



# UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA SURABAYA

## LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Kampus A Wonokromo : Jl. SMEA No.57 Tlp. 031-8291920, 8284508 Fax. 031-8298582 – Surabaya 60243

Kampus B RSIJemursari : Jl. Jemursari NO.51-57 Tlp. 031-8479070 Fax. 031-8433670 – Surabaya 60237

Website : unusa.ac.id Email: info@unusa.ac.id

## SURAT KETERANGAN

Nomor: 553/UNUSA/Adm-LPPM/V/2021

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya menerangkan telah selesai melakukan pemeriksaan duplikasi dengan membandingkan artikel-artikel lain menggunakan perangkat lunak **Turnitin** pada tanggal 17 Mei 2021.

Judul : Pandemi Convid 19 Melanda, Pembelajaran Digital Solusinya  
Penulis : Tiyas Saputri  
No. Pemeriksaan : 2021.05.21.268

Dengan Hasil sebagai Berikut:

**Tingkat Kesamaan diseluruh artikel (*Similarity Index*) yaitu 6%**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 21 Mei 2021

Ketua LPPM

Achmad Syafiuddin, Ph.D

NPP: 20071300

**LPPM Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya**

Website : lppm.unusa.ac.id

Email : lppm@unusa.ac.id

Hotline : 0838.5706.3867

# artikel koran 1

*by* Tiyas Saputri

---

**Submission date:** 18-Apr-2021 04:13PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1562285297

**File name:** ri\_tentang\_Pembelajaran\_Digital\_di\_Tengah\_Pandemi\_Convid\_19.docx (16.68K)

**Word count:** 600

**Character count:** 3967

## Pandemi Covid 19 Melanda, Pembelajaran Digital Solusinya

Adanya pandemi Covid 19 yang melanda tanah air ini telah berpengaruh pada banyak hal, termasuk dalam hal sistem pembelajaran. Pandemi yang menghadang penduduk di tanah air ini membuat sistem pembelajaran juga menjadi berubah, yang semula konvensional dan monoton yaitu melalui tatap muka secara langsung di kelas, sekarang dengan adanya kondisi ini otomatis pembelajaran di semua tingkat pendidikan berubah drastis menjadi serba digital interaktif. Meskipun pembelajaran digital sudah digembor-gemborkan sejak awal munculnya era digital yaitu melalui pelatihan, seminar dan forum pendidikan lainnya, namun belum banyak pendidik yang memanfaatkannya secara maksimal.

Dengan adanya pandemi Covid 19 ini, semua pendidik beserta anak didiknya sekarang dituntut untuk lebih menguasai pembelajaran digital jika ingin tetap menyelenggarakan pembelajaran karena pemerintah pun sudah menginstruksikan untuk "Stay at Home", "Work From Home (WFH)" dan "Social Distancing". Disamping itu, tidak ada seorang pun tahu kapan kondisi ini akan berakhir. Pemerintah Indonesia juga memperpanjang dan terus memperpanjang liburan sekolah (disarankan belajar di rumah) dengan adanya kondisi ini. Hal ini menyebabkan para pendidik dan anak didik sekarang mau atau tidak, siap atau tidak, harus dapat lebih *up to date* mengikuti perkembangan teknologi dalam penyelenggaraan pembelajaran digital yang menjadi solusi atas permasalahan tersebut.

Pembelajaran digital ini dilakukan dengan memanfaatkan kemajuan perangkat teknologi dan internet. Pembelajaran digital dilakukan secara online dengan menggunakan perangkat teknologi dan mengandalkan koneksi internet sehingga penggunaan akses internet menjadi suatu hal yang semakin prioritas. Pembelajaran digital tidak terbatas ruang, waktu dan jarak sehingga pembelajaran dapat dilakukan dimana saja, kapan saja dan dengan siapa saja. Perangkat teknologi canggih yang bisa digunakan diantaranya: komputer, iPad, laptop, tablet, dan *smartphone android*. Pembelajaran digital yang menggunakan perangkat teknologi canggih dipadu penggunaan internet dapat membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Hal yang lebih penting yaitu pembelajaran ini untuk mengantisipasi resiko terinfeksi Covid 19 jika pembelajaran masih dilakukan di sekolah.

Dengan pembelajaran digital, pendidik dapat menggunakan berbagai macam aplikasi pembelajaran digital diantaranya: *Zoom, Google Classroom, Microsoft Office 365, Cisco Webex, Menti, Kahoot, Schoology, Quipper*, dll. Masing-masing aplikasi pembelajaran digital tersebut tentunya memiliki keunggulan dan kelemahan yang berbeda-beda. Pendidik dapat memilih aplikasi pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi anak didiknya.

Pendidik dapat menggunakan dua jenis aplikasi sekaligus ketika sedang mengajar anak didiknya. Seperti halnya yang dilakukan di prodi S1 PBI, FKIP, Unusa. Pendidik di tingkat Perguruan Tinggi atau yang lebih dikenal dengan istilah "Dosen", ketika mengajar mata kuliah, misalnya mata kuliah *Syntax*, dosen *Syntax* (saya sendiri) menggunakan dua jenis aplikasi yaitu *Zoom (Real Time)* dan *Google Classroom (non realtime)* yang dikombinasikan. Dengan kelemahan dan kelebihan yang dimiliki kedua jenis aplikasi tersebut ketika digunakan bersamaan saat mengajar menjadi aplikasi pembelajaran digital yang saling melengkapi sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif dan menarik. Dengan *Zoom*, saya dapat berinteraksi langsung (secara tatap muka) dengan mahasiswa saya dengan menampilkan file materi berupa file *Power Point (PPT), Microsoft Word*, dll.

untuk dipresentasikan dan saya dapat memberi catatan yang langsung dapat saya tulis di *screen* ketika sedang mengajar serta saya pun dapat merekam hasil perkuliahan dengan mahasiswa saya sehingga mahasiswa yang belum berhasil bergabung di *Zoom* saat perkuliahan bisa melihat hasil rekaman perkuliahan di video tersebut. Sedangkan dengan *Google Classroom*, saya dapat berkomunikasi dengan mahasiswa saya namun melalui tulisan yang saya tulis di kolom "Forum", mengunggah file materi di kolom "Forum", memberi tugas soal di kolom "Tugas Kelas" dan menilai mahasiswa saya dari soal yang telah mereka kerjakan di kolom "Tugas Kelas" dan melihat hasil nilai mahasiswa saya di kolom "Nilai". Semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi semua pembaca, khususnya pendidik, agar dapat menerapkan pembelajaran digital dengan mencoba menggunakan kedua jenis aplikasi tersebut sehingga meskipun pandemi Covid 19 melanda, pembelajaran digital menjadi solusi permasalahan tersebut.

# artikel koran 1

---

## ORIGINALITY REPORT

---

6%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

---

## PRIMARY SOURCES

---

1

[tangerangkota.kemenag.go.id](http://tangerangkota.kemenag.go.id)

Internet Source

5%

---

2

Teguh Tresna Puja Asmara, Tri Handayani.  
"Ketidakpastian Hukum Penggunaan Kode Unik Dalam Sistem Pembayaran E-Commerce", Jurnal Penelitian Hukum De Jure, 2019

Publication

1%

---

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 1%

Exclude bibliography  On