

# **Analisis Efektivitas Implementasi *Digital Learning* pada Masa Pandemi Covid-19**

Paula Dewanti<sup>1</sup>, Ni Putu Linda Santiari<sup>2</sup>, Kadek Vishnu Vedamurthi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali  
Jl. Raya Puputan No.86, Denpasar, Bali 80234

E-mail: pdewanti@gmail.com<sup>1</sup>, lindsayantiari7@gmail.com<sup>2</sup>, kadekvishnu@gmail.com<sup>3</sup>

## **ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan kelanjutan dari penelitian sebelumnya tentang implementasi *Digital Learning* di beberapa negara sebagai *Emergency Respond* atas keadaan luar biasa Pandemi Covid-19 berdasarkan perkembangan terbaru dari varian virus, dan meningkatnya angka paparan virus, serta ketidakpastian akan berakhirnya masa pandemi ini yang menyebabkan pembelajaran jarak jauh diberlakukan lebih lanjut. Pada studi ini, peneliti melakukan perbandingan penerapan Pembelajaran Digital di Perguruan Tinggi Indonesia. Penelitian lanjutan ini juga dilakukan untuk mendapatkan *best practise* dari kampus-kampus tersebut, termasuk *Student Engagement* dan *Student Experience*, yang diharapkan mampu memberikan nilai lebih terhadap implementasi pembelajaran *E-Learning* saat ini. Faktor ini perlu diteliti, untuk menganalisis apakah implemetasi pembelajaran digital melalui *E-Learning*, merupakan langkah strategis yang efektif dan dapat memberikan manfaat maksimal dalam proses pembelajaran di Perguruan Tinggi Indonesia. Metode penelitian menggunakan studi perbandingan (*Comparative Study*), dimana data diperoleh dari para nara hubung, melalui korespondensi. Data lain dari responden, di hitung menggunakan Skala Likert untuk mengukur tingkat efektivitas pembelajaran virtual selama masa pandemi. Dalam penelitian ini, responden angket efektivitas adalah mahasiswa dari para pengajar (dosen) di masing-masing kampus yang menjadi fokus penelitian.

**Kata kunci :** Covid-19, *digital learning*, *e-learning*, pembelajaran jarak jauh.

## **ABSTRACT**

*This study is a continuation of previous research conducted by researchers on the implementation of Digital Learning in several countries as an Emergency Response to the exceptional circumstances of the Covid-19 pandemic, considering the most recent developments of virus variants, the increasing number of virus exposures, and the uncertainty of the pandemic's end date. In this study, researchers compared the use of Digital Learning in Indonesian universities. This follow-up study was conducted to identify best practices, such as Student Engagement and Student Experience, that are expected to add more value to the current E-Learning implementation. This aspect should be explored in order to determine whether Digital Learning through E-Learning is a strategic move that will result in better learning outcomes at Indonesian universities. In the research approach, a comparative study is used, in which data is obtained from reliable resources relevant to the subject of study, namely contact persons via correspondence. Other data from respondents is used to quantify the impact of virtual learning during the ongoing Covid-19 pandemic using a Likert Scale. Respondents to this study's effectiveness survey were students of the lecturers who were the subject of the research.*

**Keywords :** Covid-19, *digital learning*, *distance learning*, *e-learning*.

## 1. PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah mempengaruhi sistem pendidikan melalui penggunaan teknologi (Krishnamurthy, 2020). Revolusi digital itu sendiri telah berdampak pada banyak bidang, termasuk sistem pembelajaran (Collins & Halverson, 2018). Selama pandemi, sesi tatap muka di ruang kelas berubah menjadi norma baru, yaitu tatap muka langsung di ruang kelas virtual.

Paradigma pendidikan telah berkembang, di mana teknologi informasi digunakan sebagai wahana elaborasi ilmiah, baik melalui proses pembelajaran, kegiatan akademik, maupun penelitian. Pembelajaran digital merupakan salah satu teknik pembelajaran inovatif dan efektif melalui pemanfaatan teknologi (Blayone et al., 2017). Namun, teknologi tidak sepenuhnya menggantikan keterlibatan manusia, melainkan membantu manusia dalam peningkatan kinerja proses pembelajaran yang efektif (Nothwang et al., 2016).

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengkaji implementasi praktis aktual dari proses pembelajaran sehari-hari di Perguruan Tinggi di Indonesia menggunakan metode pengumpulan data korespondensi. Data yang diperoleh, kemudian dikembangkan sebagai *best practice* implementasi pembelajaran digital, sebagai tanggap darurat pandemi Covid-19.

## 2. METODOLOGI

Metode Penelitian menggunakan studi perbandingan (Comparative Study), dimana data diperoleh dari sumber referensi sesuai dengan objek penelitian. Yaitu para Nara Hubung melalui Korespondensi. Data lainnya dari responden di hitung menggunakan Skala Likert untuk mengukur tingkat efektivitas pembelajaran virtual selama masa

pandemi Covid-19 yang berjalan. Dalam penelitian ini, responden survey efektivitas adalah mahasiswa dari para Dosen/Pengajar di masing-masing kampus yang menjadi fokus penelitian.

## 3. STUDI LITERATUR

### Pembelajaran Digital

Menurut beberapa sumber, Pembelajaran Digital (*Digital Learning*) adalah semua jenis pembelajaran yang difasilitasi oleh teknologi atau dengan praktik pembelajaran yang memanfaatkan teknologi secara efektif. Ini mencakup penerapan spektrum praktik yang luas, termasuk: pembelajaran terpadu dan virtual (Sousa & Rocha, 2019).

Pembelajaran Digital adalah metode inovatif yang mengintegrasikan teknologi dengan proses pembelajaran. Pembelajaran Digital dapat diimplementasikan di semua bidang atau bidang pembelajaran. Jenis pembelajaran ini memungkinkan pelajar untuk memahami konsep dengan cepat dengan cara yang lebih efisien. Dengan munculnya ponsel pintar dan komputer, proses pembelajaran telah berkembang pesat. *E-Learning*, kuliah virtual, *gamification* pendidikan, portal yang berisi sumber daya pendidikan dan sebagainya berkontribusi pada pengembangan Pembelajaran Digital (Siemens et al., 2015).

Teknologi Pembelajaran Digital dapat memungkinkan siswa untuk memahami konsep lebih cepat dan lengkap, menghubungkan teori dan aplikasi dengan lebih mahir, untuk terlibat dalam pembelajaran dengan lebih mudah, sekaligus meningkatkan teknik instruksional, memanfaatkan waktu pengajar, dan memfasilitasi berbagi pengetahuan secara luas.

Pembelajaran Digital memerlukan lebih dari sekadar *device* terbaru, karena

harus merupakan kombinasi perangkat, konten digital yang menyediakan sumber daya pendidikan dan instruksi. Teknologi adalah alat yang digunakan untuk menjembatani antara siswa dan konten dengan cara yang paling efektif dan efisien. Pembelajaran Digital tidak hanya membantu siswa, tetapi juga membantu pengajar atau instruktur untuk mengajar secara efektif dan efisien dengan bantuan media digital. Pembelajaran Digital dapat memberikan konten yang kaya dan terkini kepada pengguna. Metode ini memungkinkan pembelajar untuk memilih apa yang relevan dan diperlukan untuk mereka.

### ***E-Learning***

Arsyad dalam Shalikhah (2018) menyatakan bahwa *E-Learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan Internet, Intranet dan media jaringan komputer lain.

Lebih lanjut dijelaskan, *E-Learning* adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar dengan media Internet, jaringan computer, maupun standalone computer. *E-Learning* sebagai pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN atau Internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi dan bimbingan (Elyas, 2018).

Dari beberapa pengertian diatas, pengertian *E-Learning* dapat disimpulkan sebagai proses belajar dan pembelajaran yang memanfaatkan paket informasi elektronik untuk kepentingan pembelajaran dan pendidikan, yang diakses oleh peserta didik, kapan saja dan dimana saja berbasis TIK.

Lebih lanjut disebutkan, ada 3 (tiga) fungsi pembelajaran elektronik terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas (classroom instruction), yaitu

sebagai suplemen yang sifatnya pilihan/optional, pelengkap (komplemen), atau pengganti (substitusi) (Widiatry & Nugraha, 2018).

#### a. Suplemen

Dikatakan berfungsi sebagai suplemen (tambahan), apabila peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Dalam hal ini, tidak ada kewajiban / keharusan bagi peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran elektronik. Sekalipun sifatnya opsional, peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

#### b. Komplemen (Tambahan)

Dikatakan berfungsi sebagai komplemen (pelengkap) apabila materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima siswa di dalam kelas (Lewis, 2002). Sebagai Komplemen berarti materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk menjadi materi reinforcement (pengayaan) atau remedial bagi peserta didik di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional. Materi pembelajaran elektronik dikatakan sebagai enrichment, apabila kepada peserta didik yang dapat dengan cepat menguasai / memahami materi pelajaran yang disampaikan guru secara tatap muka (fast learners) diberikan kesempatan untuk mengakses materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dikembangkan untuk mereka. Tujuannya agar semakin memantapkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran yang disajikan guru didalam kelas. Dikatakan sebagai program remedial, apabila kepada peserta didik yang mengalami kesulitan memahami materi pelajaran yang disajikan guru secara tatap muka di kelas (slow learners) diberikan kesempatan untuk

memanfaatkan materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dirancang untuk mereka.

c. Pengganti (Substitusi)

Beberapa perguruan tinggi di negara-negara maju memberikan beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran/perkuliahannya kepada para mahasiswanya. Tujuannya agar para mahasiswa dapat secara fleksibel mengelola kegiatan perkuliaannya sesuai dengan waktu dan aktivitas lain sehari-hari mahasiswa.

### Pandemi Covid-19

Pada tahun 2020, Organisasi Kesehatan Dunia atau WHO (*World Health Organization*) secara resmi menyatakan bahwa Covid-19 adalah pandemik. WHO juga secara resmi mendefinisikan pandemi sebagai “penyebaran penyakit baru di seluruh dunia”. Virus ini berdampak sangat besar pada berbagai aspek, seperti perdagangan, bisnis, dan kehidupan sehari-hari, secara global. Pandemi merupakan salah satu level penyakit berdasarkan penyebarannya. Secara umum, terdapat tiga level penyakit yang dikenal dalam dunia epidemiologi, yaitu endemi, epidemi, dan pandemi. *Centre for Disease Control and Prevention* (CDC) memberikan definisi masing-masing pada tiga level penyakit tersebut. Endemi adalah kehadiran konstan suatu penyakit menular pada suatu populasi dalam cakupan wilayah tertentu, epidemi adalah pertambahan angka kasus penyakit, seringkali secara tiba-tiba, di atas batas normal yang diprediksi pada populasi di suatu area, sedangkan pandemi adalah epidemi yang sudah menyebar ke beberapa negara dan benua dengan jumlah penularan yang massif (CDC, 2020).

Dikutip dari situs Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2020), Coronavirus merupakan jenis virus yang dapat menyebabkan penyakit pada hewan atau manusia. Pada manusia, beberapa

Coronavirus diketahui menyebabkan infeksi pernafasan mulai dari flu biasa hingga penyakit yang lebih parah seperti *Middle East Respiratory Syndrome* (MERS) dan *Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS). Virus Corona terbaru yang ditemukan, menyebabkan timbulnya penyakit Coronavirus Covid-19. Virus dan penyakit baru ini tidak diketahui sebelum wabah dimulai di Wuhan, Cina, pada bulan Desember 2019.

Untuk mengurangi paparan Covid-19, selain beberapa rekomendasi standar dari WHO, seperti mencuci tangan secara teratur, menutupi mulut dan hidung ketika batuk dan bersin, memasak daging dan telur dengan seksama, menghindari kontak dekat dengan siapa pun yang menunjukkan gejala penyakit pernapasan seperti batuk dan bersin, terdapat beberapa rekomendasi langkah-langkah pencegahan tambahan, seperti meminimalkan kontak dengan orang lain, terutama dalam jumlah yang besar.

Pada bulan Mei 2021, situs Kementerian Kesehatan merilis berita tentang kemunculan varian-varian baru virus Corona COVID-19 diantaranya SARS-CoV-2 di Inggris yang bermutasi dan menimbulkan varian baru lainnya yakni varian B.1.1.7, varian mutasi ganda B.1.617 asal India, dan varian B.1.351 asal Afrika Selatan (Rokom, 2021). Berdasarkan perkembangan terbaru dari varian virus, dan meningkatnya angka paparan virus, serta ketidakpastian akan berakhirnya masa pandemi ini, menyebabkan pembelajaran jarak jauh diberlakukan lebih lanjut. Pembelajaran Digital yang di definisikan sebagai jenis pembelajaran yang melibatkan dan memanfaatkan teknologi secara efektif, merupakan salah satu alternatif pilihan yang diterapkan di sektor pendidikan sehubungan dengan kejadian luar biasa Covid-19. Berdasarkan analisa awal, masing-masing kampus yang menjadi sasaran penelitian menerapkan kebijakan

yang hampir sama, dengan implementasi yang berbeda, didasarkan pada kondisi dan kesiapan masing-masing kampus.

### Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian tentang analisis efektivitas implementasi *Digital Learning* di Perguruan Tinggi diantaranya adalah berikut ini.

Santosa et al. (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Analisis *E-Learning* Dalam Pembelajaran Evolusi Mahasiswa Pendidikan Biologi Selama Pandemi Covid-19” menyimpulkan bahwa pembelajaran *E-Learning* pada Mahasiswa Pendidikan Biologi di Universitas Negeri Padang selama Covid-19 berjalan dengan efektif dalam pembelajaran evolusi dan memberikan kemudahan kepada mahasiswa dalam memahami materi pelajaran. *E-Learning* memberikan kemudahan bagi Mahasiswa dalam mengakses materi pembelajaran, tanpa dibatasi oleh tempat dan waktu.

Penelitian yang dilakukan oleh Wijaya et al. (2020) menyatakan bahwa terdapat kendala dalam implementasi *E-Learning* di kampus AMIK Jayanusa Padang, diantaranya adalah Mahasiswa diharuskan belajar mandiri dalam memahami sebuah materi dimana beberapa Dosen memanfaatkan *E-Learning* hanya untuk melakukan *upload* materi dan tugas tanpa diberikan kesempatan sesi tanya jawab lebih lanjut dalam bentuk *chat*. Selanjutnya Mahasiswa hanya memahami beberapa persen dari matakuliah non-praktek. Pada matakuliah praktek, Mahasiswa tidak dapat memahami teori yang disampaikan oleh Dosen di tambah lagi masalah *server* yang sering *down* pada saat diakses untuk pengiriman tugas. Kendala lain adalah Mahasiswa merasakan kejenuhan dengan daring karena Mahasiswa tetap dituntut untuk selalu siap di setiap jam perkuliahan untuk melakukan absen serta mengerjakan

tugas, tanpa sarana dan prasarana yang memadai bagi semua Mahasiswa.

Sementara itu, hasil penelitian Puspitorini (2020) menunjukkan bahwa pembelajaran daring di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sudah efektif, melalui pemanfaatan aplikasi *E-Learning*, aplikasi Zoom dan Google Classroom. Namun, terdapat satu kendala, yaitu koneksi *Internet* yang kurang mendukung proses pembelajaran.

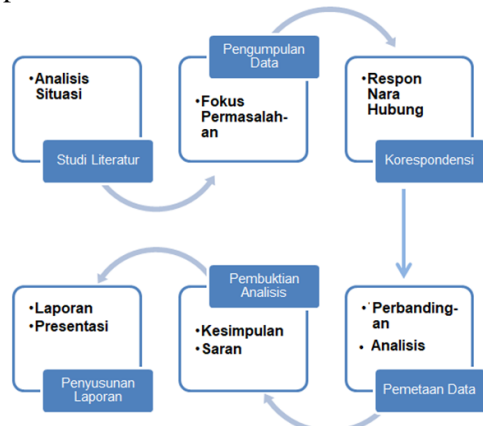
Dapat ditarik simpulan awal bahwa pada dasarnya dibutuhkan kesiapan sistem *E-Learning* itu sendiri, dukungan dari kedua belah pihak, baik Dosen dan Mahasiswa dalam proses pembelajaran melalui umpan balik, serta strategi pembelajaran campuran (*Blended Learning*) yang melibatkan interaksi secara langsung (tatap muka) dan melalui sistem *E-Learning*, secara komplemen, melalui forum diskusi, kuis, dan *chat*.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran *online* telah menjadi bagian dari proses pembelajaran selama masa pandemi Covid-19. Paradigma pendidikan berkembang dengan memanfaatkan teknologi informasi sebagai wahana kemajuan ilmu pengetahuan. Sesi tatap muka di ruang kelas tradisional diubah menjadi sesi tatap muka langsung di ruang kelas virtual. Penelitian ini difokuskan pada pertanyaan-pertanyaan berikut.

- (1) Apa inisiatif Perguruan Tinggi dalam menyikapi kebijakan pembelajaran jarak jauh dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan?
- (2) Bagaimana implementasi praktis dari proses pembelajaran sehari-hari, di Perguruan Tinggi Indonesia?
- (3) Seberapa tingkat efektivitas pembelajaran virtual selama masa pandemi Covid-19 yang berjalan?

Gambar 1 merupakan alur analisis dari penelitian ini.



Gambar1. Alur Analisis

Secara sistematis, penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan.

- (1) Menentukan Tujuan  
Merupakan langkah awal dalam menentukan solusi masalah, yang didasarkan pada masalah penelitian yang telah ditentukan.
- (2) Menentukan Metodologi  
Memilih pendekatan yang tepat yang akan digunakan dalam penelitian ini.
- (3) Studi Literatur  
Tahap ketiga meliputi studi literatur yang relevan dengan masalah penelitian.
- (4) Pengumpulan Data  
Hal ini dilakukan dengan menggunakan *simple random sampling* untuk menyebarkan kuesioner ke sumber korespondensi.
- (5) Analisis Data  
Mengidentifikasi informasi dan menggambarkan temuan.
- (6) Kesimpulan dan Rekomendasi  
Untuk menulis sintesis dari hasil.

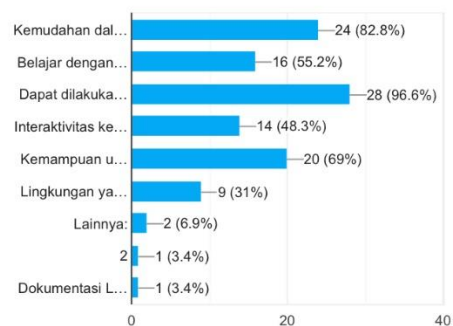
Pengumpulan data dilakukan melalui angket yang disebar ke para responden. Pada tahap awal penelitian, responden angket efektivitas adalah para dosen, yang kemudian akan dilanjutkan dengan para mahasiswa dari para pengajar (dosen) di masing-masing kampus yang menjadi fokus penelitian ini.

Berdasarkan sebaran angket, sebanyak 58.6% menyatakan bahwa proses pembelajaran diterapkan menggunakan metode campuran (*Blended Learning*) norma baru yaitu menggabungkan penggunaan *E-Learning* kampus dengan tatap layer menggunakan media komunikasi seperti Zoom, MS Teams, Webex, GoogleMeet, Skype, dan lainnya. Terdapat hasil berimbang, masing-masing 17.2%, pada opsi penggunaan *E-Learning* saja dan metode campuran (*Blended Learning*) tradisional melalui tatap muka di ruang kelas. Terdapat 6.9% yang menyatakan bahwa proses pembelajaran masih dilakukan hanya dilakukan di ruang perkuliahan.

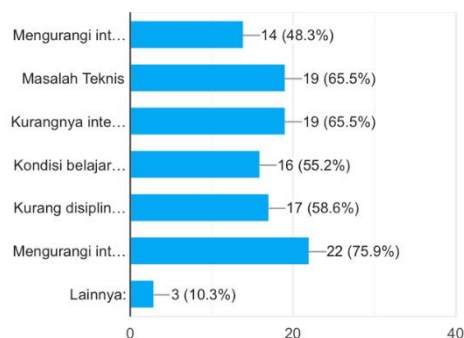
Selanjutnya, pada pernyataan tentang Demografi Dasar, hanya 10.3% menyatakan bahwa mereka memiliki tingkat keterampilan TI yang tinggi. Sementara, 79.3% menyatakan tingkat keterampilan TI yang sedang, dan nilai yang sama yaitu 10.3% pada opsi tingkat keterampilan TI yang rendah.

Dari angket yang dikirimkan para dosen, sebanyak 75.9% menyatakan bahwa proses pembelajaran *E-Learning* telah dilakukan di kampus mereka sebelum pandemi Covid-19. Sementara, 24.1% menyatakan belum pernah.

Bagan II memuat pernyataan tentang kelebihan dan kekurangan *E-Learning*. Gambar 2 dan Gambar 3 menampilkan hasil dari pernyataan Bagan II.



Gambar2. Kelebihan *E-Learning*



Gambar3. Kekurangan *E-Learning*

Tabel 1 memuat 12 pernyataan selanjutnya yang merupakan bagian dari Bagan III tentang perbandingan antara pembelajaran tatap muka, *E-Learning*, dan pembelajaran tatap layer, dalam hal kemampuan menguasai tujuan pembelajaran: pengetahuan, keterampilan praktik, dan kompetensi. Aktivitas siswa selama pembelajaran tatap muka, *E-Learning*, dan pembelajaran menggunakan *platform* tatap layar (Zoom, MS Teams, Webex, GoogleMeet, Skype, dan lainnya).

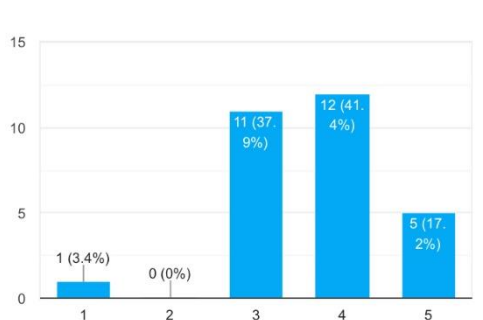
Tabel1. Bagan III perbandingan *E-Learning* dan tatap muka

No	Pernyataan
Pernyataan 1-9, menggunakan skala lima poin (di mana 1-sangat tidak efektif, hingga 5-sangat efektif).	
1	Silahkan Anda menilai efektivitas <i>E-Learning</i> dalam hal penyampaian materi pembelajaran Anda.
2	Silahkan Anda menilai efektivitas <i>E-Learning</i> dalam hal meningkatkan keterampilan praktik Mahasiswa Anda.
3	Silahkan Anda menilai efektivitas <i>E-Learning</i> dalam hal peningkatan kompetensi Mahasiswa Anda.

4	Silahkan Anda menilai efektivitas pembelajaran tatap muka tradisional di ruang perkuliahan dalam hal penyampaian materi pembelajaran Anda.
5	Silahkan Anda menilai efektivitas pembelajaran tatap muka tradisional di ruang perkuliahan dalam hal meningkatkan keterampilan praktik Mahasiswa Anda.
6	Silahkan Anda menilai efektivitas pembelajaran tatap muka tradisional di ruang perkuliahan.dalam hal peningkatan kompetensi Mahasiswa Anda.
7	Silahkan Anda menilai efektivitas pembelajaran menggunakan <i>platform</i> tatap layar (Zoom, MS Teams, Webex, GoogleMeet, Skype, dan lainnya) dalam hal penyampaian materi pembelajaran Anda.
8	Silahkan Anda menilai efektivitas pembelajaran menggunakan <i>platform</i> tatap layar (Zoom, MS Teams, Webex, GoogleMeet, Skype, dan lainnya) dalam hal meningkatkan keterampilan praktik Mahasiswa Anda.
9	Silahkan Anda menilai efektivitas pembelajaran menggunakan <i>platform</i> tatap layar (Zoom, MS Teams, Webex, GoogleMeet, Skype, dan lainnya) dalam hal peningkatan kompetensi Mahasiswa Anda.
Sementara untuk pernyataan 10-12, digunakan skala lima poin (di mana 1- sangat tidak aktif, hingga 5- sangat aktif).	
10	Silahkan Anda menggambarkan aktivitas Mahasiswa Anda selama pembelajaran menggunakan <i>E-Learning</i> .

11	Silahkan Anda menggambarkan aktivitas Mahasiswa Anda selama pembelajaran tatap muka tradisional dalam ruang perkuliahan.
12	Silahkan Anda menggambarkan aktivitas Mahasiswa Anda selama pembelajaran menggunakan <i>platform</i> tatap layar (Zoom, MS Teams, Webex, GoogleMeet, Skype, dan lainnya).

Gambar 4 memuat hasil pernyataan penutup yang merupakan bagian dari Bagan IV tentang penerimaan pembelajaran menggunakan *E-Learning*. Menggunakan skala lima poin (di mana 1-sangat tidak menyenangkan, hingga 5-sangat menyenangkan), nilai kepuasan para pengajar akan pembelajaran menggunakan *E-Learning* di kampus masing-masing selama pandemi, ditampilkan pada Gambar 2 berikut. Terdapat 3,4% yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan *E-Learning* di kampus mereka sangat tidak menyenangkan, sementara 0% di opsi tidak menyenangkan.



Gambar4. Penerimaan pembelajaran *E-Learning*

## 5. KESIMPULAN

Kesimpulan awal menunjukkan bahwa Pembelajaran Digital, yang melibatkan dan memanfaatkan teknologi secara efektif, menjadi alternatif pilihan yang diterapkan sebagai bagian dari *Emergency Plan* di sektor pendidikan

sehubungan dengan kejadian luar biasa COVID-19. Terdapat kesamaan implementasi Pembelajaran Digital, dengan melakukan transformasi sesi tatap muka di ruang kelas konvensional berubah menjadi tatap muka secara *live-face-to-face* di ruang virtual. Kebijakan masing-masing Perguruan Tinggi, sejalan dengan kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, yaitu menempatkan Pembelajaran Digital pada proses pembelajaran. Walaupun demikian, terdapat perbedaan yang tidak terlalu signifikan pada implementasi *Digital Learning* di masing-masing kampus yang disebabkan oleh perbedaan karakteristik, termasuk kesiapan sarana dan prasarana, yang ada di masing-masing kampus tersebut.

Penelitian Lanjutan dengan fokus pada *Student Engagement* dan *Student Experience*, diharapkan mampu memberikan feedback terhadap kebijakan dan *best practise* terhadap implementasi pembelajaran *E-Learning* pada periode perkembangan pandemik COVID-19 saat ini.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini didukung oleh Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali di bawah Program Penelitian Internal Tahun 2021.

## DAFTAR PUSTAKA

- Blayone, T. J., Barber, W., DiGiuseppe, M., & Childs, E. (2017). Democratizing digital learning: theorizing the fully online learning community model. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 1-16.
- Collins, A., & Halverson, R. (2018). *Rethinking education in the age of technology: The digital revolution and schooling in America*. Teachers College Press.



- CDC (2020). "Social Distancing, Quarantine, and Isolation". CDC.gov. Diakses dari <https://www.cdc.gov/coronavirus/2019-ncov/prevent-getting-sick/socialdistancing.html>
- Elyas, A. H. (2018). Penggunaan model pembelajaran e-learning dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Warta Dharmawangsa*, (56).
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2020). "Pertanyaan dan Jawaban Terkait COVID-19 Kementerian Kesehatan". FAQ Coronavirus. Diakses dari <https://www.kemkes.go.id/article/view/20030400008/FAQ-Coronavirus.html>
- Krishnamurthy, S. (2020). The future of business education: A commentary in the shadow of the Covid-19 pandemic. *Journal of Business Research*, 117, 1-5.
- Nothwang, W. D., McCourt, M. J., Robinson, R. M., Burden, S. A., & Curtis, J. W. (2016, August). The human should be part of the control loop?. In *2016 Resilience Week (RWS)* (pp. 214-220). IEEE.
- Puspitorini, F. (2020). Strategi Pembelajaran Di Perguruan Tinggi Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 1(1), 99-106.
- Rokom. (2021). "Virus Corona Varian Baru B.117, B.1351, B.1617 Sudah Ada di Indonesia". Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. Diakses dari <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/rilis-media/20210504/1737688/virus-corona-varian-baru-b-117-b-1351-b-1617-sudah-ada-di-indonesia/>
- Santosa, T. A., Sepriyani, E. M., Lufri, L., Chatri, M., & Violita, V. (2021). Analisis E-Learning Dalam Pembelajaran Evolusi Mahasiswa Pendidikan Biologi Selama Pandemi Covid-19. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 66-70.
- Shalikhah, N. D. (2017). Media pembelajaran interaktif lectora inspire sebagai inovasi pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9-16.
- Siemens, G., Gašević, D., & Dawson, S. (2015). Preparing for the digital university: A review of the history and current state of distance, blended, and online learning.
- Sousa, M. J., & Rocha, Á. (2019). Digital learning: Developing skills for digital transformation of organizations. *Future Generation Computer Systems*, 91, 327-334.
- Widiatry, W., & Nugraha, A. (2018). Rancang Bangun Website E-learning Sman 1 Palangka Raya. *Jurnal Teknologi Informasi: Jurnal Keilmuan dan Aplikasi Bidang Teknik Informatika*, 12(1), 62-69.
- Wijaya, R., Lukman, M., & Yadewani, D. (2020). Dampak Pandemi Covid19 Terhadap Pemanfaatan E Learning. *Jurnal Dimensi*, 9(2), 307-322.