Pemanfaatan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Pada Program Studi PPKn Universitas Quality

Krista Surbakti¹⁾, Manitron Bangun²⁾, Elviany Br Barus³⁾

Email: kristasurbakti84@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan e-learning sebagai media pembelajaran dan faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhinya pada Program Studi PPKn FKIP Universitas Quality, mahasiswa Semester Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality di masa pandemi covid-19. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif dan subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester dua yang sedang mengikuti mata kuliah perkembangan peserta didik pada Program Studi PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality. Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu kuisioner yang disebarkan kepada mahasiswa dalam satu kelas yang berjumlah 8 mahasiswa dan analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Untuk menguji hipotesis digunakan uji t-test dan hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan terhadap kreatifitas mahasiswa dengan memanfaatkan e-learning sebagai media pembelajaran dimasa pandemi covid-19. Hasil penelitian harus bermanfaat bagi masyarakat luas

Kata Kunci : E-learning, Media Pembelajaran, Mahasiswa

Pendahuluan

A. Latar Belakang Penelitian

Untuk dapat mengetahui, memahami dan melakukan hal yang tadinya belum diketahui, dipahami dan tidak dapat dilakukan, merupakan proses belajar seseorang. Proses belajar yang kurang maksimal dapat menyebabkan hasil belajar yang kurang maksimal. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Pengalaman belajar siswa diperoleh dari proses belajar siswa, maka proses belajar siswa dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Mahasiswa dalam belajar membutuhkan motivasi yaitu suatu dorongan atau kekuatan yang menyebabkan mahasiswa mempunyai keinginan untuk melakukan kegiatan belajar. Dosen memiliki peranan penting dalam menumbuhkan motivasi belajar Mahasiswa. Dosen dapat menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar Mahasiswa dan media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu Dosen menciptakan pembelajaran yang menarik.

Pembelajaran saat ini, lebih diarahkan pada aktivitas modernisasi dengan bantuan teknologi canggih, apa lagi di masa pandemi corona (Covid-19) ini dengan harapan dapat membantu mahasiswa dalam mencerna materi

perkuliahan secara interaktif, produktif, efektif, inspiratif, konstruktif, dan menyenangkan. Selain itu, mahasiswa juga diharapkan memiliki life skill dari aplikasi teknologi tersebut.

Dengan adanya era teknologi yang semakin berkembang ini maka program pembelajaran diarahkan untuk bisa memanfaatkan teknologi dengan lebih baik. Salah satu pemanfaatan teknologi saat ini adalah *e-Learning* menggunakan web untuk mengaksesnya. Tidak memungkiri karena banyak mahasiswa sekarang memiliki smart phone jadi lebih mudah untuk mengaksesnya dari manapun berada dan kapanpun juga. Pemanfaatan e-learning yang biasa dikembangkan saat ini adalah menggunakan LMS (Learning Management System).

Universitas Quality merupakan salah satu Perguruan Tinggi yang telah memanfaatkan e-Learning sebagai media pembelajaran pada masa pandemi covid-19. Kegiatan pembelajaran menggunakan media e-learning di kampus tersebut adalah memanfaatkan aplikasi moodle. Dalam proses pembelajaran mahasiswa diberikan penugasan oleh dosen dan mengirimkan hasil laporannya ke e-learning. Selain itu juga mahasiswa diberikan materi tambahan guna memahami lebih luas materi yang mungkin belum bisa tersampaikan

langsung ketika tatap muka di kelas. E-learning merupakan media alternatif untuk memberikan soal-soal ujian test dan improvisasi media yang tidak selalu menggunakan media cetak apalagi dimasa pandemi corona (Covid-19) ini, e-learning sangat bermanfaat bagi mahasiswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kegiatan belajar mengajar secara tatap muka tidak efektif
2. Dosen tidak bisa memberikan materi secara langsung kepada mahasiswa di kelas
3. Mahasiswa kurang termotivasi dalam belajar
4. Hasil belajar mahasiswa rendah
5. Kurangnya pemahaman mahasiswa terhadap pembelajaran yang diberikan dosen.

C. Rumusan Masalah Dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah manfaat e-learning sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa di semester II Program Studi PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality?

D. Tujuan Khusus

1. Mengamati mahasiswa dalam menerima pelajaran yang diberikan oleh dosen

2. Melaksanakan PBM dengan menggunakan aplikasi google classroom di kelas

E. Urgensi Penelitian

Penelitian ini akan menghasilkan pengetahuan bahwa aplikasi google class room sangat baik digunakan oleh dosen dan mahasiswa dalam pelaksanaan proses belajar mengajar dengan baik pada masa pandemi corona (covid-19).

Tinjauan Pustaka

1. Pengertian E-Learning

E-learning merupakan singkatan dari *elektronic learning*, yaitu proses pembelajaran yang menggunakan media elektronik khususnya internet sebagai sistem pembelajarannya. E-learning merupakan dasar dan konsekuensi dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Bullen & Janes (2011:176) mendefinisikan e-learning sebagai pembelajaran yang terjadi ketika teknologi internet digunakan untuk memfasilitasi, menyampaikan, dan memungkinkan proses pembelajaran dengan jarak yang jauh. Definisi yang lebih umum dikemukakan oleh Freire & Pereira (2012) yaitu e-learning merupakan pembelajaran pada program pendidikan atau pelatihan melalui sarana elektronik. Naidu (2013:1) mengatakan "E-learning is commonly referred to the

intentional use of networked information and communications technology in teaching and learning”. E- learning juga merupakan sebuah proses pembelajaran berbasis elektronik. Salah satu media yang digunakan adalah jaringan komputer. Dengan demikian memungkinkan untuk dikembangkan dalam bentuk web. Penyajian e-learning berbasis web bisa menjadi lebih interaktif. Informasi-informasi mengenai perkuliahan juga bisa real-time. Begitu juga dengan komunikasi, meskipun tidak secara langsung tatap muka, tapi forum diskusi perkuliahan bisa dilakukan secara online dan real time. Dimana sistem e-learning tidak memiliki batasan akses, inilah yang memungkinkan perkuliahan bisa dilakukan lebih banyak waktu. Kapanpun dan dimanapun asalkan tersedia jaringan internet mahasiswa bisa mengakses sistem ini.

2. Pengertian belajar

Belajar adalah suatu aktivitas atau proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Belajar merupakan suatu proses suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan

hanya mengingat. Dengan belajar manusia dapat melakukan perubahan-perubahan pada dirinya sehingga tingkahlakunya dapat berkembang.

3. Pengertian Mengajar

Menurut Sanjaya (2012:96), menyatakan bahwa “mengajar adalah sebagai proses penyampaian informasi atau pengetahuan dari guru kepada siswa. Menurut Defenisi dari Dequeliy dan Gazali, dalam Slameto (2015:30), Menyatakan bahwa “mengajar adalah menanamkan pengetahuan pada seseorang dengan cara paling singkat dan tepat”. Menurut Waini Rasyidin (Slameto, 2011: 34) “Mengajar adalah partisipasi guru dan siswa satu sama lain. Guru merupakan koordinator, yang melakukan aktivitas dalam intraksi sedemikian rupa, sehingga siswa belajar seperti yang kita harapkan. Guru hanya menyusun dan mengatur situasi belajar dan bukan menentukan proses belajar”.

4. Pengertian pembelajaran

Menurut Winkel dalam (Eveline Siregar dan Hartini Nara, 2011:12) “Pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan mempehitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan

terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa”. Sementara menurut Miarso (Eveline Siregar dan Hartini Nara, 2011:12) menyatakan bahwa “pembelajaran adalah usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali”.

5. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Winkel (Purwanto, 2011:45) “Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya”. Menurut Benyamin

S. Bloon (Asep Jihad dan Abdul Haris, 2013:14) berpendapat bahwa “hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam dua macam yaitu pengetahuan dan keterampilan”. Sedangkan Sudjana (Asep Jihad dan Abdul Haris, 2013:15) berpendapat “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

6. Pengertian Media Pembelajaran

Istarani (2011:1) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah seluruh rangkaian pembelajaran materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum

dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

7. Road Map Penelitian

Road Map penelitian yang akan dilakukan memiliki tiga tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan dan monev (monitoring dan evaluasi) dimana perencanaan yaitu pada ide/gagasan dan pembuatan proposal penelitian, pelaksanaan pada saat melakukan penelitian serta analisis data penelitian, dan monev pada saat penelitian harus dikaji ulang agar tidak terjadi kesalahan data dan sesuai dengan target luaran penelitian.

Metode Penelitian

A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Prodi PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah mahasiswa Prodi PPKn semester II mata kuliah perkembangan peserta didik.

C. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui manfaat e-learning sebagai media pembelajaran.

D. Tugas Peneliti

Penelitian ini memiliki beberapa

tahapan pelaksanaan yang dilaksanakan di dalam kelas online, yaitu melakukan Perencanaan, Pengamatan dan Pelaksanaan yang dilakukan oleh peneliti.

Diagram Alir Penelitian

Metodologi penelitian bertujuan untuk menyelesaikan masalah yang ada secara terstruktur. Berikut pembagian dari flow chart penelitian ditunjukkan dalam gambar dibawah ini. Persiapan pembuatan lembar observasi

Peneliti melakukan persiapan mengenai lembar observasi. Pembuatan lembar observasi yang merupakan perangkat dari penelitian yang dilakukan agar data yang diperoleh relevan dan valid.

A. Mempersiapkan responden dan sampel

Hal ini dilakukan agar data yang diperoleh langsung diambil dari para responden yang dijadikan sampel dalam penelitian ini.

B. Melakukan Observasi

Dilakukan pada saat penelitian ini dilaksanakan ketempat lokasi penelitian yaitu prodi PPKn FKIP Universitas Quality berada.

C. Pembuatan Laporan dan Analisis

Dilakukan pada saat melakukan penelitian dan setelah penelitian dilapangan. Data yang telah

didapatkan akan di analisis sesuai dengan metode penelitian yang sudah di buat.

D. Hasil

Setelah melakukan analisis data maka diperoleh hasil yang valid dari penelitian yang telah dilakukan, ditahap ini kesimpulan dari penelitian adalah klimaks dari laporan hasil penelitian.

E. Jurnal Nasional Sinta 6-3

Adalah luaran wajib yang harus dilakukan yaitu publikasi pada jurnal terindeks Sinta 6-3 dimana Sinta 6 adalah target terendah dari luaran wajib penelitian ini.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil

1. Karakteristik Responden

Karakteristik responden dalam penelitian ini antara lain jenis kelamin, fakultas, waktu penggunaan internet dalam sehari, dan tempat menggunakan internet.

- 1) Jenis Kelamin: dari 100 responden yang ada terdiri dari 2 laki-laki dan 2 perempuan.
- 2) Waktu Penggunaan Internet dalam Sehari; waktu penggunaan internet dalam sehari responden 22% kurang dari 1 jam. Untuk penggunaan

internet 1 sampai dengan 2 jam sehari frekuensinya sebesar 44%. Selanjutnya 18% untuk penggunaan internet 2 sampai dengan 3 jam sehari dan 16% untuk penggunaan lebih dari 3 jam sehari dari total responden yang ada.

- 3) Tempat Menggunakan Internet; Frekuensi penggunaan internet 46% dilakukan responden di warung internet, 31% dilakukan di rumah dan 23% dikampus.

2. Deskripsi Variabel Pemanfaatan E-learning Secara Keseluruhan

Pada penyajian tabel dibawah ini, dapat di jelaskan bahwa jumlah pertanyaan yang terdapat pada kuisisioner berjumlah 16 pertanyaan dari 8 dimensi. Sedangkan alternatif jawaban terhadap pertanyaan terdiri dari 5 alternatif jawaban, yaitu : nilai 1 untuk tingkat yang sangat tidak baik, nilai 2 untuk tingkat yang tidak baik, nilai 3 untuk tingkat yang cukup baik, nilai 4 untuk tingkat yang baik, nilai 5 untuk tingkat yang sangat baik

B. Pembahasan

1. Pemanfaatan E-learning sebagai Media Pembelajaran di Universitas Quality Berdasarkan pada hasil pengolahan data yang telah

dilakukan terhadap data yang diperoleh secara langsung dari responden maka dapat dijelaskan bahwa kondisi pemanfaatan e-learning sebagai media pembelajaran di Universitas Quality berada pada kondisi baik dengan total persentase sebesar 60% dengan indikator berupa tingkat persentase sebesar 28.5% cukup baik, didukung dengan persentase kondisi baik sebesar 21.6% dan kondisi sangat baik dengan 10.1%.

Namun dalam proses pemanfaatan e-learning sebagai media pembelajaran di Universitas Quality harus terus ditingkatkan dengan memaksimalkan semua dimensi dari karakteristik e-learning yang ada.

2. E-learning Universitas Quality berdasarkan 8 Karakteristik e-learning

Dari penyajian pada Tabel II, dapat diketahui bahwa dari 8 dimensi atau faktor dari e-learning Universitas Quality baru empat faktor yang sudah baik kondisinya yaitu Non-Literacy, Self-Managing, Just in Time, dan Easy Accesbility. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemanfaatan e-learning sebagai media pembelajaran di Universitas Quality untuk faktor kebebasan pemakai (user) dalam mengakses objek pembelajaran. Kemampuan dosen dalam mengelola sendiri proses pembelajaran dengan mengikuti struktur yang telah

dibuat, dan waktu terhadap pengaksesan e-learning serta kemudahan dalam mengakses e-learning sudah cukup baik.

Sedangkan untuk faktor Feedback-Interactivity, Multimedia-Learners style, Dynamic updating, dan Colaborative Learning belum baik kondisinya. Hal ini menunjukkan bahwa e-learning Universitas Quality belum terjadi proses interaksi secara interaktif, belum terdapat materi pembelajaran berbasis multimedia dan isi atau materi e-learning tidak sering diperbaharui, serta proses pembelajaran tidak dilakukan secara kolaboratif.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan analisa dan hasil pembahasan yang telah dilakukan dikaitkan dengan rumusan masalah dan tujuan yang telah ditetapkan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Pemanfaatan e-learning sebagai media pembelajaran berada pada kondisi cukup baik, dibuktikan dengan hasil pengolahan terhadap data yang diperoleh langsung dari para responden dengan persentase sebesar 28.5%, kondisi baik 21.6% dan 10.1% sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa mahasiswa termotivasi dengan proses pembelajaran dengan menggunakan media e-

learning dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan serta hasil belajarnya.

- 2) Dari delapan karakteristik sebuah e-learning yaitu Non-linearity, Self-managing, Feedback-interactivity, Multimedia-Leaners style, Just in Time, Dynamic Updating, Easy Accesibility dan Colaborative Learning, hanya di dimensi Non-linearity, Self- managing, Just in Time, dan Easy Accessibility berada di kondisi cukup baik, sedangkan dimensi yang lain masih berada di kondisi belum baik.
- 3) Untuk pengembangan e-learning Universitas Quality, maka karakteristik e-learning yang belum baik, untuk lebih ditingkatkan lagi sehingga tujuan dibangun dan digunakannya e-learning sebagai media pembelajaran dapat benar-benar dirasakan oleh civitas Universitas Quality. Diperlukan dukungan sepenuhnya dari seluruh civitas Universitas Quality dalam pemanfaatan e-learning sebagai media pembelajaran baik dalam bentuk instruksi maupun kebijakan.

Daftar Pustaka

Burhanuddin, K. (2013) Penggunaan e-learning sebagai media pembelajaran. Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal

Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial, 10(1).

Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaaiswara*, 1(4), 104-117.

Hakim, L., & Agung, H. (2018). Kajian Desain E-Learning Universitas Bunda Mulia Berdasarkan Spesifikasi E-Learning. *Prosiding Semnastek*. Hartanto, W. (2016).

Hayati, S., Budi, A. S., & Handoko, E. (2015, October). Pengembangan media pembelajaran flipbook fisika untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. In *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)* (Vol. 4, pp. SNF2015-II).

Islamiyah, M., & Widayanti, L. (2016). Efektifitas Pemanfaatan E-Learning Berbasis Website Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa STMIK Asia Malang Pada Mata Kuliah Fisika Dasar. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 10(1), 41-46.

Khoiroh, N., Munoto, D., & Anifah, L. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 10(2), 97–110.

Satryawan, G. N. W., Darmawiguna, I. G. M., & Sunarya, I. M. G. (2014). Pengembangan Media Belajar Pupuh Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 11(2), 92-103.

Solichah, I. (2014). Alat peraga untuk pelajar tunarungu: Penggunaan bentuk dua

dimensi bangun datar pada siswa tunarungu. *Media Guru*.

Wisnu Wirawan, P. (2011). Pengembangan Kemampuan E-Learning Berbasis Web ke dalam M Learning. *Jurnal Masyarakat Informatika*, 2(4).

Alkaff, A. (2015). Pengaruh Penggunaan Internet sebagai Media Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Prodi Ilmu Administrasi Negara Fisip Di Universitas Islam jember. *Jurnal Paradigma Madani*, 2(2), 127-154.