

**DAMPAK TEKNOLOGI E-LEARNING PADA MOTIVASI SISWA:
INTERAKSI YANG BERPUSAT PADA MAHASISWA DALAM FKIP
UNIVERSITAS MITRA KARYA**

Hilda Rahmawati
Universitas Mitra Karya

ABSTRAK

Studi ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan teknologi E-Learning dalam pengajaran di institusi publik Uni Emirat Arab menggunakan Blackboard Learning. BBL adalah perangkat lunak server berbasis web yang menekankan manajemen kursus dan desain yang dapat diskalakan yang memungkinkan integrasi dengan sistem informasi mahasiswa dan protokol otentikasi. BBL telah diimplementasikan di perguruan tinggi yang diteliti dan digunakan sebagai sarana penyampaian konten elektronik. Selain itu, BBL menyediakan fakultas untuk menambah sumber daya bagi mahasiswa untuk mengakses kursus daring bagi mahasiswa untuk meningkatkan upaya pengajaran dan pembelajaran. Penelitian menganalisis motivasi mahasiswa untuk menggunakan pendekatan E-Learning sebagai faktor penting dalam pembelajaran dan khususnya dalam lingkungan belajar FKIP Universitas Mitra Karya. Secara khusus, pemanfaatan dan penggunaan aktif fitur-fitur interaktif sebagai BBL meningkatkan motivasi dan sebagai hasilnya mengarah pada hasil belajar yang lebih baik.

Kata kunci: E-Learning, Teknologi E-Learning, motivasi, interaksi yang berpusat pada siswa.

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi komputer, pengenalan teknologi informasi di semua cabang produksi kontemporer, dalam kehidupan sehari-hari dan kehidupan sosial merupakan fitur integral dari setiap masyarakat (Prensky, 2007, Housand and Housand, 2012, Thomas, O'Bannon, dan Bolton, 2013).

Perubahan ini tidak dapat mempengaruhi seluruh sistem pendidikan. Mengakui pengenalan teknologi informasi ke dalam proses

pembelajaran, kemungkinan tak terbatas muncul untuk mengindividualisasikan dan membedakan proses pembelajaran, mengarahkannya kembali ke pengembangan pemikiran dan imajinasi sebagai proses utama yang diperlukan untuk pembelajaran yang sukses. Kemampuan untuk bekerja di komputer menyediakan organisasi yang efektif dari aktivitas kognitif siswa. Meningkatkan kualitas pelatihan dan efektivitas pengetahuan. Dosen dan mahasiswa merupakan pihak yang aktif

dan pemangku kepentingan dalam proses pendidikan tempat interaksi ini berlangsung. Interaksi adalah karakteristik penting dari proses pendidikan, jenis hubungan khusus antara mata pelajarannya, proses aktivitas dan pertukaran pribadi antara Dosen dan siswa, proses integrasi kegiatan mata pelajaran yang terus berkembang, termasuk target, motivasi, aktivitas, proses aspek. Tidak diragukan lagi bahwa motivasi menjadi bagian penting dari proses pembelajaran dimana interaksi guru-mahasiswa memiliki peran yang ketat. Mendorong motivasi belajar adalah salah satu prinsip utama untuk pendidikan yang efisien (Kim dan W. Frick, 2011). Beberapa penelitian menunjukkan hubungan antara motivasi mahasiswa dan lingkungan berbasis teknologi (Roblyer dan Doering, 2010). Wilkinson (2016) berpendapat bahwa menggunakan sumber media sebagai YouTube lebih baik meningkatkan motivasi dan kerja siswa. O'Neil, Wainess dan Baker (2005) cenderung mengungkapkan bahwa metode gabungan permainan berdampak positif pada tingkat interaksi dan motivasi. Semua pendekatan dan metode ini

berpendapat bahwa sangat penting untuk menghasilkan motivasi pelajar.

Interaksi pedagogis adalah bentuk komunikasi khusus antara peserta proses pendidikan, di mana bidang intelektual, emosional dan aktivitas peserta proses ini diperkaya. Interaksi ini perlu dibangun dengan benar dengan menciptakan kondisi yang mendukung untuk belajar, mempromosikan pengembangan pribadi mahasiswa dan realisasi diri siswa. Menurut Lucas dan Moreira (2009); Song dan Bonk (2016), TIK dapat meningkatkan motivasi mahasiswa dalam aspek pembelajaran mandiri ketika menggunakan sumber belajar daring. Paradigma humanistik terbaru pendidikan menyiratkan transisi ke pendekatan yang berpusat pada siswa. Mahasiswa menjadi tokoh sentral dalam proses pendidikan. Dengan pendekatan yang berpusat pada siswa, hasil utama dari proses pendidikan adalah hasil belajar dari segi pengetahuan, pemahaman dan kemampuan, dan bukan sarana dan metode pengajaran yang digunakan Dosen untuk mencapai hasil tersebut. Pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa menjadi garda depan pengembangan pendekatan

pembelajaran dimana aktivitas mahasiswa merupakan indikator penting dalam proses pembelajaran dan kualitas produk pembelajaran (Zohrabi, et al., 2012). Terjadi pergeseran penekanan dari mengajar ke mengajar sebagai aktivitas pendidikan aktif seorang siswa. Seperti yang diklaim oleh Wohlfarth et.al, (2008), dalam kelas yang berpusat pada peserta didik, Dosen meninggalkan catatan kuliah dan presentasi power point untuk gaya pengajaran yang lebih aktif, menarik, dan kolaboratif. Pendekatan yang berpusat pada mahasiswa mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan pribadi siswa, berfokus pada kegiatan dan refleksi mandiri, pada peningkatan tanggung jawab pribadi untuk hasil pembelajaran. Ini mengubah peran guru. Dosen perlu membentuk kemitraan dengan siswa, memungkinkan dia untuk mencapai kejelasan dan transparansi persyaratan, tidak hanya untuk tingkat pencapaian akademis tetapi juga untuk mengontrol prosedur. Penting untuk membangun "umpan balik" dengan mahasiswa dan untuk membuat hasil pembelajaran dan analisis mereka tersedia untuk semua pihak yang

berkepentingan. Dalam pendekatan ini, peran Dosen tetap sebagai pembantu, fasilitator, mentor (Ang, Gonzalez, Liwag, Santos dan Vistro -Yu, 2001) dan panduan sedangkan peran mahasiswa tetap sentral dalam keseluruhan proses. Seiring dengan pelestarian status bermain peran sebelumnya, Dosen dirancang untuk memberikan tingkat konseling dan motivasi yang lebih tinggi kepada mahasiswa dalam apa yang berkaitan dengan pemilihan kritis informasi, sumbernya, pengaturan situasi pembelajaran yang memadai dan penghapusan celah yang teridentifikasi. Dosen semakin menerapkan fungsi baru sebagai pemimpin dan konsultan mahasiswa dalam hal memperoleh berbagai kompetensi, menjadi 'pembuat sistem' pengetahuan dan kurator siswa. Pada gilirannya, proses pendidikan menuntut mahasiswa untuk lebih terlibat, mengembangkan keterampilan mereka untuk bekerja dengan informasi asli, menggunakan berbagai bentuk akses ke informasi dan penilaiannya.

Realisasi arah ini dimungkinkan karena pengenalan inovasi dalam proses pendidikan. Ini adalah dasar untuk mengajar dalam bentuk dan metode

pengajaran yang aktif dan interaktif, yang memungkinkan untuk mengintensifkan proses pendidikan, karena mereka dibangun di atas dialog dan kerja sama semua mata pelajaran. Contoh bentuk dan metode aktif dan interaktif adalah: teknologi untuk mengembangkan pemikiran kritis, teknologi dialog, teknologi untuk kegiatan proyek, pembelajaran modular, kontekstual, dan berbasis masalah. Wlodkowski (2005) menyatakan bahwa pelajar menerima lebih banyak pengetahuan dan keterampilan dengan memperoleh teknologi berbasis komputer dibandingkan dengan metode kelas tradisional. Dalam arah ini, tak dapat dipungkiri, peran khusus dimiliki oleh teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang berperan sebagai katalisator pembelajaran interaktif. Teknologi informasi adalah kombinasi dari teknologi komputer modern, peralatan telekomunikasi dan perangkat lunak yang memberikan dukungan interaktif untuk teknologi pembelajaran kontemporer. Wan, Wang, dan Haggerty (2008) dalam penelitiannya menyatakan bahwa memiliki pengalaman dengan ICT dan kompetensi virtual adalah dua

elemen penting yang mempengaruhi e-learning dan berpengaruh positif pada hasil. TIK mencakup berbagai teknologi digital yang digunakan untuk membuat, mentransmisikan dan mendistribusikan informasi dan menyediakan layanan: peralatan komputer, perangkat lunak, saluran telepon, komunikasi seluler, surat elektronik, teknologi seluler dan satelit, jaringan komunikasi nirkabel dan kabel, multimedia, alat Internet. Alat TIK berkontribusi pada pembentukan informasi baru dan lingkungan pendidikan sebagai dasar untuk pengembangan dan perbaikan sistem pendidikan.

Dengan bantuan alat jaringan TIK, peluang baru terbuka: akses ke informasi modern dan sumber daya pendidikan, informasi pendidikan dan metodis dan ilmiah, penggunaan program pelatihan dan buku teks elektronik secara luas, organisasi bantuan konsultasi operasional, simulasi kegiatan penelitian, pelaksanaan sesi pelatihan virtual (seminar, ceramah) secara real time. TIK modern telah memperluas kemungkinan pembelajaran terprogram dan jarak jauh.

METODOLOGI PENELITIAN

Pertanyaan penelitian ini adalah mengukur sejauh mana penggunaan fitur interaktif E-Learning dapat meningkatkan motivasi mahasiswa sarjana untuk proses pembelajaran. Untuk itu, penelitian ini bertujuan untuk menjawab hipotesis penelitian berikut ini:

H1. Apakah ada perbedaan yang signifikan secara statistik antara mahasiswa yang menunjukkan minat terhadap aktivitas daring dan proses E-Learning yang bertentangan dengan metode pembelajaran tradisional 'tatap muka'.

H2. Apakah ada perbedaan yang signifikan secara statistik antara mahasiswa yang menunjukkan minat terhadap aktivitas daring dan proses E-Learning berdasarkan tahun gelar siswa.

Penelitian ini dilakukan pada tahun 2019 di Abu Dhabi, UEA, berdasarkan salah satu institusi publik terkemuka. HEI yang dipelajari telah memperkenalkan E-Learning sebagai alat pembelajaran untuk mendukung kelas yang disampaikan secara tradisional dengan pengalaman daring dan E-Learning yang relevan. Jumlah

populasi dalam penelitian ini adalah 98 mahasiswa yang diteliti melalui analisis data kuantitatif dengan menggunakan analisis statistik deskriptif. Kemudian data dianalisis dengan menggunakan software SPSS 16.0. Untuk menghitung statistik deskriptif dan tabel frekuensi.

Kelompok sampel diberikan survei kuesioner yang diadaptasi dari Cheng (2006) dan berisi dua belas pertanyaan dengan lima skala berbeda (Sangat Setuju = 5 poin, Setuju = 4 poin, Tidak Setuju atau Tidak Setuju = 3 poin, Tidak Setuju = 2 poin, Sangat Tidak Setuju = 1 poin) untuk setiap pertanyaan.

Survei kuesioner terutama memperkirakan kemauan mahasiswa untuk memanfaatkan dan mengoperasikan E-Learning untuk mengukur sikap terhadap E-Learning untuk beberapa kelas tertentu. Tabel I mewakili formulir kuesioner yang digunakan. Selain itu, untuk mencari faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi mahasiswa terhadap E-Learning, kelompok telah diminta untuk memilih antara tugas berbasis kertas dan berbasis web.

Dari 118 kuesioner yang dibagikan, 78 kuesioner telah dilengkapi

dan divalidasi untuk penelitian selanjutnya. Perlu dicatat bahwa semua mahamasiswa yang berpartisipasi berasal dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan terdaftar antara tahun 2019-2020.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil tabel, untuk H1, hasil menunjukkan perbedaan yang signifikan antara mahasiswa yang memilih web dan tugas berbasis kertas dengan menjawab pertanyaan 1, 6, 7, 8 dan 9.

Untuk H2, nilai rata-rata untuk gelar tahun pertama lebih tinggi kecuali untuk pertanyaan 3 dan 12. Hasil menunjukkan bahwa untuk kedua pertanyaan ini nilai rata-rata lebih tinggi untuk tahun persiapan. Ada perbedaan yang signifikan ($p < 0,05$) untuk pertanyaan 5, 6, 11 dan 12. Dengan demikian, dua hipotesis di atas H1 & H2 telah diterima.

Analisis dari data yang dikumpulkan mengungkapkan bahwa E-learning dianggap lebih efektif daripada penggunaan pendekatan pengajaran tradisional dalam membantu mahasiswa yang terdaftar dalam kursus bisnis.

Dengan kata lain, persepsi dan kesadaran mahasiswa terhadap konten pembelajaran kursus yang disediakan melalui platform E-Learning karena BBL lebih menarik dari konten yang sama melalui penggunaan cara pengajaran tradisional. Keberhasilan dan dampak ini dapat dirujuk ke serangkaian karakteristik yang terkait dengan teknologi canggih E-Learning. Menurut Smedley (2010), adopsi e-learning memberikan lembaga dan mahasiswa fleksibilitas waktu dan tempat penyampaian atau penerimaan sesuai dengan informasi pembelajaran.

Peran kunci dalam proses motivasi kolektif adalah kesadaran akan kebutuhan. Jika seorang individu atau tim memiliki gagasan yang jelas tentang apa yang dibutuhkannya, hal ini memerlukan munculnya motivasi untuk melakukan tindakan tertentu. Jika kebutuhan tidak terealisasi, motivasi untuk melakukan aktivitas apapun tidak bisa muncul.

Penting untuk diketahui, bahwa dalam sistem E-Learning, peran Dosen tidak hanya terbatas pada proses pengorganisasian dan pemantauan pembelajaran. Wagner et al (2008)

mencatat bahwa E-Learning menyediakan prospek ekstra untuk interaktivitas antara mahasiswa dan Dosen selama pengiriman konten. Bagian penting terdiri dari proses psikologis dan pedagogis yang bertujuan untuk memotivasi mahasiswa untuk bekerja di lingkungan daring sistem pelatihan. Dibandingkan dengan bentuk pendidikan tradisional, di mana peran kepribadian Dosen jelas, selalu terlihat, dalam sistem E-Learning mahasiswa dibiarkan sendiri dengan cangkang (interface) sistem pengajaran, dimana peran Dosen 'Kepribadian sekilas tidak ada atau hanya diekspresikan secara tidak langsung, dengan perbedaan waktu yang besar. Namun pada kenyataannya peran kepribadian Dosen tidak dihilangkan, melainkan mengambil bentuk lain. Selain itu, kepribadian Dosen yang dapat memotivasi mahasiswa untuk bekerja secara aktif dalam sistem e-learning lebih dari faktor lainnya. Untuk faktor motivasi positif ketika bekerja dalam sistem elektronik harus dikaitkan tidak hanya kompetensi profesional guru, loyalitas kepada siswa, pemahaman nilai-nilai generasi muda, masalah aktual tetapi pengetahuan

tentang dominasi budaya umum di Web, tradisi dan aturan yang ada. di ruang Internet. Mengingat fakta bahwa sistem E-Learning adalah andalan dari pencapaian teknologi komputer paling maju, diperlukan tidak hanya untuk memiliki literasi komputer dasar tetapi juga untuk hidup dalam masyarakat informasi, menjadi anggota aktifnya, bukan nominal.

Bekerja dalam sistem E-Learning harus didasarkan pada penggunaan aturan yang ditetapkan dan tradisi yang ada di lingkungan Internet. Pengalaman dan tradisi yang lebih eksternal (kadang-kadang bahkan yang informal) yang ada di Web ke dalam sistem e-learning dialihkan, proses pembelajaran yang lebih mudah, lebih efektif dan lebih organik akan berlangsung, dalam hal ini membutuhkan lebih sedikit upaya motivasi.

KESIMPULAN

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki dampak E-Learning terhadap perkembangan prestasi akademik dan pengetahuan siswa. Hasilnya melaporkan beberapa temuan yang berarti tentang pendidikan

dan teknologi daring. Teknologi E-Learning adalah alat mobile dan kontemporer dari guru-praktisi, metode pembentukan budaya informasi baru. Mereka memungkinkan mahasiswa untuk memperoleh kecakapan hidup yang berkelanjutan dan bekerja di masyarakat informasi, kesiapan dan kemampuan untuk kegiatan informasi. Proses pembelajaran menjadi fleksibel, terjangkau dan dipersonalisasi. Ini memenuhi persyaratan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Proses pendidikan yang berpusat pada siswa, berdasarkan inovasi teknologi, metode dan bentuk pendidikan, membentuk kemandirian siswa, harga diri yang memadai, keinginan untuk realisasi diri dalam pekerjaan pendidikan. Pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa akan membantu mahasiswa membentuk kompetensi yang mereka butuhkan dalam pasar tenaga kerja yang terus berubah dan akan memungkinkan mereka menjadi warga negara yang aktif dan bertanggung jawab.

Dengan pesatnya perkembangan masyarakat, teknologi dan teknologi, perubahan sifat budaya informasi,

globalisasi, 'internetisasi' massal dan sosialisasi layanan dan teknologi, E-Learning yang seimbang melengkapi pendidikan penuh waktu menjadi prioritas untuk pengembangan sistem pendidikan. E-Learning mengubah sifat interaksi Dosen dan siswa, membutuhkan motivasi tinggi dan disiplin diri dari siswa, membuka peluang baru untuk ekspresi kreatif siswa, mengandung potensi besar untuk implementasi ide dan proyek baru, untuk pengembangan pribadi dan penerapan prinsip pendidikan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ang, R. P., Gonzalez, M. C. T., Liwag, M. E. C., Santos, B. and Vistro-Yu, C. (2001). *Elements of Student Centered Learning*. Quezon City, Philippines: Ateneo de Manila University Loyola Schools.
- Algahtani, A.F. (2011). *Evaluating the Effectiveness of the E-learning Experience in Some Universities in Saudi Arabia from Male Students' Perceptions*, Durham theses, Durham University.
- Bhuasiri Wannasiri, Xaymoungkhoun Oudone, Zo Hangjung, Jeung Rho Jae, P. Ciganek Andrew, (2012). *Critical Success Factors for E-Learning in Developing Countries: A Comparative Analysis between ICTExperts and Faculty*, *Computers & Education*, 58(2), 843-855.

- Cheng, K. A. (2006). Research Study on Students' Level of Acceptance in Applying E-Learning for Business Courses – A Case Study on a Technical College in Taiwan. *Journal of American Academy of Business*. 8(2), 265-270.
- Collins, J., Hammond, M. and Wellington, J. (1997). *Teaching and Learning with Multimedia*, London: Routledge.
- Golonka, E., Bowles, A, Frank, V., Richardson, D., and Freynik, S. (2014). Technologies for Foreign Language Learning: A Review of Technology Types and Their Effectiveness, *Computer Assisted Language Learning*, 27(1), 70-105, DOI:10.1080/09588221.2012.700315 <https://doi.org/10.1080/09588221.2012.700315>.
- Housand, B. C., and Housand, A. M. (2012). The Role of Technology in Gifted Students' Motivation. *Psychology in the Schools*, 49, 706–715. DOI:10.1002/pits.21629.
- Huang, C. S., Yang, S. J., Chiang, T. H., and Su, A. Y. (2016). Effects of Situated Mobile Learning Approach on Learning Motivation and Performance of EFL Students. *Journal of Educational Technology and Society*, 19(1), 263. <https://search.proquest.com/docview/1768612513?pq-origsite=gscholar>
- Hameed, S. Badii, A. and Cullen, A. J. (2008). Effective E-Learning Integration with Traditional Learning in a Blended Learning Environment. *European and Mediterranean conference on information system*, (25-26).
- Isa Figueiraa Ana, Manuel Duarteb António, (2011), Increasing the Quality of Learning through Changes in Motivation, Social and Behavioral Sciences, 29, 1373 – 1379.
- Klein, D. and Ware, M. (2003). E-learning: New Opportunities in Continuing Professional Development. *Learned publishing*, 16(1) 34-46.
- Kim Kyong-Jee and W. Frick Theodore, (2011), Changes in Student Motivation during Daring Learning, *Journal of Educational Computing Research*, 44, 1 – 23.
- Lucas, M., and Moreira, A. (2009). Bridging Formal and Informal Learning—A Case Study on Students' Perceptions of the Use of Social Networking Tools. *Learning in the Synergy of Multiple Disciplines*, Cress, U., Dimitrova, V., Specht, M. (Eds.). Springer, Germany. 325–337. <http://dx.doi.org/10.1007/978-3-642-04636-0>.