

PEMANFAATAN *E-LEARNING* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

A. Yani Ranius
Dosen Universitas Bina Darma
Jalan Jenderal Ahmad Yani No.12 Palembang
Pos-el: yani_ranius@email.binadarma.ac.id

Abstract: *IT-based learning called e-learning is the process of transforming conventional education into digital form. Use of e-learning as a medium of learning is based on the characteristics of e-learning consists of non-linearity, self-managing, Feedback, interactivity, multimedia-style Learners, Just in Time, Dynamic Updating, Accesibility and Colaborative Learning Easy. Using a descriptive design with questionnaires as research instruments. The number of sample of 100 respondents with a student population of the semester study program Information Systems 5 (five). It was concluded that the use of e-learning as a medium of learning at the University of Bina Darma in condition Quite Satisfied with the percentage of 60%. Eight characteristics: Non-linearity, self-managing, Just in Time, and Easy Self Accesibility already satisfied the conditions. While the characteristics of the feedback, interactivity, multimedia-style Learners, Dynamic Updating, and Colaborative Learning has not satisfied the conditions.*

Keywords: *Information Technology, E-Learning*

Abstrak: *Pembelajaran berbasis TI yang disebut e-learning yaitu proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital. Pemanfaatan e-learning sebagai media pembelajaran berdasarkan karakteristik e-learning terdiri dari Non-linearity, Self-managing, Feedback-interactivity, Multimedia-Learners style, Just in Time, Dynamic Updating, Easy Accesibility dan Colaborative Learning. Menggunakan desain deskriptif dengan kuisioner sebagai instrumen penelitian. Jumlah sampel sebanyak 100 responden dengan populasi mahasiswa program studi Sistem Informasi semester 5 (lima). Disimpulkan bahwa pemanfaatan e-learning sebagai media pembelajaran di Universitas Bina Darma berada pada kondisi Cukup Puas dengan persentase 60%. Delapan karakteristiknya : Non-linearity, Self-managing, Just in Time, dan Easy Accesibility yang sudah Cukup Puas kondisinya. Sedangkan karakteristik Feedback-interactivity, Multimedia-Learners style, Dynamic Updating, dan Colaborative Learning belum Puas kondisinya.*

Kata kunci: *Teknologi Informasi, E-Learning*

1. PENDAHULUAN

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

ketimpangan antara perkembangan ilmu pengetahuan yang didukung perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan kemampuan Sumber Daya Manusia yang ada.

Pada studinya tentang tujuan pemanfaatan TI diberberapa perguruan tinggi terkemuka di Amerika, Alavi dan Gallupe (2003) dalam Fathul Wahid (2007) (www.geocities.com), menemukan beberapa tujuan pemanfaatan TI yaitu 1) memperluas *competitive positioning*; 2) meningkatkan *brand image*; 3) meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengajaran; 4) meningkatkan kepuasan mahasiswa; 5)

meningkatkan pendapatan; 6) memperluas basis mahasiswa; 7) meningkatkan kualitas pelayanan; 8) mengurangi biaya operasi; 9) mengembangkan produk dan layanan baru.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar (pendidikan) berbasis TI menjadi tak terelakkan lagi. Konsep yang kemudian terkenal dengan sebutan *e-learning* ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, Pulas secara isi (*content*) dan sistemnya. Saat ini konsep *e-learning* sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan maraknya implementasi *e-learning* di lembaga pendidikan (sekolah, training dan universitas) maupun industry (Cisco, IBM, Oracle, dan sebagainya) (<http://warto.wordpress.com>).

Berbagai pengertian tentang *e-learning* saat ini sebagian besar menggacu pada pembelajaran yang menggunakan teknologi internet. Seperti pengertian dari Rosenberg menekankan bahwa *e-learning* merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Istilah “e” atau singkatan dari elektronik dalam *e-learning* digunakan sebagai istilah untuk segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha-usaha pengajaran lewat teknologi internet.

Universitas Bina Darma (UBD) sebagai salah satu institusi yang menyelenggarakan kegiatan pendidikan dalam proses mencapai visi dan misinya menjadi perguruan tinggi yang menghasilkan sumber daya manusia yang

berkualitas dan berstandar internasional. Ada banyak aturan dan kebijakan yang ditegakan, salah satunya proses pembelajaran secara *online* dengan menggunakan fasilitas *e-learning* sebagai media pembelajaran alternatif. Sejauh ini penggunaan *e-learning* sebagai media pembelajaran dilingkungan UBD dapat dikatakan Pulas dan diterima dengan Pulas juga oleh para dosen dan mahasiswa. Dari pihak manajemen UBD sendiri dalam rangka memotivasi khususnya para dosen, maka disetiap akhir semester aktivitas para dosen dalam menggunakan *e-learning* dinilai dan diberikan apresiasi bagi dosen yang tergolong aktif dan dengan Pulas menggunakan *e-learning* dalam proses pembelajaran

Mengacu pada situasi dan kondisi penggunaan *e-learning* sebagai media pembelajaran di lingkungan UBD, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai tingkat kepuasan mahasiswa dan dosen UBD dalam menggunakan *e-learning* sebagai media pembelajaran alternatif.

2. METODOLOGI PENELITIAN

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

2.1 Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa dan dosen dari Fakultas Ilmu Komputer dan Fakultas Non Komputer Universitas Bina Darma. Metode pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah metode *non probability* dengan *purposive random sampling*. *Purposive Random Sampling* digunakan dengan cara menetapkan sampel penelitian dimana peneliti menentukan responden berdasarkan anggapan bahwa informasi dapat memberikan data pasti, lengkap, dan akurat. Teknik Random sampling digunakan dengan cara menetapkan sampel yang semua anggotanya memiliki peluang sama dan tidak terikat oleh apa pun untuk dimasukkan ke dalam sampel penelitian.

Sampel dinilai cukup valid untuk dianalisis secara statistic sedikitnya diperlukan 30 sampai 100 responden, maka dalam penelitian ini sampel yang digunakan sebanyak 100 orang yang terdiri dari 50 mahasiswa dan 50 orang dosen yang berasal dari Fakultas Ilmu Komputer dan Fakultas Non Komputer.

2.2 Definisi Operasional

Data yang diperlukan dalam penelitian ini meliputi data tentang tingkat kepuasan mahasiswa dan dosen terhadap *e-learning* dan faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan *e-learning* di Universitas Bina Darma. Selanjutnya semua data di klasifikasikan ke dalam indikator-indikator yang akan di konstruksikan dalam instrumen penelitian berupa kuisisioner.

Kemudian kuisisioner sebagai instrumen penelitian akan di uji validitas dan reliabilitasnya.

Jika menggunakan tabel, maka penggambaran tabel dibuat menggunakan huruf times new roman dengan font 10, dapat dilihat pada tabel 1.

2.3 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini berupa kuisisioner dengan menggunakan skala Linkert, dimana variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel yang dapat diukur. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala Linkert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Pada instrumen penelitian ini semua item pertanyaan yang terdiri dari lima alternatif jawaban sebagai berikut: 1) nilai 1 untuk tingkat yang sangat tidak puas; 2) nilai 2 untuk tingkat yang tidak puas; 3) nilai 3 untuk tingkat yang cukup puas; 4) nilai 4 untuk tingkat yang puas; 5) nilai 5 untuk tingkat yang sangat puas.

2.4 Sumber (Jenis) Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dengan cara pengamatan langsung di lapangan yang berpedoman pada instrumen penelitian yang sudah ditetapkan. Sedangkan data skunder diperoleh peneliti

melalui studi literatur dari berbagai sumber pusaka seperti jurnal (*online/offline*), buku, laporan serta publikasi yang relevan dengan penelitian ini.

Sedangkan yang menjadi sumber data dalam penelitian ini adalah para responden yang masuk sebagai sampel dari populasi yang telah ditetapkan. Tabel 1 berikut ini merupakan dimensi dari variabel pemanfaatan *e-learning* sebagai media pembelajaran dan semua dimensi mempunyai skala interval.

Tabel 1. Operasional Variabel Penelitian

Dimensi	Indikator
<i>Non-linearity</i>	<ol style="list-style-type: none"> Kebebasan mengakses objek belajar mengajar seperti <i>upload</i> materi dan <i>download</i> materi dan tugas-tugas. Terdapatnya fasilitas yang menunjang proses pembelajaran dengan menggunakan <i>e-learning</i> (<i>wireless</i>, kiosk-K).
<i>Self-managing</i>	<ol style="list-style-type: none"> Kemampuan dosen mengelola proses pembelajaran dengan mengikuti struktur yang terdapat pada <i>e-learning</i>. Kemampuan dosen dalam memutakhirkan materi belajar sehingga lebih dapat dimengerti oleh mahasiswa.
<i>Feedback-Interactivity</i>	<ol style="list-style-type: none"> Proses pembelajaran dilakukan secara interaktif. Terdapat <i>feedback</i> dalam proses pembelajaran.
<i>Multimedia-Learners style</i>	<ol style="list-style-type: none"> Fasilitas multimedia dalam proses pembelajaran dengan <i>e-learning</i>. Fasilitas multimedia mempermudah mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran secara jelas dan nyata.
<i>Just in time</i>	<ol style="list-style-type: none"> Sebagai media pembelajaran <i>e-learning</i> dapat digunakan kapan saja. Materi pembelajaran yang terdapat di <i>e-learning</i> dapat menyelesaikan permasalahan dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa.
<i>Dynamic Updating</i>	<ol style="list-style-type: none"> Pembaharuan materi secara <i>online</i> Pembaharuan materi mengikuti perubahan teknologi baru
<i>Easy Accessibility</i>	<ol style="list-style-type: none"> Kemudahan mengakses <i>e-learning</i>. Kemudahan mengakses fasilitas <i>e-learning</i>
<i>Collaborative learning</i>	<ol style="list-style-type: none"> Tool pembelajaran yang terdapat pada <i>e-learning</i> memungkinkan terjadinya komunikasi secara langsung Puas pada waktu yang bersamaan maupun berbeda. Melalui <i>e-learning</i> user dapat berkomunikasi Puas dengan dosen maupun sesama mahasiswa.

2.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuisioner, yaitu pengumpulan data

dilakukan dengan cara menyebarkan daftar pertanyaan kepada responden yang menjadi objek penelitian dalam rangka untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana tingkat kepuasan mahasiswa dan dosen dan faktor apa saja yang mempengaruhi kepuasan terhadap *e-learning* sebagai media pembelajaran di Universitas Bina Darma.

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

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

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

Sedangkan uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui apakah alat pengumpul data pada dasarnya menunjukkan tingkat ketepatan, keakuratan, kestabilan atau konsistensi alat tersebut dalam mengungkapkan gejala tertentu

dari sekelompok individu, walaupun dilakukan pada waktu yang berbeda.

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

Dalam penelitian ini uji reliabilitas digunakan Teknik *Alpha Cronbach*, dimana suatu instrumen dapat dikatakan reliabel apabila memiliki koefisien keandalan (α) $> 0,6$ (Arikunto, 1992).

2.6 Teknik Analisis Data

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

Selanjutnya data yang bersifat kuantitatif, yang berwujud angka-angka hasil perhitungan atau pengukuran akan diproses dengan cara antara lain: 1) Dijumlahkan, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan dipersentasekan. Teknik ini merupakan teknik deskriptif kualitatif dengan persentase. 2) Dijumlahkan, diklasifikasikan kemudian disajikan dalam bentuk tabel serta divisualisasikan dalam bentuk grafik.

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

Mengacu pada perumusan masalah yang telah di tetapkan bahwa terdapat dua rumusan masalah yaitu: 1) Bagaimana tingkat kepuasan mahasiswa dan dosen terhadap *e-learning* sebagai media pembelajaran alternatif di Universitas Bina Darma. Untuk menjawab rumusan masalah ini akan dilakukan pengolahan data dan dilanjutkan proses analisa terhadap hasil pengolahan data tersebut dengan merujuk pada kondisi yang ada di Universitas Bina Darma dalam pemanfaatan *e-learning* sebagai media pembelajaran alternatif. Apakah sudah sangat memuaskan mahasiswa dan dosen atau belum pelaksanaannya sebagai pemakai. 2) Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi tingkat kepuasan terhadap *e-learning* sebagai media pembelajaran alternatif di Universitas Bina Darma. Untuk menjawab rumusan masalah yang ini akan ditampilkan dalam bentuk persentase faktor mana yang paling dominan yang mendukung kondisi yang terjadi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Karakteristik Responden

Karakteristik responden dalam penelitian ini antara lain jenis kelamin, fakultas, status, waktu penggunaan internet dalam sehari, dan tempat menggunakan internet.

Berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat bahwa dari 50 responden mahasiswa yang ada terdiri dari 27 laki-laki dan 23 perempuan. Sedangkan dari 50 orang responden dosen terdiri dari 32 dosen perempuan dan 18 dosen laki-laki.

Berdasarkan fakultas dapat dilihat bahwa dari 50 responden mahasiswa yang ada terdiri dari 23 dari Fakultas Ilmu Komputer dan 27 dari fakultas non komputer. Sedangkan dari 50 orang responden dosen terdiri dari 20 dosen Fakultas Ilmu Komputer dan 30 dosen dari fakultas non komputer.

dalam hal waktu penggunaan internet dalam sehari dapat dilihat waktu penggunaan internet dalam sehari responden mahasiswa 12% kurang dari 1 jam. Untuk penggunaan internet 1 sampai dengan 2 jam sehari frekuensinya sebesar 16%. Selanjutnya 46% untuk penggunaan internet 2 sampai dengan 3 jam sehari dan 26% untuk penggunaan lebih dari 3 jam sehari dari total responden yang ada.

Sedangkan untuk responden dosen dapat dilihat waktu penggunaan internet dalam sehari responden mahasiswa 8% kurang dari 1 jam. Untuk penggunaan internet 1 sampai dengan 2 jam sehari frekuensinya sebesar 14%. Selanjutnya 48% untuk penggunaan internet 2 sampai dengan 3 jam sehari dan 30% untuk penggunaan lebih dari 3 jam sehari dari total responden yang ada.

Kemudian untuk responden mahasiswa dapat diketahui bahwa frekuensi penggunaan internet 26% dilakukan responden mahasiswa di warung internet, 34% dilakukan di rumah dan 40% dikampus. Sedangkan responden dosen dari hasil pengolahan data dapat dilihat bahwa penggunaan internet 56% dilakukan di kampus,

di rumah sebanyak 38% dan sisanya dilakukan di warnet sebanyak 6%.

3.2 Analisis Uji Validitas dan Reliabilitas

3.2.1 Validitas Alat Ukur

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

Korelasi antara setiap item pertanyaan terhadap skornya memiliki korelasi yang tinggi, karena di atas nilai **r-Tabel**, dengan demikian semua item pertanyaan untuk dimensi *Non-linearity*, *Self-managing*, *Feedback-interactivity*, *Multimedia-Learners style*, *Just in Time*, *Dynamic Updating*, *Easy Accesibility* dan *Colaborative Learning* dapat dinyatakan valid.

3.2.2 Reliabilitas Alat Ukur

Dalam penelitian ini uji reliabilitas digunakan Teknik *Alpha Cronbach*, dimana suatu instrumen dapat dikatakan reliabel apabila memiliki koefisien keandalan (α) > 0,6 (Arikunto, 1992).

3.3 Deskripsi Variabel Kepuasan Penggunaan *E-learning* Setiap Dimensi

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

Jarak interval (r) ditentukan dengan rumus sebagai berikut :

$$r = \frac{n_{\text{Max}} - n_{\text{Min}}}{nR} \quad \dots\dots(1)$$
$$r = \frac{5 - 1}{5} = 0.8$$

jadi jarak interval yang digunakan adalah 0.8

3.4 Pembahasan Hasil Penelitian

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

Berdasarkan pada hasil pengolahan data yang telah dilakukan terhadap data yang diperoleh secara langsung dari responden maka dapat dijelaskan bahwa tingkat kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan *e-learning* sebagai media pembelajaran alternatif di Universitas Bina Darma berada pada kondisi **Puas** dengan total persentase sebesar **71.25%** dengan indikator berupa tingkat persentase

sebesar **27.88% Cukup Puas**, di dukung dengan persentase kondisi **Puas** sebesar **32.50%** dan kondisi **sangat Puas** dengan **10.88%**.

Namun dalam proses pemanfaatan *e-learning* sebagai media pembelajaran di Universitas Bina Darma harus terus ditingkatkan dengan memaksimalkan semua dimensi dari karakteristik *e-learning* yang ada.

Tingkat Kepuasan Dosen Terhadap Penggunaan *E-learning* sebagai Media Pembelajaran Alternatif di Universitas Bina Darma.

Demikian halnya dengan mahasiswa tingkat kepuasan dosen terhadap penggunaan *e-learning* sebagai media pembelajaran alternatif di Universitas Bina Darma berdasarkan hasil pengolahan data berada pada kondisi **Puas** dengan total persentase sebesar **75.38%** dengan indikator berupa tingkat persentase sebesar **29.25% Cukup Puas**, di dukung dengan persentase kondisi **Puas** sebesar **31.75%** dan kondisi **sangat Puas** dengan **14.38%**.

3.4.1 *E-learning* Bina Darma Berdasarkan Karakteristik *E-learning*

Berikut ini akan diuraikan berdasarkan masing-masing dimensi dari variabel dalam penelitian ini.

1) *Non-Linerity E-learning* Bina Darma

Non-Linearity merupakan karakteristik berupa kebebasan pemakai (*user*) dalam mengakses objek pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data yang telah dilakukan terhadap data yang telah diperoleh dapat dilihat bahwa tingkat

kepuasan mahasiswa terhadap dimensi *non-linearity e-learning* Bina Darma merasa **Puas** dengan persentase sebesar 92%, yang berarti kebebasan dalam mengakses fasilitas-fasilitas pembelajaran seperti *download* materi kuliah dan tugas-tugas dari para dosen dapat digunakan oleh para mahasiswa dengan baik. Sedangkan dari responden dosen untuk dimensi *non-linearity e-learning* Bina Darma juga merasa **Puas** dengan tingkat persentase sebesar 80%. Dengan kondisi ini menggambarkan bahwa para dosen merasa puas dengan fasilitas-fasilitas yang terdapat pada *e-learning* Bina Darma yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif seperti upload materi mengajar, memberikan asisgnment kepada mahasiswa dan fasilitas lainnya.

2) *Self-Managing E-learning* Bina Darma

Self-Managing merupakan karakteristik berupa kemampuan dosen dalam mengelola sendiri proses pembelajaran dengan mengikuti struktur yang telah dibuat. Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data terhadap data yang telah diperoleh dapat dilihat bahwa *self-managing e-learning* Bina Darma berada pada kondisi **Cukup Puas** dengan presentase sebesar 60% yang berarti menurut mahasiswa bahwa kemampuan dosen dalam mengelola dan mengatur proses pembelajaran melalui *e-learning* dilakukan dengan baik mengikuti struktur yang terdapat pada *e-learning*. Dari sisi dosen sebagai tenaga pengajar berdasarkan hasil pengolahan data menunjukkan tingkat kepuasan sebesar 70% dengan kondisi **Cukup Puas**, yang dalam

hal ini menggambarkan bahwa para dosen sudah dapat mengikuti struktur yang terdapat pada *e-learning* Bina Darma.

3) *Feedback-Interactivity E-learning* Bina Darma

Feedback-Interactivity merupakan karakteristik berupa bagaimana pembelajaran dapat dilakukan dengan interaktif dan disediakan *feedback* pada proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data yang telah dilakukan terhadap data yang telah diperoleh dapat dilihat bahwa *Feedback-Interactivity e-learning* Bina Darma dalam kondisi **Puas** dengan persentase sebesar 52%, dari sisi mahasiswa yang berarti proses pembelajaran melalui *e-learning* Bina Darma dilakukan secara interaktif dan terdapat *feedback* dari para dosen. Demikian juga dari sisi dosen dari hasil pengolahan data menunjukkan kepuasan pada tingkat **Cukup Puas** dengan persentase 66%.

4) *Multimedia-Learners style E-learning* Bina Darma

Multimedia-Learners style merupakan karakteristik berupa ketersediaan fasilitas multimedia dalam *e-learning* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran terutama dari pihak dosen, seperti menggunakan video, animasi dll. Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data yang telah dilakukan terhadap data yang telah diperoleh dapat dilihat bahwa *multimedia-Learners style e-learning* Bina Darma dari sisi mahasiswa merasa **Tidak Puas** dengan persentase sebesar 72%, yang berarti tidak terdapat fasilitas multimedia

dalam *e-learning*. Sedangkan dari sisi dosen terdapat kondisi yang sama yaitu pada tingkat **Tidak Puas** dengan persentase sebesar 56%.

5) *Just in Time E-learning* Bina Darma

Just in Time merupakan karakteristik berupa menyediakan kapan saja jika diperlukan pemakai, untuk menyelesaikan permasalahan atau hanya ingin meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan. Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data yang telah dilakukan terhadap data yang telah diperoleh dapat dilihat bahwa para mahasiswa merasa **Puas** terhadap *Just in time e-learning* Bina Darma dengan persentase sebesar 102%, yang berarti kebebasan dalam mengakses *e-learning* Bina Darma, kapan saja dan dapat membantu dalam kegiatan belajar mahasiswa. Demikian juga halnya dengan para dosen yang juga merasa **Puas** dengan persentase sebesar 90%.

6) *Dynamic updating E-learning* Bina Darma

Dynamic updating merupakan karakteristik berupa bagaimana pembaharuan isi materi secara *online* pada perubahan yang terbaru. Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data yang telah dilakukan terhadap data yang telah diperoleh dapat dilihat bahwa *dynamic updating e-learning* Bina Darma sudah cukup baik sehingga menurut mahasiswa sudah **cukup puas** dengan persentase sebesar 84%, yang berarti pembaharuan isi materi kuliah di *e-learning* dilakukan oleh para dosen karena berdasarkan data yang diolah para dosen juga merasa cukup puas dengan persentase sebesar 84%.

7) *Easy Accessibility E-learning* Bina Darma

Accessibility merupakan karakteristik berupa kemudahan dalam mengakses *e-learning*. Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data yang telah dilakukan terhadap data yang telah diperoleh dapat dilihat bahwa *easy accessibility e-learning* Bina Darma baik menurut mahasiswa maupun dosen sudah **Puas** dengan persentase sebesar 80% dari responden mahasiswa dan 76% dari sisi dosen. Yang berarti akses terhadap *e-learning* Bina Darma dapat dilakukan dengan mudah oleh para mahasiswa dan dosen.

8) *Colaborative Learning E-learning* Bina Darma

Colaborative Learning merupakan karakteristik berupa bagaimana interaksi *e-learning* maksudnya bisa berkomunikasi secara langsung pada waktu yang bersamaan (*synchronous*) atau berkomunikasi pada waktu yang berbeda (*asynchronous*). Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data yang telah dilakukan terhadap data yang telah diperoleh dapat dilihat bahwa *colaborative learning e-learning* Bina Darma sudah berada pada tingkat memuaskan baik mahasiswa maupun dosen dengan persentase sebesar 90% menurut mahasiswa dan dosen, yang berarti melalui *e-learning* Bina Darma dapat dilakukan komunikasi.

Dari penjelasan di atas dapat diketahui bahwa dari delapan dimensi atau faktor dari *e-learning* Universitas Bina Darma baru empat faktor yang sudah puas kondisinya yaitu *Non-Linerity*, *Just in Time*, dan *Easy Accesbility* dan *Colaborative Learning*. Kondisi ini menunjukkan

bahwa tingkat kepuasan mahasiswa dan dosen terhadap penggunaan *e-learning* sebagai media pembelajaran alternatif di Universitas Bina Darma untuk faktor kebebasan pemakai (*user*) dalam mengakses objek pembelajaran, dan waktu terhadap pengaksesan *e-learning*, kemudahan dalam mengakses *e-learning* serta pembelajaran secara kolaboratif melalui *e-learning* berada pada tingkat Puas. Sedangkan untuk faktor *Self-Managing*, *Feedback-Interactivity*, *Multimedia-Learners style*, dan *Colaborative Learning* belum Puas kondisinya.

4. SIMPULAN

Berdasarkan analisis dan hasil pembahasan yang telah dilakukan dikaitkan dengan rumusan masalah dan tujuan yang telah ditetapkan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Tingkat kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan *e-learning* sebagai media pembelajaran alternatif berada pada kondisi Puas, dengan total persentase sebesar 71.25%.
- 2) Tingkat kepuasan dosen terhadap penggunaan *e-learning* sebagai media pembelajaran alternatif berada pada kondisi Puas, dengan total persentase sebesar 75.38 %.
- 3) Dari delapan karakteristik sebuah *e-learning* yaitu *Non-linearity*, *Self-managing*, *Feedback-interactivity*, *Multimedia-Learners style*, *Just in Time*, *Dynamic Updating*, *Easy Accesibility* dan *Colaborative Learning*, hanya di dimensi *Non-linearity*, *Just in Time*, dan *Easy Accesibility* serta *Colaborative Learning* berada di kondisi Puas, sedangkan

dimensi yang lain masih berada di kondisi cukup dan tidak Puas.

DAFTAR RUJUKAN

- Adi, Warto, Nugraha. 2009. *E-learning VS I-Learning*. Online. (<http://ilmukomputer.org/wp-content/uploads/2007/11/warto-e-learning.doc>, diakses tanggal 22 Juni 2010).
- Adi, Warto, Nugraha. 2009. *E-learning VS I-Learning Penyempitan Makna E-Learning dan penggunaan istilah "Internet-Learning"*. Online. (<http://warto.wordpress.com/ilmuti.com>, diakses tanggal 28 Juni 2010).
- Arikunto. 1992. *Uji Validitas dan Uji Reliabilitas*. Online. (<http://one.indoskripsi.com/judul-skripsi-tugas-makalah/manajemen-keuangan/uji-validitas-dan-uji-reliabilitas>, diakses 10 Juni 2010).
- Fathul, Wahid. 2007, *Teknologi Informasi di Perguruan Tinggi: Peluang dan Tantangan*. Online. (www.geocities.com, diakses tanggal 18 Juni 2010)