

---

## **PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *E-LEARNING***

**(Pengembangan E-Learning Pada Matakuliah Sistem Sosial Budaya Indonesia Bagi Mahasiswa Prodi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta)**

**ROSITA ADIANI; DAN SYAIFUDIN**

Dosen Prodi Pendidikan Sosiologi, Universitas Negeri Jakarta

Email: rosita-adiani@unj.ac.id; syaifudin@unj.ac.id;

### **ABSTRAK**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh tim pengembang, diketahui bahwa para mahasiswa begitu antusias dan tertarik dengan model pembelajaran *e-learning* ini. Hal ini ditunjukkan dengan keseriusan para mahasiswa dalam mendengar dan mengamati setiap materi yang ada pada tayangan video maupun materi yang ada pada website perkuliahan Sistem Sosial Budaya Indonesia serta hasil evaluasi tes kepada mahasiswa dengan perolehan nilai rata – rata yang sudah memenuhi batas minimal nilai ketuntasan belajar.

**Kata kunci:** *pengembangan model pembelajaran, media pembelajaran dan e-learning*

### **PENDAHULUAN**

Penggunaan internet sebagai produk dari perkembangan Teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK) kian hari semakin meningkat. Kehadiran internet tersebut kemudian memberikan kontribusi dalam berbagai bidang inovasi aktivitas kehidupan manusia. Masalah klasik dalam

komunikasi tradisional yang dibatasi oleh batas jarak, ruang dan waktu kini dapat diatasi. Dengan adanya internet tersebut melahirkan sebuah dunia baru bagi penggunanya yaitu dunia maya. Dunia maya berbeda dengan dunia nyata yang secara indrawi dapat dirasakan kehadirannya. Meskipun tidak dapat disaksikan layaknya dunia nyata, kehadiran dunia maya dapat dirasakan sebagai sebuah realitas yang dapat memberikan berbagai informasi secara cepat.

Informasi sendiri merupakan suatu hal yang sangat penting bagi manusia. Peran informasi menjadi kian besar dan nyata dalam dunia modern seperti sekarang ini. Hal ini bisa dimengerti karena masyarakat saat ini telah menuju pada era masyarakat informasi (*information age*) atau masyarakat ilmu pengetahuan (*knowledge society*). Oleh sebab itu manusia akan melakukan berbagai macam cara untuk mendapatkan informasi dan ilmu pengetahuan. Salah satu caranya yaitu melalui belajar. Seperti yang dikatakan oleh Sagala yang mengemukakan bahwa belajar adalah upaya untuk memperoleh kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan dan sikap-sikap (Sagala, 2005).

Belajar, disadari atau tidak merupakan kebutuhan manusia yang sangat penting. Paradigma pembelajaran yang menerapkan sistem tradisional dimana pengajar sebagai sumber segalanya atau disebut dengan *Teacher-Centered* kini telah berubah menjadi paradigma pembelajaran *Student Centered* dimana peserta didik dituntut aktif untuk mengelaborasi informasi yang diperoleh serta secara kreatif dan terampil mengasah kemampuan berkolaborasi dalam memecahkan persoalan.

Untuk itu peserta didik harus dapat melakukan proses pembelajaran secara mandiri, sehingga dalam kegiatan pembelajaran perlu dipilih strategi yang tepat agar proses belajar berjalan dengan efektif dan efisien. Proses pembelajaran mandiri sesungguhnya dapat memberikan manfaat dalam melatih kemandirian peserta didik agar tidak

tergantung pada kehadiran atau uraian materi dari pengajar. Peran pengajar pada paradigma pembelajaran *Student Centered* sesungguhnya adalah sebagai fasilitator yang bertugas sebagai perancang proses belajar. Oleh sebab itu untuk mendukung kegiatan pembelajaran dengan paradigma *Student Centered* dibutuhkan suatu media yang dapat membantu dan mempermudah dalam penyampaian informasi sehingga dapat menimbulkan rangsangan kepada peserta didik untuk lebih memperluas dan memperdalam informasi yang diterimanya.

Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang semakin canggih, maka hal ini juga akan memberikan pengaruh terhadap inovasi dalam teknologi pendidikan. Menurut *Associations for Educational Communications and Technology* (AECT) teknologi pendidikan merupakan ranah dalam penelitian, penerapan dan evaluasi atas sistem, teknik, serta alat bantu untuk meningkatkan proses pembelajaran manusia (2007: 3). Dengan adanya penerapan teknologi pada bidang pendidikan, maka secara tidak langsung akan berpengaruh pula pada metode kegiatan pembelajaran yang diharapkan dapat lebih membantu peserta didik. Salah satu produk TIK yang terintegrasi ke dalam dunia pendidikan adalah *e-learning* atau *electronic learning*.

*E-learning* sendiri berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika, khususnya perangkat komputer dan teknologi internet (Prawiradilaga & Siregar, 2007). Dengan katalain *e-learning* merupakan jenis belajar – pembelajaran yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke peserta didik dengan menggunakan media internet, intranet, atau media jaringan komputer lain. Pada dunia pendidikan saat ini, *e-learning* yang merupakan hasil dari teknologi pendidikan diharapkan dapat dijadikan media komunikasi dan belajar – pembelajaran yang dapat membantu proses kegiatan belajar

– pembelajaran. Dengan kata lain, model *e-learning* merupakan salah satu dari inovasi dalam proses kegiatan belajar – pembelajaran. Menurut Hamalik yang dikutip dalam buku Arsyad (2009) menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar – pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Penerapan *e-learning* sebagai media belajar – pembelajaran saat ini sudah mulai dikembangkan di lembaga-lembaga pendidikan di Indonesia, khususnya pada tingkat perguruan tinggi. Pada umumnya perguruan tinggi yang menerapkan sistem *e-learning* ini menggunakannya sebagai tambahan terhadap materi perkuliahan yang disajikan secara reguler di kelas. Sebagaimana kita ketahui kegiatan belajar – pembelajaran merupakan suatu proses terjadinya interaksi guru dan siswa melalui kegiatan terpadu dari dua bentuk kegiatan, yakni belajar oleh peserta didik dan kegiatan pembelajaran oleh pendidik (Sudjana, 2009:43).

Berangkat dari penjelasan singkat di atas, maka peneliti bermaksud ingin melakukan penelitian berupa penelitian model *e-learning* dalam proses perkuliahan. Adapun penelitian model pembelajaran ini diperuntukan untuk mahasiswa Prodi Pendidikan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta dalam matakuliah Sistem Sosial Budaya Indonesia. Melalui penelitian model *e-learning* diharapkan dapat membantu dalam menunjang proses belajar – pembelajaran antara dosen dan mahasiswa. Karena melalui model *e-learning* ini setidaknya dapat membantu dosen dalam menciptakan iklim pembelajaran yang efisien disaat dosen sedang tidak bisa datang dalam proses belajar – pembelajaran di kelas atau menjembatani dosen dalam memberikan proses pembelajaran jarak jauh dengan mahasiswa. Sementara bagi mahasiswa, model *e-learning*

membantu mahasiswa untuk mendapatkan fasilitas-fasilitas yang dapat mendukung perkuliahnya seperti mengakses bahan-bahan ajar (*handout*) dari dosen baik berupa teks, gambar, animasi, audio dan video, serta mahasiswa juga dapat melakukan diskusi untuk membahas berbagai permasalahan yang dibahas dalam materi kuliah. Dengan begitu *e-learning* dapat dimanfaatkan oleh dosen maupun mahasiswa sebagai salah satu alternatif media komunikasi dan belajar – pembelajaran yang dapat membantu menunjang proses perkuliahan.

### **RUMUSAN MASALAH**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu model pembelajaran *e-learning* bagi mahasiswa Prodi Pendidikan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta dalam matakuliah Sistem Sosial Budaya Indonesia. Berdasarkan uraian diatas, maka rumusan masalah yang ingin diteliti adalah penelitian model *e-learning* sebagai media komunikasi dan belajar – pembelajaran antara dosen dan mahasiswa dalam menunjang proses perkuliahan. Adapun pertanyaan penelitian ini yaitu:

- a. Bagaimana proses penelitian model pembelajaran *e-learning* pada matakuliah Sistem Sosial Budaya Indonesia sebagai penunjang proses perkuliahan bagi mahasiswa?
- b. Apa saja kendala-kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan model pembelajaran *e-learning* tersebut?

### **METODE PENELITIAN**

Pada studi keilmuan Teknologi Pendidikan, penelitian ini merupakan penelitian pengembangan pembelajaran. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan rekonstruksi model pembelajaran *e-learning*. Adapun jenis penelitian pengembangan dalam penelitian ini memuat 3 komponen utama yaitu: (1) Model

pengembangan, (2) Prosedur pengembangan, dan (3) Uji coba produk.

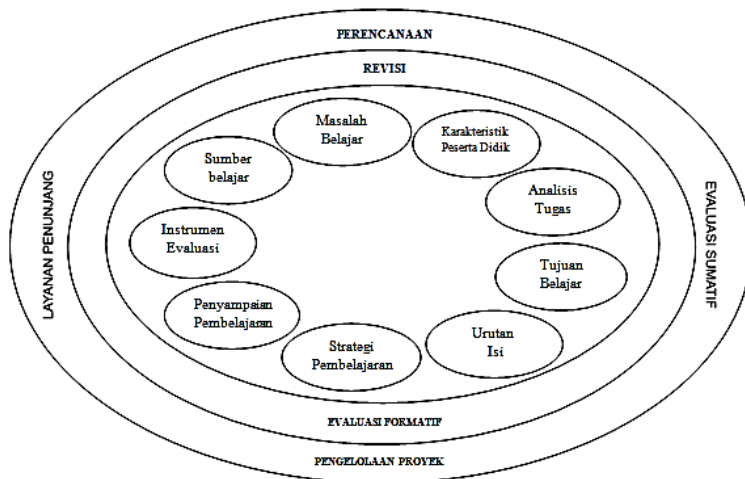
Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk pembelajarn yang akan dihasilkan. Dalam hal ini tim menggunakan model pengembangan prosedural berupa model yang bersifat deskriptif dan menunjukkan langkah- langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk pembelajaran, dalam hal ini video pembelajaran. Sedangkan pada prosedur penelitian pengembangan, akan diuraikan prosedur yang ditempuh oleh tim pengembang dalam membuat produk.

Selanjutnya tim pengembang akan melakukan uji coba model pembelajaran *e-learning* dengan produknya berupa video pembelajaran yang sudah dibuat oleh tim. Uji coba ini merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian pengembangan, yang dilakukan setelah rancangan produk selesai. Uji coba bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran *e-learning* layak digunakan dalam proses perkuliahan nantinya. Uji coba model pembelajaran *e-learning* dengan produknya berupa video pembelajaran juga melihat sejauh mana proses pembelajaran mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu model pembelajaran *e-learning* dengan produknya berupa video pembelajaran yang baik memenuhi 2 kriteria yaitu : kriteria pembelajaran (*instructional criteria*) dan kriteria penampilan (*presentation criteria*).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Model dan Prosedur Pengembangan**

Pengembangan model pembelajaran *e-learning* ini menggunakan model pengembangan Kemp, Morisson dan Ross (1994). Berikut adalah model pengembangan Kemp, Morisson dan Ross (1994):



Gambar .1  
Model pengembangan Kemp, Morrison, dan Ross

Sumber: (Dalam Prawiradilaga, 2008: 41)

Berikut ini akan diuraikan langkah-langkah yang digunakan dalam mengembangkan model pembelajaran *e-learning* pada matakuliah Sistem Sosial Budaya Indonesia yang mengacu pada model pengembangan Kemp, Morrison, dan Ross, sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah Belajar

Pada peninjauan awal telah teridentifikasi masalah belajar pada mahasiswa terhadap mata kuliah Sistem Sosial Budaya Indonesia di kelas. Pada tahapan ini tim pengembang melakukan wawancara kepada beberapa mahasiswa yang pernah mendapatkan matakuliah Sistem Sosial Budaya Indonesia. Wawancara ini dilakukan sebagai peninjauan awal dalam mengembangkan model pembelajaran *e-learning* yang akan dilaksanakan beserta konten materi yang akan diproduksi. Dari hasil peninjauan inilah tim pengembang dapat mengetahui beberapa aspek pembelajaran yang harus dipenuhi dan pemilihan media

dalam pembelajaran yang akan diterapkan kepada mahasiswa. Ada beberapa hal pertanyaan dalam proses wawancara yaitu:

- a) Apakah anda merasa jenuh belajar dengan menggunakan buku paket?
- b) Apakah cara mengajar dosen dengan metode ceramah dalam matakuliah Sistem Sosial Budaya Indonesia sudah memuaskan?
- c) Kendala apa yang dialami anda dalam belajar Sistem Sosial Budaya Indonesia?
- d) Apakah dosen pernah menggunakan media dalam mengajar?
- e) Media apakah yang cocok digunakan dalam belajar Sistem Sosial Budaya Indonesia?
- f) Apakah video dan materi pembelajaran yang diunggah kedalam website perkuliahan Sistem Sosial Budaya Indonesia dapat menambah pemahaman terhadap materi perkuliahan?

Setelah melakukan wawancara dengan beberapa mahasiswa yang pernah dan sedang mendapatkan matakuliah Sistem Sosial Budaya Indonesia dapat disimpulkan bahwa:

- a) Belajar Sistem Sosial Budaya Indonesia dengan buku paket sangat membosankan karena banyak materi-materi dalam bentuk tulisan sedangkan foto-foto atau gambar yang tersedia dalam buku paket hanya sedikit.
- b) Metode ceramah yang digunakan dosen diruangan kelas terkadang membuat mahasiswa sulit mencerna materi karena penjelasan dosen terlalu cepat dan tidak bisa diulang.
- c) Dalam kegiatan perkuliahan di kelas, dosen menggunakan media powerpoint atau slide presentasi.
- d) Menurut mahasiswa, belajar Sistem Sosial Budaya Indonesia lebih menarik dan mudah dipahami apabila ditayangkan dengan contoh visual baik gambar maupun video.



e) Pembelajaran *e-learning* menurut mahasiswa dapat membantu mahasiswa untuk memahami suatu materi. Sebab mahasiswa dapat melakukan *replay* dari video perkuliahan yang ada pada website matakuliah Sistem Sosial Budaya Indonesia.

## 2. Membuat Analisis Tentang Karakteristik Mahasiswa

Secara umum dalam pembelajaran Sistem Sosial Budaya Indonesia, mahasiswa dituntut untuk memahami materi secara teoritis. Dengan demikian pembelajaran secara konvensional dengan metode ceramah dan dengan bantuan media buku ajar, dirasa kurang cukup untuk memenuhi kebutuhan belajar mahasiswa.

Menghadapi situasi seperti di atas maka tim pengembang mencoba merancang dan membuat suatu model pembelajaran *e-learning* agar mahasiswa dapat memenuhi kebutuhan belajar tersebut. Media yang dikembangkan adalah media dengan format video perkuliahan maupun slide powerpoint, yang di dalamnya memuat materi-materi yang disajikan secara audio visual yang dapat membantu memenuhi kebutuhan belajar mahasiswa diluar kelas.

## 3. Menentukan Tujuan Pembelajaran

Dalam membuat model pembelajaran *e-learning*, tim menentukan tujuan pembelajaran sebagai pedoman atas keberhasilan dari pengembangan model pembelajaran ini. Adapun tujuan umum ini dibuat berdasarkan silabus matakuliah yang sudah dibuat oleh dosen pengampuh matakuliah Sistem Sosial Budaya Indonesia.

## 4. Membuat Analisis Tugas

Dalam membuat analisis tugas pada matakuliah Sistem Sosial Budaya Indonesia, tim merumuskan

rangkaian tugas yang diberikan kepada setiap mahasiswa melalui media ajar yang sudah dibuat oleh tim dan terunggah di blog perkuliahan Sistem Sosial Budaya Indonesia. Adapun alamat website/blog yang dapat di akses oleh mahasiswa, yaitu: <http://sistemsosialbudayaunj.blogspot.co.id/>

#### 5. Menentukan Urutan Isi Materi

Sesuai dengan tujuan pembelajaran, tim peneliti menentukan urutan isi materi perkuliahan yang akan dijadikan produk didalam pembelajaran *e-learning* ini. Isi materi ditentukan berdasarkan silabus dan Satuan Acara Perkuliahan yang dibuat oleh dosen pengampuh matakuliah Sistem Sosial Budaya Indonesia.

#### 6. Sumber Belajar

Mengacu pada tahapan-tahapan pengembangan yang telah dilalui diatas maka sumber belajar yang akan diproduksi adalah video perkuliahan yang kemudian diunggah dalam blog perkuliahan Sistem Sosial Budaya Indonesia. Dalam mengembangkan sumber belajar berupa video perkuliahan ini, tim menggunakan model tahapan pengembangan media dan bahan belajar yang diadaptasi dari pedoman pengembangan program video nonlinier.

### **B. Instrumen Evaluasi**

#### 1. Instrumen Evaluasi

Instrumen evaluasi ini dimaksudkan untuk mengukur kualitas model pembelajaran *e-learning* yang sudah dikembangkan. Instrumen ini meliputi kualitas isi materi dalam website blog perkuliahan Sistem Sosial Budaya Indonesia, seperti video perkuliahan, materi tulisan dan slide powerpoint perkuliahan.

Dalam evaluasi ini, tim pengembang merujuk pada penilaian media pembelajaran yang dirumuskan oleh

Walker dan Hess sebagaimana dikutip Arsyad (2009: h.175), yaitu:

**Tabel 1. Kriteria Penilaian Media Pembelajaran**

Kualitas Isi dan Tujuan	Kualitas Instruksional	Kualitas teknis
a. Ketepatan b. Kepentingan c. Kelengkapan d. Keseimbangan e. Minat / Perhatian f. Keadilan g. Kesesuaian dengan situasi peserta didik	a. Memberikan kesempatan belajar b. Memberikan bantuan untuk belajar c. Kualitas memotivasi d. Fleksibilitas instruksionalnya e. Hubungan dengan program pengajaran lainnya f. Kualitas sosial interaksionalnya g. Kualitas tes dan penilaiannya h. Dapat memberi dampak bagi siswa i. Dapat membawa	a. Keterbacaan b. Mudah digunakan c. Kualitas tampilan/tayangan d. Kualitas penanganan jawaban e. Kualitas pengelolaan program f. Kualitas pendokumentasiannya

	dampak bagi pengajar dan pengajarannya .	
--	---	--

Sumber: Arsyad, 2009.

Untuk melakukan evaluasi ini, tim pengembang melakukan beberapa langkah evaluasi, yaitu:

- 1) Evaluasi oleh *expert* (ahli materi dan atau ahli media)

Pada tahap evaluasi oleh *expert*, tim pengembang melakukan wawancara kepada dua orang ahli mengenai tanggapannya tentang isi materi yang ada pada pembelajaran e-learning, baik tampilan, maupun sumber belajar yang ada pada website perkuliahan Sistem Sosial Budaya Indonesia. Dua ahli itu terdiri dari ahli materi dan media. Dalam hal ini tim pengembang memberikan kepada ahli materi untuk menilai apakah materi yang disajikan sudah sesuai atau belum dengan berbagai indikator yang telah dibuat oleh tim. Penilaian oleh ahli sebagai masukan untuk perbaikan atau revisi materi nantinya. Sedangkan yang kedua yaitu ahli media. Dalam hal ini ahli media memberikan penilaian dan tanggapannya mengenai tampilan media yang sudah dibuat oleh tim pengembang dengan berbagai indikator yang telah dibuat oleh tim.

Berdasarkan hasil evaluasi ini, diketahui bahwa untuk konten materi sudah baik, dalam hal ini isi materi sudah sesuai dengan tujuan perkuliahan yang ingin dicapai. Sedangkan untuk tampilan juga sudah baik. Adapun secara rinci indikator evaluasi oleh *expert* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 2. Instrumen Evaluasi Video Pembelajaran Oleh Ahli Materi**

Aspek	Indikator	Penilaian (Kurang/Baik /Sangat Baik)
Kualitas isi/materi	1. Kesesuaian materi dengan kurikulum	Baik
	2. Kesesuaian dengan indikator	Baik
	3. Kesesuaian topik dengan materi	Baik
Kualitas Instruksional	3. Memberikan kemudahan dalam belajar	Baik
	4. Urutan penyajian	Baik
	5. Efektivitas dan efisiensi pencapaian kompetensi	Baik
Kualitas Teknik	7. Kesesuaian visualisasi	Baik
	8. Manfaat <i>caption</i>	Baik
	9. Kesesuaian <i>setting</i>	Baik
	10. Daya tarik keseluruhan	Baik
	11. Durasi	Baik
	12. Bahasa mudah dimengerti	Baik

**Tabel 3. Instrumen Evaluasi Video Pembelajaran Oleh Ahli Media**

Aspek	Indikator	Penilaian (Kurang/Baik /Sangat Baik)
Kualitas Instruksional	1. Memberikan kemudahan dalam belajar	Sangat Baik
	2. Urutan Penyajian	Baik
	3. Meningkatkan motivasi belajar	Sangat Baik
	4. Kesesuaian dengan karakteristik sasaran	Baik
Kualitas Teknik	5. Daya tarik <i>opening</i>	Baik
	6. Kualitas gambar	Baik
	7. Kesesuaian visualisasi	Sangat Baik
	8. Keterbacaan & manfaat <i>caption</i>	Baik
	9. Kesesuaian <i>setting</i>	Baik
	10. Daya tank keseluruhan	Baik
	11. Musik, penempatan & kesesuaian	Baik
	12. Kualitas penyajian materi	Baik
	13. Kualitas pembawa materi	Baik
	14. Kualitas tambahan video	Baik
	15. Efektivitas Durasi	Baik
	16. Kualitas Animasi	Baik
	17. Kejermihan suara/tidak <i>noise</i>	Sangat Baik
	18. Bahasa mudah dimengerti	Baik

2) Evaluasi oleh mahasiswa

Pada evaluasi ini, tim pengembang meminta mahasiswa untuk memberikan tanggapannya dan penilaiannya mengenai model pembelajaran *e-learning* ini beserta sumber belajar yang ada didalamnya dan tampilannya.

Berdasarkan evaluasi yang dilakukan oleh mahasiswa terhadap model pembelajaran *e-learning* ini, diketahui tanggapan mahasiswa begitu antusias terhadap *e-learning* ini. Menurut mereka *e-learning* ini dapat menambah informasi materi kuliah dan dapat diputar ulang video yang ada di dalamnya dan dapat dibaca berkali – kali materi yang ada sehingga mereka dapat lebih memahami materi. Sementara tanggapan mengenai tampilan menurut mereka sudah cukup baik, namun tetap perlu diperbaiki lagi tampilannya agar lebih menarik lagi. Adapun secara rinci indikator evaluasi oleh mahasiswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4. Instrumen Evaluasi Video Pembelajaran Oleh Mahasiswa**

Aspek	Indikator	Penilaian (Kurang/Baik /Sangat Baik)
Kualitas Instruksional	1. Memberikan kemudahan dalam belajar	Sangat Baik
	2. Urutan Penyajian	Baik
	3. Meningkatkan motivasi belajar	Sangat Baik
	4. Kesesuaian dengan karakteristik sasaran	Baik
Kualitas Teknik	5. Daya tarik <i>opening</i>	Baik
	6. Kualitas gambar	Sangat Baik
	7. Kesesuaian visualisasi	Sangat Baik
	8. Keterbacaan & manfaat <i>caption</i>	Baik
	9. Kesesuaian <i>setting</i>	Sangat Baik
	10. Daya tarik keseluruhan	Sangat Baik
	11. Musik, penempatan & kesesuaian	Baik
	12. Kualitas penyajian materi	Baik
	13. Kualitas pembawa materi	Baik
	14. Kualitas tambahan video	Sangat Baik
	15. Efektivitas Durasi	Baik
	16. Kualitas Animasi	Baik
	17. Kejernihan suara/tidak <i>noise</i>	Sangat Baik
	18. Bahasa mudah dimengerti	Sangat Baik

### 3) Evaluasi lapangan (*field Test*)

Pada tahap evaluasi ini, tim pengembang melakukan ujian tertulis kepada mahasiswa. Dimana maksud ujian ini untuk mengetahui seberapa efektif *e-learning* sebagai media belajar pengganti atau tambahan bagi mahasiswa diluar kelas.

Berdasarkan hasil evaluasi ini diperoleh hasil yang cukup baik. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata – rata mahasiswa yang sudah memenuhi nilai minimal ketuntasan belajar yang sudah ditentukan oleh tim pengembang, yaitu 70.

Berdasarkan uraian di atas, maka jika dilihat dari segi relevansi, efisiensi dan efektivitas dari pelaksanaan pengembangan model pembelajaran *e-learning* pada matakuliah Sistem Sosial Budaya Indonesia bagi mahasiswa Prodi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, yaitu sebagai berikut:

#### a) Relevansi

Berdasarkan hasil evaluasi, pengembangan model pembelajaran *e-learning* pada matakuliah Sistem Sosial Budaya Indonesia bagi mahasiswa Prodi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta ini memiliki relevansi atas alternatif model pembelajaran antara dosen dan mahasiswa. Selain itu di era perkembangan TIK, maka model pembelajaran *e-learning* dirasakan relevan dilaksanakan dalam pembelajaran Sistem Sosial Budaya Indonesia.

#### b) Efisiensi

Berdasarkan hasil evaluasi, pengembangan model pembelajaran *e-learning* pada matakuliah Sistem Sosial Budaya Indonesia bagi mahasiswa Prodi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta ini memiliki segi efisiensi

dalam proses pelaksanaan pembelajaran saat dosen tidak bisa hadir dalam kelas perkuliahan.

c) Efektivitas

Berdasarkan hasil evaluasi, pengembangan model pembelajaran *e-learning* pada matakuliah Sistem Sosial Budaya Indonesia bagi mahasiswa Prodi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta ini memiliki efektivitas dalam masalah waktu pembelajaran yang tidak dilakukan di kelas.

### C. Kendala yang dihadapi

Adapun kendala yang dihadapi oleh tim pengembang selama melaksanakan penelitian pengembangan model pembelajaran *e-learning* ini yaitu:

- a) Proses pembuatan blog yang memerlukan waktu lama karena harus menyesuaikan waktu luang dosen pengampuh matakuliah Sistem Sosial Budaya Indonesia.
- b) Ketersediaan fasilitas wi-fi area kelas dan fakultas tidak memadai, sehingga tim pengembang menugaskan mahasiswa untuk mengakses *e-learning* ini di rumah masing – masing maupun warnet serta yang terkoneksi internet hanya laptop tim pengembang saja melalui bantuan modem, dan mahasiswa melihat tayangan yang ditampilkan dengan proyektor di kelas. Karena tidak adanya jaringan wi-fi ini mahasiswa akhirnya tidak bisa mengakses internet di kelas untuk membuka website perkuliahan Sistem Sosial Budaya Indonesia.
- c) Koneksi internet yang tidak lancar sehingga membuat tayangan video pembelajaran agak sedikit terhambat saat ditampilkan di kelas.



## PENUTUP

Berdasarkan uraian pada bab – bab sebelumnya, maka jelas bahwa proses pembelajaran haruslah mengarah pada usaha penciptaan berbagai inovasi pembelajaran di dalamnya. Sebagaimana kita ketahui bahwa kegiatan pembelajaran merupakan rangkaian aktivitas yang kompleks, karena melibatkan banyak komponen. Pada konteks pembelajaran, pengembangan model pembelajaran perlu dilakukan untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran yang lebih baik lagi dan dinamis.

Pengembangan model pembelajaran inilah yang coba diterapkan pada proses perkuliahan matakuliah Sistem Sosial Budaya Indonesia dengan menerapkan model pembelajaran *e-learning*. Model pembelajaran *e-learning* ini diterapkan dengan harapan proses perkuliahan dapat lebih dinamis dan efisien, serta menjadi pendukung kegiatan pembelajaran apabila dosen utama pengampuh matakuliah Sistem Sosial Budaya Indonesia tidak dapat hadir di dalam kelas. Selain itu model pembelajaran *e-learning* juga sebagai proses adaptasi atas perkembangan IPTEK di tengah kehidupan para mahasiswa saat ini. Adapun alamat website/blog dari matakuliah ini, yaitu: <http://sistemsosialbudayaunj.blogspot.co.id/>

*E-learning* sendiri merupakan pemanfaatan teknologi internet. Dimana *e-learning* merupakan bentuk pembelajaran konvensional yang dituangkan dalam format digital melalui teknologi internet. Oleh karena itu *e-learning* memperkuat model pembelajaran konvensional. Disinilah perlunya model pembelajaran *e-learning* diterapkan sebagai alternatif pengembangan kegiatan pembelajaran bagi mahasiswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh tim, diketahui bahwa para mahasiswa begitu antusias dan tertarik dengan model pembelajaran *e-learning* ini. Hal ini ditunjukkan dengan keseriusan para mahasiswa dalam mendengar dan mengamati setiap materi yang ada pada tayangan video

maupun materi yang ada pada website perkuliahan Sistem Sosial Budaya Indonesia.

### **DAFTAR REFERENSI**

- AECT. *The Definition of Educational Technology: AECT Task Force on Definition and Terminology*. Washington, DC: Associations for Educational Communications and Technology (AECT), 2007.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2009.
- Prawiradilaga, Dewi S. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2008.
- Prawiradilaga, Dewi Salma dan Eveline Siregar. *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2007.
- Sagala, Syaiful. *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: CV. Alfabeta, 2005.
- Sudjana, Nana. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009.