

EVALUASI EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MENGUNAKAN E-LEARNING (STUDI KASUS MAHASISWA PENDIDIKAN OLAHRAGA UNIVERSITAS QUALITY BERASTAGI)

**Julius Boy Nesra Basgimata Barus¹⁾, Janwar Frihasan Sinuraya²⁾,
Tommy hejeprinta waruwu³⁾**

¹⁾²⁾Program Studi Pendidikan Olahraga, Universitas Quality Berastagi

³⁾ Mahasiswa Program Studi Pendidikan Olahraga, Universitas Quality Berastagi

Email : boynesra@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui evaluasi efektifitas pembelajaran menggunakan *e-learning* di Program Studi Pendidikan Olahraga Universitas Quality Berastagi semenjak merebaknya pandemi corona virus disease 2019 (covid-19) di Indonesia. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Olahraga yang dipilih menggunakan teknik simple random sampling dengan mempertimbangkan homogenitas populasi. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif menggunakan metode survey dengan angket dan wawancara yang dilakukan secara online. Data dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *e-learning* pada program pendidikan olahraga efektif dengan kecenderungan sebesar 70,19%. Kegiatan mahasiswa dalam pembelajaran *e-learning* yaitu mengikuti UTS dan UAS (100%), aktif diskusi dan mengerjakan tugas (80%). Keluhan selama mengikuti pembelajaran *e-learning* termasuk dalam tidak ada keluhan berarti hanya saja sebagian dari mahasiswa bekerja, tidak memiliki kuota internet dan jaringan yang cenderung tidak stabil. Sedangkan untuk keluhan psikologis hanya 14% mahasiswa yang bosan/jenuh dikarenakan mengikuti pembelajaran *e-learning*, akan tetapi 84% tidak ada keluhan.

Kata Kunci : Evaluasi, Efektivitas, E-Learning

Abstract

This study aims to determine the evaluation of the effectiveness of learning using e-learning in the Sports Education Study Program at Quality Berastagi University since the outbreak of the 2019 corona virus disease (covid-19) pandemic in Indonesia. Research sample these are students of the Sports Education Study Program who were selected using a simple random sampling technique by considering the homogeneity of the population. This research is a qualitative research using a survey method with questionnaires and interviews conducted online. Data were analyzed using descriptive statistics. The results showed that the implementation of e-learning in sports education programs was effective with a tendency of 70.19%. Student activities in e-learning are participating in UTS and UAS (100%), active discussions and doing assignments (80%). Complaints while participating in e-learning are included in the absence of complaints, which means that some of the students work, do not have internet quota, and the network tends to be unstable. As for psychological complaints, only 14% of students were bored/saturated due to participating in e-learning, but 84% had no complaints.

Keyword : Evaluation, Effectiveness, E-Learning

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses yang menciptakan interaksi antara siswa dan pengajar sekaligus sebagai sumber belajar. Pembelajaran juga merupakan bantuan bagi pendidik untuk mencapai proses perolehan informasi, penguasaan keterampilan dan pengembangan sikap serta kepercayaan diri. Pembelajaran adalah seperangkat peristiwa eksternal yang dirancang dan didukung oleh berbagai proses pembelajaran internal, belajar untuk menciptakan pembelajaran, dan situasi kegiatan pembelajaran eksternal perlu dirancang dan dikembangkan secara efektif sehingga proses internal dalam proses pembelajaran diaktifkan, didukung, dan terawat.

Munculnya teknologi dan informasi yang semakin canggih, dunia pendidikan telah mengalami perubahan yang signifikan dari waktu ke waktu. Kemajuan tersebut telah membawa perubahan dalam dunia pendidikan: cara belajar, media pembelajaran dan proses pembelajaran. *E-learning* adalah jalan ke depan dalam pertumbuhan teknologi dan perkembangan informasi dalam pendidikan. Menurut (Sinuraya and Barus 2021), pembelajaran *e-learning* merupakan suatu inovasi yang telah berperan dan mengubah proses pembelajaran, dimana proses pembelajaran tidak lagi hanya mendengarkan uraian dokumen dosen, tetapi juga melakukan kegiatan seperti observasi, unjuk kerja, demonstrasi dan lain sebagainya. Materi dapat direpresentasikan dalam format dan format yang lebih dinamis dan interaktif, sehingga siswa dapat berpartisipasi lebih dekat dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran jarak jauh melalui *e-learning* dengan memanfaatkan media online jelas merupakan kegiatan pembelajaran yang tidak umum dilakukan sebelumnya, tetapi pendekatan ini memungkinkan siswa, khususnya di Program Pendidikan

Olahraga, untuk memahami pembelajaran jarak jauh. Salah satu cara untuk membantu mahasiswa memahami mata kuliah bahasa Indonesia adalah dengan menggunakan media online atau multimedia online. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian (Mustakim 2020), yang menunjukkan bahwa penggunaan *e-learning* memiliki dampak yang menguntungkan pada motivasi dan kinerja belajar. Sedangkan menurut (Barus 2021) Pendekatan untuk memerangi pandemi Covid 19 adalah pembelajaran daring, di mana pemerintah menyarankan agar rumah tetap dijaga untuk membatasi penyebaran pandemi Covid 19 tetapi mendesak pembelajaran untuk dilanjutkan dengan cara lain seperti biasa. Dalam format dan bentuk yang lebih dinamis, konten yang diberikan secara online divisualisasikan. Untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam lokakarya online.

University Quality Berastagi merupakan salah satu institusi yang selalu berupaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. University Quality Berastagi merupakan perguruan tinggi swasta yang sejak tahun 2020 telah menetapkan paradigma *e-learning*. Namun, langkah-langkah yang telah ditempuh tentunya tidak dapat menjamin akan berhasil di semua kalangan, dan ini juga berlaku bagi mahasiswa Program Pendidikan Olahraga Universitas Quality Berastagi, yang secara tidak sengaja berada di kampung halaman masing-masing selama masa pandemi.

Kendala fasilitas jaringan internet di Indonesia masih membuat metode pembelajaran online ini kurang efisien dari yang diperkirakan. Hasil penelitian (Dadang 2021) bahwa keluhan adalah 10% selama *e-learning* ini, karena beberapa keadaan seperti jaringan yang lamban dan kuota yang terbatas menjadi penyebabnya.

Sedangkan menurut (Ardini, Setia Iswara, and Retnani 2020), selain itu, tersedianya sistem *e-learning* memungkinkan untuk berkomunikasi lebih baik dengan dosen dan mahasiswa.

Berdasarkan uraian di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah melakukan evaluasi efektivitas pembelajaran menggunakan *e-learning* (studi kasus mahasiswa Pendidikan Olahraga Universitas Quality Berastagi). (Samsuddin et al. 2015), sejumlah penelitian telah melakukan kualitas keberhasilan pembelajaran menggunakan teknik *e-learning*, antara lain unsur komunikasi antara dosen dan mahasiswa, serta pendapat dosen. Selanjutnya, bagaimana siswa dapat termotivasi untuk mengubah teknik pembelajaran konvensional melalui *e-learning*. (Hasan and Bao 2020), kepuasan siswa terhadap perbaikan teknik pembelajaran juga didukung oleh kemandirian siswa dalam membagi tugas antar teman sebaya dan kerja kelompok.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Universitas Quality Berastagi khususnya Program Studi Pendidikan Olahraga yang sedang mengikuti pembelajaran menggunakan *e-learning*. Pengambilan data penelitian dilakukan pada bulan juli sampai dengan agustus 2021.

Penelitian kualitatif dengan menggunakan teknik survei untuk menggambarkan efisiensi pendidikan online di Program Pendidikan Olahraga Universitas Quality Berastagi, merupakan metode penelitian dalam penelitian ini. Menurut (Sugiono 2014) metode kuantitatif merupakan Metode penelitian kuantitatif adalah cara untuk menyelidiki populasi atau sampel berdasarkan konsep positivisme. Para peneliti menggunakan teknik kuantitatif ini untuk menilai kemandirian pembelajaran online selama Covid-19.

Sampel pada penelitian ini sebanyak 44 orang mahasiswa.

Teknik analisis data pada penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu analisis Univariat dilakukan terhadap variabel dari hasil penelitian. Disajikan dalam bentuk narasi masing-masing variabel dalam penelitian. Analisis Bivariat digunakan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan yaitu mengetahui hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat dengan menggunakan uji chi-square.

Sejauh menyangkut tahap investigasi, langkah pertama adalah penyusunan strategi penelitian yang dimulai dengan tinjauan literatur terkait dengan kesulitan penelitian. Setelah kuesioner dibuat dan kuesioner kemudian dibagikan kepada responden, data yang diperoleh kemudian dipulihkan dan dianalisis, dan pembuatan laporan dilanjutkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 44 mahasiswa Program Studi Pendidikan Olahraga dan Strata Satu Universitas Quality Berastagi. Analisis data dalam penelitian ini terdiri dari dua bagian, yakni bagian pertama berisi tentang karakteristik responden yang diambil dari profil responden pada kuesioner. Bagian kedua berisi hasil analisis deskriptif data penelitian sub kompetensi perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, penilaian kompetensi social mahasiswa Pendidikan Olahraga Universitas Quality Berastagi.

Kemajuan pemikiran manusia dewasa ini telah menghasilkan teknik belajar yang baru dan bervariasi yang memenuhi tuntutan sosial dan beradaptasi dengan lingkungan. Selain itu, media pembelajaran telah berkembang dari media tradisional menjadi media digital di internet atau online. Model pembelajaran dengan bantuan media yang tepat untuk

mendukung kegiatan pembelajaran diperlukan agar siswa senang berpartisipasi dalam pembelajaran dan mampu memperoleh pengetahuan yang ditransmisikan (Damis and Muhajis 2019); (Argaheni 2020).

E-learning merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang difasilitasi dan didukung pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. *E-learning* mempunyai ciri-ciri, antara lain (Maudiarti 2018) memiliki konten yang relevan dengan tujuan pembelajaran; 2) menggunakan metode instruksional, misalnya penyajian contoh dan latihan untuk meningkatkan pembelajaran; 3) menggunakan elemen-elemen media seperti kata-kata dan gambar-gambar untuk menyampaikan materi pembelajaran; 4) memungkinkan pembelajaran langsung berpusat pada pengajar (*synchronous e-learning*) atau di desain untuk pembelajaran mandiri (*asynchronous e-learning*); 5) membangun pemahaman dan keterampilan yang terkait dengan tujuan pembelajaran baik secara perseorangan atau meningkatkan kinerja. Berdasarkan statement diatas pembelajaran dengan menggunakan *E-learning* sangat efektif

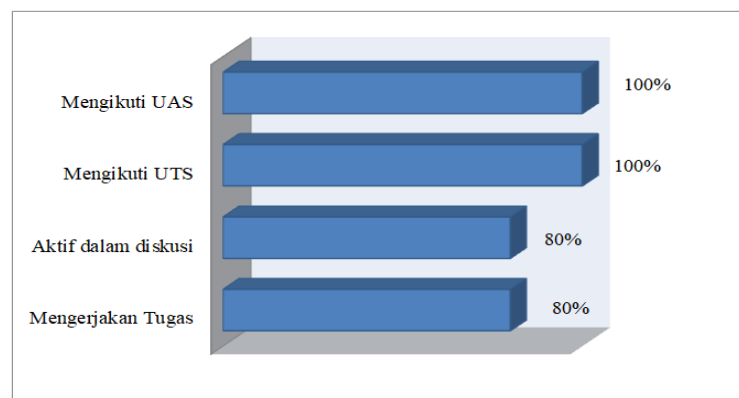
saat era new normal, dikarenakan aspek-aspek yang mencakup dalam moodle elearning udah dipahami oleh mahasiswa (Kuo, et al. 2014).

Berdasarkan responden pada penelitian ini yang terlihat dari jenis kelamin menunjukkan bahwa jenis kelamin perempuan. Berikut dapat dilihat data jenis kelamin mahasiswa Prodi Pendidikan Olahraga Universitas Quality Berastagi yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Responden Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin

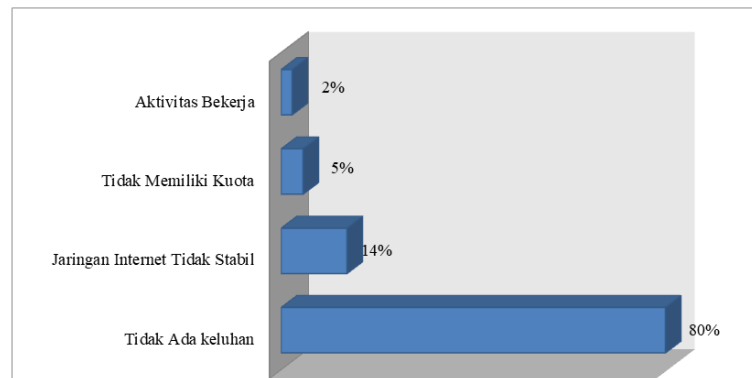
Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki-Laki	36	81.80
Perempuan	8	18.20
Jumlah Responden	44	100.00

Berikut pada Gambar 1 menunjukkan bagaimana aktivitas mahasiswa didistribusikan selama pembelajaran *e-learning*.

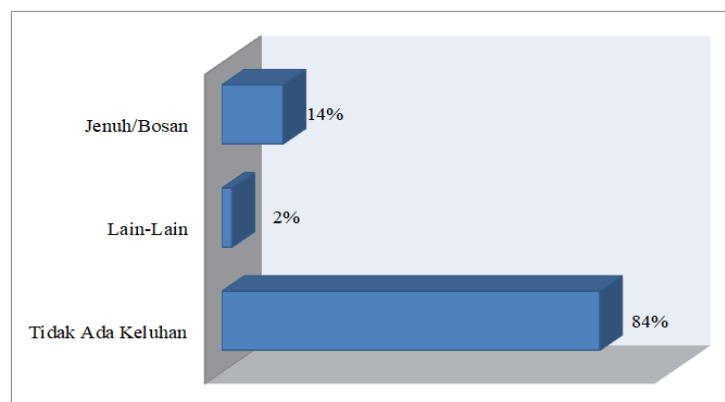


Gambar 1. Kegiatan mahasiswa belajar e-learning

Gambar 2 menjelaskan bagaimana kekhawatiran mahasiswa didistribusikan selama pembelajaran *e-learning*.



Gambar 2. Keluhan Selama Mengikuti Pembelajaran e-learning



Gambar 3. Keluhan psikologis pembelajaran e-learning

Pada Gambar 1, 2 dan 3 menunjukkan bahwa kegiatan diskusi mahasiswa pada pembelajaran dengan menggunakan *e-learning* mencapai 80 persen dan 80 persen ditugaskan, tetapi 100 persen dilakukan untuk kegiatan tengah semester dan ujian semester. Dalam pendidikan online ini, hanya sedikit mahasiswa yang merasa khawatir karena dibatasi oleh jaringan yang

lamban hingga 14%. Mahasiswa tidak memiliki kutipan web hingga 5% dan sibuk 2%. Hanya 14 persen yang melaporkan kebosanan dalam pembelajaran online ini untuk masalah psikologis. Hasil presentase rata-rata efektivitas pembelajaran menggunakan *e-learning* mahasiswa Pendidikan Olahraga di Universitas Quality Berastagi dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Presentase rata-rata efektivitas pembelajaran E-learning mahasiswa Prodi Pendidikan Olahraga Universitas Quality Berastagi

Indikator	Rata-Rata (%)	Kategori
Tujuan Pembelajaran Tercapai	76,22	Efektif
Ketersediaan sarana pembelajaran	69,81	Efektif
Kenyamanan belajar daring	78,00	Efektif
Kecermatan penguasaan perilaku	56,74	Cukup Efektif
Rata-rata	70,19	Efektif

Tabel 2 menunjukkan bahwa efektivitas mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran *e-learning* termasuk dalam

kategori efektif sebesar 70,19%. Indikator yang menunjukkan efektivitas pembelajaran *e-learning* yaitu tujuan

pembelajaran tercapai (76,22%), ketersediaan sarana pembelajaran (69,81%), kenyamanan belajar daring (78%) dan kecermatan penguasaan perilaku (56,74%). Proses *e-learning* bagi siswa membutuhkan sarana dan prasarana untuk membantu proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Smartphone, komputer/laptop, aplikasi dan jaringan internet yang menjadi media pembelajaran melalui *e-learning* termasuk di antara sarana dan prasarana yang ada. Namun, sarana dan prasarana tersebut tidak dapat dipenuhi oleh semua keluarga/orang tua, karena keadaan ekonomi mereka yang tidak merata. Proses pembelajaran *e-learning* belum sepenuhnya terlaksana (Pujiastutik Hernik 2017).

Tabel 3 menunjukkan rerata dan standar deviasi dari efektivitas pembelajaran menggunakan *e-learning* mahasiswa Program Pendidikan Olahraga Universitas Quality Berastagi di masa belajar daring.

Tabel 3. Analisis efektivitas pembelajaran menggunakan *e-learning*

	n	Mean	Stdv	Range
Efektivitas pembelajaran <i>e-learning</i>	44	2,6	0,59	2,5

Penelitian ini menunjukkan bahwa mengenai efektivitas pembelajaran *e-learning* mahasiswa Program Pendidikan Olahraga Universitas Quality Berastagi berada pada angka di atas rata-rata. Rerata efektivitas pembelajaran *e-learning* sebesar 2,6 yang memberikan gambaran bahwa tren mahasiswa mengenai efektivitas pembelajara *e-learning* termasuk dalam kategori baik.

E-learning menawarkan akademisi berbagai kemungkinan penelitian serta isu berkelanjutan mendokumentasikan beasiswa. Perkembangan teknologi *e-learning*

menyebabkan revolusi dalam pendidikan, memungkinkan pembelajaran yang disesuaikan (pembelajaran adaptif), memperkuat kontak siswa dengan orang lain (pembelajaran kolaboratif) dan mengubah peran dosen. Menurut (Haniaturizqia and Rifa 2021), bahwa sistem *e-learning* di Indonesia bukan lagi hal yang asing, tetapi hanya karena tidak semua sekolah, terutama sekolah yang berada di pedesaan dan terpencil, pernah mengintegrasikan sistem tersebut. Sedangkan menurut (Hilmiatussadiah 2020), *E-learning* pada dasarnya memiliki dua bentuk, *synchronous* dan *asynchronous*. Pada saat yang sama, sinkron berarti. Proses belajar antara pendidik dan peserta didik berlangsung dalam waktu yang bersamaan. Hal ini memungkinkan kontak online langsung antara guru dan siswa. Untuk pendidikan sinkron, guru dan siswa harus mengakses Internet secara bersamaan.

Kombinasi pembelajaran konvensional (*offline*) dengan sumber online merupakan pilihan demokratis untuk mengatasi difusi cepat sumber belajar elektronik (*e-learning*) dan tantangan pembongkaran materi pembelajaran di ruang kelas. Hal ini menunjukkan bahwa *e-learning* tidak dapat menggantikan pelaksanaan pembelajaran tatap muka, secanggih apapun teknologi yang digunakan, karena cara tatap muka konvensional masih jauh lebih efisien daripada pembelajaran online atau *e-learning*.

KESIMPULAN

Temuan penelitian menunjukkan bahwa menunjukkan bahwa penerapan *e-learning* pada program pendidikan olahraga efektif dengan kecenderungan sebesar 70,19%. Kegiatan mahasiswa dalam pembelajaran *e-learning* yaitu mengikuti UTS dan UAS (100%), aktif diskusi dan mengerjakan tugas (80%).

Keluhan selama mengikuti pembelajaran *e-learning* termasuk dalam tidak ada keluhan berarti hanya saja sebagian dari mahasiswa bekerja, tidak memiliki kuota internet dan jaringan yang cenderung tidak stabil. Sedangkan untuk keluhan psikologis hanya 14% mahasiswa yang bosan/jenuh dikarenakan mengikuti pembelajaran *e-learning*, akan tetapi 84% tidak ada keluhan. Kemungkinan batasan pembelajaran online juga terkait dengan biaya pembelian kuota internet yang tinggi. Subsidi paket data mungkin merupakan jawaban nyata atas terbatasnya biaya pembelajaran.

Pembelajaran online dianggap sebagai satu-satunya pilihan metode pembelajaran universitas yang mampu menggantikan pembelajaran offline konvensional (tatap muka). Persiapan yang cermat dan implementasi metodis diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, ketersediaan infrastruktur TI untuk pembelajaran online sangat penting dalam hal efektivitas. Oleh karena itu, ke depan fasilitas tersebut harus disiapkan baik oleh institusi maupun pemerintah serta dilengkapi dengan pelatihan digitalisasi untuk membantu dosen dan mahasiswa dalam pertukaran pembelajaran guna mengoptimalkan instalasi teknologi informasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardini, Lilis, Ulfah Setia Iswara, And Endang Dwi Retnani. (2020). "Jkbn (Jurnal Konsep Bisnis Dan Manajemen) Efektivitas Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Saat Pandemi Covid 19 The Effectiveness Of Using E-Learning As Learning Media During The Covid Pandemic 19." *Jkbn (Jurnal Konsep Bisnis Dan Manajemen)* 7(1).
- Argaheni, Niken Bayu. (2020). "Sistematik Review: Dampak Perkuliahan Daring Saat Pandemi Covid-19 Terhadap Mahasiswa Indonesia." *Placentum: Jurnal Ilmiah Kesehatan Dan Aplikasinya*.
- Barus, Jan Bobby Nesra. (2021). "Penggunaan Media Pembelajaran Google Classroom Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Kuliah Atletik Lanjutan." *Journal Coaching Education Sports* 2(1).
- Dadang. (2021). "Efektivitas Pembelajaran Online Learning Pada Masa Pandemi Covid- 19 Di Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Pamulang." *Eduka: Jurnal Pendidikan, Hukum, Dan Bisnis* 6(1).
- Damis, Damis, And Muhajis Muhajis. (2019). "Analisis Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Sekolah Dasar Negeri 3 Allakuang Kecamatan Maritengngae Kabupaten Sidenreng Rappang." *Idarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*.
- Haniaturizqia, And Nafisatu Rifa. (2021). "Analysis Of The Effectiveness Of Online Learning In The Middle Of The Covid-19 Outbreak." *In Proceeding International Conference On Science And Engineering* 4(February).
- Hasan, Najmul, And Yukun Bao. (2020). "Impact Of 'E-Learning Crack-Up' Perception On Psychological Distress Among College Students During Covid-19 Pandemic: A Mediating Role Of 'Fear Of Academic Year Loss.'" *Children And Youth Services Review* 118.
- Hilmiatussadiyah, Kinanti Geminastiti. (2020). "Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Dengan Pembelajaran Daring Pada Masa

- Pandemi Covid-19.” *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia* 1(2).
- Maudiarti, Santi. (2018). “Penerapan E-Learning Di Perguruan Tinggi.” *Perspektif Ilmu Pendidikan*.
- Mustakim, Mustakim. (2020). “Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika.” *Al Asma : Journal Of Islamic Education* 2(1).
- Pujiastutik Hernik. (2017). “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E- Learning Berbasis Web Pada Mata Kuliah Belajar Pembelajaran I Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Teladan* 4(1).
- Samsuddin, Mas Ervina, Noor Sufiawati Khairani, Emelin Abdul Wahid, And Fazrul Hanim Abd Sata. (2015). “Awareness, Motivations And Readiness For Professional Accounting Education: A Case Of Accounting Students In Uitm Johor.” *Procedia Economics And Finance* 31.
- Sinuraya, Janwar Frihasan, And Julius Boy Nesra Bagismata Barus. (2021). “Minat Mahasiswa Program Studi Pendidikan Olahraga Dalam Mengikuti Pembelajaran E-Learning Di Universitas Quality Berastagi.” *Journal Of Education, Humaniora And Social Sciences (Jehss)* 4(1).
- Sugiono, P.D. (2014). “Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif.Pdf.” *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.