**PEMANFAATAN *E-LEARNING* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN**

Merry Agustina

Dosen Universitas Bina Darma, Palembang

Jalan Jenderal Ahmad Yani No.12, Palembang

Pos-el: athayacalmod@yahoo.com

*Abstract: Along with the development of information technology (IT) is rapidly increasing, the need for a concept and mechanism of IT-based teaching and learning becomes inevitable. The concept that became known as e-learning brings the influence of conventional education transformation process into digital form, both in content (content) and the system. The purpose of this study was to mengerahui how to use e-learning as a medium of learning and the factors influencing it at the University of Bina Darma Palembang are assessed based on the characteristics of e-learning which consists of non-linearity, self-managing, feedback, interactivity, Multimedia-Leaners style, Just in Time, Dynamic Updating, Easy Accesibility and collaborative learning. This research uses descriptive design using questionnaires as research instruments. The number of samples used by 100 respondents. From the analysis and data processing are performed in this study obtained the conclusion that the conditions of utilization of e-learning as a medium of learning at the University of Bina Darma is in fairly good condition by the percentage rate of 60%.*

*Keyword : information technology, e-learning*

*Abstrak : Seiring dengan perkembangan teknologi informasi (TI) yang semakin pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis TI menjadi tak terelakkan lagi. Konsep yang kemudian terkenal dengan sebutan e-learning ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi (content) dan sistemnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengerahui bagaimana pemanfaatan e-learning sebagai media pembelajaran dan faktor-faktor yang mempengaruhinya di Universitas Bina Darma Palembang yang dikaji berdasarkan karakteristik e-learning yang terdiri dari Non-linearity, Self-managing, Feedback-interactivity, Multimedia-Leaners style, Just in Time, Dynamic Updating, Easy Accesibility dan Colaborative Learning. Penelitian ini menggunakan desain deskriftif dengan menggunakan kuisioner sebagai instrumen penelitian. Jumlah sampel yang digunakan sebanyak 100 responden. Dari hasil analisa dan pengolahan data yang dilakukan dalam penelitian ini didapat kesimpulan bahwa kondisi pemanfaatan e-learning sebagai media pembelajaran di Universitas Bina Darma berada pada kondisi cukup baik dengan tingkat persentase sebesar 60%.*

*Kata kunci : Teknologi informasi, e-learning,*

1. **LATAR BELAKANG**

Perkembangan teknologi informasi (TI) yang sangat pesat membawa dampak yang begitu besar bagi pola hubungan antar individu, antar komunitas, bahkan antar negara atau bangsa. (Wahid, 2007). Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi ini telah mengubah pemikiran baru di masyarakat, peran ilmu pengetahuan sangatlah menonjol yang menuntut sumber daya manusia yang memiliki kemampuan dan keterampilan yang tinggi dalam mengikuti perkembangan teknologi dan informasi. Sehingga tidak terjadi ketimpangan antara perkembangan ilmu pengetahuan yang didukung perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan kemampuan Sumber Daya Manusia yang ada.(Sembel, 2004)

Perkembangan teknologi informasi saat ini, terutama internet, mampu menghadirkan ruang-ruang interaksi virtual serta menyediakan informasi/*resources* dalam jumlah yang melimpah yang bisa diakses secara cepat. Dengan demikian berbagai aktivitas keseharian termasuk di dalamnya aktivitas pendidikan sebenarnya bisa dilakukan dengan lebih mudah, murah, efisien, serta demokratis. Jika pada masa lalu sumber pengetahuan terpusat pada institusi-institusi pendidikan formal maka saat ini sumber pengetahuan tersebar di berbagai lokasi yang melintasi batas-batas institusi, geografis maupun negara.(Wahono, 2008)

Dengan demikian seharusnya guru atau dosen tidak lagi memposisikan diri sebagai pemegang otoritas pengetahuan namun lebih sebagai mediator yang berperan untuk memfasilitasi berlangsungnya proses belajar yang lebih partisipatif. Konsekuensi dari hal ini adalah selayaknya paradigma yang digunakan bukan lagi menekankan pada aspek *teaching* (mengajar) namun lebih menitikberatkan pada proses *learning* (belajar). (Syahrul dkk, 2004)

Dalam kondisi demikian sangat mungkin kualitas seorang siswa lebih baik dari kepandaian seorang guru/dosen. Proses yang lebih menekankan pada *learning* menempatkan guru/dosen dan siswa/mahasiswa sebagai ‘mitra’ belajar. Guru/dosen menempatkan diri sebagai fasilitator dari siswa/mahasiswa yang tidak berhak memaksakan pendapatnya, siswa menempatkan dirinya sebagai aktor pembelajar aktif yang memahami kebutuhan dirinya dan mengupayakan pencapaian pemahaman akan pengetahuan secara mandiri. Dan untuk menuju kesana siswa/mahasiswa bisa mengoptimalkan *web, homepage, search engine* dan fasilitas-fasilitas lain yang tersedia saat ini, seperti dibanyak perguruan tinggi atau kampus-kampus yang sudah memiliki fasilitas *e-learning, digital library* dan lain sebagainya.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar (pendidikan) berbasis TI menjadi tak terelakkan lagi. Konsep yang kemudian terkenal dengan sebutan *e-learning* ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi (*content*) dan sistemnya. Saat ini konsep *e-learning* sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan maraknya implementasi *e-learning* di lembaga pendidikan (sekolah, training dan universitas) maupun industry (Cisco, IBM, Oracle, dsb). (Warto, 2009). *E-learning* adalah sebuah proses pembelajaran yang berbasis elektronik. Salah satu media yang digunakan adalah jaringan komputer. Dengan dikembangkannya di jaringan komputer memungkinkan untuk dikembangkan dalam bentuk berbasis web, sehingga kemudian dikembangkan ke jaringan komputer yang lebih luas yaitu internet, inilah makanya sistem *e-learning* dengan menggunakan internet disebut juga *internet enabled learning*. Penyajian *e-learning* berbasis web ini bisa menjadi lebih interaktif. Informasi-informasi perkuliahan juga bisa *real-time*. Begitu pula dengan komunikasinya, meskipun tidak secara langsung tatap muka, tapi forum diskusi perkuliahan bisa dilakukan secara *online* dan *real time*. Sistem *e-learning* ini tidak memiliki batasan akses, inilah yang memungkinkan perkuliahan bisa dilakukan lebih banyak waktu. Kapanpun mahasiswa bisa mengakses sistem ini. Aktifitas perkuliahan ditawarkan untuk bisa melayani seperti perkuliahan biasa. Ada penyampaian materi berbentuk teks maupun hasil penyimpanan suara yang bisa di *download*, selain itu juga ada forum diskusi, bisa juga seorang dosen memberikan nilai, tugas dan pengumuman kepada mahasiswa.(Warto, 2009).

Selanjutnya sebagai suatu sistem yang menggabungkan beberapa konsep dan teori pembelajaran, maka *e-learning* memiliki karakteristik, diantaranya adalah :

1. *Non-linearity*, Pemakai (*user*) bebas untuk mengakses objek pembelajaran dan terdapat fasilitas untuk memberikan persyaratan tergantung pada pengetahuan pemakai.
2. *Self-managing,* Dosen dapat mengelola sendiri proses pembelajaran dengan mengikuti struktur yang telah dibuat.
3. *Feedback-Interactivity,* Pembelajaran dapat dilakukan dengan interaktif dan disediakan feedback pada proses pembelajaran.
4. *Multimedia-Learners style, E-learning* menyediakan fasilitas multimedia. Keuntungan dengan menggunakan multimedia, siswa dapat memahami lebih jelas dan nyata sesuai dengan latar belakang siswanya.
5. *Just in time, E-learning* menyediakan kapan saja jika diperlukan pemakai, untuk menyelesaikan permasalahan atau hanya ingin meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan.
6. *Dynamic Updating,* Mempunyai kemampuan memperbaharui isi materi secara *online* pada perubahan yang terbaru.
7. *Easy Accessibility/Access Ease,* Hanya menggunakan browser (dan mungkin beberapa *device* yang terpasang).
8. *Collaborative learning,* Dengan tool pembelajaran memungkinkan bisa saling interaksi, maksudnya bisa berkomunikasi secara langsung pada waktu yang bersamaan (*synchronous*) atau berkomunikasi pada waktu yang berbeda (*asynchronous*). Pemakai bisa berkomunikasi dengan pembuat materi, siswa yang lain. (Team, Univ. Utrech&UNPAD, 2004)

Penelitian ini diharapkan dapat memperdalam analisa pemanfaatan *e-learning* sebagai media pembelajaran dan faktor-faktor yang mempengaruhi dalam pemanfaatannya.

1. **METODE PENELITIAN**

**2.1. Desain Penelitian**

Desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah desain deskriptif yang bersifat eksploratif dengan tujuan untuk menggambarkan keadaan atau status fenomena. Penelitian ini akan memaparkan bagaimana pemanfaatan *e-learning* sebagai media pembelajaran di Universitas Bina Darma serta menganalisa faktor-faktor yang mempengaruhi pemanfaatan *e-learning* tersebut.

**2.2. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Universitas Bina Darma Palembang yang beralamat di jalan A. Yani No.12 Plaju Palembang.

**2.3. Populasi dan Sampel**

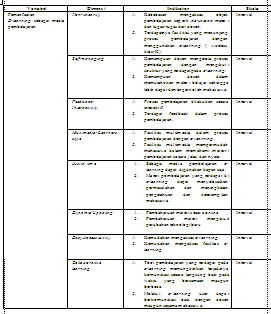
Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma program studi Sistem Informasi semester 5 (lima) sebanyak 280 orang. Metode pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah metode *non probability* dengan  *purposive random sampling*. *Purposive Random Sampling* digunakan dengan cara menetapkan sampel penelitian dimana peneliti menentukan responden berdasarkan anggapan bahwa informasi dapat memberikan data pasti, lengkap, dan akurat. Teknik Random sampling digunakan dengan cara menetapkan sampel yang semua anggotanya memiliki peluang sama dan tidak terikat oleh apa pun untuk dimasukkan ke dalam sampel penelitian. Dalam penelitian ini sampel yang digunakan sebanyak 100 orang.

**2.4. Defenisi Operasional**

Data yang diperlukan dalam penelitian ini meliputi data tentang pemanfaatan *e-learning* dan faktor-faktor yang mempengaruhi pemanfaatan *e-learning* di Universitas Bina Darma. Selanjutnya semua data di klasifikasikan ke dalam indikator-indikator yang akan di konstruksikan dalam instrumen penelitian berupa kuisioner. Kemudian kuisioner sebagai instrumen penelitian akan di uji validitas dan reliabilitasnya.

Berikut ini uraian operasional variabel penelitian :

**Tabel 1. Operasional Variabel Penelitian**



**2.5. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini berupa kuisioner dengan menggunakan skala Linkert, dimana variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel yang dapat diukur. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala Linkert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. (Syahirman dan Umiyati, 2009). Pada instrumen penelitian ini semua item pertanyaan yang terdiri dari lima alternatif jawaban sebagai berikut :

- 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

**2.6. Sumber (Jenis) Data**

Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data primer dan data skunder. Data primer diperoleh dengan cara pengamatan lansung di lapangan yang berpedoman pada instrumen penelitian yang sudah ditetapkan. Sedangkan data skunder diperoleh peneliti melalui studi literatur dari berbagai sumber pusaka seperti jurnal (*online/offline)*, buku, laporan serta publikasi yang relevan dengan penelitian ini.

Sedangkan yang menjadi sumber data dalam penelitian ini adalah para responden yang masuk sebagai sampel dari populasi yang telah ditetapkan yaitu para mahasiswa semester 5 (lima) dari program studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer.

**2.7. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuisioner, yaitu pengumpulan data dilakukan dengan cara menyebarkan daftar pertanyaan kepada responden yang menjadi objek penelitian dalam rangka untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana pemanfaatan dan faktor apa saja yang mempengaruhi pemanfaatan *e-learning* sebagai media pembelajaran di Universitas Bina Darma.

Sebagai instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian, pada kuisioner diberikan petunjuk pengisian supaya berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Selanjutnya terhadap butir pertanyaan yang terdapat pada kuisioner akan di uji validitas dan reliabilitas.

Uji Validitas ditujukan untuk menguji sejauh mana alat ukur dalam hal ini dapat mengukur apa yang hendak di ukur. Instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sampai sejauh mana data yang dikumpulkan tidak menyimpang dari gambaran tentang variabel yang diteliti.

Dalam survey uji validitas dilakukan dengan mengkorelasikan skor setiap item dengan total skor. Teknik korelasi yang digunakan adalah *Pearson Product Moment*, dimana instrumen dikatakan valid apabila nilai koefisien korelasinya (r) > r tabel.

Sedangkan Uji Reliabilitas bertujuan untuk mengetahui apakah alat pengumpul data pada dasarnya menunjukan tingkat ketepatan, keakuratan, kestabilan atau konsistensi alat tersebut dalam mengungkapkan gejala tertentu dari sekelompok individu, walaupun dilakukan pada waktu yang berbeda.

Uji reliabilitas merupakan indeks yang menunjukkan sejauh mana alat pengukurannya dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Selanjutnya instrumen dikatakan reliabel adalah instrumen yang jika digunakan beberapa kali dalam waktu yang berbeda untuk mengukur obyek yang sama akan menghasilkan data yang sama.(Wiyono, 2004)

Dalam penelitian ini uji reliabilitas digunakan Tehnik *Alpha Cronbach*, dimana suatu instrumen dapat dikatakan reliabel apabila memiliki koefisien keandalan (alpha) > 0,6 (Warto, 2009)

**2.8.Teknik Analisis Data**

Terhadap data-data penelitian yang telah terkumpul, maka data-data tersebut akan diklasifikasikan menjadi dua kelompok data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Terhadap data yang bersifat kulaitatif yaitu yang digambarkan dengan kata-kata atau kalimat dipisah-pisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan.

Selanjutnya data yang bersifat kuantitatif, yang berwujud angka-angka hasil perhitungan atau pengukuran akan diproses dengan cara antara lain :

* Dijumlahkan, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan dipersentasekan. Teknik ini merupakan teknik deskriptif kualitatif dengan persentase.
* Dijumlahkan, diklasifikasikan kemudian disajikan dalam bentuk tabel serta divisualisasikan dalam bentuk grafik.

Proses analisis yang dijelaskan diatas dalam pengolahan data-datanya menggunakan bantuan *software* komputer (SPSS dan Mic. Excel).

1. **HASIL DAN PEMBAHASAN**

**3.1 Hasil Penelitian**

**3.1.1 Karakteristik Respoden**

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 49 laki-laki dan 51 perempuan.

1. Waktu Penggunaan Internet dalan 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.

1. Tempat Menggunakan Internet

Frekuensi penggunaan internet 46% dilakukan responden di warung internet, 31% dilakukan di rumah dan 23% dikampus.

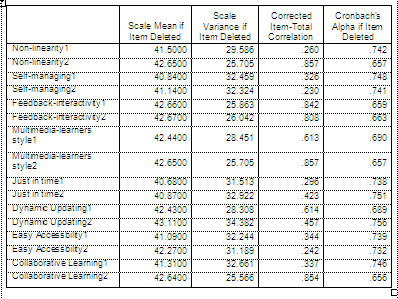
**3.1.2 Analisis Uji Validitas dan**

**Reliabilitas**

a. Validitas Alat Ukur

Seperti telah dijelaskan sebelumnya bahwa validitas menunjukan sejauh mana alat ukur dapat mengukur apa yang diukur. Kuisioner yang peneliti gunakan diuji tingkat validitasnya dengan mengacu pada nilai **r-tabel**, dimana nilai korelasi yang akan digunakan untuk mengukur validitas **( r bt )** harus positif atau lebih besar. Dalam penelitian ini N = 100, maka **r-Tabel** dengan taraf signifikan 95% adalah **0.195**. Berikut ini adalah tabel korelasi dan hasil analisis validitas alat ukur dari setiap dimensi

Tabel 2. Korelasi Dimensi keseluruhan

****

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa koralasi antara setiap item pertanyaan terhadap skornya memiliki korelasi yang tinggi, karena diatas nial **r-Tabel,** dengan demikian semua item pertanyaan untuk dimensi *Non-linearity, Self-managing, Feedback-interactivity, Multimedia-Leaners style, Just in Time, Dynamic Updating, Easy Accesibility dan Colaborative Learning* dapat dinyatakan valid.

1. Reliabilitas Alat Ukur

Dalam penelitian ini uji reliabilitas digunakan Tehnik *Alpha Cronbach*, dimana suatu instrumen dapat dikatakan reliabel apabila memiliki koefisien keandalan (alpha) > 0,6

Tabel dibawah ini menunjukan bahwa instrumen penelitian reliabel.

Tabel 3. Reliabilitas Instrumen

**Reliability Statistics**

|  |  |
| --- | --- |
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| .727 | 16 |

3.1.3 Deskripsi Variabel Pemanfaatan

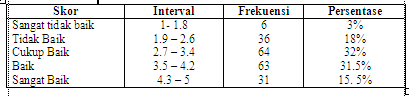
*E-learning* Setiap Dimensi

Untuk menganalisis variabel penelitian diambil dari skor rata-rata jumlah skor dari dimensi yang ada kemudian membuat interval untuk masing-masing nilai pada setiap dimensi. Jadi jarak interval yang digunakan adalah 0.8

1. Variabel Pemanfaatan *e-learning* pada dimensi *non-linearity*

Berikut ini adalah tabel distribusi frekuensi dimensi *non-linearity* *e-learning* berdasarkan data hasil pengumpulan kuisioner yang telah diolah.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Dimensi *non-linearity*

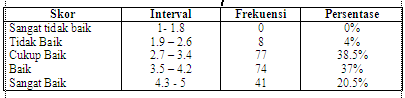


Pada tabel 4 di atas menunjukan bahwa sebanyak 3% merasa pemanfaatan *e-learning* sebagai media pembelajaran ditinjau dari dimensi *non-linearity*  sangat tidak baik, merasa tidak baik 18%, 32% cukup baik, 31.5% merasa baik dan 15.5% merasa pemanfaatan *e-learning* sebagai media pembelajaran sangat baik.

1. Variabel Pemanfaatan *e-learning* pada dimensi s*elf-managing*

Berikut ini adalah tabel distribusi frekuensi dimensi s*elf-managing e-learning* berdasarkan data hasil pengumpulan kuisioner yang telah diolah.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Dimensi s*elf-managing*

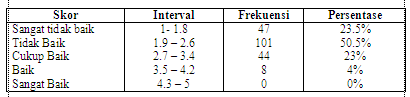


Pada tabel 5 di atas menunjukan bahwa pemanfaatan *e-learning* sebagai media pembelajaran ditinjau dari dimensi s*elf-managing* merasa cukup baik sebesar 38.5%, 37% merasa baik dan 20.5% merasa pemanfaatan *e-learning* sebagai media pembelajaran sangat baik.

1. Variabel Pemanfaatan *e-learning* pada dimensi *feedback-interactivity.*

Berikut ini adalah tabel distribusi frekuensi dimensi *feedback-interactivity* *e-learning* berdasarkan data hasil pengumpulan kuisioner yang telah diolah.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Dimensi *feedback-interactivity*

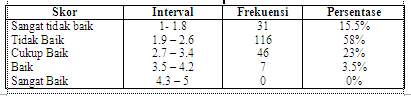


Pada tabel 6 di atas menunjukan bahwa sebanyak 23.5% merasa pemanfaatan *e-learning* sebagai media pembelajaran ditinjau dari dimensi *feedback-interactivity*  sangat tidak baik, merasa tidak baik 50.5%, 22% cukup baik, 4% merasa baik.

1. Variabel Pemanfaatan *e-learning* pada dimensi *multimedia-leaners style.*

Berikut ini adalah tabel distribusi frekuensi dimensi *multimedia-leaners style.* *e-learning* berdasarkan data hasil pengumpulan kuisioner yang telah diolah.

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Dimensi *multimedia-leaners style.*

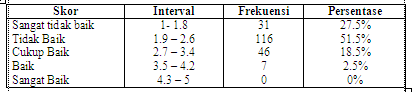


Pada tabel 7. di atas menunjukan bahwa sebanyak 15.5% merasa pemanfaatan *e-learning* sebagai media pembelajaran ditinjau dari dimensi *multimedia-leaners style* sangat tidak baik, merasa tidak baik 58%, 23% cukup baik, 3.5% merasa baik.

1. Variabel Pemanfaatan *e-learning* pada dimensi *dynamic updating*

Berikut ini adalah tabel distribusi frekuensi dimensi *dynamic updating e-learning* berdasarkan data hasil pengumpulan kuisioner yang telah diolah.

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Dimensi *dynamic updating*

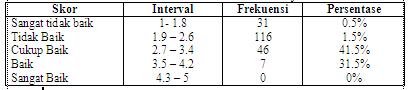


Pada tabel 8 di atas menunjukan bahwa sebanyak 27.5% merasa pemanfaatan *e-learning* sebagai media pembelajaran ditinjau dari dimensi *dynamic updating* sangat tidak baik, merasa tidak baik 51.5%, 18.5% cukup baik, 2.5% merasa baik.

1. Variabel Pemanfaatan *e-learning* pada dimensi *just in time*

Berikut ini adalah tabel distribusi frekuensi dimensi *just in time e-learning* berdasarkan data hasil pengumpulan kuisioner yang telah diolah.

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Dimensi *just in time*



Pada tabel 9 di atas menunjukan bahwa sebanyak 0.5% merasa pemanfaatan *e-learning* sebagai media pembelajaran ditinjau dari dimensi *just in time* sangat tidak baik, merasa tidak baik 1.5%, 41.5% cukup baik, 31.5% merasa baik.

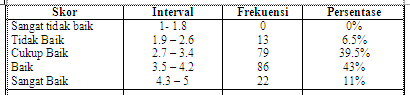
1. Variabel Pemanfaatan *e-learning*

pada dimensi *easy accessbility*

Berikut ini adalah tabel distribusi frekuensi dimensi *easy accessbility* berdasarkan data hasil pengumpulan kuisioner yang telah diolah.

Tabel 10 Distribusi Frekuensi Dimensi

*easy accessbility*

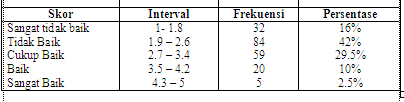


Pada tabel 10 di atas menunjukan bahwa sebanyak 11% merasa pemanfaatan *e-learning* sebagai media pembelajaran ditinjau dari dimensi *easy accessbility* sangat baik, merasa baik 43%, 39.5% cukup baik, dan 6.5 % merasa tidak baik.

1. Variabel Pemanfaatan *e-learning* pada dimensi *collaborative learning*

Berikut ini adalah tabel distribusi frekuensi dimensi *collaborative learning* berdasarkan data hasil pengumpulan kuisioner yang telah diolah.

Tabel 11 Distribusi Frekuensi Dimensi *collaborative learning*



Pada tabel 11 di atas menunjukan bahwa hanya sebanyak 2.5% merasa pemanfaatan *e-learning* sebagai media pembelajaran ditinjau dari dimensi *collaborative learning* sangat baik, merasa baik 10%, 29.5% cukup baik, 42% merasa tidak baik dan 16% sangat tidak baik.

* 1. 4 Deskripsi Variabel Pemanfaatan *E- learning* Secara Keseluruhan.

Berikut ini akan disajikan pemanfaatan *e-learning* sebagai media pembelajaran dikaji dari seluruh dimensi yang ada, berdasarkan data hasil pengumpulan kuisioner yang telah diolah.

Pada penyajian tabel dibawah ini, dapat di jelaskan bahwa jumlah pertanyaan yang terdapat pada kuisioner 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

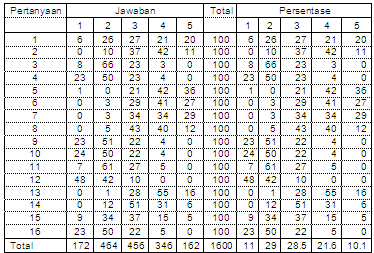
- nilai 2 untuk tingkat yang tidak baik

- nilai 3 untuk tingkat yang cukup baik

- nilai 4 untuk tingkat yang baik

- nilai 5 untuk tingkat yang sangat baik

Tabel 12. Persentase Distribusi Jawaban Responden



**3.2 Pembahasan Hasil Penelitian**

Pembahasan yang akan disajikan berdasarkan hasil penelitian terhadap pemanfaatan *e-learning* Bina Darma secara nyata dikaji dari 8 (delapan) karakteristik *e-learning* yaitu *Non-linearity, Self-managing, Feedback-interactivity, Multimedia-Leaners style, Just in Time, Dynamic Updating, Easy Accesibility dan Colaborative Learning.*

3.2.1 Pemanfaatan *E-learning* sebagai Media Pembelajaran di Universitas Bina

Darma.

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 Bina Darma berada pada kondisi **baik** dengan total persentase sebesar 60% dengan indikator berupa tingkat persentase sebesar 28.5% cukup baik, di dukung 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 Bina Darma harus terus ditingkatkan dengan memaksimalkan semua dimensi dari karakteristik *e-learning* yang ada.

3.2.2 *E-learning* Bina Darma berdasarkan Karakteristik *E-learning*

1. *Non-Linerity E-learning* Bina

Darma

*Non-Linearity* merupakan karakteristik berupa kebebasan pemakai (*user*) dalam mengakses objek pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data yang telah dilakukan terhadap data yang telah diperoleh dapat dilihat bahwa non-linearity *e-learning* Bina Darma **cukup baik** dengan persentase sebesar 32%, yang berarti kebebasan dalam mengakses fasilitas-fasilitas pembelajaran seperti *download* materi kuliah dan tugas-tugas dari para dosen dapat digunakan oleh para mahasiswa.

1. *Self-Managing E-learning* Bina Darma

*Self-Managing* merupakan karakteritik berupa kemampuan dosen dalam mengelola sendiri proses pembelajaran dengan mengikuti struktur yang telah dibuat. Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data terhadap data yang telah diperoleh dapat dilihat bahwa *self-managing* *e-learning* Bina Darma berada pada kondisi **cukup baik** dengan presentase sebesar 38.5% yang berarti bahwa kemampuan dosen dalam mengelola dan mengatur proses pembelajaran melalui e-leraning dilakukan dengan baik mengikuti struktur yang terdapat pada *e-learning*.

1. *Feedback-Interactivity E- learning* Bina Darma

*Feedback-Interactivity* merupakan karakteristik berupa bagaimana pembelajaran dapat dilakukan dengan interaktif dan disediakan feedback pada proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data yang telah dilakukan terhadap data yang telah diperoleh dapat dilihat bahwa *Feedback-Interactivity* *e-learning* Bina Darma dalam kondisi **tidak baik** dengan persentase sebesar 50.5%, yang berarti proses pembelajaran melalui *e-learning* Bina Darma tidak dilakukan secara interaktif dan tidak terdapat *feedback.*

1. *Multimedia-Learners style E-learning* Bina Darma

*Multimedia-Learners style* merupakan karakteristik berupa ketersediaan fasilitas multimedia dalam *e-learning*. Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data yang telah dilakukan terhadap data yang telah diperoleh dapat dilihat bahwa *multimedia-Learners style* *e-learning* Bina Darma **tidak baik** dengan persentase sebesar 58%, yang berarti tidak terdapat fasilitas multimedia dalam *e-learning*.

1. *Just in Time E-learning* Bina

Darma

*Just in Time* merupakan karakteristik berupa menyediakan kapan saja jika diperlukan pemakai, untuk menyelesaikan permasalahan atau hanya ingin meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan. Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data yang telah dilakukan terhadap data yang telah diperoleh dapat dilihat bahwa *Just in time* *e-learning* Bina Darma **cukup baik** dengan persentase sebesar 41.5%, yang berarti kebebasan dalam mengakses *e-learning* Bina Darma, kapan saja dan dapaat membantu dalam kegiatan belajar mahasiswa.

1. *Dynamic updating E-learning*

Bina Darma

*Dynamic updating* merupakan karakteristik berupa bagaimana pembaharuan isi materi secara *online* pada perubahan yang terbaru. Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data yang telah dilakukan terhadap data yang telah diperoleh dapat dilihat bahwa *dynamic updating* *e-learning* Bina Darma **tidak baik** dengan persentase sebesar 51.5%, yang berarti tidak atau pembaharuan isi materi kuliah di *e-learning* jarang dilakukan.

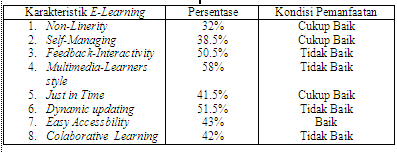
1. *Easy Accessbility E-learning* Bina Darma

*Easy Accessbility* merupakan karakteristik berupa kemudahan dalam mengakses *e-learning*. Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data yang telah dilakukan terhadap data yang telah diperoleh dapat dilihat bahwa *easy accessbility* *e-learning* Bina Darma **baik** dengan persentase sebesar 43%, yang berarti akses terhadap *e-learning* Bina Darma dapat dilakukan dengan mudah oleh para mahasiswa.

1. *Colaborative Learning E- learning* Bina Darma

*Colaborative Learning* merupakan karakteristik berupa bagaimana interaksi *e-learning* maksudnya bisa berkomunikasi secara langsung pada waktu yang bersamaan (*synchronous*) atau berkomunikasi pada waktu yang berbeda (*asynchronous*). Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data yang telah dilakukan terhadap data yang telah diperoleh dapat dilihat bahwa *colaborative learning* *e-learning* Bina Darma **tidak baik** dengan persentase sebesar 42%, yang berarti melalui *e-learning* Bina Darma tidak dapat dilakukan komunikasi.

Tabel 13. Persentase Kondisi 8 Dimensi Karakteristik *E-Learning*



Dari penyajian pada tabel 13 diatas dapat diketahui bahwa dari delapan dimensi atau faktor dari *e-learning* Universitas Bina Darma baru empat faktor yang sudah baik kondisinya yaitu *Non-Linerity, Self-Managing, Just in Time, dan Easy Accesbility*. Kondisi ini menunjukan bahwa pemanfaatan *e-learning* sebagai media pembelajaran di Universitas Bina Darma 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 menunjukanbahwa *e-learning* Universitas Bina Darma belum terjadi proses interaksi secara interaktif, belum terdapat materi pembelajaran berbasis multimedia dan isi atau materi *e-learning* tidak sering di perbaharui, serta proses pembelajaran tidak dilakukan secara colaboratif.

**4. KESIMPULAN DAN SARAN**

**4.1 Kesimpulan**

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.
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.

**4.2. Saran**

Berhubungan dengan simpulan diatas, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut :

1. Karakterisik *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 Bina Darma.
2. Dukungan sepenuhnya dari manajemen Universitas Bina Darma dalam pemanfaatan *e-learning* sebagai media pembelajaran baik dalam bentuk instruksi maupun kebijakan.

**DAFTAR RUJUKAN**

Syahrul, Aini dan Saleh., 2004, *Teknologi Informasi dan Pendidikan(online),*

(<http://educare.e-fkipunla.net>, diakses tanggal 23 Juni 2009)

Sembel, Roy. 2004, *yang perlu anda tahu tentang e-learning (online),* (<http://www.sinarharapan.co.id/ekonomi/mandiri/2004/0217/man01.html>, di akses tanggal 23 juni 2008)

Team, Univ Utrech&UNPAD, Panduan WebCT4.1 Untuk Pengajar, 2004 ([http://www.webict.com/*e-learning*/](http://www.webict.com/elearning/) 2009)

Wahid, Fathul. 2007, *Teknologi Informasi di Perguruan Tinggi:Peluang dan Tantangan(online)*, ([www.geocities.com](http://www.geocities.com) diakses tanggal 18 Juni 2009)

Wiyono, Teguh., 2004 Cara Mudah Melakukan Analisis Statistik dengan SPSS.

Penerbit. Gava Media. Yogyakarta.

Wahono*., 2008, Meluruskan* *Salah Kaprah Ztentang e-learning (online).,* (<http://romisatriawahono.net/2008/01/23/meluruskan-salah-kaprah-tentang-e->learning/ diakses tanggal 19 juni 2008)

Warto Adi Nugraha., 2009, *E-learning VS I-learning* (*online*), [http://ilmukomputer.org/wp-content/uploads/2007/11/warto-*e-learning*.doc](http://ilmukomputer.org/wp-content/uploads/2007/11/warto-e-learning.doc), diakses tanggal 22 Juni 2009)