

# POTENSI E-LEARNING MELALUI SISTEM KULIAH ON-LINE DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN DI PRODI TATA NIAGA JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI FPEB-UPI

Rozmita Dewi Yuniarti R<sup>1</sup>

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi, mendorong munculnya berbagai aplikasi teknologi informasi dalam bidang pendidikan, salah satunya adalah pengembangan E-learning. Assesment penerapan E-Learning masih relatif jarang dilakukan, penelitian E-learning umumnya diarahkan pada pencarian bentuk implementasi E-learning tanpa mempertahankan efektivitasnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem E-learning dan mendapatkan bentuk pemanfaatan E-Learning, dengan mengembangkan model hybrid learning terbaik berdasarkan karakteristik mata kuliah guna meningkatkan kualitas pembelajaran di Program Studi Pendidikan Tata Niaga UPI.

Hybrid learning merupakan perpaduan antara metode instruksional tatap muka dengan proses belajar secara on line. Hybrid learning memiliki peranan dalam kuliah on line dan sebagai hasilnya jumlah jam belajar di dalam kelas dapat dikurangi. Strategi belajar didalam sistem ini menggunakan kombinasi antara simulasi dan kolaborasi, static web site for content, dan perkuliahan secara tatap muka.

Metode yang digunakan adalah metode eksperimen. Pengembangan prototype sistem E-learning dihasilkan melalui tahapan analisis sistem, desain sistem, impelentasi sistem, uji coba serta evaluasi. Sedangkan pengembangan model belajar hybrid learning dilaksanakan melalui tahapan pengujian pelaksanaan kuliah full tatap muka dan full e-learning, evaluasi pelaksanaan kuliah, perumusan model hybrid learning terbaik dan uji coba model. Uji coba model dilakukan dengan pendekatan quasi eksperimen untuk mengetahui tingkat efektifitas model hybrid yang dikembangkan. Model Hybrid learning dikembangkan pada tiga mata kuliah dengan karakteristik yang berbeda yaitu mata kuliah Manajemen Pemasaran Global, Manajemen Keuangan dan Aplikasi Komputer.

Penelitian telah berhasil mengembangkan prototype sistem e-learning Program Studi Pendidikan Tata Niaga UPI. Sistem E-Learning yang dikembangkan dirasakan telah memberikan manfaat dalam mendukung aktivitas belajar mahasiswa. Mahasiswa menjadi lebih kreatif dan mandiri dalam belajar. Akan tetapi sistem e-learning tersebut masih ditemukan beberapa kelemahan seperti pemanfaatan fasilitas dan fitur dirasakan masih rumit dan tidak praktis. Dibutuhkan penelitian lebih lanjut untuk redesain sistem melalui kustumisasi fitur dan penyederhanaan sistem sehingga dihasilkan fasilitas yang lebih sesuai dengan peran serta kebutuhan pengguna sehingga pemanfaatan fasilitas atau fitur yang dimiliki menjadi lebih sederhana dan mudah.

Penelitian ini juga telah berhasil mengembangkan model hybrid learning untuk tiga mata kuliah yang berbeda. Kombinasi bentuk hybrid sangat dipengaruhi oleh karakterstik setiap mata kuliah. Hasil uji coba hybrid Learning pada mata kuliah manajemen keuangan menunjukkan bahwa nilai rata-rata partisipasi dan nilai rata-rata ujian kelompok mahasiswa peserta kuliah hybrid learning lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok mahasiswa peserta kuliah

---

<sup>1</sup> Dosen Program Studi Manajemen Bisnis FPEB UPI

konvensional. Akan tetapi pengujian *hybrid learning* tersebut dilakukan hanya pada satu mata kuliah saja, sehingga hasil uji coba tersebut dirasakan tidak representatif untuk dapat mengukur efektifitas dari model *hybrid* yang dikembangkan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengimplementasikan model *hybrid learning* ini pada berbagai mata kuliah yang memiliki karakteristik yang berbeda.

**Kata Kunci** : *E-Learning, Hybrid Learning*

## A. Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi telah mendorong munculnya berbagai inovasi model pembelajaran di bidang pendidikan. Model pembelajaran inovatif berbasis teknologi tersebut muncul karena kendala yang terdapat pada *metoda pembelajaran tradisional*, dimana peserta didik tidak dapat terlibat aktif dalam proses belajar mengajar dalam bentuk pertemuan fisik. Secara *pembelajaran tradisional*, lingkungan belajar mengacu pada sistem pembelajaran tatap muka, (*teacher-directed learning*). Disini peserta ajar hanya bersikap reaktif terhadap kondisi lingkungannya, tetapi tidak berperan aktif untuk lingkungannya. ((Ertmer & Newby, 1993). Dalam sistem ini dosen dianggap sebagai pihak yang memberikan material stimulus dan pendorong untuk mendapatkan respon yang benar, sedangkan peserta belajar adalah penerima informasi yang hanya memiliki peran untuk berpartisipasi di dalam proses mempraktekan stimulus dan respon yang benar sampai terjadi perubahan dalam perilaku belajar secara benar.

Pengembangan dan implementasi model pembelajaran *e-learning* ini sudah banyak dilakukan di berbagai lembaga pendidikan, baik untuk tujuan pengajaran maupun pelatihan, karena kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh model pembelajaran ini; diantaranya:

- 1) memberikan pengalaman berbeda dalam belajar sehingga mampu mengatasi kebosanan dan kejenuhan dalam belajar dengan metoda biasa,
- 2) mampu mengatasi permasalahan waktu dan tempat sehingga dengan *e-learning* seseorang dapat melakukan pembelajaran dengan mudah kapan dan di mana saja

dengan menggunakan komputer yang terhubung dengan jaringan *Internet*,

- 3) mendorong kesadaran belajar secara mandiri, dan
- 4) mengatasi adanya perbedaan yang berasal dari dosen, seperti cara mengajar, materi dan penguasaan materi yang berbeda, sehingga memberikan standar kualitas yang lebih konsisten.

Keunggulan-keunggulan dari model pembelajaran *e-learning* ini mendorong dilakukannya pencarian bentuk-bentuk terbaik implementasi *e-learning* melalui berbagai penelitian, akan tetapi *assesment* atas penerapan *e-learning* masih jarang dilakukan sehingga efektivitas dari *e-learning* tersebut tidak diperhatikan. Hal tersebut di atas mendorong dilakukannya penelitian untuk mendapatkan bentuk pemanfaatan *e-learning*, dengan mengembangkan konfigurasi model *hybrid-learning* terbaik berdasarkan karakteristik mata kuliah guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

## B. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Prodi Pendidikan Tata Niaga UPI melalui E-Learning. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk :

- 1) Mengembangkan sistem E-Learning di Program Studi Pendidikan Tata Niaga UPI.
- 2) Mengembangkan model pembelajaran terbaik yang mengkombinasikan model pembelajaran on-line dengan model konvensional (tatap muka) melalui penelitian yang intensif.

Jika tujuan penelitian tercapai, manfaat yang akan diambil diantaranya:

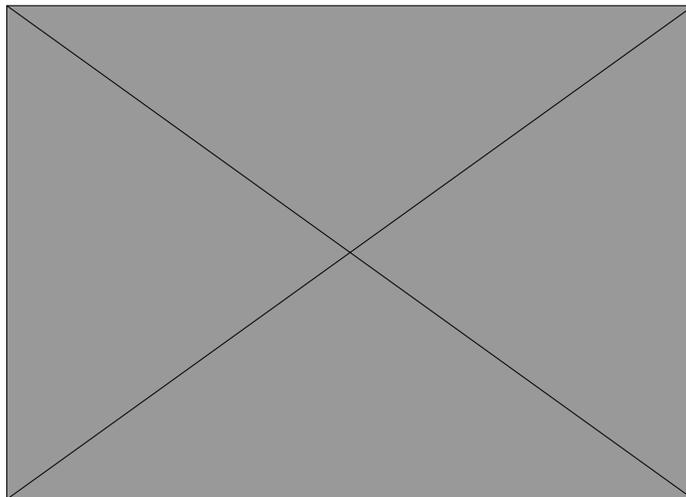
- 1) Hasil penelitian ini menghasilkan suatu sistem E- Learning yang mampu menciptakan individuasi, akselerasi, pengayaan, perluasan, efektivitas dan produktivitas pembelajaran yang pada gilirannya akan meningkatkan kualitas pendidikan sebagai infrastruktur pengembangan sumber daya manusia secara keseluruhan.
- 2) Melalui penggunaan sistem kuliah *on line* yang dikombinasikan dengan model belajar konvensional diharapkan setiap mahasiswa akan terangsang untuk belajar maju berkelanjutan sesuai dengan potensi dan kecakapan yang dimilikinya. Pembelajaran dengan menggunakan sistem kuliah *on line* menuntut kreativitas dan kemandirian diri sehingga memungkinkan mengembangkan semua potensi yang dimilikinya.
- 3) Sistem E-Learning yang dihasilkan akan memberikan kemudahan kepada para dosen Prodi Pendidikan Tata Niaga untuk dapat memberikan materi kapan saja dan dimana saja dengan koneksi internet, sehingga hal ini juga dapat menambah kedinamisan materi ajar.

## C. Tinjauan Pustaka

### 1. Model Pembelajaran Berbasis Elektronik (*e-learning*)

Perkembangan Teknologi Informasi mendorong munculnya berbagai aplikasi Teknologi Informasi dalam bidang pendidikan, salah satunya adalah pengembangan *e-learning*. *E-learning* melalui metoda pembelajaran *e-learning* merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang menggunakan media elektronik berbasis teknologi web sebagai media penyampaian materi dan komunikasi (Martin Jenkins and Janet Hanson, Generic Center, 2003). Dalam pelaksanaannya, *e-learning* menggunakan perangkat komputer dan jaringan Internet dengan memanfaatkan berbagai media yang mungkin digunakan, yaitu: text, audio, animasi, dan video.

Pada *e-learning berbasis Internet*, penyampaian dan akses materi pengajaran dilakukan melalui media elektronik menggunakan Web sever untuk menyediakan materi, Web browser untuk mengakses materi kuliah, dan TCP/IP (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*) dan HTTP (*Hyper Text Transfer Protocol*) sebagai protokol untuk melakukan komunikasi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat aliran informasi melalui konsep *E learning* melalui sistem kuliah *online* pada Gambar 1. berikut ini.



**Gambar 1. Konfigurasi dan Aliran informasi dalam sistem belajar *online***

*E-learning* memungkinkan penyelenggaraan *distance teaching* maupun *distance learning*, baik itu dalam mode *sinkron* atau *asinkron*. Selain itu, *penyediaan bahan ajar* yang bersifat mandiri (*self learning materials*) sehingga dapat diakses oleh dosen dan mahasiswa kapan saja dan di mana saja bila yang bersangkutan memerlukannya dan semua administrasi proses belajar mengajar dapat dikelola secara elektronik, misalnya pemantauan pengumpulan tugas, diskusi, jadwal pertemuan, dan sebagainya. Perkembangan Teknologi Informasi dalam proses belajar mengajar telah mengubah *peran dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran*. Peran dosen telah berubah (1) *dari* “sebagai penyampai pengetahuan, sumber utama informasi, ahli materi, dan sumber segala jawaban”, *menjadi* “sebagai fasilitator pembelajaran, pelatih, kolaborator, navigator pengetahuan, dan mitra belajar”; (2) *dari* mengendalikan dan mengarahkan semua aspek pembelajaran, *menjadi* lebih banyak memberikan lebih banyak alternatif dan tanggung jawab kepada setiap mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Dalam bukunya yang berjudul “*Reinventing Education*”, Louis V. Gerstmer, Jr. dkk (1995), menyatakan bahwa di masa-masa mendatang peran-peran dosen akan mengalami perluasan, yaitu dosen sebagai: pelatih (*coaches*), konselor, manajer pembelajaran, partisipan, pemimpin, pembelajar, dan pengarang. Sementara itu peran mahasiswa dalam pembelajaran telah mengalami perubahan yaitu: (1) *dari* penerima informasi yang pasif *menjadi* partisipan aktif dalam proses pembelajaran, (2) *dari* mengungkapkan kembali pengetahuan *menjadi* menghasilkan dan berbagai pengetahuan, (3) *dari* pembelajaran sebagai aktivitas individual (*soliter*) *menjadi* pembelajaran berkolaboratif dengan mahasiswa lain.

Sebagai salah satu bentuk model pembelajaran inovatif, model pembelajaran berbasis *e-learning* memiliki kelebihan seperti memberikan pengalaman berbeda dalam belajar sehingga dapat mengatasi kebosanan dan kejenuhan dalam belajar dengan metoda biasa dan membentuk kesadaran belajar secara

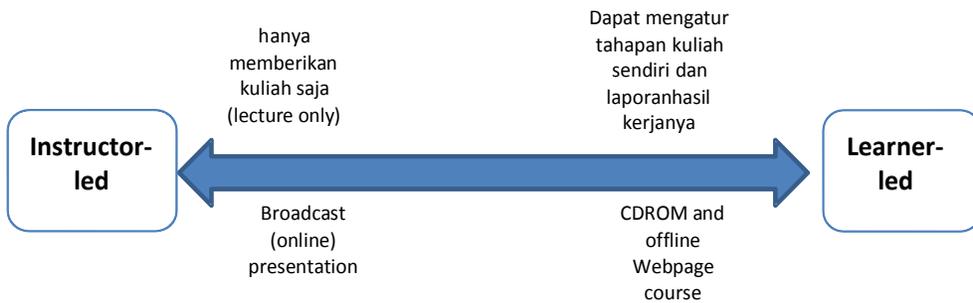
mandiri. Akan tetapi model pembelajaran *e-learning* ini juga memiliki kekurangan seperti hal-hal sebagai berikut.

- 1) Kurangnya interaksi antara pengajar dengan peserta didik atau antar sesama peserta didik menurunkan fungsi manusia sebagai makhluk sosial.
- 2) Beberapa materi kuliah memerlukan praktek yang harus dibawah bimbingan pengajar secara langsung.
- 3) Masalah *skill and knowledge*, Tidak semua orang mengerti komputer dan *Internet*.
- 4) Kurangnya interaksi antara guru dan peserta belajar atau bahkan antar peserta belajar itu sendiri yang dapat memperlambat terbentuknya *values* dalam proses belajar dan mengajar.
- 5) Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis
- 6) Peserta belajar yang tidak mempunyai motivasi belajar tinggi cenderung gagal

## **2. Model Pembelajaran *Hybrid-learning***

Salah satu konsekuensi diterapkannya metoda pembelajaran *e-learning* ini adalah berkurangnya interaksi antara dosen dan mahasiswa atau bahkan antar mahasiswa itu sendiri. Kurangnya interaksi ini dapat memperlambat terbentuknya *values* dalam proses belajar dan mengajar. Selain itu tidak semua peran guru atau pengajar di kelas dapat tergantikan karena tidak semua peserta didik mampu belajar dan memahami materi secara mandiri. Untuk mengatasinya adalah dengan cara menggabungkan *metoda pembelajaran tradisional* dan *metoda pembelajaran e-learning* menjadi *hybrid-learning*.

Sistem pembelajaran *hybrid-learning* menggabungkan dua macam pilihan siapa yang akan memegang peran utama (*lead*) dalam proses perkuliahan : pengajar (*instructor-led*) atau peserta belajar (*learner-led*). Pada umumnya tahap awal menerapkan *instructor-led* kemudian ketika proses perkuliahan telah berjalan dapat diubah menjadi *student-led*. Berikut ini adalah gambaran dari metoda *instructure-led* dan *learner-led*.



Gambar 2. Perbedaan pandangan proses pembelajaran

### 3. Manfaat Pembelajaran *Hybrid-learning*

Berbagai manfaat yang diberikan dengan mengimplementasikan *hybrid-learning* diantaranya adalah sebagai berikut.

- 1) Menciptakan pengalaman belajar yang dapat memberikan bentuk pembelajaran yang tepat waktu dan tepat tempat untuk setiap individu.
- 2) Mengurangi jumlah perkuliahan secara tatap muka dengan tetap mempertahankan kualitas pembelajaran. Hybrid course memiliki peranan dalam kuliah online dan sebagai hasilnya jumlah jam belajar

di dalam kelas dapat dikurangi (“What is a Hybrid Course?” 2007).

- 3) *Hybrid-learning* merupakan langkah awal bagi mahasiswa dan dosen untuk mulai menggali pembelajaran *e-learning* dengan tetap mempertahankan pengalaman belajar melalui tatap muka yang sudah biasa dilakukan baik oleh dosen maupun mahasiswa.

Penggabungan sistem instruktur-led dan learner-led berarti menggabungkan kelebihan dari masing-masing sistem seperti yang dijelaskan pada Tabel 1. sebagai berikut.

Tabel 1. Perbandingan antara *Instructure-Led* dan *Learner-led*

Instruktur-led	Learner-led
o Instruktur dapat memberikan pertanyaan dan memecahkan masalah ketika proses perkuliahan	o Peserta belajar dapat membangun kepercayaan diri sendiri sesuai keinginannya
o Instruktur memiliki wewenang untuk memotivasi peserta belajar	o Peserta belajar tidak perlu melakukan pencocokan terhadap jadwal instruktur.
o Instruktur dapat menyesuaikan kuliah dengan kebutuhan kelas.	o Semua peserta belajar mendapat kualitas yang sama terhadap proses perkuliahan
o Instruktur dapat memberikan perubahan pada penilaian otomatis terhadap aktivitas dan ujian secara subyektif.	o Peserta belajar mampu menghargai privasi masing-masing.
o Instruktur dapat mengungkapkan simpati, ketidaksukaan, dorongan, dan membangkitkan kepercayaan dan ide-ide peserta belajar.	

### 4. Peranan Pembelajaran *e-learning* di dalam model *hybrid-learning*

Kebanyakan institusi pendidikan saat ini menggunakan teknologi untuk mendukung model pendidikan tradisional. Terdapat tiga fungsi pembelajaran *e-learning* terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas yaitu sebagai berikut.

#### a. Suplemen (tambahan)

Berfungsi sebagai suplemen, jika peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Dalam hal ini, tidak ada kewajiban/keharusan bagi peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran elektronik.

### b. Komplemen (pelengkap)

Sebagai komplemen berarti materi *e-learning* diprogramkan untuk menjadi materi *enrichment* (pengayaan) atau remedial bagi peserta didik di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tradisional. Sebagai *enrichment*, apabila peserta didik dapat dengan cepat menguasai/memahami materi kuliah yang disampaikan guru secara tatap muka diberikan kesempatan untuk mengakses materi *e-learning* yang memang secara khusus dikembangkan untuk mereka. Sebagai remedial, apabila peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi kuliah yang disampaikan guru secara tatap muka di kelas.

### c. Substitusi (pengganti)

Tujuan dari *e-learning* sebagai pengganti kelas tradisional adalah agar peserta didik dapat secara fleksibel mengelola kegiatan perkuliahan sesuai dengan waktu dan aktivitas lain sehari-hari.

## 5. Pengaruh Penerapan *Hybrid-learning* Terhadap Kualitas Pembelajaran

Beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan untuk mengukur efektifitas model *hybrid-learning* terhadap kualitas pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut.

- 1) Dowling C Godfrey (2003) meneliti efektivitas metoda *hybrid-learning* dalam meningkatkan hasil pembelajaran mahasiswa akuntansi. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa nilai ujian mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan metoda *hybrid-learning* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil ujian mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan metoda pembelajaran tradisional.
- 2) Cheung, L.L.W. & Kan, A.C.N. (2002) melakukan evaluasi terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi peserta belajar yang mengikuti *e-learning* Program Komunikasi bisnis menyatakan bahwa adanya program tutorial secara tatap muka sebagai tambahan dari kegiatan tutorial mandiri memberikan pengaruh positif terhadap prestasi mahasiswa yang diukur dari nilai ujian.

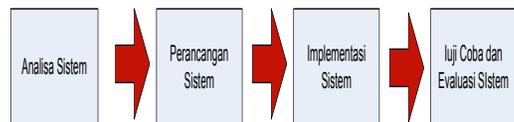
## D. Metodologi Penelitian

### 1. Subjek Penelitian

Penelitian ini akan diujikan pada 2 mata kuliah yang memiliki karakteristik yang berbeda dengan tujuan untuk menghasilkan model *hybrid-learning* yang sesuai untuk setiap karakteristik mata kuliah. Adapun yang menjadi subjek penelitian ini adalah mahasiswa yang mengontrak mata kuliah Bisnis Internasional dan Manajemen Keuangan yang masing-masing berjumlah 65 orang.

### 2. Langkah Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem E-Learning dan model hybrid learning . Langkah penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan sistem E-Learning dapat dilihat pada gambar 3.



**Gambar 3. Tahapan Pengembangan Sistem E-Learning**

Tahap pertama dilakukan *analisis sistem* yang bertujuan untuk mendapatkan semua kebutuhan dari sistem yang akan digunakan untuk mengembangkan model sistem e-learning. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang kebutuhan user terhadap sistem serta menganalisis elemen-elemen yang dibutuhkan oleh sistem. Pada tahap ini dilakukan studi terhadap sistem e-learning yang telah ada pada perguruan tinggi lainnya. Studi dilakukan untuk memperoleh gambaran dari sistem e-learning itu sendiri serta meneliti kelebihan dan kekurangan dari setiap sistem tersebut. Setelah kebutuhan dari sistem diperoleh maka tahap selanjutnya adalah *Desain Sistem*. Pada tahap ini dilakukan penentuan entitas dan data yang dibutuhkan oleh sistem, serta dilakukan pemodelan sistem dengan menggambarkan proses dan aliran data yang terjadi. Hasil dari tahapan ini akan dihasilkan gambaran koseptual aliran data, rancangan

basis data dan rancangan masukan serta keluaran sistem.

Setelah rancangan sistem dihasilkan maka pada tahap selanjutnya dilakukan mengimplementasikan hasil rancangan dan analisis. Pada tahapan ini dilakukan pembuatan program, pembuatan basis data, pembuatan antarmuka masukan dan keluaran, serta menggabungkan berbagai elemen dari sistem untuk membentuk sistem *e-learning Program Studi Tata Niaga UPI*. Tahap terakhir dari pengembangan prototype *e-learning* adalah uji coba terhadap aplikasi yang telah dibangun serta dilanjutkan dengan melakukan evaluasi terhadap kelebihan dan kekurangan dari sistem tersebut. Uji coba dilakukan terhadap pengguna *e-learning* yang terdiri dari mahasiswa dan dosen.

Sesuai dengan tujuan penelitian kedua penelitian ini juga akan mengembangkan model *hybrid learning* dengan menggunakan sistem *E-Learning* yang dikembangkan. Langkah-langkah penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan model *hybrid-learning* pada penelitian ini dilakukan dengan tahap-tahap seperti terlihat pada Gambar 4,



**Gambar 4 Alur Penelitian Pengembangan *Hybrid-learning***

Tahap pertama dan kedua penelitian dilakukan dengan melakukan pelaksanaan perkuliahan dengan *metoda pembelajaran tradisional* dan *metoda full e-learning*. Masing-masing kegiatan perkuliahan dilaksanakan dalam 8 kali pertemuan. Perkuliahan secara *pembelajaran tradisional* dilaksanakan di dalam kelas dengan metoda perkuliahan yang terdiri dari metoda ceramah, pemberian tugas dalam bentuk latihan dan analisa kasus, tanya jawab dan diskusi dengan media belajar White Board, LCD dan Komputer. Evaluasi hasil belajar dilaksanakan pada akhir perkuliahan

berupa ujian tertulis, dengan materi soal berupa konsep teoritis dan alat analisis yang bersifat kuantitatif.

Perkuliahan dengan metoda *full e-learning* dilaksanakan melalui sistem *e-learning Prodi Pendidikan Manajemen Bisnis*. Mahasiswa diberi kebebasan untuk menentukan sendiri waktu, jumlah waktu dan tempat dimana mereka akan belajar. Aktivitas belajar yang dilaksanakan meliputi penyampaian materi, demonstrasi, pemberian tugas, latihan, analisa kasus, diskusi dan tanya jawab dengan strategi kombinasi kolaborasi, dan *static web site*. Kegiatan tanya jawab dapat diselenggarakan sepanjang waktu dengan cara saling berkirim e-mail (melalui yahoo messenger) baik antara dosen dengan mahasiswa maupun antara mahasiswa dengan mahasiswa. Pelaksanakan ujian akhir semester dilakukan secara *online* tanpa pengawasan dari dosen pembina mata kuliah.

Evaluasi hasil perkuliahan dilakukan berdasarkan nilai ujian mahasiswa, nilai partisipasi mahasiswa mengikuti perkuliahan, dan wawancara dengan mahasiswa. Hasil evaluasi tersebut kemudian akan digunakan sebagai dasar perumusan bentuk *hybrid-learning*. Perumusan bentuk *hybrid-learning* dilakukan dengan menganalisa aktivitas belajar mana yang harus tetap dilaksanakan dengan menggunakan *metoda pembelajaran tradisional*, dan yang dapat diselenggarakan dengan metoda *e-learning*. Kegiatan evaluasi ini akan melibatkan mahasiswa, dosen dan pakar agar menghasilkan bentuk *hybrid-learning* terbaik untuk setiap mata kuliah.

Tahap akhir dari pengembangan model *hybrid-learning* adalah melakukan uji coba dengan pendekatan kuasi eksperimen untuk menguji efektivitas model *hybrid-learning* terhadap kualitas pembelajaran di Prodi Pendidikan Tata Niaga UPI Bandung. Adapun tahapan uji coba yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

- 1) Membagi subjek penelitian dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen (33 orang) dan kelompok kontrol (32 orang), dimana anggota dari masing-masing kelompok ditentukan dengan metoda *random assignment* .

- 2) Kelompok eksperimen akan melaksanakan kegiatan perkuliahan dengan menggunakan sistem model hybrid dengan metoda perkuliahan kombinasi tradisional dan metoda *e-learning*. Sedangkan kelompok kontrol akan melaksanakan kegiatan perkuliahan dengan sistem tradisional. Baik pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan mendapatkan materi perkuliahan, latihan, tugas dan dosen yang sama.
- 3) Pada akhir uji coba akan dilakukan pengujian terhadap nilai ujian dan nilai partisipasi untuk melihat perbedaan hasil belajar dari masing-masing kelompok peserta kuliah

## E. Hasil Penelitian dan Pembahasan

### 1. Pengembangan Prototype E-Learning

Pada penelitian ini telah dihasilkan Prototype E-Learning Program Studi Pendidikan Tata Niaga yang dapat diakses internet melalui **Homepage** <http://tn.upi.edu>. Sistem E-Learning Prodi Pendidikan Tata Niaga ini dirasakan memberikan manfaat dalam mendukung aktivitas belajar mahasiswa. Belajar melalui sistem Sistem E-Learning membuat mahasiswa menjadi lebih mandiri dalam belajar. Akan tetapi hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa sistem e-learning yang dikembangkan masih ditemukan beberapa kelemahan. Berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa dan dosen pengguna ditemukan bahwa untuk memanfaatkan fasilitas dan fitur yang tersedia dirasakan masih rumit dan tidak praktis. Sehingga sebagian dosen menilai bahwa proses upload bahan ajar dan

tugas ke dalam sistem mengkonsumsi waktu yang relatif lebih lama. Demikian pula yang dirasakan mahasiswa pada saat mereka harus mengakses bahan ajar dan mengerjakan tugas secara online. Akibat kendala-kendala yang dihadapi dosen dan mahasiswa pada saat melaksanakan kuliah E-Learning tersebut timbul anggapan dari sebagian mahasiswa dan dosen pengguna bahwa kuliah dengan menggunakan sistem E-Learning dirasakan lebih merepotkan dibandingkan dengan kuliah konvensional. Jika kondisi tersebut tidak diperbaiki dikhawatirkan timbul keengganan dari dosen dan mahasiswa untuk mengimplementasikan sistem kuliah E-Learning yang pada akhirnya potensi sistem kuliah E-Learning yang sudah dikembangkan bisa menjadi tidak termanfaatkan.

Untuk itu dibutuhkan penelitian lanjutan untuk meningkatkan potensi sistem E-Learning melalui model belajar hybrid melalui redesain sistem dalam bentuk kustumisasi fitur dan penyederhanaan sistem. Dengan tersedianya fasilitas sesuai dengan perannya masing-masing diharapkan sistem E-Learning yang dihasilkan lebih sederhana dan lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga pemanfaatan fasilitas atau fitur yang dimiliki menjadi lebih mudah.

### 2. Pengembangan Model *Hybrid-learning*

Tabel 2 menunjukkan nilai ujian dari kelompok mahasiswa peserta kuliah Bisnis Internasional dan Manajemen Keuangan dengan menggunakan metoda Full Tatap Muka dan Full *e-learning*.

Tabel 2 Nilai Rata-Rata Ujian Akhir Mahasiswa Peserta Kuliah Full Tatap Muka dan Full *e-learning*

No	Mata Kuliah	Rata – Rata Nilai Ujian	
		Full Tatap Muka	Full E- Learning
1	Bisnis Internasional	75,20	77,63
2	Manajemen Keuangan Lanjutan	73,45	68,0
3	Aplikasi Komputer 2	79,0	74,0

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata ujian mahasiswa peserta kuliah Bisnis Internasional pada saat mengikuti perkuliahan Full Tatap Muka (75,20) dan pada saat mengikuti perkuliahan Full *e-learning* (77,63) masuk dalam kategori baik dan jika dibandingkan nilai rata-rata ujian mahasiswa pada saat mengikuti perkuliahan Full *e-learning* lebih tinggi dibandingkan dengan pada saat mahasiswa mengikuti perkuliahan Full Tatap Muka. Untuk mahasiswa peserta kuliah Aplikasi Komputer nilai rata-rata ujian pada saat mengikuti perkuliahan Full Tatap Muka (79,0) dan pada saat kuliah Full E-Learning (74,) masuk dalam kategori baik

Tabel 2 juga menunjukkan nilai rata-rata ujian mahasiswa peserta kuliah Manajemen Keuangan pada saat mengikuti perkuliahan Full Tatap Muka (73,20) masuk dalam kategori baik. Nilai yang dicapai tersebut lebih baik jika dibandingkan dengan nilai rata-rata ujian pada saat mahasiswa mengikuti perkuliahan perkuliahan Full *e-learning* (68,0) dimana menunjukkan kategori kurang baik.

Tabel 3 menjelaskan bahwa nilai rata-rata partisipasi mahasiswa peserta kuliah Bisnis Internasional pada saat mengikuti perkuliahan Full Tatap Muka (80,20) dan pada saat mengikuti perkuliahan Full *e-learning* (85,0) masuk dalam kategori baik dan jika dibandingkan nilai rata-rata ujian mahasiswa pada saat mengikuti perkuliahan Full *e-learning* lebih tinggi dibandingkan dengan pada saat mahasiswa mengikuti perkuliahan Full Tatap Muka. Demikian pula dengan mahasiswa peserta kuliah Manajemen Keuangan nilai rata-rata partisipasi mahasiswa pada saat mengikuti perkuliahan Full Tatap Muka (78,45) dan pada saat mengikuti perkuliahan full *e-learning* (80,5) menunjukkan kategori baik dan nilai partisipasi mahasiswa pada saat mengikuti kuliah full *e-learning* lebih tinggi dibandingkan pada saat mengikuti kuliah full tatap muka. Untuk nilai rata-rata partisipasi mahasiswa peserta mata kuliah Aplikasi Komputer 2 pada saat mengikuti kuliah Full Tataip Muka (80,00) , nilai ini lebih rendah dibandingkan dengan nilai partisipasi mahasiswa pada saat mengikuti kuliah E-Learning (81,5).

Tabel 3 Nilai Partisipasi Mahasiswa Peserta  
Kuliah Full Tatap Muka dan Full *e-learning*

No	Mata Kuliah	Rata – Rata Nilai Partisipasi	
		Full Tatap Muka	Full E-Learning
1	Bisnis Internasional	83,20	85,50
2	Manajemen Keuangan Lanjutan	78,45	80,25
3	Aplikasi Komputer 2	80,00	81,50

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap mahasiswa rendahnya nilai ujian yang diperoleh dari hasil sistem pembelajaran *e-learning* dibandingkan dengan metoda tradisional disebabkan oleh hal-hal seperti (1) Ketidakhadiran dosen dalam perkuliahan secara fisik sangat mempengaruhi tingkat pemahaman mahaipeserta belajar terhadap materi yang dipelajari., (2) Fasilitas-fasilitas komunikasi belum dimanfaatkan secara maksimal sehingga interaksi mahasiswa dan dosen masih rendah, padahal intertaksi merupakan salah satu proses yang dibutuhkan

dalam proses pembelajaran, (3) Mahasiswa mengalami kesulitan untuk memahami materi-materi yang bersifat kuantitatif. Penjelasan dalam bentuk metoda ceramah dianggap lebih mudah difahami, (4) Motivasi belajar mahasiswa yang rendah untuk mengikuti perkuliahan *e-learning* juga menjadi salah satu menyebabkan kualitas hasil belajar yang rendah. Kebebasan belajar mandiri yang diberikan oleh sistem ini tidak membuat mahasiswa untuk belajar lebih giat dan (5) Materi pembelajaran masih dirasa kurang lengkap dan informatif dan tampilan *e-learning* dirasakan kurang menarik.

Sedangkan tingginya nilai partisipasi mahasiswa pada saat mengikuti perkuliahan *e-learning* dibandingkan dengan sistem tradisional disebabkan oleh hal-hal seperti (1) Keberanian mahasiswa untuk menyatakan pendapat lebih tinggi melalui sistem pembelajaran *e-learning* dibandingkan dengan sistem tradisional. Hal tersebut terjadi karena secara umum mahasiswa biasanya malu untuk mengemukakan pendapatnya karena khawatir jawaban yang diberikan salah atau tidak tepat. (2) Kegiatan diskusi yang merupakan salah satu indikator tingkat partisipasi mahasiswa

dilakukan dalam bentuk kolaborasi tidak langsung melalui forum diskusi, sehingga mahasiswa lebih siap untuk menyatakan pendapatnya karena mereka mendapat kesempatan untuk mencari informasi yang akan mereka berikan sebagai jawaban terbaik mereka, sehingga mereka lebih percaya diri dengan jawaban yang diberikan.

Berdasarkan hasil pengujian sistem belajar tradisional dan sistem belajar Full *e-learning* maka rumusan bentuk hybrid terbaik yang sesuai dengan karakteristik suatu kelompok mata kuliah adalah sebagai berikut.

**Tabel 4 Model Perkuliahan Hybrid-learning**

Perkuliahan Hybrid-learning	
Perkuliahan Secara Tatap Muka	Perkuliahan On-Line
Perkuliahan <i>Tradisional</i> · Penyampaian materi yang membutuhkan supervisi dan keterlibatan dosen secara langsung. · Diskusi · Presentasi · Pembahasan tugas dan Latihan yang membutuhkan keterlibatan dosen secara langsung · Penyelenggaraan Ujian Akhir	1. Synchronous virtual collaboration · Live online learning · Online Chat/IM Sesion 2. Asynchronous virtual collaboration · Online discussion boards · E-Mail 3. Self-Pace Asynchronous · Online tutorials · Onlien self assesments

Berdasarkan hasil pengembangan model hybrid yang dilaksanakan, maka model *hybrid-learning* yang dapat diaplikasikan untuk mata kuliah Bisnis Internasional adalah 11 pertemuan dilaksanakan melalui kegiatan belajar *e-learning* sedangkan 5 pertemuan dilaksanakan melalui kegiatan belajar tradisional. Untuk mata kuliah Manajemen Keuangan dari 16 perkuliahan 10 pertemuan dilakukan melalui model belajar tradisional sedangkan 6 pertemuan dilakukan melalui model belajar *e-learning*. Sedangkan untuk mahasiswa peserta mata kuliah Aplikasi Komputer 2 Materi perkuliahan materi akan disampaikan dalam 14 kali pertemuan, dimana 5 kali perkuliahan diselenggarakan dengan metode tatap muka dan 9 perkuliahan dengan metode E-Learning.

**2. Pengaruh Hybrid-learning terhadap Nilai Ujian dan Nilai Partisipasi Mahasiswa**

Efektifitas hasil perkuliahan *hybrid-learning* akan diukur berdasarkan nilai ujian dan nilai partisipasi mahasiswa, yang dibandingkan dengan hasil perkuliahan dengan metode konvensional. Dari 3 mata kuliah yang dikembangkan model hybridnya terdapat satu mata kuliah yang telah diujicobakan yaitu Mata Kuliah Manajemen Keuangan sebagaimana dapat dilihat pada tabel 5.

**Tabel 5. Nilai Ujian Mahasiswa Manajemen Keuangan**

	Metoda Hybrid	Metoda pembelajaran tradisional
Nilai Ujian	72,80	70,10
Nilai Partisipasi	81,25	79,65

Pada tabel 5 dijelaskan bahwa nilai rata-rata ujian kelompok mahasiswa peserta sistem perkuliahan *hybrid-learning* sebesar 72,80 dan kelompok mahasiswa peserta sistem perkuliahan tradisional sebesar 70,10, dimana keduanya termasuk dalam kategori baik. Akan tetapi jika dibandingkan nilai rata-rata kelompok mahasiswa peserta perkuliahan *hybrid-learning* lebih baik dibandingkan dengan kelompok mahasiswa peserta perkuliahan tradisional.

Sedangkan jika dilihat dari nilai partisipasi dijelaskan bahwa nilai rata-rata partisipasi mahasiswa peserta kuliah *hybrid-learning* (81,25). Nilai tersebut lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata partisipasi mahasiswa peserta kuliah dengan *metoda pembelajaran tradisional* (79,65).

## E. Kesimpulan dan Saran

### 1. Kesimpulan

- 1) Penelitian pada tahap pertama telah berhasil mengembangkan sistem E-Learning Program Studi Pendidikan Tata Niaga UPI. Sistem E-Learning Prodi Pendidikan Tata Niaga ini dirasakan memberikan manfaat dalam mendukung aktivitas belajar mahasiswa. Belajar melalui sistem Sistem E-Learning membuat mahasiswa menjadi lebih mandiri dalam belajar. Meskipun perkuliahan melalui sistem online ini mudah diikuti akan tetapi sistem e-learning tersebut masih ditemukan beberapa kelemahan seperti untuk memanfaatkan fasilitas dan fitur dirasakan masih rumit dan tidak praktis. Sehingga pengguna menilai perkuliahan konvensional dirasakan lebih praktis dibandingkan perkuliahan secara e-learning.
- 2) Pengembangan model *hybrid learning* telah dilakukan sehingga dihasilkan tiga model *hybrid learning* untuk tiga mata kuliah yang berbeda. Akan tetapi pengujian *hybrid learning* tersebut dilakukan hanya pada satu mata kuliah saja akibat keterbatasan waktu yang dimiliki, sehingga hasil uji coba tersebut dirasakan

tidak representatif (tidak mewakili) untuk dapat mengukur efektifitas dari model *hybrid* yang dikembangkan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran mengingat bentuk *hybrid* terbaik untuk setiap mata kuliah berbeda bergantung dari karakteristik mata kuliahnya.

### 2. Saran

- 1) Untuk memperbaiki kekurangan dan untuk meningkatkan potensi sistem E-Learning melalui model belajar *hybrid* dibutuhkan perbaikan pada sistem e-learning melalui redesign sistem dalam bentuk kustomisasi fitur dan penyederhanaan sistem. Dengan tersedianya fasilitas sesuai dengan perannya masing-masing diharapkan sistem E-Learning yang dihasilkan lebih sederhana dan lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga pemanfaatan fasilitas atau fitur yang dimiliki menjadi lebih mudah.
- 2) Perlu dilakukan implementasi bentuk *hybrid learning* untuk setiap kategori karakteristik mata kuliah, melalui implementasi bentuk *hybrid* yang mewakili kategori mata kuliah sehingga hasil uji coba implementasi bentuk *hybrid* tersebut lebih representatif untuk mengukur efektifitas pencapaian peningkatan kualitas belajar.
- 3) Dibutuhkan usaha sosialisasi dan penumbuhan budaya dikalangan dosen dan mahasiswa di lingkungan jurusan Pendidikan Ekonomi UPI untuk memanfaatkan potensi sistem E-Learning yang dikembangkan

### G. Daftar Pustaka

- A. Tresna Sastra Wijaya, 1991, *Pengembangan Program Pengajaran*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Balley, Helbert E., 1985 *Discussion, Conference and Group Process*, Hlot Rinehart in Winston, New York.
- Bribeck, 2006, *e-learning Strategy*, London Publisher

- Donald A Marchad. 2000 *Computing with information-A Manager guide to creating Business value with information content*, New York John Willey and Sons
- Kaye Thorne, *Blended Learning; How to Integrate Online and Traditional Learning*, Kogan Page Limited 2003
- Kusmana, E., 1985, *Proses Belajar Mengajar, Asas Strategi Metoda*, Jurusan PDU, FPIPS, IKIP Bandung.
- Louis V. Gerstmer, Jr., 1995, *Reinventing Education*", Prentice hall, New York Publisher.
- Laura Staley, *Blende Learning Guide*, Web Juctin, 2007
- Mulyani Sumantri dan Johar Permana, 2001, *Strategi Belajar Mengajar*, CV Maulana, Bandung.
- Soekamto T., dan Winatapura, 1994, *Teori dan Model-Model Pembelajaran*, Depdikbud, Jakarta
- Nasution, S., 1995, *Didaktik Azas-Azas Mengajar*, Jemmars, Bandung.
- Miarso, Yusuf Hadi. 2004. *Teknologi Komunikasi Pendidikan*, Rajawali, Jakarta
- Muchyidin, Ase S. 2001. "Pengorganisasian dan Pendayagunaan Fasilitas, Media dan Sumber Belajar." Makalah pada Penataran Kepala Sekolah dan Pengawas Dinas Pendidikan Provinsi Jabar. Lembang UPL.
- Pal, Nimal, and Judith M Ray, 2004 *Pushing The Digital Frontier – Insight into the changing land scape of E learning*, Broadway, New York Amacom
- Roestiyah, N.K., 1982, *Didaktik Metodik*, Bina Aksara, Jakarta.
- Rusyan T., Kusnidar A., Arifin Z., 1994, *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung
- Uke Kurniawan Usman, Ir, MT, 2006 *Pembelajaran berbasis Konsep Teknologi Informasi Dan komputer (e-learning )*, Depkominfo.