

Evaluasi Penerapan Belajar E-larning dalam pendalaman materi pada Universitas Wiralodra

Cyntiya Laxmi Haura¹, Tineke Fatma Putri¹, Taufik Hidayat*¹

¹Program Studi Teknik Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Wiralodra

*Penulis Korespondensi : Taufik Hidayat (e-mail: thidayat.ft@unwir.ac.id)

Abstrak

sistem pembelajaran tatap muka merupakan salah satu metode yang efektif. Namun ada beberapa kelemahan dalam metode tatap muka dimana keterbatasan waktu untuk evaluasi dan diskusi, karena waktu yang terbuang pada saat tatap muka dengan menyampaikan beberapa mata kuliah. Tujuan penelitian ini adalah pengembangan prototype E-learning di universitas wiralodra untuk melengkapi sistem pembelajaran secara tatap muka Tahapan dalam membangun prototype E-Learning menerapkan tahapan dalam model prototype. Tahapan dalam membangun prototype E-Learning menerapkan tahapan dalam model prototype. Hal tersebut memiliki tiga tahap, yaitu menerima pendapat dari customer, membangun dan memperbaiki prototipe, pengujian dan evaluasi. Selain itu, teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan membangun dan memperbaiki prototipe.

Kata kunci: E-Learning, Pendalaman Materi, Evaluasi Belajar

Abstract

The face-to-face learning system is an effective method. However, there are several weaknesses in the face-to-face method, namely limited time for evaluation and discussion, because time is wasted during face-to-face meetings by delivering several courses. The aim of this research is to develop an E-learning prototype at Wiralodra University to complete the face-to-face learning system. Stages in building an E-Learning prototype apply the stages in the prototype model. Stages in building an E-Learning prototype apply the stages in the prototype model. This has three stages, namely receiving opinions from customers, building and improving prototypes, testing and evaluation. Apart from that, data collection techniques include observation, interviews, and building and improving prototypes.

Keywords: E-Learning, Material Deepening, Learning Evaluation

1. PENDAHULUAN

Pada masa pandemik ini proses pembelajaran pada dunia Pendidikan memerlukan inivasi terbaru agar mutu yang menyangkut pada proses pembelajaran baik berupa materi,tugas dan lain-lain [1, 2]. Metode penyampaian materi pada saat proses pembelajaran berlangsung dapat di evaluasi pada sistem elearning tersebut, pada proses pembelajaran secara tatap muka juga memiliki kekurangan seperti mahasiswa/mahasiswi kuang fokus dengan materi yang di sampaikan pada dosen, beberapa mahasiswa/i seringkali tertinggal jauh. Yang mengakibatkan konsentrasi terbagi Dengan pemanfaatan E-learning ini sebagai media untuk melengkapi / meningkatkan kualitas pembelajaran dimana ketika tatap muka dosen hanya menjelaskan / diskusi dengan mahasiswa/i yang kurang paham dan bertujuan agar mendapatkan solusi untuk materi yang kurang di pahami [3, 4].

Tanpa menghilangkan proses belajar pada saat perkuliahan berlangsung penggunaan E-learning melengkapi kekurangan pada proses pembelajaran secara langsung dimana E-learning dapat di akses kapan pun dan dimanapun asalakan terkoneksi dengan koneksi internet E-Learning mulai dikenalkan pada tahun 1970-an dan berkembang pesat tahun 1990-an [5, 6]. E-Learning merupakan sebuah kegiatan pembelajaran yang menggunakan media elektronik dan teknologi informasi. sistem E-Learning yang berisi fasilitas sharing materi pelajaran. Hasilnya berupa antarmuka sistem yang dapat digunakan dosen untuk input materi, dan mahasiswa/I

untuk download materi. Selain itu disediakan forum diskusi dalam bentuk kolom komentar agar forum lebih aktif. Memanfaatkan media E-learning sebagai media penyampaian materi mengakibatkan kurangnya waktu diskusi oleh karena itu para peneliti meneliti ini bertujuan ingin membuat prototipe E-learning [7]. Perbedaan dengan penelitian terdahulu tentang E-Learning, prototipe E-Learning yang dibangun pada penelitian ini memfasilitasi forum diskusi dalam bentuk live chat dan disediakan quiz untuk evaluasi hasil pembelajaran [8, 9].

2. METODE

Metode prototype sendiri merupakan sebuah metode yang menggambarkan siklus hidup sebuah sistem yang bertujuan memberikan gambaran sistem yang akan dibangun kepada pelanggan berdasarkan pada antarmuka dan konsep logika [10]. Tahapan-tahapan pembangunan prototipe E-Learning pada pengabdian masyarakat ini menerapkan tahapan-tahapan pada metode pengembangan software prototype [9, 11].

Teknik prototyping sendiri terdiri dari tiga tahapan utama yaitu tahap pertama mendengarkan kebutuhan pelanggan. Hasil dari tahap mendengarkan kebutuhan pelanggan yang dilanjutkan dengan membuat analisa kebutuhan pelanggan [12, 13]. Tahap kedua yaitu tahap membangun prototipe sistem berdasarkan analisa kebutuhan pelanggan dan memperbaiki prototipe yang dibangun bila ada kekurangan. Tahap ketiga yaitu tahap pengujian dan evaluasi sistem Teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai bahan pembuatan prototipe E-Learning antara lain: (1) Pengamatan (Observation), Data yang diperoleh hasil pengamatan yaitu sistem belajar mengajar, kegiatan pendukung, dan fasilitas yang ada dalam mendukung proses belajar mengajar. 2. Wawancara (Interview) kegiatan pengumpulan data dalam bentuk percakapan langsung antara narasumber dan pewawancara dengan cara tatap muka langsung. (2) Studi Pustaka, Pengumpulan data dengan teknik studi pustaka dilakukan dengan membaca dan mempelajari bahan-bahan tertulis dari berbagai sumber dokumen baik yang cetak maupun elektronik untuk mendukung penelitian ini [14, 15].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan Analisa kebutuhan sistem E-learning ini akan menggunakan metode elisitasi maka peneliti akan merancang sistem E-learning berdasakn keinginan customer yang disanggupi oleh peneliti yang diharapkan akan menjadi pemecah masalah dari kegagalan yang dialami oleh customer.

Tabel 1. Kebutuhan Analisa

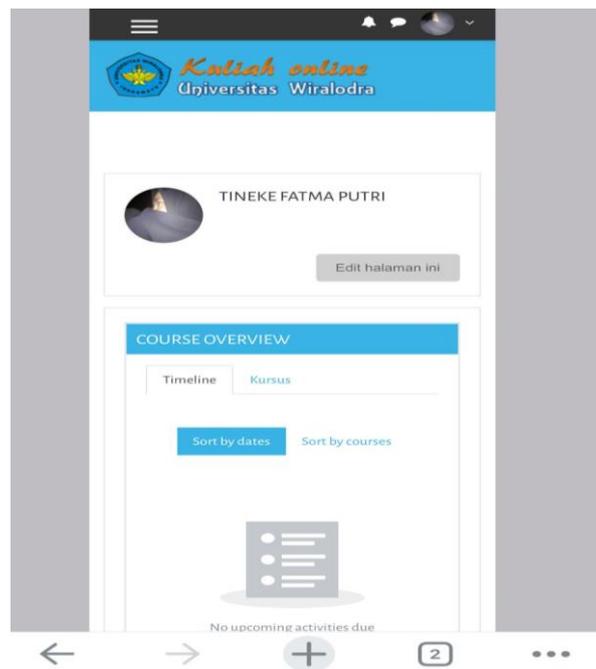
No	Analisa Kebutuhan dalam Sistem
1	Setiap Dosen memiliki account sendiri
2	Doses dapat upload seputar materi,tugas,kuis,nilai dll
3	Mahasiswa/i memiliki account sendiri

Setelah memahami proses belajar mengajar pada dunia Pendidikan berdasarkan metode prototipe, maka prototipe E-learning yang dapat diterapkan sesuai sistem adalah sebagai berikut.



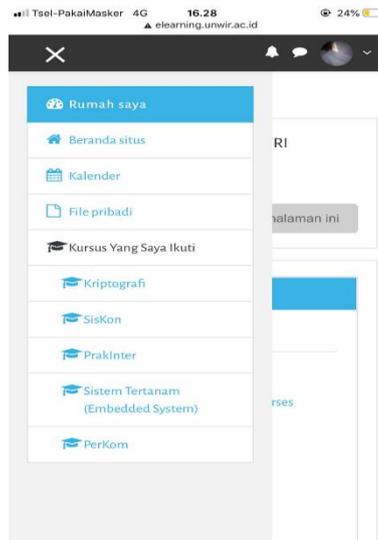
Gambar 1. Tampilan Login

Gambar diatas yaitu login sebagai mahasiwa dimana mahasiswa memiliki password untuk bisa membuka akun, dan mahasiswa dapat mengakses informasi setelah akun terbuka



Gambar 2. Login Sebagai Mahasiswa

Gambar diatas yaitu mahasiswa dapat berhasil login dengan menggunakan password yang benar, mahasiswa dapat melihat tugas,materi,niai dan lain-lain.



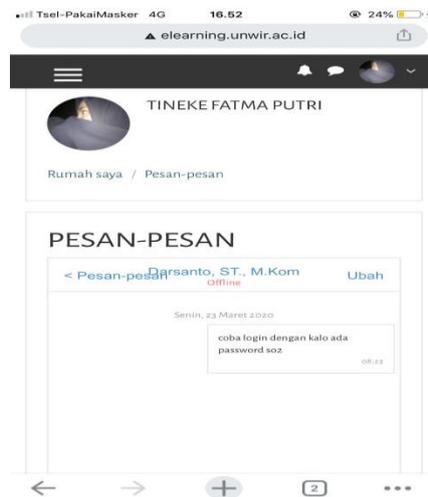
Gambar 3. *Pemilihan Materi*

Mahasiswa dapat memilih materi yang sudah di tugaskan oleh dosen, ketika sudah menentukan pilihan mahasiswa bisa dapat langsung menuju ke form yang dituju.



Gambar 4. *Materi Perkuliahan*

Berikut yaitu digunakan untuk mendownload materi dan menupload tugas, dimana mahasiswa mengirim tugas melalui form yang sudah ditentukan dengan batas waktu yang sudah ditetapkan.



Gambar 4. Halaman Chatting dengan Dosen

Dengan adanya forum pesan mahasiswa dapat menanyakan apapun yang kurang difahami, hal ini memudahkan mahasiswa dan dosen untuk berdiskusi seputar perkuliahan. Pada Pengabdian Masyarakat ini berimplikasi pada aspek sistem yakni :

1. Kemudahan pengguna aplikasi elearning ini dapat ditingkatkan dengan cara memodifikasi desain/rancangan control dan navigasi sehingga pengguna semakin dimudahkan dalam penggunaannya untuk keperluan pembelajaran jarak jauh.
2. Kecepatan akses pada aplikasi e-learning dapat ditingkatkan dengan cara lebih mengoptimalkan penggunaan framework codeigniter dan dengan cara optimasi dari SQL.
3. Kostumisasi pada aplikasi elearning dapat ditingkatkan dengan menambah/merubah konten pada aplikasi sehingga kebutuhan pengguna dapat ditingkatkan.

Diperlukan pemanfaatan jaringan internet yang lebih baik seperti meningkatkan bandwidth internet sekolah serta menambahkan beberapa unit computer lagi untuk keperluan pembelajaran e-learning.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan harus mengindikasikan secara jelas hasil-hasil yang diperoleh, kelebihan dan kekurangannya, serta kemungkinan pengembangan selanjutnya. Kesimpulan sebaiknya dapat berupa paragraf, tidak berbentuk point-point. Prototype modul e-learning yang dikembangkan sesuai sistem dan diamati oleh peneliti terbagi menjadi 2 yaitu: (1) Konten dosen, (2) Konten mahasiswa. Konten dosen memiliki akses yang luas seperti, membuat soal, membuat pengumuman akademik, mengupload materi pelajaran, memberikan nilai dan lain sebagainya.

Sedangkan konten mahasiswa /i hanya terbatas pada akses hanya dapat mengupload tugas, mendownload materi, diskusi forum, mencari informasi. E-learning adalah proses pembelajaran yang di tuangkan melalui teknologi internet. Disamping itu prinsip sederhana, personal, dan cepat dipertimbangkan. Oleh karena itu prinsip dan komunikasi pembelajaran perlu di desain seperti layaknya pembelajaran konvensional. Selain itu aktivitas interaktif antara dosen dan mahasiswa yaitu chatting, diskusi, atau forum.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Wijaya, M. Lukman, and D. Yadewani, "Dampak Pandemi Covid19 Terhadap Pemanfaatan E Learning," *Jurnal Dimensi*, vol. 9, no. 2, pp. 307-322, 2020.
- [2] K. Sara, F. L. Witi, and A. Mude, "Implementasi E-Learning Berbasis Moodle di Masa Pandemi Covid 19," *Journal Of Administration And Educational Management (Alignment)*, vol. 3, no. 2, pp. 181-189, 2020.
- [3] S. Jamal, "Analisis kesiapan pembelajaran e-learning saat pandemi covid-19 di SMK Negeri 1 Tambelangan," *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, vol. 11, no. 2, pp. 149-154, 2020.
- [4] T. Prasetya, C. Harjanto, and A. Setiyawan, "Analysis of student satisfaction of e-learning using the end-user computing satisfaction method during the Covid-19 pandemic," in *Journal of Physics: Conference Series*, 2020, vol. 1700, no. 1: IOP Publishing, p. 012012.
- [5] N. Nurkolis and M. Muhdi, "Keefektivan Kebijakan E-Learning berbasis Sosial Media pada PAUD di Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, pp. 212-228, 2020.
- [6] P. P. Hariani and S. N. Y. Wastuti, "Pemanfaatan e-learning pada pembelajaran jarak jauh di masa pandemi covid-19," *Biblio Couns: Jurnal Kajian Konseling dan Pendidikan*, vol. 3, no. 2, pp. 41-49, 2020.
- [7] K. Kulikowski, S. Przytuła, and Ł. Sułkowski, "The motivation of academics in remote teaching during the Covid-19 pandemic in polish universities—Opening the debate on a new equilibrium in e-learning," *Sustainability*, vol. 13, no. 5, p. 2752, 2021.
- [8] R. Retnaningsih, "E-Learning system sebuah solusi pragmatis program vokasional semasa pandemi COVID-19," *Jurnal Taman Vokasi*, vol. 8, no. 1, pp. 21-26, 2020.
- [9] R. Syahfitri, D. P. Sari, A. Wahyuni, S. Fatimah, and H. R. Setiawan, "Implementasi E-Learning Pada Mata Pelajaran PAI Dimasa Pandemi Covid-19," *Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 1, no. 1, pp. 44-54, 2020.
- [10] A. Y. Alqahtani and A. A. Rajkhan, "E-learning critical success factors during the covid-19 pandemic: A comprehensive analysis of e-learning managerial perspectives," *Education sciences*, vol. 10, no. 9, p. 216, 2020.
- [11] O. B. Adedoyin and E. Soykan, "Covid-19 pandemic and online learning: the challenges and opportunities," *Interactive learning environments*, vol. 31, no. 2, pp. 863-875, 2023.
- [12] A. Ana *et al.*, "Students' Perceptions of the Twists and Turns of E-learning in the Midst of the Covid 19 Outbreak," *Romanian Journal for Multidimensional Education/Revista Romaneasca pentru Educatie Multidimensionala*, vol. 12, 2020.
- [13] K. Stecuła and R. Wolniak, "Advantages and disadvantages of e-learning innovations during COVID-19 pandemic in higher education in Poland," *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, vol. 8, no. 3, p. 159, 2022.
- [14] A. M. Al-Smadi, A. Abugabah, and A. Al Smadi, "Evaluation of E-learning Experience in the Light of the Covid-19 in Higher Education," *Procedia Computer Science*, vol. 201, pp. 383-389, 2022.
- [15] F. Rokhman, H. Mukhibad, B. Bagas Hapsoro, and A. Nurkhin, "E-learning evaluation during the COVID-19 pandemic era based on the updated of Delone and McLean information systems success model," *Cogent education*, vol. 9, no. 1, p. 2093490, 2022.