

Evaluasi Pemanfaatan E-learning Berbasis App Lesson Sebagai Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta)

Rezki Nur Hidayat¹, Viciananda Fristyaningrum², Intan Damayanti³, Reni Maulina⁴, Muhammad Saiful Huda⁵, Muhammad Sholahuddin⁶

¹Akuntansi/Ekonomi dan Bisnis, Universitas Muhammadiyah Surakarta

²Manajemen/Ekonomi dan Bisnis, Universitas Muhammadiyah Surakarta

³Akuntansi/Ekonomi dan Bisnis, Universitas Muhammadiyah Surakarta

⁴Akuntansi/Ekonomi dan Bisnis, Universitas Muhammadiyah Surakarta

⁵Akuntansi/Ekonomi dan Bisnis, Universitas Muhammadiyah Surakarta

⁶Manajemen/Ekonomi dan Bisnis, Universitas Muhammadiyah Surakarta

rezkinurhidayat12345@gmail.com

Abstrak

Keywords:
e-learning; evaluasi; EUCS.

Penggunaan e-elearning berbasis app lesson pada mahasiswa menjadi salah satu solusi pembelajaran di masa pandemi covid-19. Permasalahan muncul akibat adanya pemanfaatan e-learning ini, apakah pemanfaatan e-learning ini efektif bagi mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta dan membawa dampak positif dalam proses pembelajaran, maka perlu dilakukannya suatu evaluasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui evaluasi pemanfaatan e-learning dimasa pandemi covid-19, dan dampak pemanfaatan e-learning terhadap proses pembelajaran serta mengetahui strategi apa yang harus digunakan oleh mahasiswa dalam menggunakan e-learning dimasa pandemi. Desain penelitian ini menggunakan desain kasual melalui pengukuran EUCS(End User Computing Satisfacton) dengan variable indikator isi (content), akurasi (accuracy), format, kemudahan (easy of use) dan ketepatan waktu (timeliness). Teknik sampling yang digunakan ialah simple random sampling. Metode pengumpulan data menggunakan metode kuisisioner melalui gogle form. Metode eksploratif dengan pendekatan deskriptif merupakan metode dari analisis data dalam penelitian ini. Hasil penelitian ini akan menunjukkan evaluasi pemanfaatan e-learning berbasis app lesson pada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta.

1. PENDAHULUAN

Penyakit virus corona (Covid-19) saat ini masih menjadi keresahan negara-negara di dunia. Virus ini menjadi salah satu masalah terbesar disuatu negara, tak terkecuali Indonesia. Indonesia yang memiliki

jumlah penduduk yang besar sangatlah berpotensi menjadi negara dengan korban terbanyak jika virus ini tidak tertangani dengan baik. Virus ini bersifat menular, upaya untuk mencegah penularannya yaitu dengan melakukan *social dan*

physical distancing. Penetapan virus corona sebagai pandemi global harus menjadi perhatian bagi negara kita. Sejak diberlakukannya *social distancing* memberi dampak diberbagai sektor terutama di sektor pendidikan. Sejak tanggal 16 Maret 2020 Pemerintah Indonesia melalui Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Makarim memutuskan agar pelajar dan mahasiswa belajar dari rumah, selain itu pembatalan Ujian Nasional 2020 juga dilakukan akibat adanya pandemi Covid-19. Kebijakan dan pandemi ini memiliki dampak luar biasa pada sektor pendidikan sehingga mengharuskan dunia pendidikan mengubah pola kerja pelayanan dari konvensional menjadi daring (online). Adanya kebijakan ini diharapkan bisa mengurangi mobilitas pelajar dan mahasiswa untuk menekan penyebaran virus corona.

Universitas Muhammadiyah Surakarta sebagai institusi pendidikan tinggi yang terletak di soloraya juga mengambil kebijakan yang sama agar kuliah tidak lagi dilakukan dengan tatap muka, hal itu dikemukakan oleh Rektor UMS, Prof. Dr. Sofyan Anif, M.Si bahwa kuliah dilakukan dalam bentuk *e-learning, online atau daring* menggunakan aplikasi Schoology, Zoom, Skype, Google Classroom atau media elektronik lainnya dengan tetap menjaga substansi tanpa mengurangi pencapaian hasil pembelajaran yang telah di rencanakan. Kebijakan tersebut dituangkan dalam surat edaran rektor yang sudah disosialisasikan.

E-learning akan membantu mahasiswa dalam mengakses silabus perkuliahan, materi perkuliahan, forum diskusi, kuis, upload tugas, pollig, chatting dengan mahasiswa lain atau dosen. Komunikasi antara mahasiswa dan dosen dapat dilakukan dalam waktu bersamaan dan bisa juga tidak bersamaan. Di masa pandemi covid-19 permasalahan timbul akibat adanya pemanfaatan *e-learning* ini, apakah pemanfaatan *e-learning* efektif bagi mahasiswa dan membawa dampak kebaikan dalam proses pembelajaran. Tingkat kepuasan bagi pengguna *e-learning* terutama bagi mahasiswa perlu diukur sebagai bahan evaluasi di tahun-tahun berikutnya. Evaluasi atau pengukuran dari sudut pandang pengguna penting untuk dilakukan karena menjadi kebutuhan utama dalam pengembangan proses pembelajaran dan fasilitas pendukung dalam proses pembelajaran tersebut. Bertolak dari latar belakang diatas maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Evaluasi Pemanfaatan E-learning Berbasis App Lesson Sebagai Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta).

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana evaluasi pemanfaatan *e-learning* berbasis *app lesson* sebagai media pembelajaran

Mahasiswa UMS dimasa pandemi Covid-19 ?

2. Apa dampak pemanfaatan *e-learning* pada mahasiswa terhadap proses pembelajaran dimasa pandemi Covid-19?
3. Strategi apa yang harus dilakukan Mahasiswa UMS untuk menghadapi pembelajaran menggunakan *e-learning* di masa pandemi Covid-19?

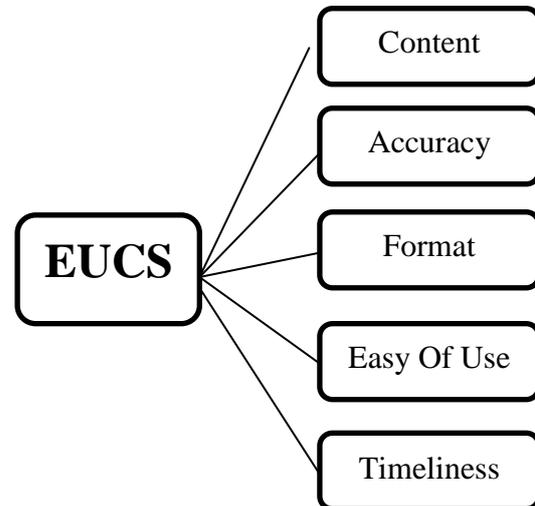
2. METODE

Desain penelitian

Desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini ialah desain kausal yang akan dilakukan untuk mengukur atau mengevaluasi pemanfaatan *e-learning* sebagai aplikasi pendukung proses pembelajaran menggunakan EUCS (End User Compting Satisfaction). Metode EUCS digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan dari pengguna suatu sistem aplikasi dengan membandingkan antara harapan dan kenyataan dari sebuah sistem informasi (Pratama, Kom, Yadi, & Kom n,d). Selain iu penelitian ini juga akan menganalisis variable-variable yang berpengaruh terhadap tingkat kepuasan. Variable-variable yang berpengaruh dalam evaluasi elearning di masa pandemi covid-19 yang akan dihubungkan dengan variable lain dalam kuisisioner. Indikator kepuasan menggunakan EUCS yaitu variable konten atau isi (*content*), variable akurasi (*accuracy*), variable format, variable kemudahan (*easy of use*), dan

dimensi ketepatan waktu (*Timeliness*) (Ngurah, Wijaya, Suwastika, 2017). Secara sederhana desain atau rancangan dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

Gambar 2. Desain Penelitian



Hipotesis

1. Hk
Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta puas dalam memanfaatkan *e-learning* berbasis *app lesson* sebagai media pembelajaran di masa pandemi Covid-19.
2. Ho
Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta tidak puas dalam memanfaatkan *e-learning* berbasis *app lesson* sebagai media pembelajaran di masa pandemi Covid-19.

Pemilihan Sampel

Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah

pemanfaatan sistem *e-learning* yaitu mahasiswa UMS sebagai pengguna sistem *e-learning* tersebut. Untuk dapat memperoleh tanggapan dari responden, maka dari seluruh populasi pemakai akhir diambil beberapa sampel. Sampel dalam penelitian ini adalah beberapa mahasiswa UMS yang dapat mewakili seluruh populasi dalam penelitian. Teknik Sampling yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan *simple random sampling*, yaitu pengambilan sampel dilakukan secara acak sehingga seluruh anggota populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk dijadikan sampel. *Sample Random Sampling* termasuk metode sampling yang dilakukan secara acak dari semua populasi tanpa memperhatikan strata atau tingkatan dalam anggota populasi tersebut.

Pengumpulan dan Analisa Data

Kajian dari penelitian yang bersifat kuantitatif yakni temuan dalam penelitian akan dideskripsikan secara kuantitatif dalam bentuk angka-angka matematis dan statistik. Metode pengambilan sample dalam kajian kuantitatif penelitian ini adalah *Simple Random Sampling* digunakan dengan cara menetapkan sampel yang anggotanya memiliki kesempatan yang sama dan tidak terikat apa pun untuk dimasukkan ke dalam sampel penelitian. Teknik pengumpulan data primer dalam penelitian ini dilakukan dengan metode kuisisioner. Metode kuisisioner adalah salah satu metode pengumpulan data dengan kuisisioner

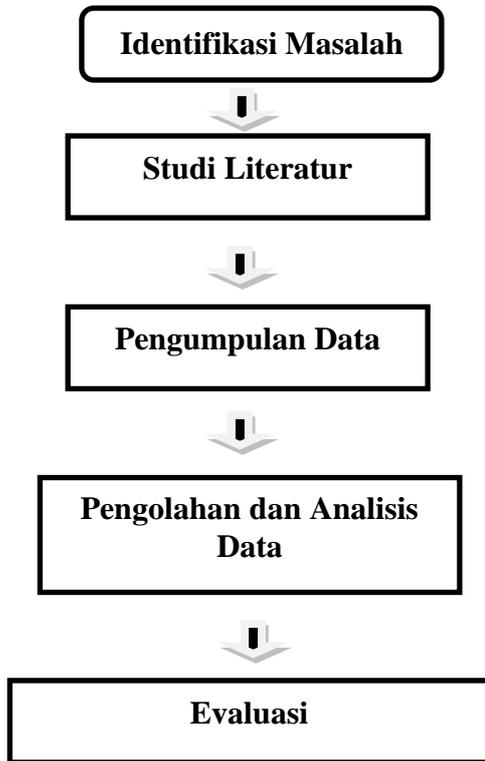
sebagai alatnya. Pada kuisisioner diberikan petunjuk-petunjuk agar pelaksanaan pengisian kuisisioner berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan. Peneliti membuat kuisisioner online dengan fasilitas *google form* Sedangkan sampel yang akan ditentukan adalah secara Random atau acak.

Metode analisis yang digunakan ialah eksploratif dengan pendekatan deskriptif. Data yang dianalisis yaitu data primer yang didapat dari sampel dengan menggunakan metode perhitungan statistik. Dalam penelitian ini juga akan dilakukan perbandingan variabel-variabel yang ada dalam kuisisioner sehingga dapat diketahui hubungan antara variabel. Hasil penelitian ini akan menunjukkan kepuasan terhadap penggunaan *e-learning* yang diukur dengan kuisisioner. Dalam penelitian ini juga akan dilakukan perbandingan variabel-variabel yang ada dalam kuisisioner sehingga dapat diketahui hubungan signifikan antara variabel. Selain itu penelitian ini juga akan menganalisis faktor-faktor dominan yang terdapat dalam variabel penelitian yang memberikan pengaruh besar terhadap kepuasan dalam penggunaan *e-learning* sebagai pendukung dalam proses pembelajaran yang menggunakan *app lesson*.

Bagan Alur

Tahapan proses yang akan dilakukan dalam penelitian ini

digambarkan dalam bagan alur sebagai berikut:



Gambar 3. Bagan Alur

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

4. KESIMPULAN

REFERENSI

- [1] Hanum, Numiek Sulisty. 2013. “Keefektifan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran e-Learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto).” *Jurnal Pendidikan Vokasi* 3 (1): 90–102.
- [2] Sahfitri, V., and M. Ulfa. 2015. “Evaluasi Usability Sistem E-Learning Sebagai Aplikasi Pendukung Proses Pembelajaran Di Perguruan Tinggi Menggunakan Use Questionnaire.” *Jurnal Ilmiah Matrik* 17 (1): 53–66.
- [3] Purwandani, Indah. 2018. “Pengukuran Tingkat Kepuasan Mahasiswa Pengguna Elearning Dengan Menggunakan End User Computing (EUC) Satisfaction Studi Kasus: Akademi Bina Sarana Informatika.” *Seminar Nasional Inovasi Dan Tren (SNIT)*, 112–17.
- [4] Sarmun, Budi. 2020. “Cegah Penyebaran Virus Corona, Mahasiswa UMS Kuliah Online.” <https://suaramerdekasolo.com/>. 2020. <https://suaramerdekasolo.com/2020/03/23/cegah-penyebaran-virus-corona-mahasiswa-ums-kuliah-online/>.