

# Pengembangan Virtual Class Untuk Meningkatkan Keaktifan Mahasiswa Pada Perkuliahan Daring

Surya Priyambudi<sup>1</sup>, Yulis Setyowati<sup>2</sup>, M. Harist Murdani<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> Prodi Sastra Inggris, Universitas Wijaya Putra, Surabaya, Indonesia

<sup>3</sup> Prodi Teknik Informatika, Universitas Wijaya Putra, Surabaya, Indonesia

email: [1surya@uwp.ac.id](mailto:1surya@uwp.ac.id)

## Abstrak

Pembelajaran harus tetap berlangsung, walaupun terjadi bencana pandemi yang menjadikan pemerintah menerapkan pembatasan tatap muka pada dunia pendidikan. Solusi yang dianggap tepat adalah pembelajaran daring yang dilakukan secara virtual melalui aplikasi virtual yang tersedia. Pada rumusan masalah penelitian ini adalah "Pengembangan pembelajaran daring menggunakan aplikasi Virtual Class untuk meningkatkan keaktifan mahasiswa pada perkuliahan daring di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surabaya". Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian, ialah: 1) Pengembangan media pembelajaran daring berupa aplikasi Virtual Class; dan 2) Meningkatkan keaktifan mahasiswa pada perkuliahan daring. Metode penelitian yang dipergunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode survei. Responden merupakan dosen dan mahasiswa aktif semester gasal tahun akademik 2021/2022 dari Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surabaya. Analisa kuesioner pada penggunaan media pembelajaran daring menggunakan aplikasi Virtual Class untuk dosen sebesar 92,3% sedangkan untuk mahasiswa sebesar 94,3% maka berada dalam kualifikasi sangat baik. Hasil dari peningkatan penggunaan aplikasi Virtual Class tersebut dalam perkuliahan daring dapat digunakan sebagai acuan dalam pembuatan pedoman perkuliahan daring pada STIE Surabaya di masa pandemi Covid-19. Media pembelajaran daring yang dimiliki STIE Surabaya beralamatkan <https://sties.vclass.id> merupakan media pembelajaran daring yang memberikan pengalaman belajar menyenangkan, mudah, paperless dan fleksibel.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah: 1) Pelaksanaan perkuliahan pada STIE Surabaya menggunakan media pembelajaran daring aplikasi Virtual Class berjalan baik dengan kualitas produk kategori sangat baik; 2) Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran daring aplikasi Virtual Class yang dipergunakan STIE Surabaya mampu meningkatkan keaktifan perkuliahan.

**Kata Kunci:** *Virtual Class; Keaktifan; Sistem Manajemen Pembelajaran; Perkuliahan Daring*

## Abstract

*Learning must continue, even though there is a pandemic disaster that makes the government impose face-to-face restrictions on the world of education. The solution that is considered appropriate is online learning which is carried out virtually through available virtual applications. The formulation of the research problem is "Development of online learning using the Virtual Class application to increase student activity in online lectures at the Surabaya College of Economics". Based on the formulation of the problem, the research objectives are: 1) Development of online learning media in the form of Virtual Class applications; and 2) Increasing student activity in online lectures. The research method used is quantitative research using survey methods. Respondents are active lecturers and students in the odd semester of the 2021/2022 academic year from the Surabaya College of Economics. Questionnaire analysis on the use of online learning media using the Virtual Class application for lecturers is 92.3% while for students it is 94.3%, so they are in very good qualifications. The results of the increased use of the Virtual Class application in online lectures can be used as a reference in making online lecture guidelines at STIE Surabaya during the Covid-19 pandemic. STIE Surabaya's online learning media at <https://sties.vclass.id> is an online learning media that provides a fun, easy, paperless and flexible learning experience.*

*The conclusions of this study are: 1) The implementation of lectures at STIE Surabaya using online learning media, the Virtual Class application, went well with the product quality in the very good category; 2) The results of this study indicate that the virtual class application online learning media used by STIE Surabaya is able to increase lecture activity.*

**Keywords:** *Virtual Classes; liveliness; Learning Management System; Online Lessons.*

## PENDAHULUAN

Wabah Covid 2019 (Covid-19) yang telah melanda 215 negara di Dunia, memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan, khususnya Perguruan Tinggi. Untuk melawan Covid-19 Pemerintah telah melarang untuk berkerumun, pembatasan sosial dan menjaga jarak fisik, memakai masker dan selalu cuci tangan. Melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Pemerintah telah melarang perguruan tinggi untuk melaksanakan perkuliahan tatap muka dan memerintahkan untuk menyelenggarakan perkuliahan atau pembelajaran secara daring. Perguruan tinggi dituntut untuk dapat menyelenggarakan pembelajaran secara daring. Untuk mencegah penyebaran Covid-19, WHO memberikan himbauan untuk menghentikan acara-acara yang dapat menyebabkan massa berkerumun. Maka dari itu, pembelajaran tatap muka yang mengumpulkan banyak mahasiswa di dalam kelas ditinjau ulang pelaksanaannya. Perkuliahan harus diselenggarakan dengan skenario yang mampu mencegah berhubungan secara fisik antara mahasiswa dengan dosen maupun mahasiswa dengan mahasiswa.

STIE Surabaya merupakan salah satu perguruan tinggi swasta yang menghentikan perkuliahan tatap muka secara sementara, dan menggantinya dengan *Study From Home*. Untuk mengganti perkuliahan tatap muka, dosen memilih untuk melakukan perkuliahan secara daring dengan memanfaatkan beberapa aplikasi, yaitu zoom meeting dan whatsapp group. Namun perubahan model perkuliahan yang terjadi secara tiba-tiba menyebabkan ketidakpastian mahasiswa dalam beradaptasi terhadap model perkuliahan yang baru. Dalam pelaksanaannya banyak kendala yang dihadapi baik dosen maupun mahasiswa. Dosen harus dapat merancang pembelajaran yang efektif, yang tidak monoton dan satu arah saat perkuliahan daring berlangsung, materi juga harus singkat, padat, dan jelas. Dosen juga harus bijak memilih aplikasi yang mudah digunakan mahasiswa dan tidak memerlukan kuota web yang besar dalam pemakaiannya saat proses perkuliahan berlangsung. Tolak ukur keberhasilan sebuah pembelajaran bergantung kepada ketercapaian tujuan kompetensi belajar mahasiswa yang meliputi kompetensi kognitif, afektif, psikomotor serta perwujudan dari penerapan nilai-nilai baik dalam berpikir maupun bertindak. Memastikan seluruh peserta didik memiliki penguasaan kompetensi dalam suatu materi untuk kemudian melanjutkan materi berikutnya merupakan maksud dari ketuntasan belajar. Ketuntasan belajar ini merujuk kepada kompetensi-kompetensi yang dicapai serta ditunjang dengan indikator guna mengukur tingkat ketercapaiannya. Semua aspek ketuntasan belajar ini hanya dapat dicapai dengan kolaborasi dan kerjasama antara kedua belah pihak yaitu dosen dan mahasiswa (Afni, 2021).

Dari latar belakang permasalahan yang telah diungkapkan maka rumusan masalah yang dapat dibuat pada penelitian ini adalah “Pengembangan pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Virtual Class* untuk meningkatkan keaktifan mahasiswa pada perkuliahan daring di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surabaya”. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian, ialah: 1) Pengembangan media pembelajaran daring berupa aplikasi *Virtual Class*; dan 2) Meningkatkan keaktifan mahasiswa pada perkuliahan daring. Pembelajaran daring mempunyai banyak manfaat, yang pertama dapat membangun komunikasi dan diskusi yang sangat efisien antara dosen dengan mahasiswa, kedua mahasiswa saling berinteraksi dan berdiskusi antara mahasiswa yang satu dengan yang lainnya tanpa melalui dosen, ketiga dapat memudahkan interaksi antara mahasiswa, dosen, dengan orang tua, keempat sarana yang tepat untuk ujian maupun kuis, kelima dosen dapat dengan mudah memberikan materi kepada mahasiswa berupa gambar dan video selain itu mahasiswa juga dapat mengunduh bahan ajar tersebut, keenam dapat memudahkan dosen membuat soal dimana saja dan kapan saja (Yunitasari & Hanifah, 2020).

Pembelajaran harus tetap berlangsung, walaupun terjadi bencana pandemi yang menjadikan pemerintah menerapkan pembatasan tatap muka pada dunia pendidikan. Solusi yang dianggap tepat adalah pembelajaran daring, akan tetapi bagaimanah pembelajaran daring yang ideal? Pembelajaran daring pada dasarnya adalah pembelajaran yang dilakukan secara *virtual* melalui aplikasi *virtual* yang tersedia. Walaupun demikian, pembelajaran daring harus tetap memperhatikan kompetensi yang akan

diajarkan (Syarifudin, 2020). Pada kegiatan pembelajaran tatap muka, media pembelajaran dapat berupa orang, benda-benda sekitar, lingkungan dan segala sesuatu yang dapat digunakan dosen sebagai perantara menyampaikan materi kuliah. Hal tersebut akan menjadi berbeda ketika pembelajaran dilaksanakan secara daring. Semua media atau alat yang dapat dosen hadirkan secara nyata, berubah menjadi media visual karena keterbatasan jarak. Pembelajaran daring dapat dilakukan dengan menggabungkan beberapa jenis sumber belajar seperti dokumen, gambar, video, sound dalam pembelajaran. Materi belajar tersebut dapat dimanfaatkan siswa dengan melihat atau membaca. Sumber belajar seperti inilah yang menjadi sumber utama dalam mengembangkan pembelajaran daring. Karena, jika dosen mengemas pembelajaran semenarik mungkin dan sesuai dengan karakteristik mahasiswa, maka tujuan pembelajaran dapat tercapai meskipun dalam kegiatan daring (Rigianti, 2020).

Media pembelajaran daring yang dipergunakan pada perguruan tinggi pada umumnya hanya menggunakan sebatas pengiriman tugas dan pemberian materi kuliah saja, termasuk email merupakan salah satu aplikasi yang dipergunakan dalam media pembelajaran daring. Mahasiswa seringkali mengalami kesulitan dalam memperoleh bahan materi kuliah yang diajarkan oleh dosen. Pemanfaatan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media pembelajaran daring merupakan suatu alat atau perantara pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan tahapan yang dapat membantu compositions belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh (Priyambudi, Setyowati, Eka, et al., 2021). Media pembelajaran daring merupakan perantara pembelajaran yang mampu mempertemukan dosen dan mahasiswa untuk melaksanakan interaksi pembelajaran.

Sistem manajemen pembelajaran merupakan teknologi perangkat lunak yang berbasis web sehingga dapat membantu dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proses dalam pembelajaran daring. Sistem manajemen pembelajaran menyediakan wadah yang terintegrasi untuk materi, penyampaian, dan manajemen pembelajaran yang dapat diakses oleh dosen dan mahasiswa. Sistem manajemen pembelajaran bertugas sebagai pusat perangkat lunak pada implementasi elearning. Sistem manajemen pembelajaran harus dapat mengakomodasi berbagai macam cara penyampaian materi. Pembelajaran online yang menggunakan *eLearning* sangat ditentukan oleh model Sistem manajemen pembelajaran yang dikembangkan dan pemanfatannya secara ideal, efektif, dan efisien. Saat ini Sistem manajemen pembelajaran dalam komposisi belajar mengajar berbasis TIK bisa dimaknai dalam tiga paradigma. Pertama, TIK sebagai alat atau Sistem manajemen pembelajaran berupa produk teknologi yang bisa digunakan sebagai pembelajaran daring. Kedua, TIK sebagai konten atau Sistem manajemen pembelajaran sebagai bagian dari materi yang bisa dijadikan isi materi belajar mengajar. Ketiga, TIK sebagai program aplikasi atau sistem manajemen pembelajaran sebagai alat bantu untuk isi materi belajar mengajar secara efektif dan efisien (Priyambudi & Murdani, 2020). Penggunaan sistem manajemen pembelajaran sebagai media pembelajaran dapat membantu tercapainya tujuan pendidikan. Pertemuan tatap muka yang diiringi dengan pertemuan jarak jauh, dapat dijadikan sebagai evaluasi dosen terhadap sejauh mana pemahaman mahasiswa dengan materi tersebut.

Keterbatasan dosen dalam memberikan penjelasan pembelajaran maupun memberikan kesempatan kepada mahasiswa menggali informasi lebih banyak menjadi terbatas jika semua dapat dilakukan di dalam kelas saja. Aplikasi *Virtual Class* mampu menjembatani hal tersebut, dengan catatan dosen maupun mahasiswa memiliki wawasan yang sama dalam penggunaan aplikasi *Virtual Class*. Oleh sebab itu sangatlah menjadi penting melakukan persamaan persepsi dan persamaan kemampuan penggunaan aplikasi *Virtual Class* sehingga dosen dapat memanfaatkan pembelajaran daring untuk penunjang pembelajaran di kelas, dan mahasiswa memahami bagaimana menggali informasi sebanyak-banyaknya melalui pemanfaatan aplikasi *Virtual Class* pada proses pembelajaran seperti halnya pembelajaran di kelas. Media pembelajaran daring yang dipergunakan merupakan aplikasi moodle yang telah dimodifikasi menjadi aplikasi *Virtual Class* sehingga diharapkan aplikasi *Virtual Class* ini mirip kelas belajar seperti halnya pembelajaran di dalam kelas (Priyambudi, Setyowati, & Murdani, 2021),

adapun penggunaan aplikasi video meeting yang bisa dipergunakan didalam aplikasi *Virtual Class* ini seperti aplikasi *zoom*, aplikasi *google meet*, aplikasi *enormous blue button*, aplikasi *jitsi*, aplikasi *microsoft groups*, dan aplikasi *webex*. Untuk pemberian materi yang dilakukan oleh guru terhadap mahasiswa yang juga dapat melalui design record aplikasi *archives*, aplikasi *slide*, aplikasi *sheet*, aplikasi *pdf*, aplikasi video, aplikasi sound, dan lain sebagainya. Pada menu penugasan melalui aplikasi *Virtual Class* juga terdapat menu *test*, *review*, dan *assignmet*. Sebagai sarana komunikasi antara dosen kepada mahasiswa dan mahasiswa kepada mahasiswa lainnya maka tersedia menu pada aplikasi *Virtual Class* yaitu *talk* dan *discussion*. Jika dosen ingin memberikan absensi terhadap mahasiswa yang mengikuti pembelajaran daring maka juga disediakan menu *participation* pada aplikasi *Virtual Class*.

Dalam pembelajaran menggunakan aplikasi *Virtual Class* ini dosen berperan sebagai fasilitator dan juga dosen bukan merupakan satu-satunya sumber belajar. Mahasiswa dapat saling berdiskusi dan bertukar informasi dari sumber yang ada. Mahasiswa dapat belajar selayaknya dikelas nyata pada saat pembelajaran luring. Selain itu, dengan penerapan pembelajaran daring ini tentu melibatkan keaktifan dari kedua belah pihak, baik dosen maupun mahasiswa yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa serta memberikan dampak positif pada hasil belajar mahasiswa (Surya, 2019). Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengembangkan model pembelajaran daring untuk meningkatkan keaktifan belajar mahasiswa. Setiap pembelajaran daring harus mengintegrasikan penggunaan teknologi informasi dalam melaksanakan pembelajarannya. Penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran daring memerlukan beberapa persiapan khusus dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka langsung tanpa jaringan. Persiapan oleh dosen, persiapan oleh mahasiswa, dan persiapan sarana prasarana pembelajaran daring. Agar pembelajaran daring berjalan dengan baik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran diperlukan persiapan sebaik-baiknya.

Perubahan mendadak pembelajaran tatap muka menjadikan pembelajaran daring memungkinkan terjadinya beberapa kekurangan dan hambatan dalam pelaksanaannya, karena belum memenuhi berbagai persiapan yang seharusnya dilakukan. Fakta di lapangan menunjukkan masih adanya persiapan yang kurang maksimal untuk melaksanakan pembelajaran daring baik dari pihak dosen maupun mahasiswa. Contoh kekurangiapan dari pihak dosen, belum mengubah cara penyampaian materi pembelajaran dari pembelajaran luring menjadi materi yang disampaikan untuk pembelajaran daring. Dari pihak mahasiswa, kekurangiapan mereka secara fisik atau mental untuk melakukan perubahan pembelajaran luring menjadi pembelajaran daring. Artikel ilmiah ini mengungkapkan hasil penelitian tentang persepsi mahasiswa terhadap pelaksanaan pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19. Aspek-aspek yang diperhatikan adalah kesulitan atau hambatan, tingkat kesetujuan, beban tugas, materi, kehadiran dan penjelasan dosen dalam pembelajaran daring. Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai evaluasi pelaksanaan pembelajaran daring dan menjadi bahan pertimbangan untuk melakukan perbaikan pelaksanaan pembelajaran daring selanjutnya, baik masih pada masa pandemi Covid-19 maupun tidak.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang dipergunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode survei. Responden merupakan dosen dan mahasiswa aktif semester gasal tahun akademik 2021/2022 dari Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surabaya. Responden mengikuti pembelajaran daring untuk berbagai mata kuliah. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket yang memuat beberapa pertanyaan terkait pelaksanaan pembelajaran daring, berupa pertanyaan tertutup. Pertanyaan tertutup berkaitan dengan banyaknya mata kuliah yang diikuti, lamanya waktu setiap mata kuliah, pengaruh terhadap pemakaian kuota internet, hambatan dan tingkat kesetujuan terhadap pembelajaran daring, materi, beban tugas, kehadiran dan penjelasan dosen. Angket dibagikan secara online melalui tautan dari yang ada di halaman aplikasi *Virtual Class*. Waktu pengumpulan data dibatasi selama tiga hari pada akhir pelaksanaan pembelajaran daring dengan pertimbangan bahwa mahasiswa telah selesai mengikuti

pembelajaran daring untuk berbagai mata kuliah. Responden dalam penelitian ini adalah dosen yang berjumlah 14 orang dan mahasiswa semester 1, semester 3, dan semester 6 sebanyak 42 orang dari 3 program studi pada Semester Gasal Tahun Ajaran 2021/2022 yang ada pada STIE Surabaya. Penerapan pembelajaran daring yang dilakukan Dosen diharapkan tidak mengurangi pemahaman mahasiswa dalam menerima materi/ bahan ajar selama perkuliahan berlangsung. Namun, patut kita sadari bahwa pelaksanaan perkuliahan daring memiliki beberapa hambatan dan keluhan dari pihak Dosen dan para mahasiswa. Keluhan secara umum terjadi pada jaringan internet yang tidak stabil, bahan materi yang belum bisa disampaikan secara penuh setiap pertemuan, minimnya sarana media pendukung dalam aktivitas belajar secara daring, dan sulitnya mengontrol aktivitas kegiatan belajar mahasiswa tanpa menggunakan aplikasi *teleconfrence* secara langsung. Untuk itu, solusi efektif terhadap perkuliahan daring dijadikan dasar dalam menyusun penelitian ini supaya lembaga dapat menentukan kebijakan yang tepat selama wabah pandemi Covid-19. Pedoman tabel penyusunan instrumen penilaian dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Pedoman Instrumen Penilaian

RESPONDEN	ASPEK	KETERANGAN
Dosen	Desain Media	Kemenarikan Desain
		Kemenarikan Isi
		Tata Letak
		Kemudahan Penggunaan
	Keaktifan	Penggunaan Materi
		Penggunaan Video Conference
		Penggunaan Soal
		Perangkat Mobile
Mahasiswa	Desain Media	Kemenarikan Desain
		Kemenarikan Isi
		Tata Letak
		Kemudahan Penggunaan
	Keaktifan	Penggunaan Materi
		Penggunaan Video Conference
		Penggunaan Soal
		Perangkat Mobile

## HASIL DAN PEMBAHASAN

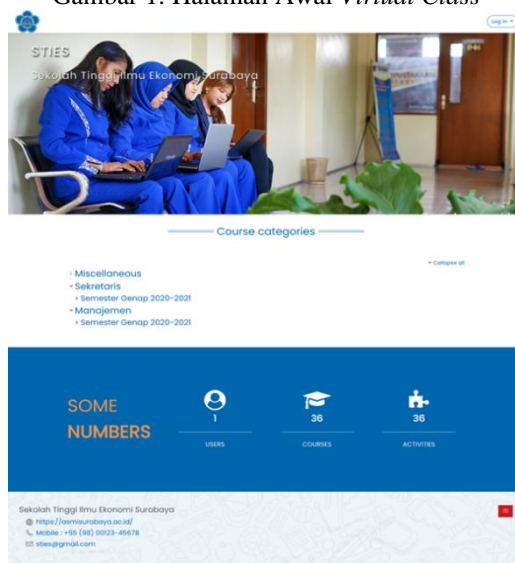
Sistem manajemen pembelajaran merupakan perangkat lunak yang dikembangkan dengan bahasa program tertentu (*Java, PHP, Microsoft.NET*) dan terintegrasi dengan *database* tertentu (*MySQL, Microsoft SQL Server, Oracle*). Sebagian besar sistem manajemen pembelajaran dikembangkan dengan penyajian berbasis *web* dan *mobile*. Aplikasi *Virtual Class* merupakan sistem pembelajaran terintegrasi yang mengelola pengguna, materi, pengaturan peran (dosen dan mahasiswa), dan pelaporan. Sistem manajemen pembelajaran juga melakukan penjadwalan, alur pembelajaran, penilaian, forum diskusi, dan persyaratan kelulusan. Aplikasi *Virtual Class* dikembangkan dengan perangkat *open source*. Keuntungan sistem aplikasi yang *open source* memungkinkan setiap pengembang dapat mempelajari, memodifikasi, dan mengembangkan perangkat lunak tersebut menjadi sistem yang lebih baik. Beberapa

sistem manajemen pembelajaran terbaik yang berlisensi *open source* antara lain *Moodle*, *Chamilo*, *Open edX*, *Totara Learn*, dan *Canvas* (Adriyanto et al., 2020).

Sistem manajemen pembelajaran yang dipergunakan oleh peneliti merupakan aplikasi yang disebut dengan aplikasi *Virtual Class*, media pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *Virtual Class* ini merupakan sebuah aplikasi kelas belajar seperti halnya pembelajaran dikelas, adapun penggunaan aplikasi video conference yang bisa dipergunakan didalam aplikasi *Virtual Class* ini seperti aplikasi *zoom*, aplikasi *google meet*, aplikasi *large blue button*, aplikasi *jitsi*, aplikasi *microsoft groups*, dan aplikasi *webex*. Untuk pemberian materi yang dilakukan oleh dosen terhadap mahasiswa juga dapat melalui design *record* aplikasi *reports*, aplikasi *slide*, aplikasi *sheet*, aplikasi *pdf*, aplikasi video, aplikasi audio, dan lain sebagainya. Pada menu penugasan melalui aplikasi *Virtual Class* tersebut juga terdapat menu *test*, *review*, dan *assignmet*. Sebagai sarana komunikasi antara dosen kepada mahasiswa dan mahasiswa kepada mahasiswa maka tersedia menu pada aplikasi *chat* dan *discussion*. Jika dosen ingin memberikan absensi terhadap mahasiswa yang mengikuti perkuliahan daring maka juga disediakan menu *participation* pada aplikasi *Virtual Class*.

Saat pelaksanaan pembelajaran secara daring sangat memerlukan media pembelajaran yang tepat untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Selain itu interaksi dosen dengan mahasiswa, dan evaluasi pembelajaran juga menunjang pembelajaran daring. Selain itu mahasiswa cukup antusias dalam belajar ketika menggunakan aplikasi *Virtual Class*. Sementara pada penelitian ini untuk perlakuan yang dilakukan terhadap dosen dan mahasiswa berupa penggunaan media pembelajaran daring berupa aplikasi *Virtual Class*. Untuk tampilan awal media pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Virtual Class* yang sudah dikembangkan dapat dipaparkan pada gambar berikut ini:

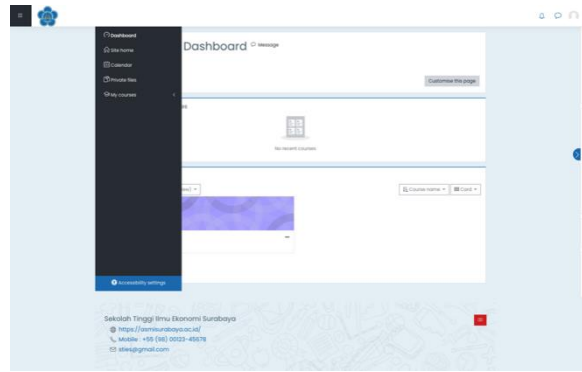
Gambar 1. Halaman Awal *Virtual Class*



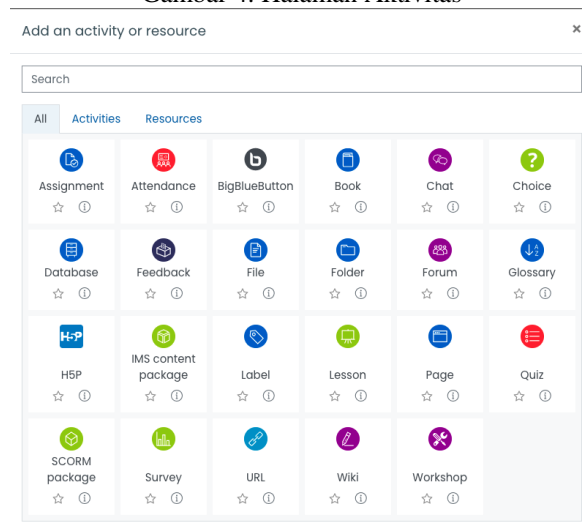
Gambar 2. Halaman Login *Virtual Class*



Gambar 3. Halaman Dosen



Gambar 4. Halaman Aktivitas



Perkuliahan daring dengan menggunakan aplikasi *Virtual Class* yang telah dikembangkan untuk pada awal perkuliahan dosen dan mahasiswa dalam melakukan pembelajaran daring berlangsung. Walaupun sudah melakukan pelatihan dalam penggunaan aplikasi *Virtual Class* terhadap dosen dan mahasiswa diminta untuk membaca panduan penggunaan pada halaman awal aplikasi *Virtual Class* tersebut supaya tidak terjadi kesalahan saat melakukan proses perkuliahan daring. Setelah selesai pada pertemuan ke-14 maka untuk mengetahui keaktifan penggunaan media pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Virtual Class* peneliti telah menyiapkan kuesioner yang berkaitan tentang penggunaan aplikasi *Virtual Class* supaya diisi oleh dosen dan mahasiswa yang telah menggunakan aplikasi *Virtual Class* dalam proses pembelajaran daring. Berikut adalah hasil dari analisis data kuesioner tersebut:

Tabel 2. Hasil Kuesioner Dosen

Komponen Penilaian	Jumlah Skor %
Penggunaan aplikasi <i>Virtual Class</i> dalam materi kuliah merupakan hal yang baru bagi anda.	90
Mendapat pengalaman belajar menyenangkan dengan menggunakan aplikasi <i>Virtual Class</i>	90
Petunjuk penggunaan aplikasi <i>Virtual Class</i> mudah dipahami.	98
Penggunaan bahasa yang digunakan pada menu di aplikasi <i>Virtual Class</i> mudah dipahami.	95

Tampilan aplikasi <i>Virtual Class</i> menarik.	80
Kemudahan penggunaan/ pengoperasian menu materi pada aplikasi <i>Virtual Class</i>	95
Kemudahan penggunaan/ pengoperasian menu video confrence pada aplikasi <i>Virtual Class</i>	85
Kemudahan penggunaan/ pengoperasian menu soal tugas pada aplikasi <i>Virtual Class</i>	95
Kemudahan mengakses aplikasi <i>Virtual Class</i> menggunakan komputer, laptop, tablet, dan handphone.	95
Keefektivan penggunaan aplikasi <i>Virtual Class</i>	100
<b>Jumlah Prosentasi Dosen</b>	<b>92,3</b>

Tabel 3. Hasil Kuesioner Mahasiswa

Komponen Penilaian	Jumlah Skor %
Penggunaan aplikasi <i>Virtual Class</i> dalam materi kuliah merupakan hal yang baru bagi anda.	95
Mendapat pengalaman belajar menyenangkan dengan menggunakan aplikasi <i>Virtual Class</i>	95
Petunjuk penggunaan aplikasi <i>Virtual Class</i> mudah dipahami.	98
Penggunaan bahasa yang digunakan pada menu di aplikasi <i>Virtual Class</i> mudah dipahami.	95
Tampilan aplikasi <i>Virtual Class</i> menarik.	80
Kemudahan penggunaan/ pengoperasian menu materi pada aplikasi <i>Virtual Class</i>	95
Kemudahan penggunaan/ pengoperasian menu video confrence pada aplikasi <i>Virtual Class</i>	95
Kemudahan penggunaan/ pengoperasian menu soal tugas pada aplikasi <i>Virtual Class</i>	95
Kemudahan mengakses aplikasi <i>Virtual Class</i> menggunakan komputer, laptop, tablet, dan handphone.	95
Keefektivan penggunaan aplikasi <i>Virtual Class</i>	100
<b>Jumlah Prosentasi Mahasiswa</b>	<b>94,3</b>

Analisis data kuesioner pada penggunaan aplikasi *Virtual Class* untuk dosen tingkat pencapaian nilai prosentasi sebesar 92,3% sedangkan untuk mahasiswa tingkat pencapaian nilai prosentasi sebesar 94,3% maka berada dalam kualifikasi sangat baik. Hasil dari peningkatan penggunaan aplikasi *Virtual Class* tersebut dalam perkuliahan daring dapat digunakan sebagai acuan dalam pembuatan pedoman perkuliahan daring pada STIE Surabaya di masa pandemi Covid-19. Aplikasi *Virtual Class* yang dimiliki STIE Surabaya beralamatkan <https://sties.vclass.id> merupakan media pembelajaran daring yang memberikan pengalaman belajar menyenangkan, mudah, *paperless* dan *fleksibel*. Aplikasi pembelajaran daring tersebut dikembangkan untuk menjawab tantangan pendidikan tinggi di era Revolusi Industri 4.0. Salah satu kunci utama dalam aplikasi pembelajaran daring adalah media pembelajaran dapat dilaksanakan secara virtual, sama halnya dengan pembelajaran konvensional. Pembelajaran menggunakan aplikasi *Virtual Class* yang dimiliki STIE Surabaya memiliki unsur-unsur standar



nasional pendidikan. Pembelajaran dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi informasi ini, dapat dilakukan tanpa dibatasi oleh dimensi ruang dan waktu. Proses perkuliahan dapat dilakukan secara online baik sinkron dan asinkron, diantaranya seperti *Video Conference*, *Forum*, *Chat*, *Penugasan*, *Quiz* atau *Ujian* digunakan untuk uji pemahaman mahasiswa, yang berisi tentang latihan soal, dengan setting apabila mahasiswa tidak mampu menjawab dengan benar maka mahasiswa akan kembali ke pertanyaan dengan jawaban yang salah. Setting seperti ini dimaksudkan agar mahasiswa mengerti dengan benar apa yang ditanyakan sehingga mahasiswa akan semakin mengerti konsep materi yang dibahas, Akses materi, Absensi, dan Monitoring kelas. Indikator yang membentuk interaksi antara dosen dan mahasiswa pada pembelajaran daring yang baik adalah isi materi pengajaran yang jelas dan objektif, mudah digunakan, materi berupa grafis dan sound video yang bervariasi, keamanan, dan dapat disesuaikan dengan desain lainnya. Pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Virtual Class* dilakukan berdasarkan tahapan sesuai dengan RPS (Rencana Pembelajaran Semester) yang telah disusun sesuai dengan pembelajaran daring yang dilakukan.

Meskipun media pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Virtual Class* yang telah dikembangkan telah memenuhi kriteria dalam keaktifan proses pembelajaran, tetapi penelitian ini tetap memiliki keterbatasan yaitu dalam penelitian ini, uji coba produk hanya diterapkan pada mahasiswa yang berjumlah sedikit di STIE Surabaya saja sehingga peneliti menyarankan untuk peneliti lain yang berminat meneliti hal yang sama maka sebaiknya uji coba dilakukan jumlah mahasiswa jauh lebih banyak sehingga information yang diperoleh lebih akurat.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang telah dilakukan tentang keaktifan pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Virtual Class* dalam perkuliahan daring pada kampus STIE Surabaya, dapat disimpulkan bahwa 1)Pelaksanaan perkuliahan pada STIE Surabaya menggunakan media pembelajaran daring aplikasi *Virtual Class* berjalan baik dengan kualitas produk kategori sangat baik; 2)Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran daring aplikasi *Virtual Class* yang dipergunakan STIE Surabaya mampu meningkatkan keaktifan perkuliahan.

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian ini, dapat diajukan beberapa saran. Yaitu: 1)Dosen perlu mengoptimalkan menu-menu yang terdapat pada aplikasi *Virtual Class*; 2)Dosen perlu memotivasi mahasiswa untuk selalu aktif pada perkuliahan daring; 3) Dosen perlu meningkatkan kemampuan dalam mengolah materi didalam design pembelajaran lainnya supaya lebih menarik.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam kesempatan ini kami menyampaikan terima kasih yang mendalam kepada Universitas Wijaya Putra yang telah memberikan dukungan secara material dan non material atas terselenggaranya penelitian ini. Demikian juga terhadap Pimpinan, Dosen, dan Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surabaya atas partisipasinya dalam mengikuti kegiatan penelitian ini dari awal sampai akhir. Semoga kedepannya kegiatan penelitian ini bisa dilaksanakan jauh lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adriyanto, A. R., Santosa, I., & Syarief, A. (2020). EVALUASI HEURISTIK SISTEM PENGELOLAAN PEMBELAJARAN DARING PERGURUAN TINGGI DI INDONESIA. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 6(02). <https://doi.org/10.33633/andharupa.v6i02.3592>
- Afni, K. (2021). DAMPAK PEMBELAJARAN DARING BAGI MAHASISWA DI MASA PANDEMI COVID-19. *Serunai : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(2). <https://doi.org/10.37755/sjip.v6i2.337>

- 
- Priyambudi, S., & Murdani, M. H. (2020). The Development of E-Learning Model for College Students in the Industrial Era 4.0. *Journal of Education and Practice*, 11(31), 68–78. <https://doi.org/10.7176/jep/11-31-09>
- Priyambudi, S., Setyowati, Y., Eka, Z., Rifayanti, T., Murdani, M. H., & Putra, U. W. (2021). *Pengembangan media pembelajaran daring untuk meningkatkan efektivitas belajar di perguruan tinggi surabaya*. 314–328.
- Priyambudi, S., Setyowati, Y., & Murdani, M. H. (2021). *Virtual Class Solusi Pembelajaran Daring Terpadu di Masa Pandemi Pada SMA Wijaya Putra Surabaya*. 4, 673–682.
- Rigianti, H. A. (2020). KENDALA PEMBELAJARAN DARING GURU SEKOLAH DASAR DI BANJARNEGARA. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 7(2). <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v7i2.768>
- Surya, P. (2019). *Pengembangan Model Pembelajaran E-Learning Berbasis Efront Pada Pelajaran Bahasa Indonesia*. 2(2). <https://journal.unusida.ac.id/index.php/jls/article/view/345>
- Syarifudin, A. S. (2020). Impelementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31–34. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID 19. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2(3). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142>