

ANALISIS MINAT PENGGUNAAN *E-LEARNING* PADA GURU DAN PESERTA DIDIK SMA NEGERI 1 DEPOK SLEMAN

Parjanto^{1*}, Ridi Ferdiana²

¹SMA Negeri 1 Depok Sleman

Jl. Babarsari, Catur Tunggal, Depok, Sleman 55281

²Fakultas Teknik, Universitas Gadjah Mada

Jln. Grafika 2, Mlati, Sleman, Yogyakarta, 55281,

*Email: Parjanto_79@yahoo.co.id

Abstrak

Abstract— e-learning telah secara signifikan berdampak pada kegiatan sehari-hari, terutama dalam hal bagaimana kita belajar. Saat ini, pengajaran di kelas tidak lagi hanya mengandalkan kapur dan papan tulis sebagai media utama untuk penyebaran program. Teknologi pembelajaran e-learning telah memungkinkan untuk menyediakan lingkungan kelas virtual secara online. Mereka memberikan para peserta didik akses lebih besar atas jadwal belajar yang menyesuaikan kondisi dimana saja dan kapan saja. Di atas ini, e-learning lebih menawarkan peserta didik berbagai bentuk media untuk mencocokkan gaya belajar mereka, yang mengarah ke peningkatan efektivitas belajar mereka. Pengenalan diperpanjang ini membahas teknologi terbaru e-learning khusus multimedia, tantangan penelitian dan tren masa depan dari kedua perspektif pedagogis dan teknologi. e-learning yang dikembangkan dengan pendekatan model jejaring social dan Game Base Learning (GBL) menjadi trend dalam perkembangan e-learning saat ini, diperoleh hasil 90% guru memilih elarning dengan model jejaring sosial dan 10% guru memilih jenis media pembelajaran bernasis course. Untuk peserta didik 79% memilih e-learning dengan model jejaring social, 10% peserda didik memilih model course, dan 11% peserda didik memilih model game.

Kata kunci: e-learning , Game Base Learning, Jejaring Sosial

1. PENDAHULUAN

Konten dalam pembelajaran, multimedia dan jaringan teknologi yang berkembang dengan cepat telah membantu mengubah media tradisional, seperti buku, tabel, gambar dan menulis papan, ke formulir online dan interaktif. Bentuk-bentuk baru dari materi pembelajaran dapat diakses oleh Peserta didik dari mana saja dan kapan saja melalui Internet. Selain itu, teknologi multimedia dapat memfasilitasi penyajian materi pembelajaran adaptif dan dalam bentuk yang berbeda. Pedagogis, pengkayaan tersebut sangat penting untuk telah dijalankan kenai pribadi materi pembelajaran kepada Peserta didik dengan gaya belajar yang berbeda. Pengkayaan ini memungkinkan Peserta didik untuk belajar lebih efektif ketika materi pembelajaran disajikan dalam bentuk yang sesuai, seperti video, audio atau teks.

Dari perspektif sistem, e-learning merujuk pada sebuah media pembelajaran berbasis internet, di mana uru dan Guru dapat berinteraksi atau berkolaborasi satu sama lain. Sebagai contoh, Guru dapat mengajukan topik untuk diskusi online yang memungkinkan Peserta didik remote untuk bekerja sama dalam topik ini. Dalam hal penilaian Peserta didik, sistem e-learning memungkinkan Peserta didik untuk menyerahkan kursus mereka dan menerima masukan individu online.

Meningkatkan efektivitas belajar peserta didik dan pengalaman merupakan tujuan lama dalam pengembangan teknologi pembelajaran. Banyak proyek telah dilakukan dalam domain teknologi multimedia untuk membantu memenuhi tujuan tersebut, pengalaman belajar individual, pembelajaran kolaboratif, belajar paradigma dan konten pembelajaran. Sebagai contoh, perangkat lokasi-aware dan aplikasi telah dikembangkan untuk membantu mendukung pembelajaran situasional, yang meningkatkan pemahaman Peserta didik dan pengalaman belajar.

Teknologi jaringan kolaboratif yang dikembangkan untuk menghubungkan Peserta didik terampil bersama untuk membentuk kelompok dan untuk memungkinkan mereka untuk bekerja sama dalam Environment bersama. Di sisi lain, bentuk-bentuk baru dari paradigma pembelajaran, seperti belajar-permainan berbasis, telah diusulkan baik untuk memotivasi Peserta didik untuk belajar dan untuk meningkatkan efektivitas belajar Peserta didik dan pengalaman. Akhirnya,

banyak jenis media telah dikembangkan dan sedang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Sedangkan pemilihan jenis media yang cocok mungkin penting untuk efektivitas pembelajaran.

2. METODOLOGI

Metodologi Penelitian yang dilakukan adalah dengan memberikan pertanyaan kepada guru dan peserta didik terkait jenis media *e-learning* yang menurut responden paling mudah dan sering digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini mengambil sample guru sebanyak 20 responden dan Untuk peserta didik sebanyak 190 responden untuk kelas XI.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi komunikasi, seperti perangkat mobile dan RFID (*Radio Frequency Identification*), merupakan hal mendasar untuk menyediakan cara yang lebih nyaman bagi Guru dan peserta didik untuk berinteraksi dan berkolaborasi satu sama lain. Ini memfasilitasi penyampaian materi pembelajaran dan meningkatkan aksesibilitas aplikasi *e-learning*.

Jenis media penting untuk pembangunan lingkungan belajar mengintegrasikan konsep komputasi di mana-mana dengan menggunakan ponsel untuk meningkatkan aksesibilitas konten pembelajaran dan menerapkan Web 2.0 untuk menyediakan lingkungan belajar dimana saja dan kapan saja. Dengan system TANGO (Tag Ditambahkan Learning Objects) mendukung pembelajaran bahasa melalui lingkungan yang dapat mendeteksi benda-benda di sekitar pelajar melalui tag RFID dan menyediakan Peserta didik dengan informasi konteks yang relevan. Sistem ini memeriksa pemahaman Peserta didik dengan pertanyaan real-time. Jika maha Peserta didik benar dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan, peserta didik dapat menerima informasi lebih lanjut tentang objek yang sesuai. Contoh-contoh ini menunjukkan bahwa penggunaan perangkat di mana-mana dapat memotivasi dan meningkatkan belajar dalam hal rasa ingin tahu, interaktivitas dan keterlibatan (Romi, 2007).

Dalam perkembangannya jenis *e-learning* yang berkembang saat dengan cepat saat ini ada 2 jenis yaitu:

3.1 *e-learning* berbasis jejaring sosial

Jejaring sosial (atau media sosial) mengacu pada penggunaan saluran komunikasi, seperti Internet atau jaringan mobile, untuk membangun dan memelihara kelompok pengguna / komunitas-komunitas, di mana berbagi informasi dan interaksi sosial yang didukung. Dalam interaksi sosial, pengguna dapat dikelompokkan dalam berbagai bentuk komunitas berdasarkan peristiwa atau situasi.

Dengan pertumbuhan teknologi sosial, pembelajaran sosial mulai muncul. Sistem ini menawarkan pengalaman belajar yang kuat dan abadi melalui penggunaan jaringan sosial, seperti komunitas online, di mana peserta didik terlibat untuk membahas, merumuskan dan berbagi pengetahuan / informasi. Sebuah studi empiris dalam menunjukkan bahwa pengguna memiliki motivasi tinggi untuk belajar hal-hal baru / pengetahuan bila terkena dalam lingkungan yang sangat-interaktif.

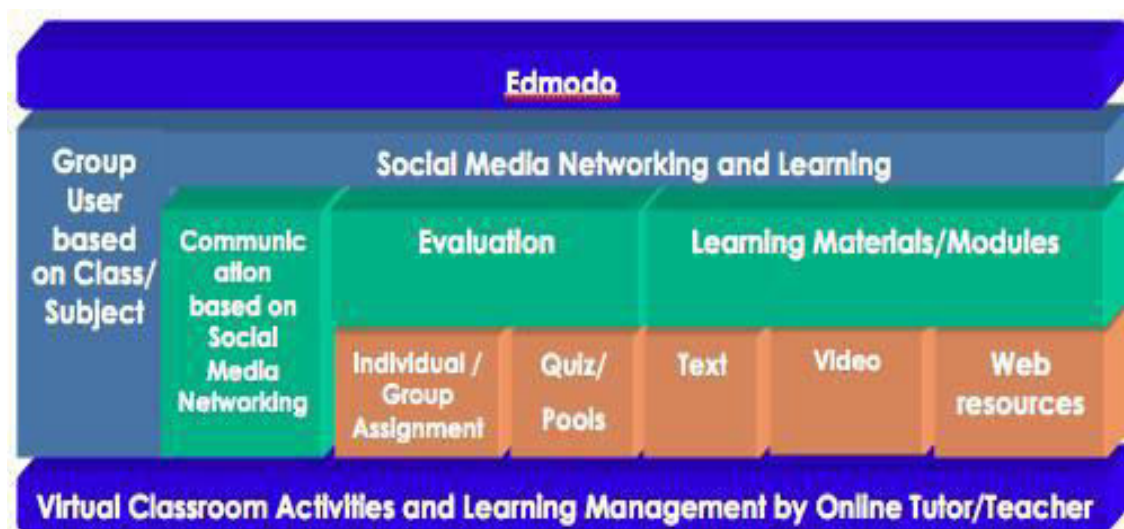
Hasil penelitian menunjukkan bahwa kolaborasi peserta didik melampaui belajar individu dan meningkatkan motivasi peserta didik dan prestasi belajar. Studi ini juga mengidentifikasi kelayakan menggunakan informasi user-generated di lingkungan disosialisasikan. Bukti menunjukkan bahwa penggunaan media sosial memang memperkuat hubungan bahwa peserta didik telah membentuk offline dan memberikan peserta didik dengan rasa partisipasi. Oleh karena itu, teknologi sosial membantu membangun dan mengatur koneksi yang memfasilitasi pembelajaran sosial.

E-learning sistem tradisional memberikan kursus berdasarkan pra-ditentukan kurikulum dan pengetahuan set. Mereka menganggap bahwa instruksi yang jelas dan prosedur penilaian yang tersedia. Pembelajaran sosial (atau s-learning) memungkinkan peserta didik untuk menerima informasi yang tepat waktu dan belajar dari pengguna komunitas dengan minat yang sama. Ini adalah cara yang ampuh untuk berbagi pendapat, merangsang diskusi dan memfasilitasi proses belajar. Sementara mendefinisikan pembelajaran sosial masih bekerja di sebuah kemajuan, banyak

peneliti telah menggunakan platform jaringan sosial untuk menciptakan kegiatan dan latihan untuk program-program khusus.

3.1.1 Edmodo

Edmodo adalah sebuah platform berbasis web yang menyediakan cara yang aman dan mudah bagi kelas Anda untuk berhubungan, berkolaborasi, berbagi konten, mengakses tugas / pekerjaan, nilai, dan pemberitahuan / pengumuman sekolah. Edmodo dikembangkan berdasarkan prinsip – prinsip pengelolaan kelas berbasis kelompok dan media sosial. Desain Struktur dari edmodo ditunjukkan oleh gambar berikut (seamolec, 2013):



Gambar 1. Struktur Edmodo

3.1.2 Schoology

Schoology pendiri Jeremy Friedman, Ryan Hwang, Tim Trinidad, dan Bill Kindler bekerja sama dan mendirikan Schoology pada tahun ajaran 2007-2008. Schoology dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil siswa, mereka menyadari kebutuhan untuk mengganggu stagnan pasar teknologi pendidikan dengan membuat Schoology tersedia untuk setiap pendidik. Schoology tidak hanya menyediakan lembaga dengan solusi dikonfigurasi, terukur, dan mudah-menerapkan, tetapi juga menyediakan versi dasar platform yang memenangkan penghargaan gratis bagi para pendidik. Akibatnya, adopsi perusahaan lebih mudah bagi sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Schoology adalah sebuah platform online yang diintegrasikan media sosial dan prinsip-prinsip sistem manajemen kelas elektronik dan tampak seperti jejaring sosial Facebook. Antarmuka tidak demikian asing bagi sebagian besar siswa dan fitur gratis. (www.schoology.com.2015)

3.1.3 Moodle

Moodle (Modular Object-Oriented Learning Dinamis Lingkungan) dikenal sebagai Content Management System(CMS). Moodle juga dikenal sebagai Learning Manajemen Sistem (LMS) atau Virtual Learning Lingkungan (VLE)) yang menyediakan layanan pembelajaran berbasis web. Moodle memungkinkan guru untuk memberikan dinilai tugas, pelajaran, dan pilihan, untuk berbagi dokumen, kuis, lokakarya, dan chatting, dan untuk menawarkan sebuah forum untuk peserta didik , dengan cara yang mudah dan menawarkan pembelajaran yang berkualitas. (Romi, 2007)

3.2 e-learning berbasis permainan (game)

Game Based Learning (GBL) pembelajaran berbasis game menjadi populer baru-baru ini, para peneliti menemukan bahwa paradigma secara signifikan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. GBL didukung oleh seperangkat teknologi, termasuk komunikasi multimedia, komputer grafis, interaksi manusia-komputer, dan komputasi di mana-mana.

Tujuan akhir dari GBL adalah untuk mengubah proses pembelajaran menjadi sebuah kombinasi dari hiburan, berorientasi visual dan tugas interaksi berbasis, di mana peserta didik dapat mendapatkan pemahaman yang lebih dalam studi mereka.

Merancang skenario permainan yang penting untuk sistem GBL, karena merupakan dasar untuk bagaimana peserta didik dapat dengan cepat beradaptasi dengan paradigma pembelajaran baru tersebut dan belajar secara efektif. Sejalan dengan hal ini, teknik lingkungan virtual telah digunakan untuk mengembangkan lingkungan 3D interaktif. Misalnya, script berbasis permainan lingkungan dibangun berdasarkan *Second Life* yang merupakan sebuah *platform online* oleh *Linden Lab* untuk mendukung interaksi 3D dan kolaborasi melalui *Internet*. Ini membantu peserta didik belajar bagaimana untuk memecahkan masalah berdasarkan interaksi dan pembentukan kelompok-kelompok mahapeserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mendukung interaksi peserta didik dan kolaborasi memfasilitasi pemecahan masalah.

Di sisi lain, lingkungan belajar-game berbasis juga membantu pembentukan komunitas online (atau jaringan sosial tertentu). Menariknya, game dikembangkan berdasarkan pada grafik sosial, seperti Facebook, mewarisi sifat sosial yang sama. Misalnya, distribusi kumulatif pemain (atau peserta didik). Instruktur dapat menggunakan hasil prediksi tersebut untuk menentukan jenis konten pembelajaran yang akan disampaikan dan jenis proses pembelajaran untuk dimasukkan dalam sebuah permainan.

Pembelajaran berbasis permainan (GBL) penelitian tidak hanya berfokus pada penerapan game dalam pendidikan, tetapi juga pada pengembangan teknologi untuk desainer game dan profesional pendidikan untuk bekerja sama untuk menghasilkan lingkungan GBL menarik dan sangat-menarik.

3.2.1 Kodu Game Lab

Kodu Game Lab dari Microsoft adalah, permainan free game creation engine untuk anak-anak dan orang dewasa. Awalnya dirancang untuk membuat 3D game mudah di Xbox hanya menggunakan game controller, permainan dapat dibangun dengan menggabungkan elemen visual bersama-sama untuk membangun lingkungan game dan logika. Kodu melakukan hal ini dengan providing repertoar besar objek dan logika untuk mulai dengan pengguna yang dapat menyesuaikan, combine, tweak, dan bekerja dalam berbagai cara yang berbeda.

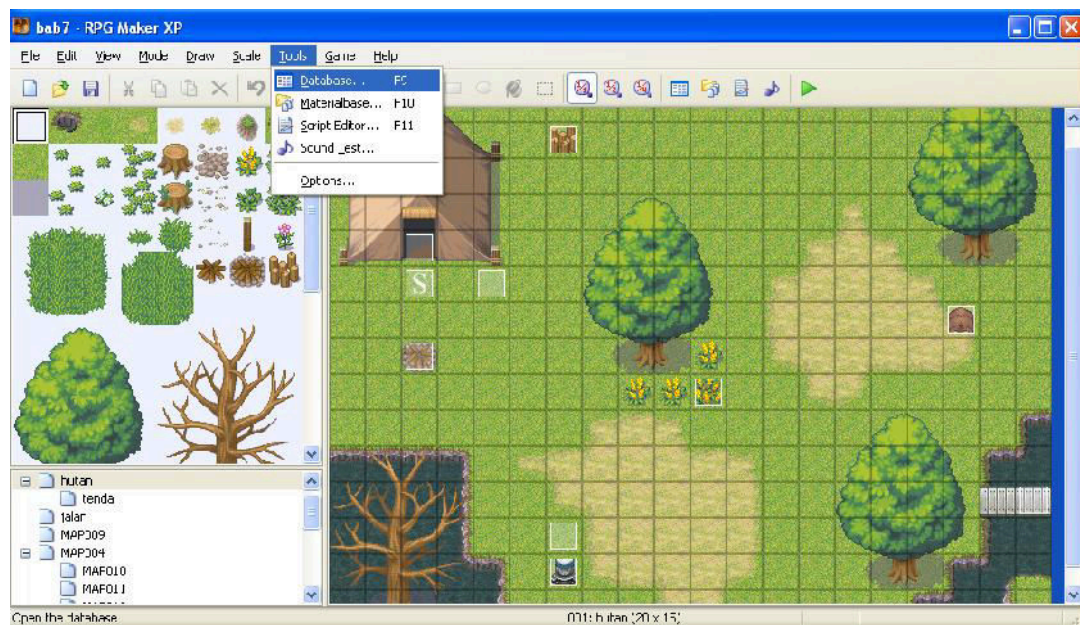


Gambar 2. Struktur pemrograman KoduLab

3.2.2 RPG Maker XP

RPG Maker 2000 (disingkat menjadi RM2k) adalah program pembuat game RPG komputer yang dikembangkan oleh Enterbrain dan diterbitkan oleh ASCII.

RPG Maker 2000 adalah RPG maker paling populer dan selalu didiskusikan di berbagai macam website populer. RPG Maker 2000 adalah salah satu seri RPG Maker yang diterjemahkan dan didistribusikan oleh seorang programmer Rusia bernama Don Miguel.



Gambar 3. Tampilan desain RPG Maker XP

4. KESIMPULAN

Penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 1 Depok dengan jumlah sample guru sebanyak 20 Guru dan Untuk siswa sebanyak 190 Siswa untuk kelas XI. Dari hasil penelitian yang dilakukan diperoleh hasil sebagai berikut:

1. 90% guru memilih *elearning* dengan model jejaring social yang berjumlah 18 guru dari berbagai mata pelajaran yang beragam.
2. 10% guru memilih jenis media pembelajaran bernasis *course*. yang berjumlah 2 guru dari mata pelajaran matematika dengan alasan karena dalam mempelajari matematika ada langkah-langkah yang harus dilakukan dari dasar, menengah, dan tinggi. Dalam artian proses belajar harus bertahap tidak bias secara parsial.
3. 79% peserda didik memilih *e-learning* dengan model jejaring social yaitu 150 responden beralasan karena lebih mudah menyenangkan.
4. 10% peserda didik memilih model *course*, yaitu 19 responden dengan alasan lebih mudah belajar secara bertahap sesuai dengan tahapan atau langkah-langkah sesuai urutan materi.
5. 11% peserda didik memilih model *game*, yaitu 20 responden dengan alasan belajar lebih mudah dengan sambil bermain.

Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa guru dan peserta didik lebih menyukai pemanfaatan *e-learning* berbasis jejaring sosial khususnya edmodo.

DAFTAR PUSTAKA

- Romi Satria Wahono, *Sistem eLearning Berbasis Model Motivasi Komunitas*, Jurnal Teknodik No. 21/XI/TEKNODIK/AGUSTUS/2007, Agustus 2007
- Dimiyati, dan Mudjiono.1999.Belajar dan Pembelajaran. Departemen pendidikan dan Kebudayaan kerjasama dengan Rineka Cipta. Jakarta
- Wahono, Romi Satria. 2007. Pengantar E Learning dan Perkembangannya. www.ilmukomputer.com

Seamolec. *“Mengenal Lebih Dekat Edmodo Sebagai Media E-learning dan Komunikasi”*2013.
<https://www.schoolology.com/history.php>. On 5 January 2015.
<http://elisa.ugm.ac.id/about> on 05 january 2015