

Penerapan E-Learning untuk Meningkatkan Inovasi Creativepreneur Mahasiswa

Alwiyah^{1*}, Sayyida^{2†}

¹Universitas Wiraraja Sumenep, Jl. Raya Sumenep-Pamekasan KM. 05 Patean, Panitian Utara, Patean, Batuan, Kabupaten Sumenep, Jawa Timur 69451, Indonesia

Abstrak

Pendidikan sebagai tempat pembentukan mental peserta didik, didesain agar sejalan atau sesuai dengan perkembangan kebutuhan industri dan kebutuhan masyarakat saat ini. Globalisasi sebagai era perkembangan teknologi dan informasi membuat perguruan tinggi tidak luput dari keharusan untuk beradaptasi dalam hal pelayanan dan pengajaran terhadap mahasiswa. Dengan dikeluarkannya UU No. 20 tahun 2003 mengenai pembelajaran jarak jauh, perlu digunakannya sistem e-learning. E-learning berbasis creativepreneur bertujuan untuk mengembangkan mutu lulusan perguruan tinggi, dan melengkapi kualifikasi daya saing dan kompetensi, serta inovasi yang dapat digunakan sebagai ketentuan untuk kehidupan sosial melalui entrepreneur. Adanya e-learning juga mampu meningkatkan efisien serta efektivitas perkuliahan, sehingga lahirnya creativepreneur dalam suatu universitas. Hal ini sebagaimana tertulis dalam Rencana Strategi (Renstra) Pendidikan Nasional, yaitu (1) Pemerataan akses pendidikan, (2) mutu, relevansi dan daya saing lulusan, dan (3) tata kelola atau governance, akuntabilitas dan citra publik terhadap pendidikan. Penelitian ini membahas perlunya e-learning agar mahasiswa tetap bisa menjalankan perkuliahan, terutama menjadi sistem yang efektif untuk menciptakan creativepreneur. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini bersifat studi literatur, dan metode yang digunakan adalah secara deskriptif yaitu mendeskripsikan fenomena yang ada pada lingkungan secara akurat.

Keywords: E-learning, Creativepreneur, Studi Literatur

1. Pendahuluan

Seiring perkembangan zaman, secara implikasi menunjang perkembangan teknologi dengan sangat pesat. Teknologi informasi adalah salah satu pendukung utama pada era pendidikan 4.0 ini. Tantangan besar pada Pendidikan 4.0 di masa ini adalah peningkatan kualitas sumber daya manusia khususnya suatu universitas yang lulusannya siap bekerja sesuai dengan kebutuhan industri[1].

*E-mail: alwiyahmahdaly@yahoo.com

†E-mail: Sayyida_unija@yahoo.com

Diperlukan media pembelajaran yang mendukung inovasi dan tidak monoton, sehingga mahasiswa mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi saat kegiatan belajar.

Berkembangnya E-Learning tentu mendukung perkembangan pendidikan di Indonesia, terutama penyebaran akses pendidikan dan kegiatan mahasiswa saat proses perkuliahan[2]. Hal ini juga turut mengatasi permasalahan dalam bidang pendidikan sebagaimana tertulis dalam Rencana Strategi (Renstra) Pendidikan Nasional, yaitu (1) Pemerataan akses pendidikan, (2) mutu, relevansi dan daya saing lulusan, dan (3) tata kelola atau governance, akuntabilitas dan citra publik terhadap pendidikan. Sebagaimana diatur dalam UU No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional yaitu pendidikan jarak jauh, maka e-learning menjadi sistem yang sangat mendukung hal ini.

Adapun permasalahan yang terjadi sebagai berikut: 1. Sejauh mana penerapan e-learning dapat membentuk karakter yang memiliki daya saing mahasiswa pada Universitas 2. Apakah penerapan e-learning dapat meningkatkan mutu dan kompetensi lulusan. Karena kreativitas dan inovasi merupakan tantangan mutlak dalam suatu Universitas untuk meningkatkan daya saingnya di bidang multimedia seperti desain, fotografi, videografi dan sejenisnya. Dengan pembelajaran e-learning diharapkan mahasiswa dapat meningkatkan kreativitasnya dan dapat bersaing secara global[3].

2. Tinjauan Teori

2.1. Pengertian E-Learning

E-learning berasal dari huruf ‘e’ (elektronik) dan ‘learning’ (pembelajaran). E-learning adalah pembelajaran yang menggunakan jasa elektronika. E-learning secara khusus didefinisikan sebagai pemanfaatan teknologi internet untuk mendistribusikan materi pembelajaran, sehingga siswa dapat mengakses dari mana saja (Pepen Permana, 2009).

E-learning merupakan metode belajar jarak jauh (distance learning) yang memanfaatkan teknologi komputer, jaringan komputer dan/ atau Internet dan memungkinkan pembelajar untuk belajar melalui komputer di tempat mereka masing-masing tanpa harus secara fisik pergi mengikuti pelajaran/ perkuliahan di kelas[4]. E-learning sering pula dipahami sebagai suatu bentuk pembelajaran berbasis web yang bisa diakses dari intranet di jaringan lokal atau internet. Komponen dalam e-learning berupa pelaksanaan, prasarana, jarak, sistem yang digunakan dan konten pembelajaran e-learning.

E-Learning dapat digunakan dengan metode pembelajarn synchronous learning maupun asynchronous learning[5]. Dengan synchronous learning, mahasiswa dan dosen dapat berinteraksi langsung dalam suatu ruangan serta mengakses materi kuliah yang sama. Berbeda dengan asynchronous learning, dimana mahasiswa dan dosen bertatap muka secara virtual tapi masih mengakses sistem yang sama untuk pembelajaran.

2.2. Pengertian Creativepreneur

Creativepreneur merupakan entrepreneur atau berbisnis atau usaha yang berkaitan dengan kreativitas sebagai hal utamanya[6]. Seorang *creativepreneur* akan memiliki inovasi dan value pada setiap hasil produknya[8]. *Creativepreneur* akan menjadikan kreativitas sebagai hal utama dalam pekerjaannya, hal ini tercipta dalam dirinya sendiri. Menurut Mery Lani Purba (2019), berikut 5 karakteristik yang ada pada seorang *creativepreneur*[7]:

1. Menggeluti usaha produknya dengan baik dan paham akan industri yang sedang dijalani nya.
2. Mengerti kebutuhan dan pangsa pasar.
3. Belajar dari pengalaman dan pantang menyerah dengan keadaan.
4. Mempersiapkan dengan sangat baik mengenai produk yang ingin diluncurkan, dan mengevaluasi kegiatan yang dijalani.
5. Melakukan kerja keras dan selalu mempraktekan suatu hal.

3. Metode

Metode ini umumnya didefinisikan sebagai proses, metode, atau prosedur yang digunakan untuk menyelesaikan masalah. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.1. Metode Pengumpulan Data

Studi literatur adalah metode pengumpulan data yang diarahkan untuk menemukan data dan informasi melalui dokumen, baik dokumen tertulis, foto, gambar dan dokumen elektronik yang dapat mendukung proses penulisan. Metode ini mengacu pada buku-buku, jurnal ilmiah dan internet. Maka dapat dikatakan bahwa studi literatur dapat mempengaruhi kredibilitas hasil penelitian yang dilakukan. Berikut 10 (sepuluh) studi literatur yang berkaitan dengan e-learning sebagai metode untuk menambah inovasi *creativepreneurship* pada mahasiswa:

Penelitian yang dilakukan oleh Truong, Huong May (2016) menggambarkan sebuah sistem e-learning secara adaptif berisi gaya belajar yang merujuk pada cara belajar yang disukai mahasiswa dan dapat memainkan peran penting. Dalam penerapannya sistem dapat menawarkan saran dan instruksi yang berharga kepada siswa dan guru untuk mengoptimalkan proses belajar mahasiswa[9].

Menurut Untung Rahardja (2019) menggambarkan bahwa sistem e-learning (Pembelajaran terpadu) atau dalam bahasa Inggris disebut sistem pembelajaran terintegrasi yang diterapkan adalah salah satu bentuk untuk meningkatkan kualitas pendidikan menuju yang modern dan berkualitas[10].

Penelitian yang pertama dilakukan oleh Qurotul Aini, Untung Rahardja, Anoesyirwan Moeins, dan Ayu Martha Wardani (2018). Penelitian ini membahas mengenai manfaat perkembangan teknologi yang digunakan pada metode e-learning dapat mendukung proses belajar mengajar serta meningkatkan efisiensi pembelajaran[11]

Penelitian oleh Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016) menggambarkan bahwa e-learning berisi instruksi yang dikirim pada perangkat digital. Dalam pembelajarannya dapat digunakan di komputer, laptop maupun smartphone untuk mendukung kegiatan belajar secara digital e-learning. E-learning didesain untuk pembelajaran secara asynchronous learning atau self-study. E-Learning juga mengatasi permasalahan pembelajaran secara konvensional yaitu terkomputerisasi[12].

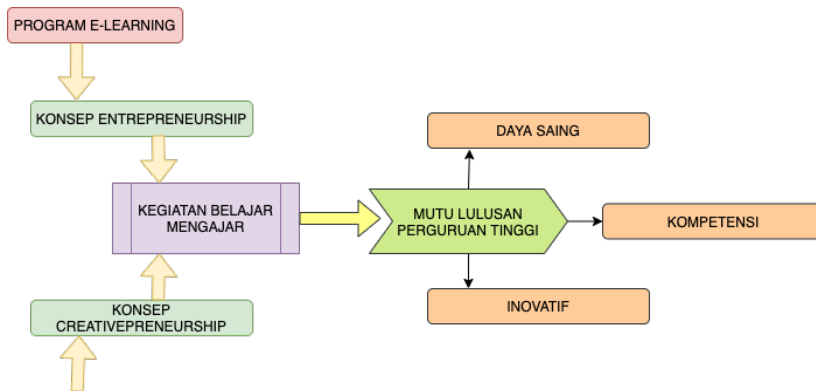
Suatu Universitas juga diuji penerapannya saat memakai sistem e-learning, menurut penelitian oleh Kusuma Ayu Laksitowening dkk (2016). Kusuma menggambarkan metodologi yang digunakan dalam mengukur kesiapan Universitas dalam multi-dimensi. Hasil penelitian menyoroti empat faktor prioritas, yaitu perangkat keras, metode pembelajaran, dan konten pembelajaran yang digunakan[13].

Penelitian oleh B.S. Prachara, dkk (2019), penelitian ini membahas model yang dilakukan oleh siswa SMK untuk mengembangkan jiwa profesional dari creativepreneur dalam Sektor Industri Kreatif. Hasil penelitiannya adalah siswa SMK belajar mengenai profesionalitas creativepreneur pada pemerintah dan pihak sekolah[14].

Penelitian mengenai creativepreneur pada layanan komunitas oleh Paula Dewanti, Putu Adi Guna Permana (2018) membahas tentang bagaimana media Bali mengembangkan karya seni nya pada berbagai media. Para seniman menggunakan media online untuk memasarkan produk seninya, hal ini mendukung peningkatan jumlah penjualan[15].

Bintang Narpati dan Kardinah Indriana Meutia (2018) menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif antara menjadi creativepreneur dengan kesejahteraan di masa depan. Persepsi mahasiswa saat ini mengenai creativepreneur bahwa untuk mewujudkan kesejahteraan dirinya di masa depan, mahasiswa dapat menjadi creativepreneur[16].

4. Pembahasan



Gambar 1. Hubungan antara Pengelolaan E-Learning dengan Hasil Mutu Lulusan Perguruan Tinggi

4.1. Tantangan pengelolaan e-learning

Tantangan pada pengelolaan adalah perguruan tinggi saat ini harus terbuka mengenai pendidikan yang dilakukan, dosen maupun pengajaran. Hal ini mengakibatkan semua perguruan tinggi bersaing, baik nasional maupun internasional. Masing-masing perguruan tinggi harus survive, dengan meng-upgrade segala aspek yang ada didalamnya. Terutama konten pembelajaran dan pengajaran yang disesuaikan dengan perkembangan industri. Karena lulusan perguruan tinggi akan terjun langsung ke dalam masyarakat.

Pemerintah Indonesia mendorong peningkatan mutu lulusan melalui banyak program, salah satu contohnya adalah program terbaru oleh Permendikbud mengenai Merdeka Belajar pada Permendikbud No. 3 Tahun 2020. Perguruan tinggi diharuskan mengarahkan mutu lulusannya agar sesuai dengan kebutuhan industri saat ini di Indonesia. Dengan mengarahkan ulusan menjadi creativepreneur, mahasiswa dapat berperan nyata dalam menghasilkan value pada sebuah inovasi produk.

Pada Permendikbud No. 3 Tahun 2020 mengenai Standar Nasional Pendidikan Tinggi, terdapat program belajar 3 semester diluter program studi, kebijakan ini bertujuan untuk meningkatkan link and match dengan dunia usaha dan dunia industri, serta untuk mempersiapkan mahasiswa dalam dunia kerja sejak awal. Dalam penerapannya terdapat 8 (delapan) hal yang dapat dilakukan, diantaranya: magang, mengajar di sekolah, proyek kemanusiaan, studi independen, wirausaha/entrepreneur, penelitian/riset, pertukaran pelajar dan proyek di desa. Dalam kegiatan wirausaha, mahasiswa dapat mengembangkan dirinya secara langsung dalam masyarakat.

4.2. Tantangan proses pembelajaran

Kurikulum pada perguruan tinggi disusun dan dirancang sedemikian rupa sehingga menjadi dasar kegiatan belajar mengajar yang berakhir dengan keberhasilan siswa menguasai pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan mencapai kualifikasi yang telah ditentukan. Saat ini perguruan tinggi mempunyai mata kuliah entrepreneur sebagai tahap awal mengenal kewirausahaan.

Observasi mengenai penerapan e-learning menghasilkan beberapa kasus yang dapat dijadikan contoh pembelajaran, diantaranya adalah bahwa jika e-learning yang diterapkan secara murni, artinya dibandingkan dengan pengajaran secara konvensional akan menghasilkan ekses positif dan negatif. Positifnya, mahasiswa akan mencari pelengkap keilmuannya dengan mencari berbagai referensi lain, juga lebih kritis terhadap apa yang dihadapi.

Penerapan e-learning diharapkan dapat membangun lulusan yang mampu merencanakan, merancang dan membuat solusi berbagai hasil multimedia dan menghasilkan produce yang bernilai tambah untuk kepentingan promosi, karya maupun hal lain pada masyarakat.

5. Kesimpulan

Berdasar analisis yang dilakukan maka penulis mendapat kesimpulan penelitian yaitu konsep pembelajaran e-learning mampu mendukung inovasi mahasiswa di bidang creativepreneur. Pada penerapannya, e-learning sebaiknya menggunakan landasan entrepreneurship. Dengan begitu inovasi yang dihasilkan dapat diterapkan langsung oleh masyarakat *Creativepreneurship* berbasis e-learning ini mampu menciptakan efektifitas dan kinerja yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat maupun kondisi perguruan tinggi yang bersangkutan. Landasan creativepreneurship akan memacu mahasiswa, dosen, dan akademisi untuk bersikap kreatif dan inovatif dalam memperbaiki kualitas pelayanan, pendidikan, pengajaran, dan pembelajaran, lebih jauhnya akan meningkatkan kualitas, kompetensi, dan soft skill lulusan sehingga otomatis daya saingnya pun akan meningkat, penerapan e-learning sebaiknya disesuaikan dan diimbangi dengan pengajaran secara konvensional dalam rangka menjaga efek negatif dari sifat pengajaran jarak jauh atau distance learning sehingga universitas masih menjadi media pembelajaran dan pendidikan bagi mahasiswa.

Daftar Pustaka

- [1] Rahardja, U., & Harahap, E. P. (2019). Implementation Of Information Planning and Strategies Industrial Technology 4.0 to Improve Business Intelligence Performance on Official Site APTISI. *Journal of Physics: Conference Series*, 1179(1), 12111.
- [2] Cidral, W. A., Oliveira, T., Di Felice, M., & Aparicio, M. (2018). E-learning success determinants: Brazilian empirical study. *Computers & Education*, 122, 273–290.
- [3] Mncube, L. S., Dube, L., & Ngulube, P. (2017). The role of lecturers and university administrators in promoting new e-learning initiatives. *International Journal of Virtual and Personal Learning Environments (IJVPLE)*, 7(1), 1–11.
- [4] Agustin, F., Aini, Q., Khoirunisa, A., & Nabila, E. A. (2020). Utilization of Blockchain Technology for Management E-Certificate Open Journal System. *Aptisi Transactions on Management (ATM)*, 4(2), 134–139.
- [5] Weiser, O., Blau, I., & Eshet-Alkalai, Y. (2018). How do medium naturalness, teaching-learning interactions and Students' personality traits affect participation in synchronous E-learning? *The Internet and Higher Education*, 37, 40–51.
- [6] Mahamood, M. (2019). CREATIVEPRENEUR IN THE CONTEXT OF ARTS AND CULTURAL MANAGEMENT. *International Conference of One Asia Community*, 1(1), 29–31.
- [7] Purba, M. L., Haloho, E., & Hasibuan, R. (2019). SEMINAR CREATIVEPRENEURSHIP DAN WORKSHOP DASAR DIGITAL MARKETING PRODUK UMKM DI ERA MILENIAL. *Journal of Community Service*, 1(1), 33–37.
- [9] Dewanti, P., & Permana, P. A. G. (2018). Initial Creativepreneur Through Creativity Based Community Services. *Ikra-Ith Abdimas*, 1(2), 39–43.
- [10] Truong, H. M. (2016). Integrating learning styles and adaptive e-learning system: Current developments, problems and opportunities. *Computers in Human Behavior*, 55, 1185–1193.
- [11] Rahardja, U., Hariguna, T., & Aini, Q. (2019). Understanding the Impact of Determinants in Game Learning Acceptance: An Empirical Study. *International Journal of Education and Practice*, 7(3), 136–145.
- [12] Aini, Q., Rahardja, U., Moeins, A., & Wardani, A. M. (2018). Penerapan Data Market Query (DMQ) pada Sistem Penilaian Berbasis Yii Framework. *InfoTekJar: Jurnal*

Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan, 3(1), 26–31.

- [13] Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. John Wiley & Sons.
- [14] Laksitowening, K. A., Wibowo, Y. F. A., & Hidayati, H. (2016). An assessment of E-Learning readiness using multi-dimensional model. *2016 IEEE Conference on E-Learning, e-Management and e-Services (IC3e)*, 128–132.
- [15] Prasihara, B. S., Nurlaela, L., Samani, M., & Buditjahyanto, I. G. P. A. (2019). Model Creativepreneur at Vocational High School Art and Creative Industries Sector for Creative Industry Development. *2019 IEEE Eurasia Conference on IOT, Communication and Engineering (ECICE)*, 552–555.
- [16] Dewanti, P., & Permana, P. A. G. (2018). Initial Creativepreneur Through Creativity Based Community Services. *Ikra-Ith Abdimas*, 1(2), 39–43.
- [17] Narpati, B., & Meutia, K. I. (2018). Creativepreneur Menjamin Kesejahteraan di Masa Depan? *Ikra-Ith Ekonomika*, 1(2), 139–145.