

20  
20



JURNAL AHLI MUDA  
INDONESIA

ISSN (p) : 2722-4414  
ISSN (e) : 2722-4406

Vol. 1 No. 2

AKN PUTRA SANG FAJAR  
BLITAR

JURNAL AHLI MUDA  
INDONESIA

Jurnal hasil penelitian terapan yang di  
diterbitkan oleh Akademi Komunitas Negeri  
Putra Sang Fajar Blitar



Jl. dr. Sutomo No. 51 Kota Blitar  
Telp./Fax : (0342) 0342-814644  
E-Mail : jami@akb.ac.id

---

<b>Title:</b> Dampak Pandemi Virus Covid-19 Terhadap Keputusan Menggunakan E - Learning Di Politeknik Piksi Ganesha Bandung	106-115
<b>Authors:</b> Tiris Sudrartono ,Wiwi warsiati	
<hr/>	
<b>Title:</b> Analisa Hubungan Budaya Sekolah Terhadap Pembinaan Disiplin Siswa Menggunakan Metode Likert di SPSS (Studi Kasus di SMPN 4 Pariaman)	116-125
<b>Authors:</b> Novebri	
<hr/>	
<b>Title:</b> Pengaruh Variasi Jarak Sumber Cahaya Terhadap Kinerja Dye Sensitized Solar Cell (DSSC) Menggunakan Ekstrak Antosianin Bunga Rossela	126-133
<b>Authors:</b> Rafika Andari	
<hr/>	
<b>Title:</b> Kajian Game Streaming Dan Kerentanan Streamer Di Nimo TV	134-143
<b>Authors:</b> Khairul Syafuddin	
<hr/>	
<b>Title:</b> Kualitas Kimia Pupuk Cair Organik Limbah Air Rebusan Bakso Dengan Bioaktivator Berbagai Mol Varietas Bonggol Pisang	144-153
<b>Authors:</b> Selvy Dwi Cahyani, M. Hilmi, D. Triasih, A. H. Achmad, N. R. Amalia	
<hr/>	
<b>Title:</b> Rancangan Sistem Informasi Berbasis Web Untuk Mengatasi Perbaikan Mesin Menggunakan Group Tecnology	154-162
<b>Authors:</b> Dimas Setiawan, Suluh Langgeng Wicaksono, Naufal Rafianto	
<hr/>	
<b>Title:</b> Pengaruh Geometri Pahat Variabel Helix Angle Pada Parameter Mesin Cnc Milling Vertikal Berbasis Mikrokontroler Terhadap Nilai Getaran Chatter	163-172
<b>Authors:</b> Festo Andre Hardinsi, Oyong Novareza, Achmad As'ad Sonief	
<hr/>	
<b>Title:</b> Konsentrasi Penggunaan Tepung Umbi Uwi ( <i>Dioscorea spp.</i> ) Sebagai Prebiotik terhadap Kualitas Kimia dan Kualitas Mikrobiologi Salami Daging Ayam Pedaging	173-183
<b>Authors:</b> Dyah Triasih, Y. O. Linata, M. Hilmi, A. U. Prastujati, S. Ton	
<hr/>	
<b>Title:</b> Mengembangkan AKNI Dengan Blue Ocean Strategy	184-194
<b>Authors:</b> Pudji Herijanto	
<hr/>	
<b>Title:</b> Penggunaan Hasil Motion Capture (Data BVH) Untuk Menganimasikan Model Karakter 3D Agar Menghasilkan Animasi Yang Humanoid	195-202
<b>Authors:</b> Heri Priya Waspada, Ismanto, Firman Hidayah	

---

## DAMPAK PANDEMI VIRUS COVID-19 TERHADAP KEPUTUSAN MENGGUNAKAN E - LEARNING DI POLITEKNIK PIKSI GANESHA BANDUNG

Tiris Sudrartono<sup>1</sup>, Wiwi warsiati<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Komputerisasi Akutansi, Program Studi Administrasi Keuangan, Politeknik Piksi Ganesha Bandung  
e-mail: [Tiris.sudrartono@gmail.com](mailto:Tiris.sudrartono@gmail.com)<sup>1</sup>,  
[wiiwarsati@gmail.com](mailto:wiiwarsati@gmail.com)<sup>2</sup>

Penulis korespondensi. Tiris Sudrartono, Program Studi komputerisasi Akutansi Politeknik Piksi Ganesha Bandung  
e-mail : [Tiris.sudrartono@gmail.com](mailto:Tiris.sudrartono@gmail.com)

### ARTIKEL INFO

#### Artikel History:

Menerima 23 Juli 2020  
Revisi 25 Agustus 2020  
Diterima 2 November 2020  
Tersedia Online 30 Desember 2020

#### Kata kunci :

Virus Covid-19, E-Learning

### ABSTRAK

**Objektif.** Pandemi Virus Covid-19 merupakan wabah penyakit berupa virus yang awalnya berasal dari kota Wuhan negara Tiongkok, Dengan adanya pandemi Virus Covid -19 tersebut berpengaruh terhadap pendidikan tinggi. Mengikuti Himbawan pemerintah untuk mengurangi mobilitas orang dari satu tempat ke tempat lain. Menegaskan belajar dari rumah, dan beribadah di rumah. Disisi lain demi tetap menjaga pendidikan biasa tetap berjalan dengan baik serta mendukung pemerintahan dalam mendukung Psysical distancing karena adanya Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) sehingga tidak dapat dilakukan pembelajaran tatap muka dalam waktu tertentu, maka perlu diadakan penelitian untuk menentukan model pembelajaran online yang bermanfaat dan sesuai bagi para mahasiswa. elearning merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan fasilitas teknologi informasi dan komunikasi dan pembelajaran jarak jauh dilakukan dengan pembelajaran teknologi informasi dengan penggunaan perangkat elektronik yaitu laptop, computer maupun gadget. Teknologi di lingkungan kampus Berdasarkan alasan tersebut tindakan mengamatan dalam penelitian yang dilakukan penggunaan elearning oleh mahasiswa di politeknik piksi ganesha

**Material and Metode.** Penelitian ini menggunakan metode diskriptif kuantitatif untuk mendapatkan informasi kendala dan akibat pandemic COVID-19 terhadap pemanfaatan e-learning ukuran sampel wawancara responden oleh mahasiswa politeknik piksi ganesha bandung.

**Hasil.** Sebanyak 75.6 % responden menyatakan mengetahui tentang Pandemi Virus Covid-19 dan sebanyak 81.8 % responden memutuskan pembelajaran secara online menggunakan aplikasi E-Learning yang serta diketahui dampak Virus Covid-19 terhadap keputusan penggunaan E-Learning sebesar 79,3 % dan sebesar 20.7 % dipengaruhi faktor lain yang tidak diteliti oleh penulis.

**Kesimpulan.** Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disampaikan bahwa mahasiswa lebih memilih pembelajaran secara online dengan menggunakan aplikasi pembelajaran E-Learning yang memiliki fasilitas lebih lengkap dan akses ID yang diperoleh mahasiswa mudah digunakan melalui E-Learning Indonesia Net

**ARTICLE INFO***Artikel History:*

Received 23 Juli 2020

Revision 25 Agustus 2020

Accepted 2 November 2020

Available Online 30

December 2020

**Keywords :***Covid-19 Virus, E-Learning***A B S T R A C T**

**Objective,** The Covid-19 Virus Pandemic was an outbreak in the form of a virus that initially originated from the city of Wuhan in the Chinese country. The Covid Virus-19 pandemic, affected higher education. Following the government's appeal to reduce the mobility of people from one place to another. It was confirming learning from home and worship at home. On the other hand, for the sake of keeping regular education going well and supporting the government in helping psychological distancing due to the Large-Scale Social Restrictions (PSBB) so that face-to-face learning cannot be done in a certain amount of time, research is needed to determine applicable online learning models and suitable for students. Elearning is a learning model that utilizes information and communication technology facilities, and distance learning is done by learning information technology using electronic devices, namely laptops, computers, and gadgets. Technology in the campus environment Based on these reasons, the observational action in the research carried out the use of e-learning by students in the politeknik piksi Ganesha.

**Materials and Methods.** This study uses a quantitative descriptive method to obtain information on the constraints and consequences of the COVID-19 epidemic on the use of e-learning, the sample size of the respondents' interviews for this study, students of the Polytechnic piksi Ganesha Bandung.

**Conclusion.** Based on the research results, it can be said that students prefer online learning by using E-Learning learning applications that have more complete facilities, and ID access obtained by students is easy to use through E-Learning Indonesia Net.

**1. PENDAHULUAN**

Di awal tahun 2020 ini, dunia dikagetkan dengan kejadian infeksi berat dengan penyebab yang belum diketahui, yang berawal dari laporan dari Cina kepada *World Health Organization (WHO)* terdapatnya 44 pasien pneumonia yang berat di suatu wilayah yaitu Kota Wuhan, Provinsi Hubei, China, tepatnya di hari terakhir tahun 2019 Cina (*Coronavirus Disease (COVID-19) Situation Reports*, n.d.). Dugaan awal hal ini terkait dengan pasar basah yang menjual ikan, hewan laut dan berbagai hewan lain. Pada 10 Januari 2020 penyebabnya mulai teridentifikasi dan didapatkan kode genetiknya yaitu virus corona baru. [Internet]. 2020 [cited 28 March 2020]. Selanjutnya perkembangan Virus tersebut menyebar ke seluruh dunia akibat adanya mobilitas atau pergerakan manusia yang tidak terdeteksi membawa virus tersebut hingga hingga di awal Februari 2020 virus tersebut mulai masuk ke Indonesia.

Banyak kajian dan penelitian di lakukan oleh para peneliti Indonesia tentang Virus tersebut terutama dampaknya bagi perekonomian Indonesia dan salah satu diantaranya berdampak pada sektor pendidikan, diantaranya penelitaian yang telah dilakukan oleh Agus Purwanto dan rekan dari Universitas Harapan Indonesia yang dipublikasi pada jurnal No. E-2716 4446 (Purwanto et al., 2020) yang berjudul Sudi Eksploratif Dampak Pandemi Covid-19 terhadap pembelajaran *online* di Sekolah Dasar dan Hasil dari penelitiannya menyatakan terdapat beberapa kendala yang dialami oleh murid, guru dan orang tua dalam kegiatan belajar mengajar online yaitu penguasaan teknologi masih kurang, penambahan biaya kuota internet, adanya pekerjaan tambahan bagi orang tua dalam mendampingi anak belajar, komunikasi dan sosialisasi antar siswa, guru dan orang tua menjadi berkurang dan Jam kerja yang menjadi tidak terbatas bagi guru karena harus berkomunikasi dan berkoordinasi dengan orang tua, guru lain, dan kepala sekolah. Berdasarkan kondisi pandemi virus covid-19 yang melanda Indonesia khususnya kota Bandung maka diadakan

penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui dampak pandemi virus Covid-19 terhadap keputusan penggunaan Elearning oleh mahasiswa di kota Bandung dalam melaksanakan pembelajaran secara daring atau *online* yang memanfaatkan media elektronik dan jaringan Internet.

(Merrow,2012) Menyatakan “*blended learning is some mix of traditional classroom instraction which in itself varies considerably and instraction mediated by technology*”. Dengan kata lain, pembelajaran campuran atau Blended learning merupakan perpaduan pembelajaran kelas tradisional dengan pembelajaran berbasis teknologi modern. Dalam pelaksanaannya Berdasarkan data dari LLDIKTI Wilayah IV Jawa Barat-Banten di kota Bandung sampai dengan tahun 2019 terdapat 120 perguruan tinggi Negeri dan Swasta dan salah satu di antaranya Politeknik Piksi Ganesha sebagai tempat penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui ada tidak nya dampak pandemi Virus Covid-19 terhadap penggunaan E-Learning di kalangan mahasiswa.

(Istikhomah et al 2014) menyatakan Persepsi mahasiswa tentang hambatan-hambatan internal yang dialami dalam menggunakan media pembelajaran e-learning adalah minat mahasiswa yang masih kurang dalam menggunakan media e-learning. Informan mengungkapkan alasan dari kuarangnya minat dalam menggunakan e-learning adalah tidak ada rasa ketertarikan menggunakan web e-learning dari kampus lain, adanya rasa malas dari dalam diri. Ada juga informan yang menjawab tentang hambatan yang dialami dalam penggunaan media pembelajaran e-learning adalah aktivitas mahasiswa, seperti mahasiswa banyak tugas.

## 2. MATERIAL DAN METODE

Penelitian ini menggunakan metode Deskriptif Kuantitatif, berdasarkan (Yusuf, 2016) (2017:62) menyatakan bahwa penelitian deskriptif kuantitatif merupakan usaha sadar dan sistematis untuk memberikan jawaban terhadap suatu masalah dan atau mendapatkan informasi lebih mendalam dan luas terhadap suatu fenomena dengan menggunakan tahap-tahap penelitian dengan pendekatan kuantitatif, Responden dalam penelitian ini mahasiswa politeknik piksi ganesha bandung yang masih aktif, Untuk menentukan ukuran sampel peneliti menggunakan rumus teknik solvin dari buku metode penelitian kuantitatif menurut (Siregar, 2013) karna jumlah populasi telah diketahui maka menggunakan teknik solvin dengan margin error sebesar 10 % ( $e=0.01$ ) dan diperoleh hasil sebanyak 95 Orang.

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} = \frac{2139}{1 + 2139(0.1)^2} = \frac{2139}{22.139} = 95.5 = 95$$

Untuk mengetahui ada tidaknya dampak Virus Covid-19 terhadap Keputusan penggunaan E-Learning oleh mahasiswa dilakukan beberapa pertanyaan kepada mahasiswa yang terpilih sebagai sample yang dijadikan sebagai responden melalui sebaran kuisisioner secara online google form dan semua jawaban responden di uji analis melalui alat uji statistik SPSS V.25, Menurut Syofian (2015:86) pada penelitian kuantitatif kegiatan analisis datanya meliputi pengolahan data dan penyajian data, melakukan perhitungan untuk mendeskripsikan data dan melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji statistik, dalam penelitian ini yang di uji adalah Uji Validitas, Uji Realibilitas, Regresi Linier Sederhana, Linieritas, serta Koefesien Determinasi. Sedangkan untuk menterjemahan jawaban responden dilakukan melalui persentase data jawaban responden menggunakan skala likret(Nalendra & Mujiono, 2020).

Untuk mengetahui jawaban responden tentang pemahaman responden tentang Pandemi virus Covid-19 dan tentang Keputusan menggunakan pembelajaran secara online menggunakan aplikasi e-Learning di Politeknik Piksi Ganesha Bandung digunakan kriteria nilai sebagai berikut :

Tabel 1.1 Kriteria Nilai Jawaban Responden

Presentase (%)	Skor Harapan Virus Covid-19	Skor Harapan Keputusan Pembelajaran	Kriteria Nilai
20 - 35,99	1235 - 2222	950 - 1709	Sangat Rendah
36 - 51,99	2223 - 3210	1710 - 2469	Rendah
52 - 67,99	3211 - 4198	2470 - 3229	Sedang
68 - 83,99	4199 - 5186	3230 - 3989	Tinggi
84 - 100	5187 - 6175	3990 - 4750	Sangat Tinggi

Sumber : Data yang Diolah 2020

Berdasarkan jawaban responden melalui kusioner yang dibagikan, diperoleh data tentang Pandemi Virus Covid-19 pada tabel 1.2 berikut :

Tabel 1.2 Rekapitulasi Jawaban Responden Tentang Pandemi Virus Covid-19

No	Pertanyaan	Skor					Total skor	%	Kriteria
		ST	T	S	R	SR			
<b>Virus Covid -19</b>									
1.	Virus Menyerang Sistem Pernapasan	24	65	4	1	1	395	83,1%	Tinggi
2.	Virus Penyebab Infeksi Pernapasan	18	60	15	1	1	378	79,6%	Tinggi
<b>Tingkat Kematian akibat Virus Covid-19</b>									
3.	Virus Covid-19 menyerang pada segala usia dan mengakibatkan kematian	21	65	6	3	-	389	81,9%	Tinggi
4.	Virus Covid-19 belum ada obatnya	24	51	16	3	1	379	79,8%	Tinggi
<b>Gejala Virus Covid-19</b>									
5.	Demam dan Suhu tinggi di atas 38 C	26	53	12	4	-	386	81,3%	Tinggi
6.	Batuk Kering dan sesak napas	27	60	3	5	-	394	82,9%	Tinggi
<b>Peyebaran Virus Covid-19</b>									
7.	Kontak jarak dekat dengan penderita Virus Covid-19	22	64	8	1	-	392	82,5%	Tinggi
8.	Memegang mulut dan Hidung tanpa cuci tangan dulu setelah menyentuh benda lain	17	68	6	3	1	382	80,4%	Tinggi
<b>Diagnosa Virus Covid -19</b>									
9.	Rapid test untuk mendikteksi antibodi	27	59	5	3	1	393	82,7%	Tinggi
10.	Swab Test atau PCR test untuk mendeteksi virus dalam dahak	29	59	4	3	-	399	84%	Sangat Tinggi
<b>Pengobatan Virus Covid-19</b>									
11.	Merujuk ke RS yang ditunjuk Pemerintah	27	62	4	2	-	399	84%	Sangat Tinggi
<b>Komplikasi Virus Covid-19</b>									
12.	Komplikasi beberapa penyakit dengan Covid-19 menyebabkan kematian	21	68	2	4	-	391	82,3%	Tinggi

Pencegahan Virus Covid-19									
13.	Terapkan Physical Distancing dan disiplin menjaga kesehatan	20	66	7	1	1	388	81,7%	Tinggi
<b>Total skor</b>							4666	75.6%	Tinggi
<b>Presentase (%) berdasarkan skor harapan ( Tabel 1.1)</b>									
<b>Kriteria nilai</b>									

*Sumber Sumber Yang diolah 2020*

Pada Tabel 1.2 diketahui bahwa responden yaitu mahasiswa Politeknik Piksi Ganesha Bandung mengetahui tentang Virus Covid-19 dengan persentase nilai 75.6 % atau Tinggi dan berikut rekapitulasi jawaban responden tentang keputusan menggunakan E-learning sebagai pembelajaran onlinenya seperti pada tabel 1.3.

**Tabel 1.3 Rekapitulasi Jawaban Responden Tentang Keputusan Penggunaan E-Learning**

No	Pertanyaan	Skor					Total skor	%	Kriteria
		ST	T	S	R	SR			
<b>Pilihan Produk</b>									
1.	Konten Pembelajaran Online yang mudah di akses dimanapun dan kapanpun	24	58	10	2	1	387	81,5	Tinggi
2.	Konten Mudah dipelajari dan menampung berbagai materi pemebelajaran	23	56	12	3	1	382	80,4	Tinggi
<b>Pilihan Merek</b>									
3.	E-Learning Indonesia net	17	70	5	2	1	385	81,05	Tinggi
4.	E-Learning Indenesia terkoneksi server perguruan tinggi	18	67	5	3	2	381	80,2	Tinggi
<b>Pilihan Saluran Penggunaan</b>									
5.	Bisa Di akses mealui komputer/laptop yang terkoneksi jaringan internet	15	68	8	3	1	378	79,6	Tinggi
6.	Bisa d akses menggunakan handphone/ smartphone yang terkoneksi internetr	20	63	9	3	-	385	81,5	Tinggi
<b>Waktu Penggunaan</b>									
7.	Bisa digunakan sesuai setting waktu	24	68	2	1	-	400	84,2	Sangat Tinggi
8.	Biasa di guanakan melalui akses khusus	26	65	2	2	-	400	81,2	Sangat Tinggi
<b>Jumlah Penggunaan</b>									
9.	Server mampu manampung jumlah pengguna E-Learinng 2000 orang pada saat bersamaan	24	61	8	2	-	392	82,5	Tinggi
10.	Seluruh mahasiswa, dosen dan staff aktif menggunakan eLearning Piksi Ganesha	25	64	4	2	-	397	83,6	Tinggi
<b>Total skor</b>							3887	81,8	Tinggi
<b>Presentase (%) berdasarkan skor harapan ( Tabel 1.1)</b>									
<b>Kriteria nilai</b>									

*Sumber: data yang diolah penulis 2020*

Berdasarkan Tabel 1.3 diketahui jawaban responden yaitu mahasiswa Politeknik Piksi Ganesha tentang keputusan penggunaan Elearning sebagai cara pembelajaran pada saat pandemi covid-19 ternilai tinggi dengan skor 81.8 %.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN



Menurut (Nurkholis, 2020) Penyakit yang timbul oleh Coronavirus adalah kumpulan virus yang bisa menginfeksi sistem pernapasan. Pada banyak kasus, virus ini hanya menyebabkan infeksi pernapasan ringan, seperti flu. Namun, virus ini juga bisa menyebabkan infeksi pernapasan berat, seperti infeksi paru-paru (pneumonia). Selain virus SARS-CoV-2 atau virus Corona, virus yang juga termasuk dalam kelompok ini adalah virus penyebab *Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS) dan virus penyebab *Middle-East Respiratory Syndrome* (MERS). Meski disebabkan oleh virus dari kelompok yang sama, yaitu coronavirus, COVID-19 memiliki beberapa perbedaan dengan SARS dan MERS, antara lain dalam hal kecepatan penyebaran dan keparahan gejala. Penderita COVID-19 dapat mengalami demam, batuk kering, dan kesulitan bernafas. Pada penderita yang paling rentan, penyakit ini dapat berujung pada pneumonia dan kegagalan multiorgan. Infeksi ini menyebar melalui percikan (*droplet*) dari saluran pernapasan yang sering dihasilkan saat batuk atau bersin dari satu orang ke orang lain. Sampai saat ini belum ada vaksin atau obat yang dapat menyembuhkan penyakit ini.

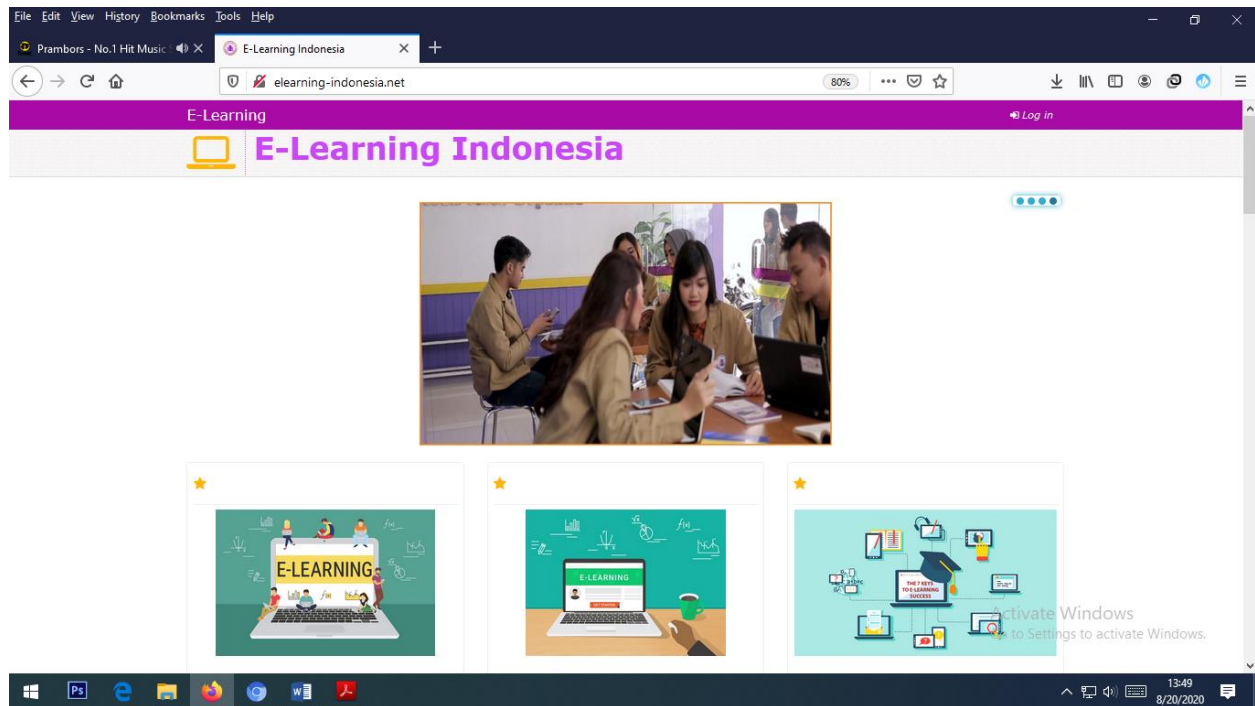
Pencegahan yang dapat dilakukan yaitu dengan rajin mencuci tangan, etika batuk, menghindari kontak jarak dekat dengan orang sakit. Dalam situasi wabah virus korona di Indonesia perlu memahami tentang : Covid-19, Tingkat kematian akibat Covid-19, Gejala Virus Covid-19, Mengikuti Himbawan pemerintah, pada Kamis 19 Maret 2020, Presiden Joko Widodo menyampaikan prioritas untuk mengurangi mobilitas orang dari satu tempat ke tempat lain. Menegaskan belajar dari rumah, dan beribadah di rumah. Disisi lain demi tetap menjaga pendidikan bias tetap berjalan dengan baik serta mendukung pemerintahan dalam mendukung *Physical distancing* di tengah pandemi Covid 19 sesuai intruksi presiden untuk tetap dirumah. Dan dalam menyingkapi kebijakan pemerintah serta menteri pendidikan dan kebudayaan.

Politeknik Piksi Ganesha juga turut melakukan pembelajaran jarak jauh dalam rangka mendukung kerja pemerintah dalam menekan laju penyebaran virus corona covid 19 keputusan direktur piksi menerangkan untuk pembelajaran system daring online surat No.385/Dir/Mhs/2019.2/III/2020 .

Menurut (Agustina, 2013) pemanfaatan elearning sebagai media pembelajaran baik dalam bentuk intruksi maupun kebijakan. E-learning dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya.

elearning merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan fasilitas teknologi informasi dan komunikasi dan pembelajaran jarak jauh dilakukan dengan pembelajaran teknologi informasi dengan penggunaan perangkat elektronik yaitu laptop, computer maupun gadget. Teknologi di lingkungan kampus Politeknik Piksi Ganesha diantaranya menggunakan elearning <http://elearning-indonesia.net/> Tampilan pada browser selanjutnya akan seperti pada gambar 1.





Gambar 1. Tampilan awal eLearning

Adanya e-learning memang sangat membantu dosen dalam perkuliahan online. Fitur yang disediakan oleh aplikasi sistem eLearning untuk mengorganisir kuliah yang di ampuhnya. Beberapa kendala yang dihadapi dosen untuk dapat membuat kelas matakuliah di eLearning adalah: masih ada dosen yang tidak/belum tahu menggunakan Elearning, masih sedikit dosen yang mampu membuat materi kuliah dalam bentuk digital. Penelitian yang dilakukan oleh (Nurjayanti, 2012) di peroleh hasil yaitu metode pembelajaran ini telah membangun pola pikir komunikasi yang komprehensif dan interaktif kepada mahasiswa, dosen dan dapat di jadikan pembelajaran alternatif karena disarankan cukup efektif dan efisien baik dari segi pelaksanaan maupun evaluasi pembelajaran. Metode elearning dapat menjadi media informasi

tidak semua dosen dapat mengisi konten materi di elearning yang hanya di perbolehkan untuk membuat materi kuliah hanya dosen kordinator sedangkan untuk yang bukan dosen kordinator di perbolehkan membuat menyumbang soal-soal quis, UTS dan UAS. Dosen yang bukan kordinator hanya boleh mengapprove mahasiswa agar menyeragamkan materi perkuliahan di Politeknik piksi ganesha bandung.

Dampak yang dirasakan mahasiswa berupa akses informasi yang terkendala oleh sinyal. Hal ini dikarenakan sebagian mahasiswa berada di daerah dengan kekuatan sinyal yang lemah. Untuk mengatasinya mahasiswa harus keluar atau ketempat tertentu yang memungkinkan sinyal cukup kuat agar bisa mengikuti perkuliahan di e learning. Tentu saja hal ini menyebabkan lambatnya mahasiswa dalam mengakses informasi.

Dari keseluruhan jumlah matakuliah yang terdapat pada sistem eLearning, sebagian besar hanya menjadikan sistem eLearning sebagai media untuk menyebarluaskan materi kuliah kepada peserta kuliah. Dalam hal ini sistem eLearning yang ada tidak atau belum dimanfaatkan secara optimal. Fitur yang disediakan oleh aplikasi sistem eLearning itu sendiri dapat memudahkan dosen untuk mengorganisir kuliah yang diampunya.

Menurut (Daniswara, 2016) dalam proses pembelajaran konten memegang peranan penting karena langsung berhubungan dengan proses pembelajaran peserta siswa. Konten

merupakan obyek pembelajaran yang menjadi salah satu parameter keberhasilan elearning melalui jenis, isi dan bobot konten. Sistem e-learning harus dapat: 1. Menyediakan konten yang bersifat *teacher-centered* yaitu konten instruksional yang bersifat prosedural, deklaratif serta terdefinisi dengan baik dan jelas; 2. Menyediakan konten yang bersifat *learner-centered* yaitu konten yang menyajikan hasil *outcomes* dari instruksional yang terfokus pada pengembangan kreatifitas dan memaksimalkan kemandirian; 3. Menyediakan contoh kerja *work example* pada material konten untuk mempermudah pemahaman dan memberikan kesempatan untuk berlatih; 4. Menambahkan konten berupa games edukatif sebagai media.

Keputusan menggunakan e-Learning sebagai model pembelajaran pada saat pandemi virus Covid-19. (Sahu, 2020), masa darurat pandemik ini mengharuskan sistem pembelajaran diganti dengan pembelajaran daring agar proses pembelajaran tetap berlangsung (Sintema, 2020), hal ini jelas mengubah pola pembelajaran yang mengharuskan guru dan pengembang pendidikan untuk menyediakan bahan pembelajaran dan mengajar siswa secara langsung melalui alat digital jarak jauh

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui efek perubahan yang terjadi pada Pandemi Virus Covid-19 terhadap Keputusan Penggunaan E-Learning di Politenik Piksi Ganesha Bandung. Adapun hasil Dampak Pandemi Virus Covid-19 terhadap Keputusan Menggunakan E-learning menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 25* adalah sebagai berikut:

**Tabel 1 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.533	2.151		.248	.805
	Pandemi Virus Covid-19	.756	.040	.891	18.890	.000

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui efek perubahan yang terjadi pada Pandemi Virus Covid-19 terhadap Keputusan Penggunaan E-Learning di Politenik Piksi Ganesha Bandung. dapat diketahui bahwa nilai variabel dependen Keputusan Penggunaan E-Learning adalah 0.533 atau 53.3% sedangkan nilai Pandemi Virus Covid-19 (b) adalah 0.756 atau 75.6% sehingga persamaan regresinya dapat ditulis:

$$Y = a + bX \text{ atau } Y = 0.533 + 0.756 X$$

Konstanta sebesar 0.533 artinya jika Pandemi Virus Covid-19 (X) nilainya adalah 0.533, maka Keputusan Penggunaan E-Learning (Y) nilainya adalah sebesar 0.533 dengan arah hubungan positif atau kenaikan. Sedangkan koefisien regresi variabel Pandemi Virus Covid-19 (X) adalah sebesar 0.756 artinya jika Pandemi Virus Covid-19 (X) mengalami peningkatan satu kali, maka variabel Keputusan penggunaan E-Learning (Y) akan mengalami peningkatan sebesar 0.756. koefisien bernilai positif artinya terjadi hubungan positif antara Pandemi Virus Covid-19

**Tabel 2 Hasil Uji Koefisien Determinasi**

Model Summary <sup>b</sup>
----------------------------

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.891 <sup>a</sup>	.793	.791	2.577
a. Predictors: (Constant), Total_X				
b. Dependent Variable: Total_Y				

*Sumber: Hasil Olah SPSS 25 (2020)*

Dapat diketahui nilai koefisien determinasi *R Square* adalah sebesar 0.793 atau sama dengan 79.3%. Angka tersebut mengandung arti bahwa Pandemi Virus Covid-19 Berdampak terhadap variabel Keputusan Penggunaan E-Learning sebesar 79.3% sedangkan sisanya 20.7% terdampak oleh faktor lain.

#### 4. KESIMPULAN

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Keputusan penggunaan elearning adalah sebuah pengembangan proses pembelajaran berbasis online yang dapat digunakan sebagai interaksi secara flexible antara Dosen dan mahasiswa. pada E-Learning dapat dijadikan acuan dalam proses pengambilan keputusan oleh Direktur Politeknik Piksi ganesha bandung untuk menentukan pengembangan mahasiswa dari pembahasan materi atau contoh kasus pembelajaran yang dirasa membuat mahasiswa lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran online sehingga mahasiswa tersebut dapat memahami mata pelajaran yang diberikan dosen.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, M. (2013). Pemanfaatan E-Learning sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*, 1(1).
- Coronavirus Disease (COVID-19) Situation Reports. (n.d.). Retrieved December 22, 2020, from <https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/situation-reports>
- Daniswara. (2016). Penerapan E-learning sebagai Alat Bantu Mengajar dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Widya*, 3(4), 17–21.
- Istikhomah, H., Indarto, A. S., & PS, D. T. (2014). Persepsi Mahasiswa Tentang Media Pembelajaran E-Learning. *Jurnal Ilmu Kebidanan (Journal of Midwifery Science)*, 2(2), 107–114.
- Morrow, J. (2012). *Blended Learning, But To What End?/ Taking Note*.
- Nalendra, A. K., & Mujiono, M. (2020). Perancangan PERANCANGAN IoT (INTERNET OF THINGS) PADA SISTEM IRIGASI TANAMAN CABAI. *Generation Journal*, 4(2), 61–68. <https://doi.org/10.29407/gj.v4i2.14187>
- Nurjayanti, B. (2012). *Pengembangan Metode Pembelajaran Online Berbasis E-learning (studi kasus mata kuliah bahasa pemrograman)*.
- Nurkholis, N. (2020). Dampak Pandemi Novel-Corona Virus Disiase (Covid-19) Terhadap Psikologi Dan Pendidikan Serta Kebijakan Pemerintah. *Jurnal PGSD*, 6(1), 39–49.
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Hyun, C. C., Wijayanti, L. M., & Putri, R. S. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 1–12.
- Sahu, P. (2020). Closure of universities due to Coronavirus Disease 2019 (COVID-19): impact on education and mental health of students and academic staff. *Cureus*, 12(4).
- Sintema, E. J. (2020). E-Learning and Smart Revision Portal for Zambian primary and secondary school learners: A digitalized virtual classroom in the COVID-19 era and beyond. *Aquademia*, 4(2), ep20017.
- Siregar, S. (2013). Metode penelitian kuantitatif. *Jakarta: Kencana*.
- Yusuf, A. M. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif & penelitian gabungan*. Prenada Media.