



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 6 Tahun 2023 Page 4011-4018

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Evaluasi Penggunaan Sistem *E-Learning* dalam Peningkatan Kinerja
Mahasiswa di Perguruan Tinggi Program Studi Manajemen
Pelabuhan dan Logistik Maritim

Siti Sahara¹, Putriyani^{2✉}

Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta

Email: PUTRIYANI_1511520012@mhs.unj.ac.id^{2✉}

Abstrak

Pembelajaran online merupakan salah satu sistem pendidikan terpopuler yang didukung oleh teknologi informasi. E-learning adalah penggunaan teknologi telekomunikasi untuk mengirimkan informasi untuk pendidikan dan pelatihan. Pembelajaran daring diperkenalkan sebagai bagian awal pengalaman belajar mahasiswa di perguruan tinggi. Dengan menggunakan sistem pembelajaran online, universitas berupaya mencapai tujuan yang berdampak, seperti tingkat kepuasan mahasiswa, motivasi, efisiensi, dan kinerja yang tinggi. Namun banyak sistem e-learning yang gagal mencapai tujuan yang diinginkan karena ketidaksiplinan dan kurangnya pengetahuan tentang teknik dan metode pengembangan sistem e-learning/e-learning.

Kata Kunci: *E-learning, Pembelajaran, Teknologi*

Abstract

Online learning is one of the most popular education systems supported by information technology. E-learning is the use of telecommunications technology to transmit information for education and training. Online learning was introduced as an early part of students' learning experience in higher education. By using online learning systems, universities strive to achieve impactful goals, such as high levels of student satisfaction, motivation, efficiency and performance. However, many e-learning systems fail to achieve the desired goals due to indiscipline and lack of knowledge about e-learning/e-learning system development techniques and methods.

Keywords: *E-learning, Learning, Technology*

PENDAHULUAN

Perguruan tinggi saat ini semakin maju dengan adanya teknologi informasi dalam proses pembelajaran. Salah satu teknologi yang banyak digunakan adalah sistem e-learning. Sistem e-learning memungkinkan mahasiswa untuk mengakses materi pembelajaran, tugas, dan interaksi dengan dosen secara online melalui platform digital. E-learning diartikan sebagai teknologi informasi dan komunikasi yang diterapkan untuk mendukung mahasiswa untuk meningkatkan sistem pembelajaran mereka (Dewan Pendanaan Pendidikan Tinggi Inggris, 2005).

Menggambarkan e-learning sebagai kemampuan sistem untuk memberi, mengelola, mendukung, serta mengevaluasi materi pembelajaran yang bagaimana pembelajaran menggunakan media digital. Platform e-learning dan aplikasi berbasis website sangat populer, sehingga memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi secara langsung melalui internet. E-learning memiliki kelebihan. E-learning memungkinkan pembelajaran dapat di akses dari mana saja dan kapan saja. Terdapat perbedaan penting secara statistik antara waktu yang berkaitan dengan pembelajaran dan nilai rata-rata. Karena terdapat beberapa keunggulan e-learning, seperti: jangkauan geografis, kontrol mahasiswa (dalam hal fleksibilitas dan kenyamanan), dan efektivitas biaya dalam penyampaian dan manajemen, lembaga pendidikan dan organisasi profesional merangkul program e-learning dengan menerapkan di berbagai platform yang mendukung teknologi.

Pembelajaran online merupakan salah satu sistem pendidikan terpopuler yang didukung oleh teknologi informasi. E-learning adalah penggunaan teknologi telekomunikasi untuk mengirimkan informasi untuk pendidikan dan pelatihan. Pembelajaran daring diperkenalkan sebagai bagian awal pengalaman belajar mahasiswa di perguruan tinggi. Dengan menggunakan sistem pembelajaran online, universitas berupaya mencapai tujuan yang berdampak, seperti tingkat kepuasan mahasiswa, motivasi, efisiensi, dan kinerja yang tinggi. Namun banyak sistem e-learning yang gagal mencapai tujuan yang diinginkan karena ketidakdisiplinan dan kurangnya pengetahuan tentang teknik dan metode pengembangan sistem e-learning/e-learning.

Penelitian sistem informasi dengan jelas menunjukkan bahwa kepuasan pengguna adalah salah satu faktor terpenting dalam mengevaluasi keberhasilan implementasi sistem. Beberapa penulis menemukan bahwa ada enam faktor yang mempengaruhi kepuasan: siswa, instruktur, kursus, teknologi, desain sistem, dan faktor lingkungan. Penelitian sering berbicara tentang sistem pembelajaran online di pendidikan tinggi dan pengalaman mahasiswa. Sedikit yang diketahui tentang mengapa beberapa pengguna berhenti belajar menggunakan metode online setelah pengalaman pertama mereka (Sun et al., 2008).

Ada beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya efisiensi, efektivitas, kepuasan dan motivasi siswa dalam sistem pembelajaran online, di antaranya: proyek tidak dikelola dengan baik, melewatkan tahapan pengembangan utama e-learning (analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi dan evaluasi), penggunaan teknik motivasi yang tidak tepat, implementasi e-learning dan teknologi yang kurang memadai, pemilihan anggota yang tidak tepat, data yang ada, karakteristik siswa yang salah. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi masyarakat dan memperkenalkan perilaku tertentu. Mengingat sifat teknologi, pembelajaran online adalah area di mana gamifikasi dapat memberikan dampak yang lebih besar. Penggunaan gamifikasi dalam bidang e-learning semakin berkembang dan populer.

Manajemen e-learning membutuhkan pengetahuan tentang teknologi dan manusia. Administrasi teknologi dan manusia tidak susah dilakukan dengan menggunakan Learning Management Systems (LMS). LMS menawarkan berbagai sarana, yang masing-masing membantu kinerja satu atau lebih tugas instruksional tertentu, yang diartikan dalam jurnal ini sebagai aktivitas yang dilakukan oleh instruktur yang berhubungan dengan kinerja aktivitas pembelajaran mahasiswa. Beberapa sarana LMS digunakan untuk tugas-tugas instruksional yang dipakai untuk mengaktifkan atau mempersiapkan kegiatan belajar mengajar mahasiswa. Dosen untuk mengatur aktivitas pembelajaran yang dipersonalisasi.

Tujuan utama e-learning adalah menyebarkan ilmu pengetahuan melalui teknologi. E-learning harus diatur sedemikian rupa agar mahasiswa dapat merasa puas. Untuk pengorganisasian e-learning yang baik perlu diketahui dari karakteristik penggunanya, seperti: tingkat pendidikan, bidang keahlian, umur, pekerjaan, jenis kelamin, budaya, keterampilan, dll. Berbagai ahli harus diikutsertakan dalam proses pengorganisasian, dan penerapan e-learning, misalnya: manajer proyek, ahli kegunaan, ahli aksesibilitas, pengembangan perangkat lunak, dosen, mahasiswa, insinyur pengetahuan, petugas pendukung pendidikan, desainer, ahli strategi dalam pengajaran, editor, ahli multimedia.

Materi pembelajaran - Menurut isinya, desain materi versi elektronik yang tidak jauh beda dari materi cetak tradisional. Bahan harus pada tumpuan di prinsip yang sama, artinya tujuan harus ditetapkan dengan jelas. Isi materi harus dibagi menjadi beberapa elemen atau beberapa unit pembelajaran yang terpisah dan harus disusun dengan baik dalam hal konten. Mengevaluasi efektivitas penggunaan sistem e-learning dalam meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi pembelajaran mahasiswa di perguruan tinggi. Dengan melakukan evaluasi ini, kita dapat menentukan sejauh mana sistem e-learning dapat membantu mahasiswa dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran secara efektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Tujuan pendekatan deskriptif adalah mengkarakterisasi, menjelaskan, dan mengevaluasi fenomena yang sedang dipelajari. Sugiyono mengartikan populasi sebagai suatu wilayah umum yang terdiri atas unsur-unsur atau orang-orang yang mempunyai sifat dan sifat tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk dikaji lebih lanjut dan diambil kesimpulannya (Niarti, 2021). Populasi penelitian ini mencakup seluruh mahasiswa Universitas Negeri Jakarta Program Studi Manajemen Pelabuhan dan Logistik Maritim. Populasi yang dijadikan sumber data sampel penelitian ini dapat dianggap sebagai populasi yang lengkap. Simple random sampling yaitu pengambilan sampel secara acak dari suatu populasi tanpa memperhatikan kelas populasi, merupakan metode pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti.

Variabel independen, dalam definisi Sugiyono, adalah variabel yang mempengaruhi atau menghasilkan variabel dependen (Sugiyono, 2018). Pengetahuan (X1) dan sikap (X2) merupakan variabel independen dalam penelitian ini. Selanjutnya, variabel dependen adalah variabel yang merupakan hasil dari variabel independen atau dipengaruhi oleh variabel pengaruh (Sugiyono, 2018). Perilaku keselamatan berkendara (Y) merupakan variabel dependen dalam penelitian ini.

Teknik pengumpulan data ini menggunakan kuesioner untuk memberikan beberapa pernyataan bagi responden untuk dipertimbangkan. Kuesioner adalah serangkaian pertanyaan pilihan ganda yang digunakan untuk mengekstrak informasi atau data dari responden mengenai topik yang berkaitan erat dengan pengalaman mereka sendiri (Ma et al., 2019).

Teknik pengolahan data angket menggunakan skala Likert, dengan alternatif jawaban mempunyai nilai positif berkisar antara 5 sampai 1.

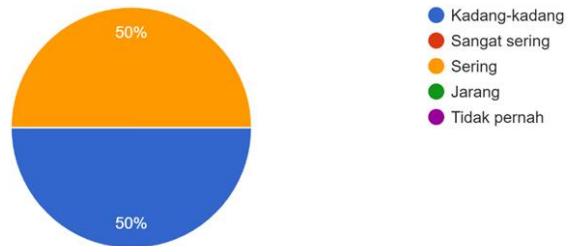
Jawaban responden dievaluasi menggunakan skala Likert. Kuesioner dapat dirancang dengan pertanyaan-pertanyaan terkait pengalaman penggunaan sistem e-learning, persepsi mahasiswa terhadap sistem tersebut, kepuasan mahasiswa terhadap fitur dan fungsionalitas sistem, serta dampak penggunaan sistem e-learning terhadap kinerja akademik mereka. Selain itu, kuesioner juga dapat mencakup pertanyaan terkait hambatan atau tantangan yang dihadapi mahasiswa dalam penggunaan sistem e-learning.

Penelitian literatur juga dilaksanakan melalui membaca dan memeriksa artikel, jurnal, serta buku-buku yang ditemukan secara daring. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan, yang nantinya akan menjadi dasar teoritis terkait dengan isu penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

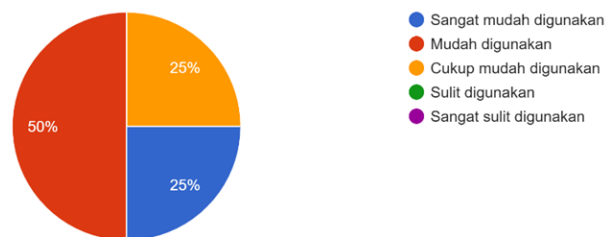
Berikut ini adalah karakteristik Responden pertanyaan terkait penggunaan sistem e-learning mahasiswa dalam kinerja akademik.

Seberapa sering anda menggunakan e-learning dalam pembelajaran anda
8 jawaban



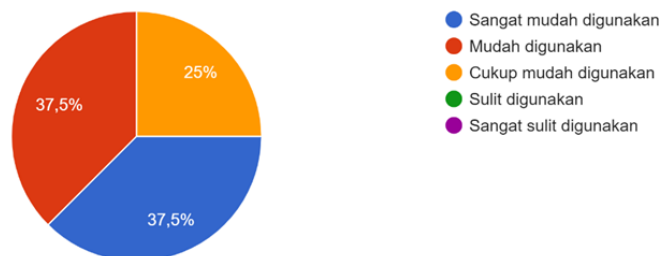
Gambar 1. Data Karakteristik Responden Penelitian Berdasarkan Penggunaan

Bagaimana pendapat Anda tentang antarmuka pengguna (user interface) sistem e-learning yang digunakan?
8 jawaban



Gambar 2. Data Karakteristik Responden Penelitian Berdasarkan Penggunaan

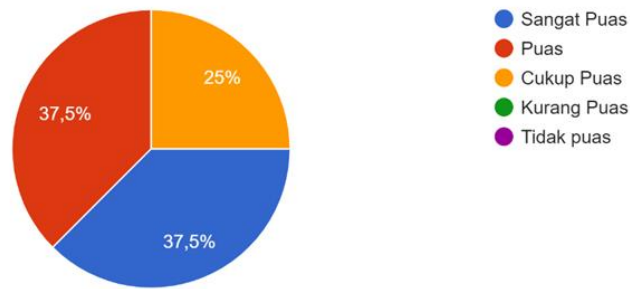
Bagaimana pendapat Anda tentang antarmuka pengguna (user interface) sistem e-learning yang digunakan?
8 jawaban



Gambar 3. Data Karakteristik Responden Penelitian Berdasarkan Penggunaan

Seberapa puas Anda dengan fitur dan fungsionalitas sistem e-learning yang disediakan?

8 jawaban

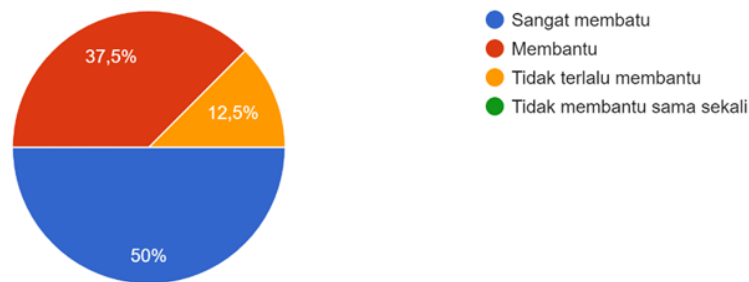


Gambar 4. Data Karakteristik Responden Penelitian Berdasarkan Fitur

Apakah penggunaan sistem e-learning telah membantu meningkatkan kinerja akademik Anda? -

Sangat membantu - Membantu - Tidak terlalu membantu - Tidak membantu sama sekali

8 jawaban



Gambar 5. Data Karakteristik Responden Penelitian Berdasarkan Fitur

Penggunaan Sistem E-Learning: Evaluasi dimulai dengan mengevaluasi sejauh mana mahasiswa menggunakan sistem e-learning dalam pembelajaran mereka. Pertimbangkan seberapa sering mereka mengakses sistem, berapa banyak materi yang diakses, dan seberapa aktif mereka dalam berpartisipasi dalam diskusi online atau tugas yang diberikan melalui sistem. Antarmuka Pengguna: Evaluasi juga harus memperhatikan antarmuka pengguna sistem e-learning yang digunakan. Pertimbangkan apakah antarmuka pengguna mudah digunakan, intuitif, dan menyediakan navigasi yang jelas bagi mahasiswa. Jika ada masalah dengan antarmuka pengguna, perlu dipertimbangkan perbaikan atau perubahan yang dapat dilakukan.

Fitur dan Fungsionalitas: Evaluasi juga harus mencakup kepuasan mahasiswa terhadap fitur dan fungsionalitas sistem e-learning. Fitur yang disediakan memadai untuk mendukung pembelajaran online ada fitur tambahan yang diinginkan oleh mahasiswa untuk meningkatkan pengalaman belajar. Dampak terhadap Kinerja Akademik: Evaluasi harus melihat sejauh mana penggunaan sistem e-learning telah meningkatkan kinerja akademik mahasiswa. Ada peningkatan dalam pemahaman materi, kemampuan memecahkan

masalah, atau hasil evaluasi akademik lainnya pertimbangkan ada perbedaan dalam kinerja antara mahasiswa yang aktif menggunakan sistem e-learning dan mereka yang tidak.

Hambatan dan Tantangan: Evaluasi juga harus memperhatikan hambatan atau tantangan yang dihadapi mahasiswa dalam menggunakan sistem e-learning. Hal ini dapat mencakup masalah akses internet yang tidak stabil, kesulitan dalam beradaptasi dengan teknologi baru, atau kendala waktu dalam mengakses materi pembelajaran. **Keterlibatan dan Motivasi:** Evaluasi juga harus melihat sejauh mana penggunaan sistem e-learning telah meningkatkan keterlibatan dan motivasi mahasiswa dalam pembelajaran. Mereka lebih termotivasi untuk belajar melalui sistem ini ada peningkatan dalam partisipasi dan kontribusi mereka dalam diskusi online. **Fleksibilitas Waktu Belajar:** Evaluasi juga harus mengevaluasi sejauh mana sistem e-learning memberikan fleksibilitas bagi mahasiswa dalam mengatur waktu belajar mereka. Mereka dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja. Sistem ini membantu mahasiswa yang memiliki jadwal yang padat untuk tetap terlibat dalam pembelajaran.

Hasil dari evaluasi ini dapat digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan penggunaan sistem e-learning dalam meningkatkan kinerja mahasiswa di program perguruan tinggi. Penting juga untuk melibatkan mahasiswa dalam proses evaluasi ini dengan memberikan kesempatan kepada mereka untuk memberikan masukan dan saran untuk meningkatkan pengalaman pengguna

SIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini Penggunaan sistem e-learning memiliki potensi untuk meningkatkan kinerja mahasiswa di perguruan tinggi. Mahasiswa yang sering menggunakan sistem e-learning cenderung lebih aktif dalam pembelajaran online dan memiliki akses yang lebih mudah terhadap materi pembelajaran. Antarmuka pengguna yang mudah digunakan dan intuitif sangat penting dalam mendukung penggunaan sistem e-learning. Mahasiswa cenderung lebih puas dengan penggunaan sistem e-learning jika antarmuka pengguna yang disediakan memudahkan mereka dalam mengakses dan berpartisipasi dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Al-Fahad, F. N. (2015). *Students' attitudes and perceptions towards the effectiveness of mobile learning in King Saud University, Saudi Arabia*. *Education Technology &*

Society, 18(3), 78-88.

- Demuyakor, J. (2014). The impact of e-learning on academic performance: A case study of undergraduate students in University of Ghana. *International Journal of Education and Research*, 2(12), 397-410.
- Kebritchi, M., Lipschuetz, A., & Santiago, L. (2017). Issues and challenges for teaching successful online courses in higher education: A literature review. *Journal of Educational Technology Systems*, 46(1), 4-29.
- Means, B., Toyama, Y., Murphy, R., Bakia, M., & Jones, K. (2010). Evaluation of evidence-based practices in online learning: A meta-analysis and review of online learning studies. US Department of Education.
- Picciano, A. G. (2017). Theories and frameworks for online education: Seeking an integrated model. *Online Learning*, 21(3), 166-190.
- Shachar, M., & Neumann, Y. (2010). Twenty years of research on the academic performance differences between traditional and distance learning: Summative meta-analysis and trend examination. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching*, 6(2), 318-334.