

Analisis Penggunaan Syam Ok pada Pembelajaran Online di Universitas Negeri Makassar

Muhammad Haristo Rahman¹, Andi Devina Yaritsha Darius², Muhammad Alif Leo³,

Hartini Ramli⁴, Rifqa Awalia⁵

¹²³⁴⁵Universitas Negeri Makassar

¹m.haristo.rahman@unm.ac.id

²devinayaritsha@gmail.com

³muhammadalifleo@gmail.com

⁴hartini.ramli@unm.ac.id

⁵awaliarifqa@gmail.com

Abstrak - Alasan terbanyak mengapa mahasiswa banyak menggunakan internet karena metode pembelajaran yang menerapkan e-learning, sehingga pentingnya untuk dilihat atau di kaji lagi lebih mendalam dengan cara menggunakan persepsi mahasiswa mengenai mata kuliah yang dilaksanakan secara e-learning dengan SYAM-OK sebagai fasilitator penyediannya. Adapun maksud dari tujuan penelitian ini adalah untuk memperdalam pengetahuan tentang persepsi mahasiswa terhadap pelaksanaan mata kuliah Pemrograman Web berbasis e-learning dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Adapun populasi yang peneliti ambil dari penelitian ini adalah mahasiswa yang pernah atau tengah mengambil mata kuliah Pemrograman Web. Sampel penelitian berupa 55 mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer. Teknik pengumpulan data berupa Google Form dengan 10 pernyataan dan 1 saran sebagai opsional. Analisis data yang digunakan dalam penelitian berupa pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan pemberian kesimpulan. Hasil penelitian menampilkan sebagian besar mahasiswa mampu menjalankan mata kuliah Pemrograman Web secara e-learning dengan catatan optimalisasi penggunaan SYAM-OK sebagai fasilitatornya.

Kata Kunci: Perception, E-learning, Syam-OK.

I. PENDAHULUAN

Derasnya arus perkembangan teknologi informasi menciptakan perubahan pada paradigma masyarakat atas informasi yang saat ini tidak hanya terbatas pada televisi dan media cetak tetapi juga melalui internet yang mempunyai cakupan lebih luas [1]. Survey yang diselenggarakan APJII (Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia) di tahun 2016 memperlihatkan data tentang pengguna internet terbanyak di Indonesia dengan persentase sebanyak 89,7% di pegang oleh mahasiswa dan di ikuti oleh pelajar di peringkat kedua sebanyak 69,8% pada proses pembelajaran. Alasan terbanyak mengapa mahasiswa banyak menggunakan internet karena metode pembelajaran yang menggunakan e-learning.

E-Learning merupakan sebuah perkembangan dalam bidang pendidikan yang berakibat pada munculnya transformasi pendidikan dari konvensional menjadi digital [2]. Dalam Shank [3] dikatakan bahwa e-learning memiliki peran dalam melengkapi pembelajaran yang menggunakan metode kelas tatap muka (kelas konvensional), bukan mengganti kelas konvensional. Pendapat novak tentang e-learning dalam Balaji, Al-mahri, & Malathi [4] bahwa penerapan e-learning akan meningkatkan keterkaitan dan efisiensi dalam belajar, sebab mahasiswa di berikan potensi yang sangat besar dalam berkomunikasi lebih banyak dengan dosen, teman, dan juga dapat mengakses sebanyak-banyaknya materi pembelajaran. Penyajian pembelajaran dengan menggunakan E-learning bisa menjadi lebih interaktif dan menarik serta menjadikan informasi dalam pembelajaran lebih mudah untuk diakses dengan cepat, sama halnya dengan komunikasi yang tidak hanya dilakukan secara langsung didalam kelas namun bisa juga dilakukan secara online [5].

SYAM-OK merupakan fasilitas e-learning yang dikembangkan Universitas Negeri Makassar yang menggunakan LMS (Learning Management System) dan digunakan sebagai suatu pembelajaran yang diakui dosen dan petinggi universitas, bahkan telah diluncurkan CMS (Course Management System).

Zaman yang semakin berkembang mempermudah pemanfaatan teknologi yang ada, seperti e-learning. Penerapan proses belajar mengajar dengan e-learning perlu kita pahami lebih mendalam dengan cara mengkaji setiap respon mahasiswa terhadap pembelajaran yang menerapkan e-learning, agar bisa di ketahui bentuk bentuk pembelajaran praktik berbasis elearning yang di inginkan mahasiswa. Maka dari itu peneliti bertujuan untuk mengetahui bagaimana persepsi mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer terhadap pelaksanaan mata kuliah pemrograman web yang menerapkan e-learning pada proses pembelajarannya.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini masuk kedalam salah satu penelitian deskriptif, karena peneliti melakukan survey kepada mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer. Penelitian yang dalam pelaksanaannya untuk medeskripsikan suatu fenomena atau kejadian yang telah terjadi dan terjadi saat ini agar kiranya di jelaskan kedalam bentuk laporan penelitian. Teknik pengumpulan menggunakan kuesioner dan maenjadikan mahasiswa angkatan 2021 sebagai sampel yang di pilih secara acak. Adapun tahapan yang dilaksanakan dalam penelitian ini yaitu:

- Pertama, instrumen berupa angket akan digunakan untuk pengumpulan data. Informasi yang termuat dalam angket berupa: pemahaman mahasiswa terhadap e-learning, pemahaman mahasiswa terhadap mata kuliah Pemrograman Web, dan saran mahasiswa mengenai mata kuliah praktek yang dilaksanakan dengan media pembelajaran e-learning.
- Kedua, angket yang telah disusun dan diuji validitas dengan menggunakan Google Form sebagai aplikasi

pengisi form dengan 10 pernyataan dan 1 saran sebagai opsional.

- Ketiga, data dari angket telah dikumpul yang telah divalidasi dari mahasiswa pendidikan teknik informatika dan komputer yang dipilih secara acak sebanyak 50 mahasiswa.
- Keempat, data yang di peroleh dari mahasiswa berupa data kuantitatif dan kualitatif, yang selanjutnya akan dilaksanakan pengkajian dengan cara deskriptif. Analisa kuesioner persepsi mahasiswa di laksanakan menggunakan model skala likert dimana skala ini memiliki gradasi dari sangat negatif hingga ke sangat positif. Pola dari jawaban untuk tiap pertanyaan adalah A = sangat setuju, B = setuju, C = netral, D = tidak setuju, dan E = sangat tidak setuju. Tanggapan mahasiswa terhadap kuesioner persepsi akan di hitung dengan skor dari jawaban yang di pilih, selanjutnya akan di kalkulasikan persentasenya.

Skala	Kategori
1,00 - 1,80	Sangat Tidak Setuju
1,81 - 2,60	Tidak Setuju
2,61 - 3,40	Netral
3,41 - 4,20	Setuju
4,21 - 5,00	Sangat Setuju

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang dihasilkan dari jawaban jawban kuesioner yang telah di jawab oleh mahasiswa tentang persepsinya akan mata kuliah Pemrograman Web yang dilaksanakan secara e-learning menunjukkan kecenderungan yang beragam dalam menjawab setiap pernyataan. Pemahaman mahasiswa digali atas dua aspek, yaitu pemahaman terhadap e-learning dan pemahaman terhadap mata kuliah Pemrograman Web.

Tabel 2. Respon mahasiswa terhadap *e-learning*

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1,00 - 1,80	Sangat Tidak Setuju	2	3,64
1,81 - 2,60	Tidak Setuju	8	14,55
2,61 - 3,40	Netral	21	38,18
3,41 - 4,20	Setuju	16	29,09

4,21 - 5,00	Sangat Setuju	8	14,55
-------------	---------------	---	-------

Tabel 2 memperlihatkan sekitar 8 orang atau kisaran 14,55% dari total responden menjawab sangat setuju, 16 orang atau kisaran 29,09% dari total responden menjawab setuju, 21 orang atau kisaran 38,18% dari total responden menjawab netral, 8 orang atau kisaran 14,55% dari total responden menjawab tidak setuju, dan 2 orang atau kisaran 3,64% dari total responden menjawab sangat tidak setuju. jadi dapat di tarik kesimpulan bahwa sebagian mahasiswa ada yang tidak memahami dan sebagian juga ada yang paham akan pelaksanaan *e-learning* itu sendiri.

E-learning merupakan topik yang sangat penting di bahas dalam perkuliahan, mengingat *e-learning* merupakan teknologi pendidikan yang membawa warna baru dalam perubahan sistem pendidikan. Universitas harus bisa menerapkan *e-learning* terhadap mahasiswanya seperti yang dikatakan oleh Wannemacher sebuah perguruan tinggi jika ingin bersaing maka harus bisa beradaptasi akan *e-learning* dan bisa mengadopsinya dalam sistem pendidikan nya [6]. Clark dan Myer mendefinisikan *e-learning* sebagai instruksi yang penyampaian nya menggunakan perangkat digital contohnya seperti perangkat mobile atau komputer yang bertujuan untuk meningkatkan atau pun menunjang pembelajaran [7]. Belajar dengan menggunakan teknologi dapat membuat mahasiswa dapat mengeksplor lebih banyak lagi dan bisa meningkatkan kreativitasnya hal ini seperti yang disampaikan oleh Gotthard bahwa dengan menggunakan teknologi di dalam proses belajar mengajar dapat membuat suasana yang kompetitif, mahasiswa dan dosen dapat menjadi lebih kreatif dan inovatif [8].

Tabel 3. Respon mahasiswa terhadap mata kuliah Pemrograman

Web			
Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1,00 - 1,80	Sangat Tidak Setuju	0	0
1,81 - 2,60	Tidak Setuju	6	10,91
2,61 - 3,40	Netral	16	29,09
3,41 - 4,20	Setuju	21	38,18
4,21 - 5,00	Sangat Setuju	12	21,82

Tabel 3 memperlihatkan sekitar 12 orang atau kisaran 21,82% dari total responden menjawab sangat setuju, 21 orang atau kisaran 38,18% dari total responden menjawab

setuju, 16 orang atau kisaran 29,09% dari total responden menjawab netral, 6 orang atau kisaran 10,91% dari total responden menjawab tidak setuju, dan tidak ada orang menjawab sangat tidak setuju. jadi dapat di tarik kesimpulan bahwa sebagian mahasiswa besar mahasiswa memahami mata kuliah pemrograman web sendiri, baik dilaksanakan secara konvensional maupun virtual.

Secara aspek keseluruhan, persepsi tentang *e-learning* bagi mahasiswa terhadap mata kuliah Pemrograman Web Jurusan Teknik Informatika dan Komputer mendapat nilai rata-rata sebanyak 3,51 yang mana dapat di katakan bahwa mahasiswa memiliki nilai positif akan persepsi mereka terhadap *e-learning* yang di terapkan pada mata kuliah praktikum. Dikuatkan juga dengan 21 responden yang memiliki perspektif positif dalam aspek pemahaman terhadap mata kuliah Pemrograman Web itu sendiri. Ada nya SYAM-OK yang bisa diakses mahasiswa untuk belajar kapan saja, pemberian *e-modul* sebagai lembar kerja mahasiswa dalam bentuk codingan, serta *live-coding* yang dosen bisa lakukan melalui Google Meet atau Zoom dengan fitur *share screen* sambil menjelaskan materi. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa mampu melaksanakan atau belajar mata kuliah pemrograman web tanpa ada kesulitan. Hal ini sejalan bahwa pertemuan virtual dengan menggunakan (*zoom, googlemeet*, dll) atau bisa dikatakan *video conference* sangat lah efektif, interaktif, dan juga dapat membantu pembelajaran jarak jauh sehingga tidak mempersulit para pelajar untuk mendapatkan materi pembelajaran dari guru atau pun dosen mereka, sebab bisa mereka dapat dengan *real time*. Namun, sisi lain yang harus disayangkan dari pelaksanaan ini yaitu perkuliahan tidak berjalan dengan kondusif dikarenakan ini mata kuliah praktek, maka sebaiknya dijalankan secara konvensional untuk memperdalam pemahaman mahasiswa.

Oleh karena itu, seperti yang tertuang dalam undang-undang republik indonesia no 12 tahun 2012 memamparkan akan tenaga pendidik (dosen) di perguruan tinggi ataupun yang sedang menumbuhkan atau meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi di berbagai bidang keilmuan untuk mendapatkan atau menghasilkan mahasiswa yang lancar menggunakan teknologi. Di dalam bab 1 pasal 1 no. 4 memaparkan bahwa penerapan teknologi dari disiplin ilmu itu akan memberikan dampak nilai pemenuhan kebutuhan dan peningkatan kualitas hidup manusia. Oleh karena itu, pentingnya komunikasi antara dosen dan mahasiswa dalam menjalankan perkuliahan yang menerapkan teknologi sebagai peningkatan mutu kualitas dari masing-masing individu dengan menggunakan SYAM-OK sebagai fasilitator *e-learning* secara optimal.

Dengan kemajuan teknologi sekarang penerapan *e-learning* bukan hal yang sulit di laksanakan, dengan berbagai alat elektronik dalam penunjang nya dapat memberikan kita akses dengan mudah. Hal ini sesuai yang dikatakan Elliot masie, Cisco and Comelia dalam [9] yang menjelaskan tentang *e-learning* yang pembelajaran nya menggunakan

media elektronik sebagai bahan ajarnya di mana meliputi seperti tv, satelit internet, dll jadi internet juga bukan satu satunya media pembelajaran *e-learning* tetapi internet hanyalah bagian dari salah satunya. Hal ini seperti yang dikatakan Andri dan Hanif [10] bahwa *e-learning* tidak hanya memanfaatkan teknologi internet, tetapi juga *e-learning* melakukan pengembangan terhadap cara baru dalam melihat peran pendidikan di kehidupan manusia. Hal ini seperti yang dikatakan Alimuddin [11] bahwa penggunaan *e-larning* memberikan manfaat yaitu dapat mengefesienkan waktu belajar mengajar dan mempermudah interaksi atau komunikasi antara pelajar dengan guru atau pelajar dengan pelajar. Dengan *e-learning* pembelajaran dapat efektif hal ini dikarenakan penerapannya yang sederhana di tengah kemajuan teknologi ini seperti yang dikatakan oleh Elyas [12] bahwa salah satu syarat dari *e-laerning* adalah sederhana agar dalam memanfaatkan teknologi menjadi lebih mudah.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Persepsi mahasiswa terhadap mata kuliah Pemrograman Web yang dilaksanakan secara e-learning mendapat respon positif dari mahasiswa. Banyak hal baru yang dipetik dengan ikut campurnya teknologi dalam aktivitas pembelajaran. Di zaman sekarang, pengaplikasian dan manfaat dari teknologi disiplin berguna sebagai penghasil nilai untuk kebutuhan akan peningkatan kualitas kehidupan manusia. Oleh sebab itu, dosen maupun mahasiswa dianjurkan untuk menggunakan SYAM-OK sebagai fasilitator e-learning secara optimal seiring mata kuliah yang dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. N. Rahmawati and I. M. Narsa, "Penggunaan e-learning dengan Technology Acceptance Model (TAM)," *jitp*, vol. 6, no. 2, pp. 127–136, Oct. 2019, doi: 10.21831/jitp.v6i2.26232.
- [2] V. D. K. Ompusunggu and N. Sari, "EFEKTIFITAS PENGGUNAAN E-LEARNING BERBASIS EDMODO TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIKA," *curere*, vol. 3, no. 2, Nov. 2019, doi: 10.36764/jc.v3i2.250.
- [3] P. Shank, "Thinking Critically to Move e-Learning Forward".
- [4] D. Balaji, F. A. Al-Mahri, and M. Balaji, "A Perspective Study on Content Management in E-Learning and M-Learning".
- [5] A. Aurora and H. Effendi, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-learning terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Negeri Padang," *JTEV*, vol. 5, no. 2, p. 11, Dec. 2019, doi: 10.24036/jtev.v5i2.105133.
- [6] K. Wannemacher, "Functional Differentiation of Incentives for E-teaching at Universities. Current

- Developments in Technology-Assisted Education,” pp. 72–76, 2006.
- [7] R. C. Clark and R. E. Mayer, *E-learning and the science of instruction: proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*, Fourth edition. Hoboken: Wiley, 2016.
- [8] M. Gotthardt *et al.*, “How to Successfully Implement E-learning for both Students and Teachers,” *Academic Radiology*, vol. 13, no. 3, pp. 379–390, Mar. 2006, doi: 10.1016/j.acra.2005.12.006.
- [9] Munir, “Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi Dan Kominikasi,” 2009.
- [10] A. Octaviani and H. S. Rizky, “PENGARUH PERSEPSI MAHASISWA DAN PENERAPAN E-LEARNING TERHADAP PENINGKATAN KUALITAS PENDIDIKAN TINGGI,” *ProBank*, vol. 4, no. 1, pp. 59–69, Apr. 2019, doi: 10.36587/probank.v4i1.449.
- [11] T. Rahamma and M. Nadjib, “INTENSITAS PENGGUNAAN E-LEARNING DALAM MENUNJANG PEMBELAJARAN MAHASISWA PROGRAM SARJANA (S1) DI UNIVERISTAS HASANUDDIN,” vol. 4, 2015.
- [12] A. H. Elyas, “PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN E-LEARNING DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN,” 2018.