

Penggunaan *E-Learning 2* UNP Dalam Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19

Rizki Muhammad Ramadhan^{1(*)}, Ofianto²

^{1,2}Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

*RizkiMR16@Gmail.com

ABSTRACT

This research was motivated by the COVID-19 pandemic that hit Indonesia, especially Padang State University which required the use of a fully online learning system that used UNP's *E-Learning 2*. The purpose of this study was to see the level of use and constraints in the use of *E-Learning 2* UNP by lecturers and students of the Department of History UNP. This type of research is descriptive-evaluative research using Mix Methods (quantitative and qualitative). From the results of the study, it was found that the level of use of *E-Learning 2* UNP by lecturers and students majoring in history was VERY GOOD with a percentage of 91% but in the use of the features of *E-Learning 2* UNP there were some features that were rarely used. The cause of its infrequent use is that it is constrained by the similarities in the use of several features, adjusting to the material being taught, the limited ability of lecturers to use these features. Then it was found that the obstacles felt by lecturers and students were constrained by unstable networks, *E-Learning 2* UNP which often had errors at certain hours, wasteful quotas, constrained by technology and its use.

Keywords: Historical Online Learning, *E-Learning 2* UNP, COVID-19 pandemic.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terjadinya pandemi COVID-19 yang melanda Indonesia khususnya Universitas Negeri Padang yang mengharuskan digunakannya sistem belajar daring sepenuhnya yang menggunakan *E-Learning 2* UNP. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat tingkat penggunaan dan kendala dalam penggunaan *E-Learning 2* UNP oleh dosen dan Mahasiswa Jurusan Sejarah UNP. Jenis penelitian ini adalah penelitian Deskriptif-Evaluatif dengan menggunakan metode *Mix Methods* (kuantitatif dan kualitatif). Dari hasil penelitian didapatkan bahwa tingkat penggunaannya *E-Learning 2* UNP oleh dosen dan mahasiswa jurusan sejarah SANGAT BAIK dengan persentase 91% akan tetapi dalam penggunaan fitur-fitur *E-Learning 2* UNP terdapat beberapa fitur yang jarang digunakan. Penyebab jarang digunakannya adalah terkendala adanya kesamaan kegunaan di beberapa fitur, menyesuaikan dengan materi yang diajar keterbatasan kemampuan dosen dalam menggunakan fitur-fitur tersebut. Lalu ditemukan kendala yang dirasakan oleh dosen dan mahasiswa yaitu terkendala jaringan yang tidak stabil, *E-Learning 2* UNP yang sering *error* di jam tertentu, kuota yang boros, terkendala teknologi dan penggunaannya.

Kata Kunci: Pembelajaran Daring Sejarah, *E-Learning 2* UNP, Pandemi COVID-19.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah keseluruhan proses teknik dan metode belajar mengajar dalam rangka mengalihkan suatu pengetahuan dari seseorang kepada orang lain sesuai dengan standar yang telah ditetapkan (Siagian, 2006: 273). Pendidikan merupakan suatu pertumbuhan dan perkembangan individu yang berlangsung secara terus menerus selama individu itu hidup (Firta Rahmadeni, 2019;22). Mudyahardjo (2012:11) menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang”. Tak terkecuali pada masa Pandemi seperti sekarang ini, pemerintah mengambil kebijakan dengan melaksanakan pembelajaran daring sebagai Solusi.

Kebijakan pemerintah Indonesia mengenai pelaksanaan pembelajaran secara daring sejak awal tahun 2020 disebabkan oleh pandemi COVID-19 yang melanda dunia. Seperti yang dilansir dalam berita online Detik.com, Senin, 27 April 2020, yang mencantumkan hasil wawancara eksklusif dengan Kemendikbud RI mengenai kegiatan belajar mengajar yang akan dilakukan dari rumah, atau yang umumnya disebut dengan *School From Home* (SFH) yang akan berlangsung selama masa Pandemic. Hakikatnya pembelajaran online atau yang lebih dikenal dengan istilah Pembelajaran daring ini tidak hanya ada di Indonesia, tapi hampir di seluruh dunia, khususnya negara-negara yang terjangkit secara masif. (News.Detik.com. (2020, 27 April) Pandemi Corona, Kemendikbud Siapkan Skenario Belajar hingga Akhir Tahun.)

Pembelajaran daring adalah pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan internet dengan keuntungan mendapatkan konektivitas, fleksibel serta mendukung untuk menerapkan berbagai jenis komunikasi antara guru dan siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran pada masa globalisasi menggunakan media dan multimedia sangatlah penting, dengan memanfaatkan media pembelajara, proses pembelajran akan lebih baik (Ofianto,2019;393). Menurut Kuntarto (dalam Aisiah;129) pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi video, multimedia , kelas virtual, pesan suara, teks online animasi, telepon konferensi, *E-mail* dan video *streaming*. Pembelajaran daring adalah sistem pembelajaran yang dilaksanakan dengan tanpa tatap muka langsung, tetapi

menggunakan platform yang dapat membantu proses belajar-mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh. Sejak diterapkannya sistem pembelajaran daring telah banyak muncul media atau platform untuk melaksanakan pembelajaran daring, seperti *Google Classroom*, *Edmodo*, *Zenius*, *Microsoft team*, *Zoom Meeting*, *E-Learning* dan lain-lain (Fazar 2020;61). Media atau platform pembelajaran daring juga digunakan di Universitas Negeri Padang, media pembelajaran yang digunakan adalah *E-Learning 2 UNP*.

E-Learning merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang difasilitasi serta didukung pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Menurut Clark & Mayer (dalam Sri Rahayu Chandrawati, 2010) *E-Learning* mempunyai ciri-ciri, antara lain: 1) mempunyai konten yang relevan dengan tujuan pembelajaran; 2) menggunakan metode instruksional, misalnya penyajian contoh dan latihan untuk meningkatkan pembelajaran; 3) menggunakan elemen-elemen media seperti kata-kata dan gambar-gambar untuk menyampaikan materi pembelajaran; 4) memungkinkan pembelajaran langsung berpusat pada pengajar (*synchronous E-Learning*) atau di desain untuk pembelajaran mandiri (*asynchronous E-Learning*); 5) membangun pemahaman dan keterampilan yang terkait dengan tujuan pembelajaran baik secara perseorangan atau meningkatkan kinerja pembelajaran kelompok. Penerapan *E-Learning* untuk pelaksanaan pembelajaran online pada masa sekarang ini sangatlah mudah dengan memanfaatkan modul *Learning Management System* yang mudah untuk diinstalasi dan dikelola seperti *Moodle*. Penggunaan *platform* pembelajaran daring bertujuan untuk memudahkan dosen dalam melaksanakan pembelajaran agar kegiatan belajar lebih efektif dan efisien (Ofianto 2021;108).

Pembelajaran daring UNP menggunakan platform LMS berbasis *Moodle* dengan alamat domain <https://elearning2.unp.ac.id>. Sampai saat ini, *Moodle* digunakan sebagai perangkat LMS yang dapat dimanfaatkan dosen dalam menyelenggarakan pembelajaran secara daring/online karena menyediakan fitur lengkap untuk mengakomodir struktur perkuliahan daring. Dalam implementasinya, aktivitas pembelajaran daring dilaksanakan dalam berbagai aktivitas yang merupakan bagian dari proses pembelajaran seperti pengisian daftar hadir, penyampaian materi kuliah, diskusi dan interaksi, penugasan, quiz maupun penyampaian kesimpulan dilakukan sepenuhnya secara online (non tatap muka) menggunakan fitur-fitur LMS *E-Learning* UNP. (Universitas Negeri Padang, 2020). Dalam pelaksanaannya, penggunaan media atau platform pada pembelajaran daring juga memiliki

kesulitan serta kendala bagi guru dan peserta didik. Jika kesulitan ini dapat diatasi oleh dosen dan mahasiswa maka pembelajaran daring akan berjalan dengan baik. Menurut Henik Isthikomah (2014) Kendala dalam pembelajaran daring bagi peserta didik berupa sulitnya untuk memahami materi pelajaran, kurangnya kesadaran belajar peserta didik dan biaya kuota internet. Sedangkan kendala yang dirasakan guru adalah kurangnya interaksi dengan siswa sehingga guru sulit untuk melihat karakter peserta didik.

Tujuan dari Penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana tingkat penggunaan *E-Learning 2 UNP* di Universitas Negeri Padang serta mencari tahu apa saja kendala yang dirasakan dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran daring. Apakah penggunaan *E-Learning 2 UNP* termasuk pemanfaatan fitur-fitur sudah digunakan secara baik oleh para dosen untuk melaksanakan pembelajaran daring. Karena penggunaan media pembelajaran daring sebagai alat bantu dalam melaksanakan proses pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan dapat meningkatkan motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah kegiatan pembelajaran (Asnawir, 2002). Penggunaan media pembelajaran daring telah dikatakan baik ketika penggunaan media atau platform pembelajaran daring dalam pembelajaran sesuai dengan situasi dan kondisi. Pada penelitian yang juga meneliti tentang penggunaan *E-Learning* telah dilakukan sebelumnya.

Menurut Euis Sofi (2016) *E-Learning* dengan berbagai fitur-fiturnya dapat memudahkan mahasiswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun serta dapat meningkatkan motivasi, kreatifitas dan aktivitas pembelajaran mahasiswa dan menurut Ali Sadikin (2020) *E-Learning* merupakan salah satu platform pembelajaran daring yang dapat memudahkan pelaksanaan pembelajaran pada masa COVID-19, penggunaan *E-Learning* memungkinkan mahasiswa dan dosen melaksanakan perkuliahan di rumah masing-masing. Mahasiswa dapat mengakses materi perkuliahan dan mengerjakan serta mengirimkan tugas yang diberi dosen tanpa harus bertemu secara fisik dikampus. Tindakan ini bisa mengurangi timbulnya kerumunan massa dikampus seperti yang terjadi pada perkuliahan tatap muka. Manfaat dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan pembelajaran daring dengan *E-Learning 2 UNP* dan untuk melihat apa saja kendala yang dialami dosen dan mahasiswa selama menggunakan pembelajaran daring yang dilaksanakan di Universitas Negeri Padang khususnya Jurusan Sejarah. Dengan mengetahui kendala yang dialami dosen dan mahasiswa maka akan muncul solusi untuk pelaksanaan pembelajaran daring yang lebih baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Mix Methods* (kuantitatif dan kualitatif) bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan *E-Learning 2* UNP sebagai media atau platform pembelajaran daring di Universitas Negeri Padang khususnya di jurusan Sejarah dan ingin melihat apa saja kendala yang dialami oleh dosen dan mahasiswa dalam melaksanakan pembelajaran daring. Populasi penelitian ini adalah seluruh dosen dan mahasiswa Universitas Negeri Padang. Sampel yang diambil untuk menjadi responden ini mahasiswa jurusan Sejarah pertahun masuk dan 11 dosen Sejarah Universitas Negeri Padang yang dipilih menggunakan teknik *simple random sampling* dengan mempertimbangkan tingkatan umur dari responden dan tingkat homogenitas dari responden. Dalam melaksanakan penelitian, metode kuantitatif dilaksanakan terlebih dahulu, setelah itu dilanjutkan dengan metode kualitatif yang berguna untuk mempertajam dan memperdalam hasil dari penelitian. Untuk pengumpulan data kuantitatif instrumen yang digunakan adalah angket, menggunakan jenis angket tertutup yang disebar kepada dosen dan mahasiswa. Setelah data Kuantitatif didapatkan dan diolah barulah dilanjutkan dengan metode kualitatif dengan wawancara untuk mendapatkan data tambahan. Perhitungan data Kuantitatif akan di olah dengan menggunakan rumus Sugiyono (2012:137). Skala yang digunakan untuk penelitian ini adalah Skala Likert. Data dikelompokan menjadi 4 kategori yaitu:

Tabel 1 : Skala Likert (Sugiyono, 2017)

No	Kategori	Persentase
1	Sangat Baik	86-100%
2	Baik	70-85%
3	Cukup	50-69%
4	Tidak Baik	1-49%

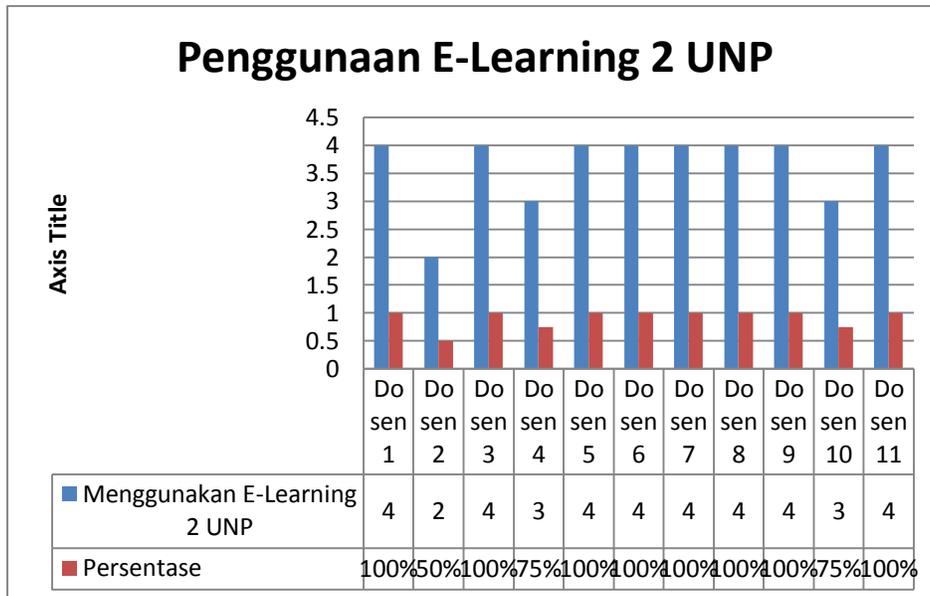
HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Tingkat Penggunaan *E-Learning 2 UNP*

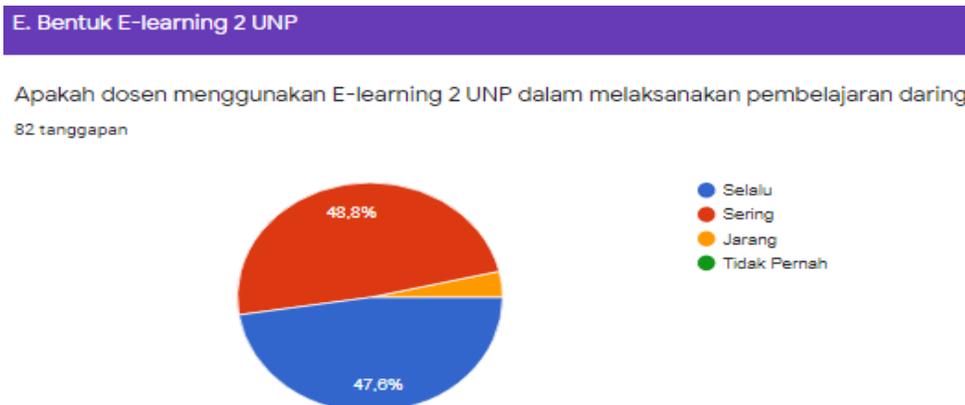
1. Tingkat Penggunaan *E-Learning 2 UNP*

Penilaian tingkat penggunaan *E-Learning 2 UNP* terdapat pada pernyataan no 10 .

Diagram 1. Persentase penggunaan *E-Learning*.



Dapat dilihat dari angket penggunaan *E-Learning 2 UNP* oleh dosen diatas persentase penggunaannya pada pembelajaran pada masa Pandemi COVID-19 ini SANGAT BAIK yaitu 91%. Hal ini juga didukung oleh angket mahasiswa yang menyatakan :



Setelah ditabulasi didapat hasil persentase 86% pada pertanyaan ini. Maka ini termasuk dalam kategori SANGAT BAIK dilihat berdasarkan skala Likert (Sugiyono, 2017). Namun dalam wawancara dengan dosen didapatkan bahwa: “Di dalam pembelajaran daring tidak hanya menggunakan *E-Learning 2 UNP* saja, juga menggunakan Aplikasi lain dengan

menyesuaikan dengan materi yg ada untuk mempermudah dalam proses pembelajaran, biasanya untuk materi dan mata kuliah tertentu yang diperlukan perkuliahan virtual”. Wawancara dengan dosen lain didapatkan: “Didalam pembelajaran daring saya juga menggunakan aplikasi Whatsapp, untuk memberitahu siswa bahwa materi atau tugas telah dikirim ke *E-Learning 2 UNP* serta untuk memberitahukan perkuliahan hari ini fitur atau aplikasi apa yang akan digunakan”. Sama hal-nya dengan yang dinyatakan oleh (Wahyu Aji, 2020) Namun yang pasti harus dilakukan adalah pemberian tugas melalui pemantauan pendampingan oleh dosen melalui *whatsapp* grup sehingga mahasiswa betul-betul belajar.

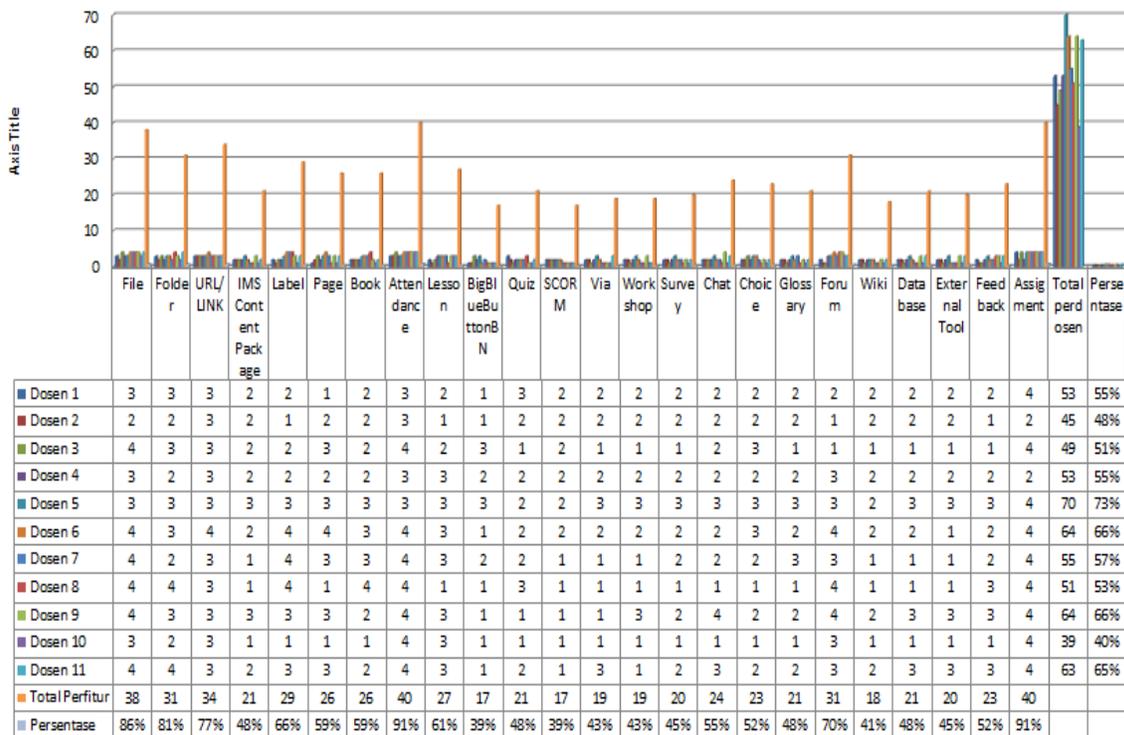
Dapat disimpulkan bahwa penggunaan *E-Learning 2* di Jurusan Sejarah UNP sudah baik, namun dalam pelaksanaannya juga di iringi dengan menggunakan aplikasi lain untuk mempermudah proses pembelajaran.

2. Tingkat Penggunaan Fitur-fitur *E-Learning 2 UNP*

Penilaian tingkat penggunaan Fitur-Fitur *E-Learning 2 UNP* terdapat pada pernyataan no 13-20 dan 25-40.

Diagram 2, Persentase Penggunaan *E-Learning 2 UNP*.

Tingkat Penggunaan Fitur-fitur E-Learning 2 UNP



Dari angket penggunaan fitur-fitur *E-Learning 2 UNP* oleh dosen diatas didapatkan persentase pada fitur *File* 86% hal ini termasuk sangat baik dalam skala linkert (Sugiyono, 2017). Hal ini dikarenakan pada fitur *File* dapat memudahkan dosen dengan mengunduh materi berupa *word* dan lain-lain. Dalam wawancara dengan dosen didapatkan, “Fitur ini mudah digunakan dan dapat membantu membagikan materi berupa *word* dan lain-lainnya”.

Pada fitur *Folder* mendapatkan persentase 81% hal ini termasuk baik pada skala linkert, fitur folder merupakan rangkainya atau kumpulan dari file, gambar dan lainnya hal ini memudahkan dosen untuk menyusun rangkaian materi. Fitur folder dalam wawancara dengan dosen didapatkan, “Fitur ini mempermudah menyusun materi yang lebih dari satu”
Fitur *URL/Link* mendapatkan persentase 77% hal ini termasuk baik dilihat dalam skala linkert, fitur ini banyak digunakan dosen karena sangat membantu untuk memberikan materi berupa tautan atau materi yang ada di internet seperti video yang ada di *Youtube*, *Jurnal* dan lain-lain. Didalam wawancara dengan dosen didapatkan, “Fitur ini sangat mempermudah untuk memberikan materi yang ada di internet seperti dari *Youtube*, *Jurnal* dan lainnya serta tanpa perlu keluar dari *E-Learning 2 UNP* hanya dengan meberikan tautan”.

Fitur *IMS Content Package* mendapatkan persentase 48% ini termasuk tidak baik dalam skala linkert hal ini disebabkan fitur *IMS Content Package* mirip dengan fitur *Folder*. Dosen yang telah menggunakan fitur *Folder* biasanya jarang menggunakan *IMS Content Package* juga. Dalam wawancara dengan dosen didapatkan, “Fitur ini mirip dengan fitur *Folder*, jadi saya hanya menggunakan salah satunya”. Pada fitur *Label* mendapatkan Persentase 66% termasuk cukup dalam skala linkert Fitur *Label* mempermudah dosen utuk membagi daftar materi pertemuan yang di bikin menjadi rangkain draft dan juga bisa menambahkan *File* dan video serta deskripsi singkat namun tidak semua dosen telah mengerti menggunakannya atau hanya menggunakan untuk membuat draft materi saja. Dalam wawancara dengan dosen didapatkan, “Fitur label mempermudah untuk membagi atau mengelompokan draft materi per pertemuan”.

Pada fitur *Page* mendapatkan persentase 59% hal ini termasuk kategori cukup dalam skala linkert. Fitur *Page* dan *File* hampir sama namun fitur *Page* lebih mudah diakses khususnya untuk pengguna perangkat selular dan lebih mudah diperbaharui, dikarenakan hampir sama dengan fitur *File* dosen yang telah menggunakan fitur *File* hanya menggunakan

fitur *File* saja ada juga yang menggunakan keduanya. Didalam wawancara dengan dosen didapatkan, “Fitur ini mirip dengan fitur File, jadi saya hanya menggunakan salah satunya” Fitur *Book* mendapatkan persentase 59% termasuk cukup dalam skala linkert, fitur ini memungkinkan dosen untuk menampilkan informasi panjang yang berisi file media dan teks. Didalam wawancara dengan dosen didapatkan, “Fitur Book sangat membantu untuk menampilkan bahan bacaan ke pada mahasiswa dengan kapasitas yang lebih besar”. Fitur *Attendace* mendapatkan persentase 91% termasuk sangat baik dalam skala linkert. Fitur ini digunakan untuk mencatat daftar kehadiran siswa dalam penggunaannya terkadang jika dosen menggunakan aplikasi lain untuk pembelajaran mengambil atau mencatat daftar kehadiran dari aplikasi tersebut.

Dalam pengambilan daftar kehadiran pun dosen dapat memilih dengan absensi bersyarat dan tanpa syarat. Didalam wawancara dengan dosen didapatkan, “Saat pengambilan daftar hadir saya selalu menggunakan fitur *Attendace*, namun jika lagi menggunakan aplikasi lain, seperti *ZOOM*, saya mengambil absen langsung dari kehadiran siswa di kelas *ZOOM*, untuk absensi bersyarat dan tanpa syarat tergantung mengikuti kebutuhan, jika perkuliahan hari itu hanya pembahasan materi digunakan absensi tanpa syarat jika akan ada tugas digunakan absensi bersyarat”. Fitur *Lesson* mendapatkan persentase 61%, hal ini termasuk cukup dalam skala linkert. Sedangkan, fitur *BigBlueButtonBN* mendapatkan persentase 39% termasuk tidak baik dalam skala linkert, fitur ini berupa video conference namun dalam penggunaannya fitur ini tidak dapat digunakan, dari pernyataan dosen fitur ini bisa dibuka namun ketika akan digunakan untuk pembelajaran dengan mahasiswa fitur ini tidak dapat digunakan atau *eror/lag* untuk mengatasi ini jika ada materi pelajaran yang diharuskan menggunakan *video conference* dosen menggunakan aplikasi lain seperti *ZOOM*, *Google Meet* dan lain-lain. Dalam wawancara dengan dosen didapatkan, “Fitur video virtual ini sudah dicoba dan bisa dibuka namun ketika akan digunakan dalam pembelajaran ke bersama mahasiswa fitur ini tidak mau atau eror/lag”.

Fitur *Quiz* Mendapatkan persentase 48%, hal ini termasuk tidak baik dalam skala linkert, fitur ini berupa tes mini atau kuis, dosen jarang menggunakan fitur ini dikarenakan keterbatasan waktu pelajaran dan terkantung oleh kestabilan jaringan serta dosen lebih suka jawaban yang panjang/analisis. Didalam wawancara dengan dosen didapatkan, “Fitur ini

jarang dipakai karena kurang cocok dengan pembelajaran sejarah, yang butuh jawaban yang panjang atau analisis”. Fitur *SCORM Package* mendapatkan persentase 39%, termasuk tidak baik dalam skala linkert, aplikasi ini digunakan untuk menampilkan *file*, konten multimedia dan animasi, dalam penggunaannya dosen lebih memilih fitur *Folder*. Didalam wawancara dengan dosen didapatkan, “Fitur ini mirip dengan fitur folder, saya hanya menggunakan salah satunya”.

Pada fitur *Via* mendapatkan persentase 43%, hal ini termasuk dalam kategori tidak baik dalam skala linkert, fitur ini jarang digunakan dikarenakan cukup rumit, membutuhkan jaringan yang stabil dan terkendala waktu pembelajaran. Didalam wawancara dengan dosen didapatkan, “Saya kurang paham dalam penggunaan fitur ini”. Fitur *Workshop* mendapatkan persentase 43% ini termasuk kurang dalam skala linkert. Fitur ini digunakan untuk mahasiswa dalam penilaian sejawat, fitur ini jarang digunakan dikarenakan keterbatasan waktu dan kurang paham dalam penggunaannya. Didalam wawancara dengan dosen didapatkan, “Fitur ini jarang digunakan karena keterbatasan waktu dan kendala jaringan mahasiswa yang tidak stabil. Saya kurang paham dalam penggunaan fitur ini”. Fitur *Survey* mendapatkan persentase 45% termasuk tidak baik dalam skala linkert. Fitur ini jarang digunakan dikarenakan keterbatasan waktu untuk membuat pertanyaan survey. Didalam wawancara dengan dosen didapatkan, “Keterbatasan waktu untuk membuat pertanyaan survei dengan materi yang banyak”.

Fitur *Chat* mendapatkan persentase sebesar 55%, hal ini termasuk cukup dalam skala linkert. Fitur ini memungkinkan dosen dan mahasiswa, mahasiswa dan mahasiswa saling berinteraksi diskusi mengirim pesan, fitur ini digunakan oleh dosen sesuai dengan waktu pembelajarannya, yaitu pembelajaran *Synchronus*. Didalam wawancara dengan dosen didapatkan, “Fitur ini saya gunakan biasanya jika perkuliahan dilakukan secara *synchronus*, pada fitur ini sering terkendala jika jaringan mahasiswa tidak stabil sehingga chatnya tidak masuk”. Pada fitur *Choice* mendapatkan persentase sebesar 52 %, termasuk cukup pada skala linkert. Merupakan fitur yang mana dosen dapat mengajukan pertanyaan stimulus singkat tentang topic materi. Didalam wawancara dengan dosen didapatkan, “Fitur ini untuk menstimulus mahasiswa dalam pemahaman materi”.

Fitur Glossary mendapatkan persentase sebesar 48%, hal ini tidak baik dalam skala linkert. Fitur ini dapat digunakan untuk membuat dan memelihara kumpulan materi pembelajaran, fitur ini jarang digunakan dikarenakan berkas-berkas materi telah terdapat di fitur File, Folder dan IMS Content package serta fitur ini butuh partisipasi mahasiswa yang lebih. Didalam wawancara dengan dosen didapatkan, “Untuk pengumpulan berkas-berkas saya telah menggunakan fitur lain dan fitur ini butuh partisipasi yang lebih dari mahasiswa”. Fitur Forum mendapatkan persentase sebesar 70%, termasuk dalam kategori baik pada skala linkert, fitur ini banyak digunakan oleh dosen dikarekan fitur ini mendukung diskusi antar dosen dengan mahasiswa, mahasiswa dengan mahasiswa dan dosen dengan dosen serta dapat dilakukan kapan saja tanpa harus synchronus. Didalam wawancara dengan dosen didapatkan, “Didalam pembelajaran sejarah sangat membutuhkan fitur ini, karena kita dapat saling berdiskusi”.

Fitur Wiki mendapatkan persentase 41%, termasuk tidak baik dalam skala linkert, fitur ini jarang digunakan dikarenakan kurang paham dalam penggunaannya dan digunakan oleh individu. Didalam wawancara dengan dosen didapatkan, “Saya kurang paham dalam penggunaannya. Dalam penggunaannya tergantung partisipasi individu mahasiswa”. Pada fitur Database mendapatkan persentase 48%, termasuk dalam kategori tidak baik pada skala linkert, fitur Database kurang digunakan karena kurang mengerti dalam penggunaannya. Didalam wawancara dengan dosen didapatkan, “Saya kurang mengerti dalam penggunaan fitur ini”. Fitur External Tool mendapatkan persentase 48%, termasuk dalam kategori tidak baik dalam skala linkert, fitur ini kurang digunakan dikarenakan penggunaannya yang rumit dan kurang mengerti dalam penggunaannya. Didalam wawancara dengan dosen didapatkan, “Saya kurang paham dalam penggunaan fitur ini”.

Pada fitur Feedback mendapatkan persentase 52% termasuk dalam kateri cukup pada skala linkert, fitur ini memungkinkan dosen untuk melakukan umpan balik atau survey dalam pembelajaran. Fitur Assignment mendapatkan persentase sebesar 91% termasuk sangat baik dalam skala linkert, fitur ini memungkinkan dosen untuk mengkomunikasikan tugas, mengumpulkan pekerjaan dan memberikan komentar umpan balik. “Fitur ini sangat membantu untuk hal penugasan, mudah untuk digunakan dan rentan waktunya dapat di atur sesuai dengan kebutuhan”. Dari fungsi *E-Learning* yang dipaparkan oleh (Siahaan, 2002). Setidaknya ada 3 (tiga) fungsi pembelajaran elektronik terhadap

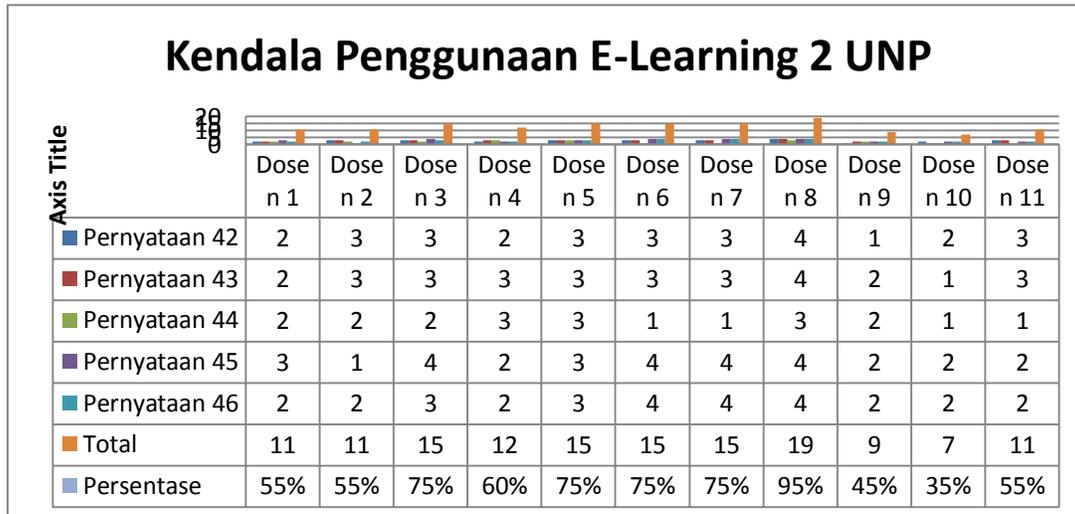
kegiatan pembelajaran di dalam kelas (*classroom instruction*), yaitu sebagai suplemen yang sifatnya pilihan/ opsional, pelengkap (komplemen), atau pengganti (substitusi). Pada masa Covid-19 ini fungsi *E-Learning* yaitu sebagai fungsi pengganti sistem pembelajaran konvensional yang sepenuhnya secara tatap muka atau sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui *E-Learning* beralih ke sistem pembelajaran yang full *E-Learning*. Namun dalam pelaksanaannya tentu para pengajar juga menggunakan berbagai aplikasi untuk mempermudah dalam pembelajaran atau penyampaian informasi.

Dalam hasil wawancara lebih lanjut dengan narasumber dosen, beberapa dosen dalam menggunakan *E-Learning 2 UNP* dibantu oleh asisten atau tim namun dalam materi atau *handout* dan tugas yang di kirim atau diajarkan kepada mahasiswa tetap disusun oleh dosen yang bersangkutan atau disusun secara tim baik dengan dosen lain maupun dengan asisten. Dalam pelaksanaannya pun dosen-dosen juga menggunakan aplikasi lain untuk membantu dan mempermudah penyampaian materi disesuaikan dengan materi yang akan diajar, seperti aplikasi *ZOOM*, *Google Meet*, *E-mail*, *Whatsapp*. Terkhusus aplikasi *ZOOM* dan *Google Meet* dosen menggunakannya untuk materi atau mata kuliah yang mengharuskan pembelajaran secara virtual/*video conference* seperti mata kuliah *Micro Teaching* dan statistic hal ini dikarenakan fitur *video conference* di *E-Learning 2 UNP* sering *error* atau tidak dapat digunakan. Aplikasi *E-mail* digunakan untuk membantu mengirimkan tugas dengan ukuran yang besar. Dan aplikasi *Whatsapp* digunakan untuk mempermudah memberitahukan adanya atau telah dikirimnya materi dan tugas di *E-Learning 2 UNP* dengan membentuk grup-grup mata kuliah hal ini dikarenakan dengan menggunakan *Whatsapp* terdapat notifikasi yang tertaut langsung pada HP mahasiswa sehingga informasi tentang materi dan tugas bisa lebih cepat diketahui. Dan dalam penggunaan *E-Learning 2 UNP* dosen-dosen menggunakan fitur-fitur menyesuaikan dengan materi yang akan diajarkan.

b. Kendala *E-Learning* 2 UNP

1. Dosen

Diagram 3, Kendala Dosen Penggunaan *E-Learning* 2 UNP.



Dalam beberapa inovasi yang dilakukan dapat saja merupakan kendala atau dapat mengganggu keberadaan sistem yang ada (Robinson dalam Tri darmayanti, 2007) begitu pula dalam pembelajaran daring menggunakan *E-Learning* 2 UNP selain memberikan manfaat yang baik juga membawa kendala yang mempengaruhi dosen. Tabel diatas merupakan diagram persentase kendala pembelajaran daring yang dirasakan oleh dosen.

Setelah di tabulasikan didapatkan persentase yaitu, pada pernyataan no 42 mengenai jaringan tidak stabil untuk melaksanakan pembelajaran daring mendapatkan persentase sebesar 65%, ini termasuk kedalam kategori CUKUP dalam skala linkert (Sugiyono, 2017), didalam wawancara kepada narasumber dosen mengatakan kendala ini disebabkan tergantung provider yang digunakan oleh dosen, “Kendala pada jaringan ini biasanya tergantung pada provider yang digunakan untuk mengatasinya dengan mengganti dengan provider yang baik dalam hal sinyal”

Pada pernyataan 43 mengenai sistem *E-Learning* UNP bermasalah mendapatkan persentase sebesar 68%, ini termasuk kedalam kategori CUKUP dalam skala linkert, didalam wawancara kepada narasumber dosen sistem *E-Learning* UNP sering bermasalah di waktu-waktu tertentu untuk mengatasinya dosen biasanya mengupload materi pembelejaran lebih cepat namun terkadang tetap terkendala terutama saat ujian, “Sistem *E-Learning* 2 UNP sering bermasalah ketika waktu-waktu tertentu, terutama ketika jam pembelajaran sedang padat dan ujian, untuk mengatasi itu saya menyiapkan dan

mengupload materi lebih awal biasanya di malam hari. untuk dalam pelaksanaan pembelajaran jika sistem sedang bermasalah cara mengatasainya dengan menggunakan aplikasi lain atau memberikan materi dan penugasan.”

Pada pernyataan 44 mengenai untuk melaksanakan pembelajaran daring Bapak/Ibu harus menyediakan biaya untuk membeli kuota untuk melaksanakan pembelajaran daring mendapatkan persentase sebesar 47%, ini termasuk kedalam kategori KURANG dalam skala linkert, di dalam wawancara kepada narasumber dosen mengatakan dikarenakan dosen mengajar daring dirumah diharuskan mengeluarkan kuota yang berlebih ditambah lagi dosen harus menggunakan aplikasi lain untuk menunjang kemudahan dalam menyampaikan materi namun setelah keluar kuota bantuan dari Kemendikbud hal ini sudah sedikit membantu. “Dikarenakan harus mengajar dari rumah dan dalam jaringan, saya harus mengeluarkan biaya kuota lebih, terutama jika menggunakan aplikasi lain, namun dengan adanya bantuan kutoa dari Kemendikbud sudah sedikit membantu”. Pada pernyataan 45 mengenai teknologi yang digunkan Bapak/Ibu tidak memadai untuk melaksanakan pembelajaran daring menggunakan *E-Learning* 2 UNP mendapatkan persentase sebesar 70%, ini termasuk kedalam kategori CUKUP dalam skala linkert. Pada pernyataan 43 mengenai Bapak/Ibu mendapatkan kendala dalam menggunakan *E-Learning* UNP mendapatkan persentase sebesar 68%, ini termasuk kedalam kategori CUKUP dalam skala linkert.

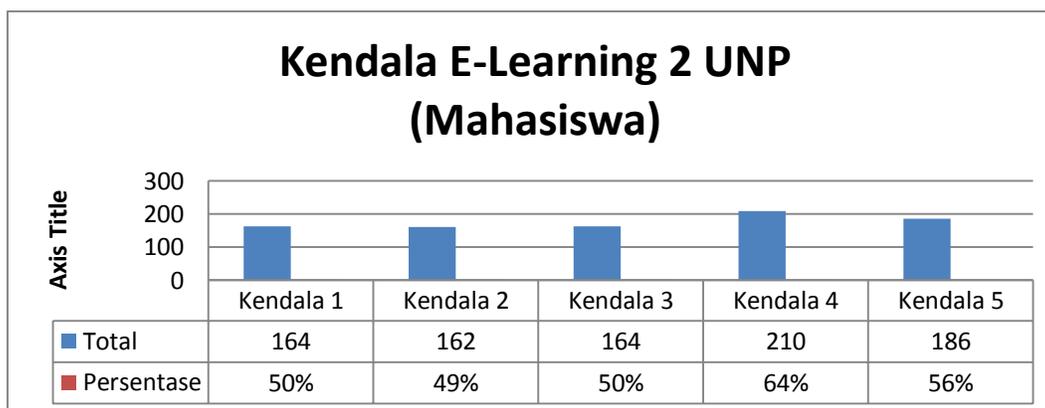
Didalam wawancara dengan dosen didapatkan, “untuk mengatasi ini saya menggunakan fitur-fitur yang bisa saya gunakan saja dan yang mendukung sesuai dengan materi dan menggunakan aplikasi yg lain untuk membantu”. Dalam hasil wawancara lebih lanjut kepada narasumber dosen terdapat beberapa kendala dan saran dari dosen yaitu: penggunaan *E-Learning* untuk diskusi Virtul secara online lebih ditingkatan lagi terutama video conference yang mana ada beberapa meteri dan mata kuliah yang harus menggunakan video conference dan sesekali harus menggunakan fitur ini jika menggunakan aplikasi lain harus mengeluarkan biaya lebih baik dalam kuota dan membeli akunnya, diadakan pelatihan lebih lanjut dan evaluasi rutin dalam penggunaan *E-Learning* 2 UNP terutama fitur-fiturnya hal ini dikarenakan ada beberapa fitur yang dosen terkendala dalam menggunakannya tidak bisa hanya dalam sekali pelatihan saja. Sama halnya dengan yang dinyatakan oleh (Dewa Dede Hendra Divayana, 2017).

Rekomendasi untuk meminimalisasi kendala-kendala pada pelaksanaan *E-Learning* adalah sebagai berikut. (1) Kesulitan dalam hal menentukan mekanisme penyaringan sumber daya manusia, maka rekomendasi yang dapat diberikan adalah hendaknya pimpinan perguruan tinggi dalam melakukan penyaringan sumber daya manusia berdasarkan kebutuhan kualifikasi yang sesuai dengan bidang yang akan ditugaskan nantinya (dalam hal ini mengelola *E-Learning*). (2) Ketidaksiapan pemahaman dosen dan mahasiswa dalam mengenal dan menggunakan *E-Learning* adalah dengan memberikan dorongan dan pemahaman kepada dosen dan mahasiswa bahwa *E-Learning* sangat penting dikenal dan dipahami untuk memudahkan proses pembelajaran di perguruan tinggi. (3) Kekurangan sarana prasarana yang dibutuhkan dalam *E-Learning* adalah pihak pengelola *E-Learning* harus mampu membuat *priority list* tentang sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam penyelenggaraan *E-Learning* dan kesiapan pimpinan perguruan tinggi untuk memfasilitasinya. (4) Minimnya anggaran yang digunakan untuk penyelenggaraan *E-Learning* adalah hendaknya pimpinan perguruan tinggi mampu mencari donatur pendanaan yang bersumber dari pihak lain atau instansi di luar kampus. (5) Jarangnya sosialisasi pemanfaatan *E-Learning* bagi seluruh civitas akademik yaitu diharapkan pimpinan dapat rutin mensosialisasikan keberadaan *E-Learning* dalam membantu proses pembelajaran baik saat rapat ataupun kegiatan lainnya. (6) Masih adanya dosen dan mahasiswa yang tidak mampu mengoperasikan *E-Learning* yaitu secara rutin diadakan *workshop* pemanfaatan *E-Learning* bagi.

2. Mahasiswa

Dalam melaksanakan pembelajaran daring menggunakan *E-Learning* 2 UNP tidak dosen saja yang memiliki kendala, mahasiswa juga memiliki kendala. Kendala pembelajaran daring ini sudah dijadikan aspek penilaian dalam kisi-kisi angket. Penilaian kendala pembelajaran daring terdapat di pertanyaan ke 30-34 pada angket.

Diagram 4, Kendala Mahasiswa Penggunaan *E-Learning* 2 UNP



Dari rata-rata keseluruhan didapatkan rata-rata sebesar 54%, ini termasuk kedalam kategori CUKUP. Dari hasil wawancara dengan mahasiswa mengatakan, “Materi yang diajarkan oleh dosen sulit untuk dipahami karena terkendala jaringan yang tidak stabil dan sering eror serta karena tidak merasakan atmosfer pembelajaran secara langsung didalam kelas. Lalu terdapat juga kendala lain yang dirasakan oleh mahasiswa pada saat pembelajaran daring, seperti tugas yang terlalu banyak, kurangnya interaksi dengan dosen dan teman terutama pada saat diskusi dan membuat kerja kelompok menjadi sulit dan pelajaran yang membosankan, hal ini juga dipengaruhi oleh metode dan model pembelajaran yang terbatas. “tugas yang diberikan oleh dosen terlalu banyak, membuat minat mahasiswa untuk belajar berkurang, kami hanya fokus menyelesaikan tugas agar nilai kami bagus. Kurangnya interaksi dengan dosen dan teman-teman untuk untuk diskusi, ini membuat materi pelajaran jadi sulit untuk dipahami.” Kemudian mahasiswa juga mengatakan harus mengeluarkan biaya yang lebih untuk membeli kuota untuk mengikuti pembelajaran daring dan juga harus menggunakan teknologi (HP/Laptop) dikarenakan teknologi yang sebelumnya tidak memadai untuk melaksanakan pembelajaran daring. “Kami harus membeli kuota lebih dari pada kuliah tatap muka, untuk mengikuti pembelajaran daring, terutama jika materi yang di upload besar atau kuliah menggunakan aplikasi tertentu seperti ZOOM, namun kuota dari kemendikud membantu meringankannya walau terkadang kuota tersebut terpakai untuk kebutuhan lainnya, dan harus menggunakan teknologi hp/laptop yang bagus supaya lancar dalam pembelajaran daring.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapatkan berdasarkan data yang diperoleh yaitu bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran daring menggunakan *E-Learning 2 UNP* di Universitas Negeri Padang khususnya di jurusan Sejarah sudah digunakan dengan baik, namun dalam penggunaan fitur-fiturnya masih terdapat kekurangan dan perlu dilakukannya peningkatan dan perbaikan fitur-fitur serta pelatihan lebih lanjut dan evaluasi berkala dalam menggunakan fitur-fitur *E-Learning 2 UNP*. Lalu juga didapatkan kendala-kendala yang dialami oleh dosen dan mahasiswa dalam penggunaan *E-Learning 2 UNP*. Kendala yang dialami dosen dan mahasiswa adalah kendala jaringan yang tidak stabil, *E-Learning 2 UNP* sering eror disaat jam tertentu, terkendala teknologi yang digunakan (laptop/HP), tugas yang diberikan terlalu banyak, keterbatasan dalam menggunakan *E-Learning 2 UNP* khususnya fitur-fitur dan mengeluarkan biaya yang lebih untuk membeli kuota dalam melaksanakan pembelajaran daring. Dengan penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi bagi penggunaan *E-Learning 2 UNP* yang lebih baik dan penyelesaian masalah kendala dalam pembelajaran daring.

DAFTAR PUSTAKA

- Asnawir., M, Usman, Basyiruddin. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Falahudin, Iwan. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran: *Jurnal Lingkar Widyaaiswara*, Vol 1(4), 104-117.
- Chandrawati, Sri Rahayu. 2010. Pemanfaatan *E-Learning* dalam Pembelajaran: *Jurnal Cakrawala kependidikan*, No 2 Vol. 8. 101-203.
- Darmayanti, Tri. 2007. *E-Learning* Pada Pendidikan Jarak Jauh: Konsep Yang Mengubah Metode Pembelajaran Di Perguruan Tinggi Di Indonesia: *Jurnal Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh*, Vol 8 (2), 99-113.
- Dewi, Wahyu Aji Fatma. 2020. Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. Edukatif : *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol 2 (1), 55-61
- Divayana, Dewa Gede Hendra. 2017. Evaluasi Pemanfaatan *E-Learning* Menggunakan Model *Cse-Ucla*: *Cakrawala Pendidikan*. No 2
- Istikhomah, Henik. (2014). Persepsi Mahasiswa Tentang Media Pembelajaran *E-Learning*: *Jurnal Ilmu Kebidanan*, Vol II(2), 107-114.
- Mudyahardjo, Redja. 2012. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- News. Detik.com. (2020, 27 April) Pandemi Corona, Kemendikbud Siapkan Skenario Belajar hingga Akhir Tahun. Diakses pada tanggal 16 Januari 2021, dari <https://news.detik.com/berita/d-4993293/pandemi-corona-kemendikbud-siapkan-skenario-belajar-hingga-akhir-tahun>
- Nurhafizah, Arrahmi., Ofianto, O. (2019). Pengembangan Media Blog Interaktif Dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI SMA: *Jurnal Halaqah*, Vol 1(4), 392-401
- Nuriansyah, Fazar. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Online Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Saat Awal Pandemi COVID-19: *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, Vol 1(2), 61-65.
- Oktavianda, Cinthya, Aisiah (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Daring pada Mata Pembelajaran Sejarah Masa Pandemi COVID-19 di SMA Negeri Padang: *Jurnal Kronologi*, Vol 3, 128-141 Panduan Penyusunan E-Modul Pembelajaran Daring Universitas Negeri Padang, 2020
- Rahmadeni, Firta, Zafri & Ridho Bayu Yefterson. (2019). Pelaksanaan Tes Berbasis Komputer Pada Ulangan Harian Sejarah Di Sman 4 Padang: *Jurnal Kapita Selektu Geografi*, Vol 2, 21-35
- Sadikin, Ali. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah COVID-19: *Jurnal Biodik*, Vol 6 (02), 214-224.
- Sofi, Euis. (2016). Pembelajaran Berbasis *E-Learning* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas Viii Madrasah Tsanawiyah Negeri: *Jurnal Penelitian Manajemen Pendidikan*, Vol 1(1), 49–64.
- Siagian, P. Sondang (2008). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara
- Siahaan, Sudirman. (2002). *E-Learning* (Pembelajaran Elektronik) Sebagai Salah Satu Alternatif Kegiatan Pembelajaran. www.depdiknas.go.id
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Wirza, Muhammad Agung, Ofianto, O. (2021). Penggunaan *Microsoft Teams* dalam Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Bukittinggi: *Jurnal Kronologi*, Vol 3 (1) 106-118.