

Implementasi E-Learning Dalam Meningkatkan Perfoma Akademik Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Surabaya

Budi Santoso¹, Felix Juwono Sihaloho², Shendy Fajar Pratama³

^{1,2}Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Negeri Surabaya

budi.23446@mhs.unesa.ac.id

Abstract

In this digitalization era, updates on information technology are rapidly developing, one of which is the development of information technology in the field of education, which integrates information technology in the learning process called e-learning. Therefore, we aim to examine the impact of e-learning implementation on improving the academic performance of communication science study program students at State University of Surabaya. With the use of this e-learning platform, we want to know how students' participation in following the learning process and the ease and difficulties faced during the e-learning process can improve achievement or the achievement of learning objectives. Using a qualitative method, this research was conducted with an in-depth literature study to obtain information as a theoretical foundation. Furthermore, this research involves an interview process with communication science students at State University of Surabaya to gain perspectives on their experiences during online learning and their academic performance. E-learning allows students to get access to information related to educational resources without space or time constraints, which can improve their academic performance. However, there are challenges that need to be overcome by students, namely the lack of students' skills in mastering technology, limited supporting tools and internet access, and a lack of motivation to learn independently. For this reason, the Universitas Negeri Surabaya community needs to continue to evaluate the implementation of e-learning in the learning system so that students can make the most of technological advances to improve their academic performance.

Keywords: *E-learning; Implementation; Performance; Participation, Academic*

Abstrak

Pada era digitalisasi ini pembaruan mengenai teknologi informasi cepat sekali berkembang, salah satunya perkembangan teknologi informasi dalam bidang pendidikan yang mengintegrasikan teknologi informasi di dalam proses pembelajaran yang disebut *e-learning*. Maka dari itu, tujuan penelitian ini untuk meneliti dampak implementasi *e-learning* dalam meningkatkan performa akademik mahasiswa program studi ilmu komunikasi Universitas Negeri Surabaya. Dengan penggunaan platform *e-learning* ini kami ingin mengetahui bagaimana partisipasi mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran, mengetahui kemudahan dan kesulitan yang dihadapi selama proses *e-learning* berlangsung untuk meningkatkan prestasi atau tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan metode kualitatif, penelitian ini dilaksanakan dengan studi literatur yang mendalam untuk mendapat informasi sebagai landasan teoritis. Selanjutnya penelitian ini melibatkan proses wawancara dengan mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Negeri Surabaya untuk mendapatkan perspektif mengenai pengalaman mereka selama pembelajaran daring dan performa akademik mereka. *E-learning* memungkinkan mahasiswa mendapatkan akses informasi terkait sumber daya pendidikan tanpa batasan ruang dan waktu yang dapat meningkatkan kualitas prestasi akademik mereka. Tetapi terdapat tantangan yang perlu diatasi oleh para mahasiswa yakni kurangnya keterampilan mahasiswa terhadap penguasaan teknologi, keterbatasan alat pendukung/akses internet, dan kurangnya motivasi untuk belajar secara mandiri. Untuk itu, para civitas Universitas Negeri Surabaya perlu terus mengevaluasi pelaksanaan *e-learning* dalam sistem pembelajaran agar mahasiswa dapat memanfaatkan kemajuan teknologi dengan maksimal untuk meningkatkan performa akademik mahasiswa.

Kata Kunci: *E-learning; Implementasi; Performa; Partisipasi, Akademik.*

1. Pendahuluan

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah suatu kegiatan yang dilakukan manusia untuk membina dan mengembangkan potensi dalam dirinya sesuai dengan cita-cita. Pendidikan adalah cara untuk membebaskan manusia dari kebodohan dan akibat dari kebodohan, seperti kemiskinan, mudah tertipu, pola pikir terbatas dan perbudakan. Pendidikan dapat membimbing manusia agar tercapai rasa aman dan kebahagiaan melalui ilmu pengetahuan. Agar tercapainya tujuan pembelajaran maka diimplementasikan sebuah metode dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dalam pengimplementasiannya, sebuah metode pembelajaran disesuaikan dengan kondisi lingkungan, kemampuan peserta didik, dan kemajuan teknologi. Dalam penyampaian materi pembelajaran dibutuhkan sebuah wadah sebagai sarana penyaluran informasi berupa media pembelajaran. Media pembelajaran sangat berpengaruh besar bagi dunia pendidikan saat ini. Media pembelajaran sangat berpengaruh besar bagi dunia pendidikan saat ini. Seiring dengan perkembangan zaman, proses pembelajaran tidak hanya bisa didapat melalui luring (luar jaringan) melainkan, saat ini pembelajaran sudah bisa diakses melalui daring (dalam jaringan) atau biasa disebut dengan istilah *e-learning*. Pembelajaran *e-learning* menjadi wadah atau wahana baru yang terdapat pada sistem pembelajaran zaman modern. Pengertian *e-learning* menurut Brown yaitu sebuah aktivitas pembelajaran dengan menggunakan jaringan internet sebagai metode pemaparan, komunikasi, dan fasilitasi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajarannya. *E-learning* tersusun atas dua kata yakni *electronic* dan *learning*. *E-learning* berarti sistem atau metode pembelajaran yang memanfaatkan sebuah jaringan dan perangkat elektronik dengan pengertian lain yakni proses belajar mengajar dalam media elektronik dengan memanfaatkan jaringan seluler untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran.

Dengan beberapa keunggulan yang ditawarkan oleh sistem pembelajaran ini, *e-learning* menjadi platform pendidikan yang sering dimanfaatkan saat ini, mulai dari pendidikan dasar hingga ke perguruan tinggi. Di perguruan tinggi khususnya, karena pembelajaran ini dapat dilakukan oleh mahasiswa dan dosen, kapan saja dan dimana pun. Sehingga tanpa terhalang batas ruang, jarak dan waktu dan menjadi salah satu solusi dalam pembelajaran. Mahasiswa dan dosen juga dapat mencari sumber referensi pembelajaran dengan luas dan cepat tanpa banyak kendala. Namun juga perlu disadari bahwa sistem pembelajaran ini menuntut mahasiswa agar bisa belajar dengan mandiri dan memperoleh sumber daya pengetahuan yang mereka perlukan.

Media pembelajaran ini digunakan sebagai salah satu opsi di dalam dunia pendidikan bangsa Indonesia saat ini. Sistem pembelajaran yang kompeten diharapkan dapat mendorong kualitas seorang mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan dan menunjang performa akademik mahasiswa baik yang berada di dalam lingkungan maupun di luar kampus. Terlepas dari seluruh keuntungan maupun tantangan yang ada di dalam sistem pembelajaran ini, kami ingin mencari tahu apakah sistem pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan performa akademik dan keterampilan seorang mahasiswa atau hanya menjadikan mahasiswa menjadi tidak berkembang dan bertumbuh saat sistem pembelajaran ini diterapkan. Platform *e-learning* yang dapat digunakan mahasiswa sangatlah beragam macamnya mulai dari platform diskusi *online* bisa menggunakan *WhatsApp Group*, *Zoom*, *Google Meet*, *Skype*, *Google Classroom*. Sedangkan untuk mencari jurnal atau artikel ilmiah bisa menggunakan *Google Scholar*, *Scoopus*, web-web lainnya. Bagi mahasiswa yang

membutuhkan visualisasi sebuah materi perkuliahan bisa mencari video pembelajaran di Youtube. Media sosial menjadi platform *e-learning* karena didalamnya juga terdapat informasi penting mengenai hal-hal seperti penyelenggaraan kompetisi yang bisa diikuti mahasiswa untuk meningkatkan prestasi akademik, membangun personal *branding* mereka, sarana mengeluarkan opini untuk meningkatkan pemikiran kritis mahasiswa. Platform untuk melaksanakan kuis *online* berguna mengevaluasi tingkat pemahaman suatu materi pada manusia berupa aplikasi *Quizziz*, Google Form, dan platform ujian online lainnya sesuai kebijakan kampus masing-masing. Dalam temuan sebelumnya[2] menjelaskan tingkat partisipasi belajar berpengaruh pada meningkatnya pemahaman dan pengetahuan mahasiswa, pada penelitian ini akan dibahas strategi dalam meningkatkan pengimplementasian *e-learning* dalam meningkatkan performa akademik mahasiswa.

2. Metode Penelitian

Pada penelitian ini memanfaatkan metode penelitian kualitatif dengan didasarkan pada wawancara melalui pengisian jawaban kuesioner yang dibagikan secara *online* kepada mahasiswa Universitas Negeri Surabaya Program Studi Ilmu Komunikasi. Penelitian yang dilakukan juga melaksanakan studi literatur mendalam untuk mendapat dan memahami teori-teori yang memiliki keterkaitan dengan sistem *e-learning*. Setelah itu, dilakukan kegiatan konsultasi bersama dosen pembimbing. Tahap pengumpulan data merupakan awal dalam tahap penelitian strategis. Tujuan utama penelitian ini adalah mengumpulkan data yang mengungkapkan informasi tentang kebutuhan pengembangan awal. Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah bagaimana implementasi *E-learning* dalam meningkatkan performa akademik mahasiswa prodi Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Surabaya tahun akademik 2023 yang terdiri dari tiga indikator yaitu dampak dari pembelajaran daring, kemudahan dan kesulitannya, serta bagaimana cara anda dapat meningkatkan performa akademik selama pembelajaran daring. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menyebarkan lembar angket dari Google Formulir yang bersifat terbuka. Lembar angket yang tersusun atas sepuluh pertanyaan menjadi instrumen penelitian. Penelitian ini juga memanfaatkan teknik pengumpulan data lainnya yakni observasi dan kajian pustaka. Tujuan dari teknik kajian pustaka ini adalah untuk menciptakan interpretasi dari referensi-referensi yang nantinya berfungsi sebagai pedoman dalam pengembangan sistem yang akan digunakan. Pengumpulan informasi dan data dilaksanakan dengan cara literasi artikel, pedoman akademik dan bahan bacaan lainnya yang dapat dijadikan referensi pada pembahasan topik masalah. Selain itu informasi juga data yang diperlukan didapatkan dengan literasi dari berbagai situs-situs yang memuat data dan informasi relevan dengantopik yang sedang dibahas dalam penelitian. Selanjutnya penelitian ini melibatkan proses wawancara dengan mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Surabaya untuk mendapatkan perspektif mengenai pengalaman mereka selama pembelajaran daring dan performa akademik mereka. Setelah mendapatkan data yang diperlukan telah terkumpul, selanjutnya data dianalisis sebagai dasar dalam penelitian ini.

3. Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran daring membuat mahasiswa harus beradaptasi dengan perubahan yang cepat dalam hal perkembangan teknologi selama pembelajaran. Dari hasil observasi kami melalui studi literatur dan pengisian kuesioner oleh 16 responden, diketahui *e-learning* memiliki dampak positif yang mempermudah partisipasi akademik mahasiswa. Di lain sisi,

terdapat kesulitan yang menghambat partisipasi akademik para mahasiswa. Menurut Herwina Dewi, Partisipasi adalah hal yang cukup penting dalam kegiatan pembelajaran. Ikut berpartisipasi secara aktif dalam berdiskusi akan merangsang otak bekerja dan berpikir secara kritis dalam melakukan berbagai aktivitas pembelajaran. Dengan aktif berpartisipasi, kualitas pengetahuan yang dimiliki mahasiswa akan meningkat sehingga memudahkan mahasiswa dalam menguasai suatu bidang ilmu pengetahuan dibandingkan mahasiswa yang berpartisipasi secara pasif.[2] Partisipasi akademik mahasiswa dalam pembelajaran *e-learning* adalah keterlibatan secara aktif mahasiswa dalam mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran daring seperti kehadiran di kelas, mengikuti diskusi daring, pengiriman tugas secara tepat waktu, berkontribusi dalam tugas kelompok. Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis dampak pelaksanaan e-learning terhadap partisipasi dan keaktifan mahasiswa, mengidentifikasi tantangan yang mempengaruhi partisipasi akademik mahasiswa, merancang strategi untuk meningkatkan partisipasi akademik mahasiswa.

3.1 Karakteristik *e-learning*

Berdasarkan penjelasan Rusman, karakteristik *e-learning* antara lain [3] :

- 1) Interaktivitas : Terjadinya interaksi dalam proses komunikasi pemaparan materi yang intens secara langsung (*synchronous*), maupun tidak langsung (*asynchronous*).
- 2) Kemandirian : Pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*student-centered learning*) dengan penyediaan sumber daya pengetahuan, waktu, sarana, dan prasana yang fleksibel.
- 3) Aksesibilitas : Pendistribusian sumber daya pembelajaran melalui jaringan yang lebih fleksibel untuk diakses dibandingkan pembelajaran konvensional .
- 4) Pengayaan : Pemanfaatan perangkat teknologi sebagai pengayaan seperti untuk presentasi, penjelasan materi, pelatihan dan kegiatan pembelajaran lainnya.

3.2 Jenis-jenis *e-learning*

Menurut Clark & Mayer dalam Klinger (2008:179), jenis-jenis *e-learning* berdasarkan waktu pelaksanaannya antara lain[4]:

- 1) Pembelajaran sinkron atau *synchronous e-learning*, yakni Pembelajaran yang dilakukan dalam waktu yang sama antara dosen dengan mahasiswa dalam melakukan kegiatan mengajar dan belajar. Contohnya video konferensi, percakapan secara daring baik melalui pesan *chatting* maupun zoom, diskusi secara daring melalui zoom.

Kelebihan Sinkronus:

- a) Interaksi pembelajaran yang segera, sehingga dapat meningkatkan kedekatan antara dosen dan mahasiswa atau antar mahasiswa, serta menghindari perasaan terisolasi,
- b) Komunikasi langsung yang dapat meminimalisir terjadinya perbedaan pemahaman.

Kekurangan Sinkronus:

- a) Membutuhkan dosen dan mahasiswa hadir di waktu yang bersamaan, sehingga dapat menyulitkan penjadwalan,
- b) Dosen dan mahasiswa dapat mengalami kendala jika tidak memiliki akses terhadap jaringan internet yang kuat.

- 2) Pembelajaran asinkron atau *asynchronous e-learning*, pembelajaran dimana aktivitas belajar dan mengajar tidak dalam waktu yang sama, dimana dosen bisa lebih fleksibel untuk memberi materi dan membahasnya tidak dalam kurun waktu yang bersamaan.

Kelebihan Asinkronus:

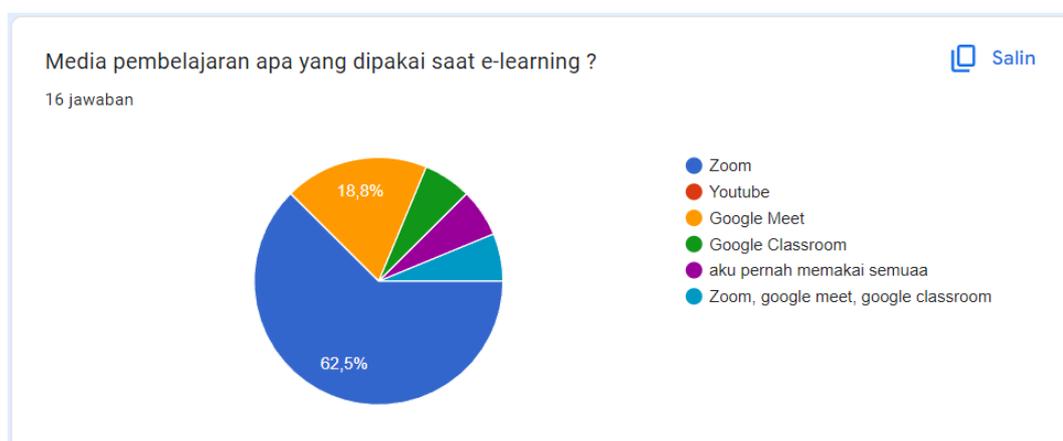
- a) Fleksibilitas waktu bagi dosen dan mahasiswa, sehingga proses belajar mengajar dapat disesuaikan dengan kecepatan dan kondisi masing-masing,
- b) Waktu yang lebih fleksibel mendorong mahasiswa dan dosen untuk berpikir lebih mendalam sebelum mengutarakan pendapat melalui forum diskusi, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan kognitif penggunaanya.

Kekurangan Asinkronus:

- a) Terjadi keterlambatan respon sebagai bagian dari umpan balik atas pembelajaran yang telah dilakukan membuat mahasiswa merasa kurang memiliki perasaan yang dekat dengan dosen maupun sesama mahasiswa.
- b) Ada kemungkinan terjadi perbedaan pemahaman materi karena kurangnya interaksi langsung.

3.3 Platform *e-learning*

Platform memiliki arti wadah, media, sarana. Platform *e-learning* adalah media yang digunakan dalam *e-learning* untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di masa kini. Menurut Gunawan, contoh platform yang biasa digunakan dalam kegiatan *e-learning* adalah aplikasi digital, sosial media, laman-laman *online* yang memuat artikel ilmiah maupun sistem pembelajaran *online* lainnya[5]. Contoh aplikasi digital bernama *Zoom Cloud Meeting* yang dimanfaatkan dalam pelaksanaan pembelajaran daring salah satunya. Menurut Khasanah, Zoom adalah aplikasi yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran seperti kelas *online*, rapat, diskusi secara bersama-sama layaknya bertatap muka langsung tanpa harus bertatap muka secara fisik. Selain itu, menggunakan Zoom dapat menunjang kebutuhan komunikasi di manapun dan kapanpun berada.[6]



Gambar 1.1 hasil kuesioner jenis platform *e-learning* mahasiswa

Dari hasil kuesioner yang dilakukan pada mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Surabaya sebanyak 16 responden, 62,5% responden lebih sering menggunakan zoom sebagai media pembelajarannya. 18,8% mahasiswa menggunakan Google Meet, 6,3% menggunakan Google Classroom, dan sisanya memakai semua platform *e-learning* sebagai media pembelajarannya. Penggunaan zoom sebagai media pembelajaran daring dianggap efisien karena memungkinkan pelaksanaan pembelajaran dengan tatap muka secara online. Dengan fitur interaktif seperti, fitur “bagikan layar” berfungsi untuk melaksanakan presentasi, membagikan video, dan materi dengan mudah. Selain itu, mahasiswa dapat merekam sesi

pembelajaran dalam Zoom yang dapat diakses kembali mahasiswa kapan saja dimana saja. Platform *e-learning* juga bisa digunakan untuk ujian atau kuis *online* yang membantu penilaian secara langsung dan otomatis sehingga meminimalisir salah koreksi, mahasiswa dengan mudah dan cepat memperoleh hasil belajarnya yang bisa digunakan sebagai umpan balik untuk mengevaluasi kemampuan dan kelemahan mereka.

3.4 Dampak Positif *E-learning*

Berdasarkan jawaban hasil kuesioner mengenai dampak positif pelaksanaan *e-learning* dari beberapa responden sesuai pengalaman yang mereka rasakan selama proses *e-learning* kami merangkumnya sebagai berikut:

1) Mendorong Motivasi Mahasiswa Untuk Lebih Mandiri Dalam Mencari Materi Pembelajaran Dari Berbagai Sumber Internet.

Menurut Rahmatih (2019) mahasiswa mempunyai hak yang bebas dalam mendapat referensi yang berkorelasi dengan materi dari berbagai sumber, dan kebebasan lainnya adalah mahasiswa bebas berkreasi dalam setiap mengerjakan tugas-tugasnya. Inisiatif dari mahasiswa untuk berobservasi dalam mengembangkan perilaku belajar seperti membaca literatur dari berbagai versi, memberi tanggapan sebagai umpan balik terhadap diskusi ataupun materi yang diberikan oleh dosen dan sesama mahasiswa lainnya, sehingga bisa mendorong motivasi untuk meningkatkan performa akademik mahasiswa[7]. Berbagai macam materi di internet dapat diakses mahasiswa dalam meningkatkan pengetahuan mereka seperti video penjelasan dari *Youtube*, berbagai jurnal dan *e-book*, artikel ilmiah yang semuanya bisa diakses kapanpun dan dimanapun.

2) Menghemat Biaya Perjalanan, Pembelajaran Dapat Dilakukan Tanpa Harus Datang ke Kampus;

Pembelajaran daring bisa dilaksanakan dimana saja bahkan di rumah, mahasiswa bisa menghemat biaya dan tenaganya tanpa harus datang ke kampus untuk melakukan pembelajaran, mahasiswa memiliki banyak energi yang bisa digunakan untuk meningkatkan partisipasi akademiknya dalam *e-learning*.

3) Menghemat Waktu Perjalanan yang Dapat Digunakan Untuk Menambah Waktu Belajar;

Waktu yang sebelumnya digunakan untuk menempuh perjalanan ke kampus dalam pembelajaran daring bisa digunakan secara produktif untuk meningkatkan waktu belajar, mengerjakan tugas-tugas yang mendukung *e-learning* lainnya.

4) Kualitas Konten Pembelajaran Memudahkan Pemahaman Terhadap Suatu Ilmu;

Dalam *e-learning*, konten pembelajaran yang disajikan berbasis digital, kolaborasi yang baik antara video, audio, dan animasi yang baik memudahkan pemahaman mahasiswa mengenai suatu materi yang awalnya susah memvisualisasi konsep-konsep yang hanya tersusun dari kata-kata.[8]

5) Ketersediaan Sumber Materi Kuliah yang Beragam dan Sangat Luas;

Keberagaman informasi yang dapat diakses mahasiswa dapat memperdalam pemahaman mengenai sebuah ilmu dari berbagai sumber seperti jurnal, buku, video. Materi pembelajaran yang beragam memunculkan berbagai perspektif, hal ini bisa memunculkan pemikiran kritis terhadap suatu topik dalam sebuah diskusi pembelajaran.

Menurut (Karwati, 2014) terdapat manfaat dalam pembelajaran daring dari dua perspektif:[9]

1) **Perspektif Mahasiswa**

Pertumbuhan pembelajaran *online* menawarkan fleksibilitas yang besar dalam pembelajaran, artinya mahasiswa dapat mengakses materi kapan saja dan bahkan mengulang materi pembelajaran. Dalam pembelajaran daring, komunikasi dengan pendidik dapat dilakukan kapan saja tanpa terbatas waktu dan ruang, sehingga mahasiswa lebih dapat memahami kemampuannya dalam menguasai materi pembelajaran.

2) **Perspektif pengajar**

Pembelajaran daring mempunyai berbagai manfaat, antara lain membantu dosen dengan mudah mengembangkan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pengembangan keilmuannya dan pengembangan diri dengan memperluas wawasannya dalam pembelajaran daring. Dalam pembelajaran daring, dosen mempunyai waktu luang untuk memantau secara dekat aktivitas belajar mahasiswa, memeriksa jawaban bahkan mengetahui kapan siswa sedang belajar. Pada saat yang sama, dosen bisa memastikan pemahaman mahasiswa terkait suatu topik serta menginformasikan kepada mahasiswa tentang hasil yang telah dicapai .



Gambar 1.2 Hasil kuesioner tingkat antusias mahasiswa.

Menurut Aprilza[10] antusiasme dalam belajar mendorong mahasiswa bertindak sebagai motor penggerak, menentukan arah tindakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan menentukan tindakan apa yang perlu dilakukan dan tindakan apa yang harus dikesampingkan berdasarkan tingkat kepentingannya. Faktor yang menjadi salah satu pendorong keberhasilan kegiatan belajar adalah peningkatan antusiasme dan motivasi belajar dengan tujuan di masa depan yang menantang dan harus diatasi untuk mencapainya, memiliki tekad kuat untuk belajar, dan selalu yakin bahwa dengan belajar mahasiswa dapat mencapai tujuan yang ditetapkan. Antusiasme mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Surabaya berhubungan dengan tingkat semangat, tekad, dan motivasi dalam partisipasi *e-learning*. Tingkat antusias mahasiswa yang tinggi terhadap *e-learning* memungkinkan mahasiswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran sedangkan jika tingkat antusias mahasiswa terhadap *e-learning* rendah maka mereka cenderung memiliki tingkat partisipasi akademik yang rendah juga. Untuk itu penting bagi mahasiswa antusias dalam setiap pembelajaran yang dihadiri untuk tercapainya tujuan akademik yakni meningkatkan kemampuan dan ketrampilan suatu ilmu

pengetahuan pada diri mahasiswa.

3.5 Dampak Negatif *E-learning*

Berdasarkan jawaban hasil kuesioner mengenai dampak *e-learning* pelaksanaan *e-learning* dari beberapa responden sesuai pengalaman yang mereka rasakan selama proses *e-learning* kami merangkumnya sebagai berikut:

1) Intensitas Interaksi Dosen Dengan Mahasiswa Selama *E-Learning* yang Berkurang

Menurut Oliver dan McLoughlin [11], terdapat lima tipe interaksi yang dilakukan dosen dengan mahasiswa;

a) *Expository interactivity*

Interaksi yang bertujuan memberikan penjelasan mengenai materi pembelajaran atau mendemonstrasikan kemampuan.

b) *Explanatory interactivity*

Interaksi eksplanatori adalah interaksi yang dilakukan oleh dosen maupun mahasiswa untuk memberikan informasi mengenai materi pembelajaran atau mendemonstrasikan suatu skil sebagai jawaban atas sebuah pertanyaan.

c) *Cognitive interactivity*

Interaksi ini terjadi saat dosen memberikan umpan balik yang konstruktif terhadap ujaran siswa yang dapat membuatnya memahami lebih dalam mengenai konten.

d) *Social interactivity*

Interaksi antar dosen dan mahasiswa yang bertujuan untuk menjaga hubungan sosial di antara mereka. Misalnya menyapa, menanyakan kabar, berbasa basi sebelum memulai pelajaran, memberikan apresiasi, dan lain-lain.

e) *Procedural interactivity*

Dialog antar dosen dan mahasiswa yang berhubungan dengan prosedur belajar. Misalnya menyebutkan jadwal belajar, mengingatkan tentang aturan pelaksanaan evaluasi pembelajaran, dan lain-lain.

Menurut penjelasan Garrison dan Shale (1990), menyebutkan bahwa dalam sebuah pembelajaran terdapat bentuk interaksi antara dosen, konten, dan mahasiswa. Pembelajaran tidak akan terlaksana dengan baik jika tidak terdapat interaksi diantara dosen, konten, dengan mahasiswa. Tingkat interaksi diantara dosen dengan mahasiswa adalah hal yang penting dalam meningkatkan keberhasilan dari suatu pembelajaran. Pembelajaran menjadi relevan untuk mahasiswa saat mereka aktif berinteraksi dan berpengaruh signifikan terhadap penguasaan pola pikir yang kritis. Mahasiswa dapat lebih mengingat, dan memahami suatu topik pembelajaran yang bisa meningkatkan performa akademiknya[12]. Strategi seorang dosen dalam memunculkan kesempatan berdiskusi dengan tanya jawab memicu interaksi pembelajaran yang bermakna. Sebagai perhatian, dosen memerlukan strategi yang tepat untuk mahasiswa dalam pemberian umpan balik agar umpan balik yang diberikan tidak menjadi beban psikologis dosen, dan dapat meningkatkan performa akademik mahasiswa[13].

2) Keterbatasan Akses Internet Mengurangi Partisipasi Mahasiswa Dalam Pembelajaran

Dalam mengakses platform *e-learning* kondisi sinyal internet yang buruk menjadi kendala dalam partisipasi mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Surabaya dalam mengikuti *e-learning*. Sinyal yang buruk menyebabkan akses terhadap materi materi kuliah susah sehingga menurunkan kualitas pembelajaran. Kondisi geografis tempat tinggal mahasiswa menjadi salah satu penyebab sulitnya akses internet. Mereka yang tidak memiliki akses internet cenderung tidak bisa mengikuti pembelajaran daring sehingga menurunkan

partisipasi mereka dalam *e-learning*.

3) Keterbatasan Perangkat Digital Sebagai Penunjang *E-Learning* Mahasiswa

Mahasiswa yang memiliki akses perangkat digital seperti komputer, laptop, *smartphone*, dan *tablet* memiliki kesempatan besar untuk berpartisipasi dalam *e-learning*. Mahasiswa yang memiliki perangkat digital bisa memanfaatkan perangkatnya untuk meningkatkan keterampilannya dalam penguasaan teknologi yang bisa meningkatkan kenyamanan mereka dalam menggunakan platform *e-learning*. Kemampuan ekonomi juga mempengaruhi hal ini, mahasiswa yang berasal dari latar belakang ekonomi bawah kesulitan untuk memenuhi kebutuhan akan perangkat digital.

4) Kesulitan Mahasiswa Dalam Memahami Sebuah Materi

Kesulitan mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran daring dikarenakan berbagai hal seperti kurangnya fokus akibat kondisi lingkungan belajar yang tidak kondusif, kurangnya motivasi dan semangat mahasiswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, mahasiswa kurang mandiri untuk memperdalam materi yang telah diberikan.



Gambar 1.3 hasil kuesioner pilihan metode pembelajaran mahasiswa.

Dari gambar 1.3 menunjukkan hasil kuesioner mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Surabaya sebanyak 16 responden 100% memilih pembelajaran luring dan tidak ada yang memilih pembelajaran daring sebagai pilihan metode pembelajaran mahasiswa. Hal ini dapat disimpulkan bahwa mahasiswa lebih mengharapkan pembelajaran langsung secara tatap muka atau luring (luar jaringan). Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Surabaya membutuhkan interaksi langsung baik dengan sesama mahasiswa maupun dengan dosen. Alasannya mereka dapat langsung mengeluarkan isi pikirannya dalam berdiskusi mengenai sebuah permasalahan ataupun topik tertentu, memberikan respon berupa umpan balik terhadap informasi yang diberikan oleh dosen dengan cepat dan baik. Interaksi secara langsung lebih membangun hubungan yang baik dibanding berkomunikasi lewat jaringan (*online*). Pembelajaran tatap muka memungkinkan mahasiswa untuk bisa menggunakan fasilitas kampus seperti laboratorium, perpustakaan, ruang studi lainnya yang mendukung proses pembelajaran dan penelitian mahasiswa. Pembelajaran luring atau tatap muka memberikan pengalaman belajar yang lebih baik bagi mahasiswa karena berada pada lingkungan kampus yang kondusif mendukung situasi pembelajaran.

3.6 Efektivitas *e-learning* terhadap tingkat pemahaman mahasiswa

Berdasarkan hasil kuesioner didapatkan hasil bahwa sebanyak 43,8% mahasiswa kurang paham terhadap materi pembelajaran selama *e-learning*. 37,5% mahasiswa paham terhadap materi pembelajaran selama *e-learning*. 6,3% menjawab sangat paham, 6,3% mahasiswa menjawab kadang paham kadang tidak paham, dan sisanya menjawab tidak konsisten kadang mereka paham kadang tidak paham. Lebih banyak ditemukan mahasiswa masih kurang paham terhadap materi selama *e-learning*. Menurut Suryadrama (1993) memberikan contoh nyata dalam lingkungan kehidupan sekitarnya bisa meningkatkan keberhasilan pembelajaran. Realisasi yang penting untuk dilakukan adalah dengan memberikan visualisasi suatu objek untuk memudahkan klarifikasi pemahaman yang rumit sehingga minat dan partisipasi mahasiswa nyata adanya [14].

Menurut Wira Sanjaya, ciri-ciri pemahaman adalah sebagai berikut: [15]

1. Tingkat pemahaman lebih tinggi dibandingkan pemahaman.
2. Kemampuan untuk mendeskripsikan dan mentransmisikan informasi.
3. Eksplorasi pemahaman, mampu memprediksikan
4. Kemampuan menginterpretasi dan menggambarkan dengan variabel
5. Pemahaman tidak hanya mengingat suatu fakta, tetapi juga mengenai kemampuan untuk memberikan penjelasan mengenai suatu konsep pengetahuan

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemahaman di antaranya adalah;

1. Faktor Internal

Yaitu intelegensi dalam diri manusia. Kecepatan manusia dalam mencari penyelesaian masalah relevan dengan tingkat intelegensi yang dimilikinya. Kegiatan berpikir merupakan kegiatan yang dilakukan manusia menemukan solusi untuk mencapai tujuan terarah. Manusia berpikir untuk mendapatkan pemahaman dan pengertian yang manusia kehendaki.

2. Faktor Eksternal

Faktor ini berasal dari teknik penyampaian suatu pemahaman, keberhasilan menyampaikan suatu pemahaman berhubungan dengan penerimaan informasi yang baik, teknik penyampaian pemahaman yang berkesan lebih mudah menarik perhatian dan pemahaman audiens, berlaku sebaliknya juga.[16]

3.7 Peningkatan performa akademik dalam *E-learning*

Berdasarkan hasil kuesioner yang dijawab oleh mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Surabaya cara mereka dalam meningkatkan performa akademik dalam mengimplementasikan *e-learning* sebagai berikut;

- 1) Lebih rajin dalam belajar;
- 2) Dengan belajar secara mandiri seperti lewat website atau media *online* lain;
- 3) Mengulang materi yang telah disampaikan dan meneliti kembali apa yang belum paham atau menanyakannya kepada dosen;
- 4) Mengatur waktu dalam latihan soal, tugas, dan mempelajari materi;
- 5) Mencatat hal-hal yang disampaikan pengajar;
- 6) Meningkatkan motivasi agar terdorong semangat belajar daring secara mandiri dan mencari cara agar pembelajaran daring tidak membosankan;
- 7) Menjaga kondisi kelas *online* tetap kondusif agar materi yang disampaikan dapat tersampai seluruhnya.

Bentuk implementasi *e-learning* dalam meningkatkan partisipasi akademik atau prestasi khususnya bagi mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Surabaya adalah dengan aktif mengikuti kelas *online* yang telah dijadwalkan oleh dosen, aktif berinteraksi ketika ada diskusi *online*, mengumpulkan tugas sesuai tenggat pengumpulan, memotivasi diri sendiri untuk aktif mempelajari materi kuliah dari berbagai sumber, aktif dalam mencari informasi mengenai pelaksanaan lomba yang bisa menambah pengalaman dan meningkatkan prestasi, berkontribusi dalam setiap diskusi kelompok seperti bertukar pikiran untuk memperdalam materi dan meningkatkan pikiran mahasiswa lebih kritis lagi.

Strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi akademik mahasiswa Ilmu Komunikasi di Universitas Negeri Surabaya antara lain:

1. Menggunakan platform e-learning yang mudah diakses dan digunakan selama proses pembelajaran;
2. Menyajikan materi pembelajaran yang menarik untuk memperkaya pengalaman belajar mahasiswa;
3. Membuat ruang diskusi online untuk memfasilitasi mahasiswa dalam bertukar pikiran, berinteraksi, dan bertanya mengenai mata kuliahnya kepada dosen dan sesama mahasiswa;
4. Pelaksanaan kuis dan ujian online dalam mengukur pemahaman suatu mata kuliah yang bisa meningkatkan motivasi belajar mahasiswa;
5. Memberikan jadwal mata kuliah fleksibel dan efisien sehingga mahasiswa dapat berpartisipasi dengan antusias;
6. Memberikan informasi panduan teknis mengenai cara penggunaan platform *e-learning*.
7. Memberikan umpan balik kepada mahasiswa atas hasil kerja kerasnya meningkatkan prestasi dalam *e-learning*
8. Mengevaluasi proses e-learning agar sesuai kebutuhan mahasiswa.

4. Kesimpulan

Implementasi *e-learning* pada mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Surabaya menunjukkan partisipasi akademik yang lumayan tinggi, ditunjukkan dari tingkat antusias yang tinggi mahasiswa dalam mengikuti dan melaksanakan *e-learning* sebagai metode pembelajaran mahasiswa. Memang metode pembelajaran *e-learning* ini menuntut mahasiswa untuk lebih mandiri dalam mencari dan mendalami sebuah materi pembelajaran, hal ini akan membuat mahasiswa terlatih untuk bisa mengembangkan wawasannya, mengatasi tantangan yang ada di masa depan, mendorong mahasiswa memiliki kemampuan berpikir kritis terhadap berbagai informasi yang ditemukan.

E-learning memungkinkan mahasiswa mendapatkan akses informasi terkait sumber daya pendidikan tanpa batasan ruang dan waktu yang dapat meningkatkan kualitas prestasi akademik mereka, mahasiswa memiliki kemudahan untuk bisa berdiskusi dan bertukar pikiran tanpa harus bertemu secara langsung, metode pembelajaran *e-learning* menghemat biaya dan waktu transportasi yang biasa dikeluarkan mahasiswa menuju kampus. Ujian dan kuis online yang dilakukan selama e-learning ini memudahkan penilaian dan koreksi sehingga evaluasi terhadap kemampuan mahasiswa lebih efisien. Pengumpulan tugas secara online memudahkan mahasiswa karena memiliki struktur pengumpulan yang jelas dan adil dimana ketepatan pengumpulan tugas sangat akurat dan tepat mendorong mahasiswa memiliki sikap tepat waktu. Materi pembelajaran daring yang disusun dengan baik membantu mahasiswa untuk bisa

mengikuti alur pembelajaran dengan baik. Karena kemudahan-kemudahan yang didapat mahasiswa ini dapat menimbulkan rasa malas dalam diri mahasiswa seperti, menunda-nunda menyelesaikan tugas, ketergantungan penggunaan teknologi mengurangi kreativitas mahasiswa dalam menyelesaikan sebuah masalah. Dalam pelaksanaan *e-learning* terdapat lebih sedikit pengawasan langsung terhadap proses pembelajaran sehingga gangguan-gangguan seperti media sosial, *game online*, konten hiburan lainnya bisa mengalihkan perhatian mahasiswa dalam belajar. Tantangan lainnya yang perlu diatasi oleh para mahasiswa yakni kurangnya keterampilan mahasiswa terhadap penguasaan teknologi, keterbatasan alat pendukung/akses internet, dan kurangnya motivasi untuk belajar secara mandiri, kondisi lingkungan belajar mahasiswa yang tidak kondusif. Untuk itu, para civitas Universitas Negeri Surabaya perlu terus mengevaluasi pelaksanaan *e-learning* dalam sistem pembelajaran agar mahasiswa dapat memanfaatkan kemajuan teknologi dengan maksimal untuk meningkatkan performa akademik mahasiswa.

Daftar Pustaka

- [1] Brown and Mary Daniel, "Education World: Technology in the Classroom: Virtual High Schools, Part 1, The Voices of Experience." Accessed: Oct. 14, 2023. [Online]. Available: http://www.educationworld.com/a_tech/tech052.shtml
- [2] H. Dewi, "PENINGKATAN PARTISIPASI BELAJAR MELALUI METODE BERCAKAP-CAKAP PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS."
- [3] M. P. Rusman and R. Cepi, "Belajar dan pembelajaran berbasis komputer," *Bandung: Alfabeta*, 2012.
- [4] R. C. Clark and R. E. Mayer, *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. John Wiley & Sons, 2016.
- [5] N. Made Yeni Suranti, "Variations of Models and Learning Platforms for Prospective Teachers During the COVID-19 Pandemic Period," 2020. [Online]. Available: <https://corona.ntbprov.go.id/>
- [6] S. U. Khasanah and A. Syarifah, "Persepsi Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris UIN Sunan Ampel Surabaya Terhadap Pembelajaran Daring Via Zoom Pada Masa Pandemi Covid-19," *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, vol. 2, no. 1, pp. 23–33, Jan. 2021, doi: 10.51276/edu.v2i1.70.
- [7] A. N. Rahmatih and A. Fauzi, "PERSEPSI MAHASISWA CALON GURU SEKOLAH DASAR DALAM MENANGGAPI PERKULIAHAN SECARA DARING SELAMA MASA COVID-19," *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, vol. 6, no. 1, 2019.
- [8] A. Purwo Yudi Utomo, F. Evi Dianastiti, D. Carolina Saragih, dan Sarwiji Suwandi, and U. Sebelas Maret, "Jurnal Sastra Indonesia 11 (3) (2022) 227-236 Jurnal Sastra Indonesia Analisis Kualitas Konten Evaluasi Pembelajaran Bahasa pada E-Learning di Perguruan Tinggi sebagai Media Pembelajaran Hibrida", doi: 10.15294/jsi.v11i3.58001.
- [9] E. Karwati, "Pengaruh Pembelajaran elektronik (e-learning) terhadap mutu belajar mahasiswa," *Jurnal Penelitian Komunikasi*, vol. 17, no. 1, 2014.
- [10] A. Aswani and A. N. Aswani, "EFEKTIVITAS DAN KESULITAN BELAJAR ONLINE TERHADAP ANTUSIASME SISWA DALAM BELAJAR," *Jurnal Ilmiah KORPUS*, vol. 6, no. 1, pp. 38–47, Jul. 2022, doi: 10.33369/jik.v6i1.22784.
- [11] R. , Oliver and C. McLoughlin, "An investigation of the nature and form of interactions in Live Interactive," 1996.
- [12] D. R. Garrison and D. Shale, "A new framework and perspective," *Education at a distance: From issues to practice*, pp. 123–133, 1990.
- [13] D. Budiani, "Interaksi Dosen-Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Bahasa Jepang," *Journal of Japanese Language Education and Linguistics*, vol. 5, no. 1, Apr. 2021, doi: 10.18196/jjlel.v5i1.10578.
- [14] I. G. P. Suryadarma and S. Suyanto, "Proses Pembelajaran Biologi Melalui Pendekatan Lingkungan Pertanian Dalam Masyarakat Agraris," *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, vol. 3, no. 3, 1993.
- [15] W. Sanjaya, *Kurikulum Dan Pembelajaran (Teori & Praktek KTSP)*. Kencana, 2008.
- [16] M. Suradji, "EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING TERHADAP TINGKAT PEMAHAMAN MATERI," 2021.