

---

## STUDENTS OF PROFESSIONAL TEACHER ON THE JOB EDUCATION PERCEPTIONS FOR E-LEARNING

Yari Dwikurnaningsih

Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia  
Email: [yari.dwikurnaningsih@uksw.edu](mailto:yari.dwikurnaningsih@uksw.edu)

---

### Info Artikel

#### Sejarah Artikel:

Diserahkan 22 Desember 2020  
Direvisi 29 September 2021  
Disetujui 21 Oktober 2021

#### Keywords:

perception,  
teacher professional education,  
e-learning

### Abstract

*The purpose of this study is to describe the perception of Teacher Professional Education students towards e-learning.*

*The research method used is the mix method, which is a method that combines quantitative and qualitative research methods. The research was conducted in March 2020, at the Satya Wacana Christian University, Salatiga. The population of this study were 571 students of Satya Wacana Christian University Teacher Professional Education. Determination of the research sample random sampling technique as many as 230 people. Collecting qualitative and quantitative data using closed questionnaires and open questionnaires distributed using google form. The data collection instrument was arranged with 5 choices with a score range of 5 – 1. Quantitative data was analyzed descriptively quantitatively and qualitative data was analyzed using data condensation techniques, data display, and drawing conclusions.*

*The results showed that based on data analysis, student perception to display aspect, access, interaction, control facility, form and arrangement, and usefulness of e-learning is good. Based on qualitative data, it can be known that the e-learning has quite attractive interface but it still need some addition of pictures or another media; e-learning access is good but it can be a little difficult for people who lived far from the town due to the trouble of internet access; the interaction aspect is good but sometimes it needs a gap to get the feedback from both the lecturer and student; control facility for student who adept with computer is not a problem; the form and structure from e-learning was good, but the learning material still in full text form; learning through online is useful, the weakness is overcome with face to face in college for material drilling, workshop, and teaching technique..*

### Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan persepsi mahasiswa Pendidikan Profesi Guru terhadap *e-learning*.

Metode penelitian yang digunakan *mix method* yaitu metode yang mengkombinasikan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif. Penelitian dilakukan pada bulan Maret 2020, di Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Profesi Guru Universitas Kristen Satya Wacana sebanyak 571 orang. Penentuan sampel penelitian teknik *random sampling* sebanyak 230 orang. Pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif menggunakan angket tertutup dan angket terbuka yang dibagikan dengan menggunakan *google form*. Instrumen pengumpulan data disusun dengan 5 pilihan dengan rentang skor 5 – 1. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan data kualitatif dianalisis dengan teknik kondensasi data, display data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan analisis data kuantitatif, persepsi mahasiswa terhadap aspek tampilan, akses, interaksi, fasilitas kontrol, bentuk dan susunan serta kebermanfaatan *e-learning* baik. Berdasarkan data kualitatif, *e-learning* memiliki tampilan menarik namun masih perlu ditambah dengan gambar-gambar atau bentuk media lainnya; akses *e-learning* baik namun bagi yang tinggal di daerah jauh dari perkotaan tidak baik karena jaringan internet tidak lancar; interaksi meskipun baik tetapi terkadang cukup lama mendapatkan umpan balik dari dosen maupun mahasiswa; fasilitas kontrol bagi mahasiswa yang sudah mahir komputer tidak menjadi masalah; bentuk dan susunan baik, namun penyajian materi pembelajaran masih *full tex*; pembelajaran melalui daring bermanfaat, kelemahan daring diatasi dengan adanya pembelajaran tata muka di kampus untuk pendalaman materi, *workshop* dan praktik mengajar.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan gerbang ilmu pengetahuan yang menopang kemajuan suatu bangsa. Kemajuan suatu bangsa dapat diukur dari kualitas dan sistem pendidikan. Berdasarkan data *Global Human Capital Report* yang diterbitkan *World Economic Forum* pada tahun 2017, peringkat Indonesia berada pada peringkat 65 dari 130 negara di bidang pendidikan. Peringkat Indonesia jauh di bawah Negara-negara tetangga, contohnya peringkat ke 12 Singapura, Malaysia pada peringkat ke 33, pada peringkat 33 diduduki Thailand dan pada peringkat ke 50 oleh Filipina (Gaol 2018).

Secara fundamental masalah pendidikan di Indonesia ialah mayoritas hanya lulusan SD dan SMP serta kualitas pendidikan yaitu hasil skor dilihat dari tes atau talent management sehingga menunjukkan kemampuan harus ditingkatkan. Untuk itu pemerintah mengupayakan berbagai cara meningkatkan kualitas pendidikan antara lain perubahan kurikulum, pemerataan pendidikan, pengadaan sarana dan prasarana yang layak. Selain itu, peningkatan kualitas guru sebagai sebagai salah satu komponen terpenting dan aktor dalam sistem pendidikan haruslah dipersiapkan dengan baik agar memiliki kompetensi dan kemampuan yang memumpuni dalam bidangnya.

Peningkatan kompetensi dan profesionalitas guru tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20, Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dan Peraturan Mendiknas Nomor 18, Tahun 2007 tentang Sertifikasi bagi Guru dalam Jabatan, serta Peraturan Pemerintah Nomor 19, Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yang menunjukkan bahwa guru berhak dibina untuk menempati status sebagai pendidik profesional. Pembinaan tersebut harus melalui sertifikasi yang menunjukkan kelayakan guru dalam melaksanakan tugas sebagai pendidik profesional. Melalui sertifikasi guru diharapkan guru dapat menjalankan tugas-tugasnya secara profesional dan menunjukkan kinerja yang baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Fuad (2017) menunjukkan bahwa ada pengaruh sertifikasi guru terhadap kinerja guru sekalipun tidak begitu besar pengaruhnya jika dilihat dari koefisien determinasi. Sertifikasi atau kelayakan guru dapat diperoleh melalui uji sertifikasi diantaranya portofolio yakni suatu dokumen yang menggambarkan pengalaman profesionalitas dan prestasi guru. Sedangkan sertifikasi lain yakni melalui Pendidikan dan Pelatihan Profesi Guru (PLPG), yang diperuntukkan bagi guru yang tidak lolos melalui

jalur portofolio dan yang belum terjaring dalam sertifikasi guru melalui portofolio.

Perkembangan berikutnya, sertifikasi guru dilakukan melalui Pendidikan Profesi Guru (PPG), untuk guru-guru honorer dan yang sudah diangkat PNS melalui jalur Pendidikan Profesi Guru dalam Jabatan (PPGJ). Jalur PPG Pra Jabatan ditujukan bagi Sarjana Pendidikan maupun non kependidikan yang belum menduduki jabatan sebagai guru. Dengan mengikuti Pendidikan Profesi Guru diharapkan kemampuan guru dalam mengembangkan dan memilih materi pembelajaran, merencanakan serta melaksanakan kegiatan pembelajaran dapat meningkat dan lebih produktif (Zulfitri, dkk 2019).

Data menunjukkan bahwa jumlah guru yang sudah memperoleh sertifikasi belum mencapai 50%. Sebagian besar guru Sekolah Menengah Pertama (48.44%) dan guru Sekolah Dasar 45.77%. Sedangkan guru Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) tinggal 28.49% (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan 2019). Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat bahwa program sertifikasi ini masih sangat diperlukan dalam pemerataan kualitas guru, melalui Pendidikan Profesi Guru. Penelitian Kisrianto & Iriani (2018) tentang persepsi peserta PPG terhadap program PPG, bahwa program PPG yang diikuti memberikan banyak ilmu yang baru dalam lingkup kompetensi pedagogik dan profesional. Pemberian sertifikat pendidik setelah lulus program PPG dapat menunjang profesi sebagai guru.

PPG dalam Jabatan semula dilaksanakan secara tatap muka penuh, namun pada tahun 2019 PPG dilaksanakan secara online atau dalam jaringan dan tatap muka atau dengan pendekatan *blended learning*. LMS *brightspace* dengan moda *Hybrid Learning* digunakan untuk pelaksanaan pembelajaran system daring. Kegiatan pembelajaran meliputi 3 tahap yaitu: pembelajaran melalui daring selama 12 minggu dilanjutkan 5 minggu di perguruan tinggi penyelenggara untuk mengikuti pembelajaran tatap muka, kemudian selama 3 (tiga) minggu praktik mengajar di sekolah.

Peserta PPG daring memiliki kemampuan yang bervariasi, ada yang kemampuan IT nya sangat minim, ada pula yang pengetahuan dan keterampilan penggunaan IT yang sudah cukup baik. Pembelajaran daring ini menjadi tantangan bagi guru dan dapat pula menjadi keuntungan. Tantangan untuk dapat menggunakan teknologi dan keuntungan dapat memahami dan memiliki kemampuan dalam mengakses teknologi

sehingga dalam implementasi di sekolah guru dapat menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran dan tidak menggunakan media tradisional sesuai dengan tuntutan zaman.

Saat ini penggunaan jaringan internet untuk pembelajaran berkembang sangat pesat. Banyak learning manajemen system atau platform yang dapat digunakan untuk pembelajaran yang dapat diakses melalui komputer, laptop maupun *smart phone* (Fatmawati 2019). Pembelajaran dalam jaringan memberi kontribusi besar dalam inovasi pendidikan, yang dapat memberikan banyak fasilitas yang mendukung terjadinya interaksi, penggunaan berbagai jenis media baik audio, visual, text, video, music, dan animasi.

Rusman dkk (2011) mengemukakan bahwa *e-learning* merupakan pembelajaran yang memiliki ciri *interactivity*, *independency*, *accessibility* dan *enrichment*. *E-learning* merupakan sebuah sistem pembelajaran yang dapat memberi fasilitas interaksi, belajar mandiri, mudah diakses, memberi kebebasan waktu dan tempat, serta fungsi pengayaan. Banyak universitas yang telah menerapkan berbagai macam aplikasi *e-learning* dalam sistem pembelajaran mereka. Ketika pandemi corona melanda seluruh dunia, hampir semua lembaga pendidikan menerapkan pembelajaran daring. Pembelajaran daring selain dapat memenuhi tuntutan *physical distancing* dan *social distancing* pada saat pandemi, juga memiliki banyak keuntungan, seperti dapat dilaksanakan dimana saja dan kapan saja, menghemat biaya pendidikan, dan melatih belajar mandiri.

Penelitian terhadap mahasiswa PPG daring dengan *Brightspace* dalam platform pembelajaran PPG SPADA, yang dilakukan oleh Subhan, et al. (2018) memberikan hasil bahwa hasil belajar mahasiswa dilihat dari kualitas tugas akhir, partisipasi dan nilai diskusi melalui forum berada pada kategori sangat baik, serta persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran daring berada pada kategori baik. Penelitian Alwi, dkk (2014) menunjukkan bahwa ada hubungan antara persepsi terhadap *e-learning* dengan keberhasilan dalam pembelajaran. Demikian pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Saifuddin (2017), bahwa *e-learning* memberikan manfaat bagi mahasiswa dalam mempermudah proses belajarnya. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persepsi mahasiswa Pendidikan Profesi Guru terhadap *e-learning*.

## METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *mix method* yaitu metode yang mengkombinasikan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Maret 2020, di Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Profesi Guru Universitas Kristen Satya Wacana sebanyak 571 orang. Penentuan sampel penelitian teknik *random sampling* sebanyak 230 orang. Pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif menggunakan angket tertutup dan angket terbuka yang dibagikan dengan menggunakan *google form*. Instrumen pengumpulan data disusun dengan 5 pilihan dengan rentang skor 5–1, sedangkan angket terbuka berisi pertanyaan-pertanyaan untuk memperoleh penegasan jawaban dalam angket tertutup. Adapun aspek dan indikator persepsi mahasiswa terhadap *e-learning* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Aspek dan Indikator Persepsi mahasiswa terhadap *e-learning*

Aspek	Indikator
Tampilan <i>e-learning</i>	Warna (menarik namun tidak mencolok yang memudahkan mata cepat lelah) Gambar (yang memudahkan pemahaman materi, mendekati pada dunia nyata) Animasi (cukup. Tidak berlebihan) Huruf (jenis huruf, ukuran huruf, kemudahan keterbacaannya) Komposisi (tata letak) Latar belakang menarik secara visual, tidak mengganggu konsentrasi
Akses	Kemudahan pengoperasian, kemudahan akses Kelengkapan Tools Kejelasan Perintah/petunjuk Memberikan Feedback Secara Cepat Bahasa mudah dipahami
Interaksi	Interaksi peserta-pengajar, peserta-peserta Memberi kesempatan mahasiswa merespon Memberikan pertanyaan yang membuat pembelajar berpikir. Memfasilitasi diskusi
Kontrol	Menu, menyediakan topik-topik atau pokok bahasan yang akan dipelajari peserta beserta urutan-urutan atau alurnya. Panel atau <i>user interface</i> . <i>Help</i> , untuk menolong jika mengalami kesulitan.
Bentuk dan Susunan	Kemasan materi: bacaan/teks, simulasi, permainan, animasi, grafis, grafik, bagan, gambar, video.
Kebermanfaatan	Meningkatkan Motivasi Meningkatkan Keaktifan Memudahkan Pemahaman Konsep Memperkaya Sumber Belajar Memfasilitasi Belajar Mandiri Pembelajaran lebih Efisien Meningkatkan Hasil Belajar

Memberikan feedback yang cepat dan akurat terhadap hasil tes  
 Pembelajaran menjadi menyenangkan

Validitas item dan reliabilitas angket tertutup diolah menggunakan *Alpha Cronbach* dalam *SPSS for Windows*. Data yang diperoleh melalui angket tertutup diolah dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif melalui penghitungan persentase tiap aspek, menghitung *range* untuk menentukan rentang *score* tiap kategori. Data yang diperoleh melalui angket terbuka atau data kualitatif diolah dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif yang meliputi: kondensasi data, display data, dan penarikan kesimpulan.

Pengkategorian tiap aspek mengacu pada Tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Pengkategorian Tiap Aspek

Rentang score	Kategori
4.3 - 5	Sangat baik
3.5 - 4.2	Baik
2.7 - 3.4	Kurang baik
1.9 - 2.6	Tidak baik
1 - 1.8	Sangat tidak baik

(sumber: hasil olah data penelitian, 2020)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses terjadinya persepsi dimulai dari penginderaan, diterimanya rangsang atau stimulus melalui alat indera manusia, yang sering dikatakan proses sensoris. Selanjutnya rangsang atau stimulus diteruskan ke dalam otak untuk membentuk interpretasi sehingga terjadilah persepsi. Persepsi meliputi 4 aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, interpretatif dan evaluatif. Mahasiswa dapat memiliki berbagai macam persepsi terhadap *e-learning*. Mahasiswa dapat berpikir, mengorganisasi dan menyimpan informasi tentang *e-learning*; mampu mengungkapkan perasaannya mengikuti kuliah dengan model *e-learning*; bagaimana memaknai kuliah dengan model *e-learning* dan menilai apakah *e-learning* baik atau tidak baik. Penelitian ini mengkaji persepsi mahasiswa PPG terhadap *e-learning*.

### Persepsi Mahasiswa Terhadap Semua Aspek *E-Learning*

Data persepsi mahasiswa terhadap *e-learning* diperoleh melalui angket yang dibagikan melalui *google form*. Hasil analisis

data kuantitatif pada setiap aspek *e-learning*, dapat dilihat pada Tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Persepsi mahasiswa terhadap *e-Learning*

Aspek	Rerata	Kategori
Tampilan	4.20	Baik
Akses	4.23	Baik
Interaksi	4.20	Baik
Kontrol	4.14	Baik
Bentuk dan Tampilan	4.09	Baik

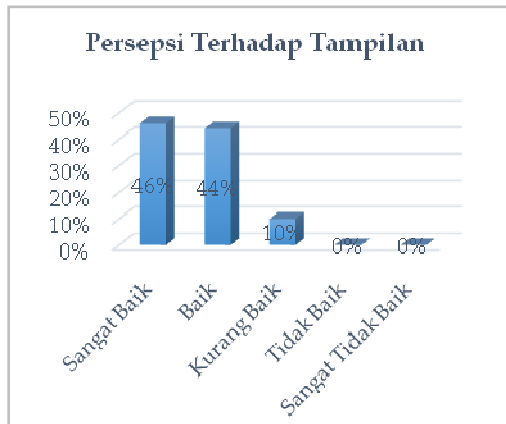
(sumber: hasil olah data penelitian, 2020)

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, semua aspek dalam *e-learning* yang meliputi tampilan, akses, interaksi, kontrol serta bentuk dan tampilan dianggap baik oleh mahasiswa. Persepsi mahasiswa terhadap penggunaan *e-learning* berbasis *learning management system* berada pada kategori sangat tinggi dan pada aspek minat belajar mahasiswa menunjukkan berminat. Persepsi yang baik diharapkan dapat menimbulkan minat untuk belajar. Kemauan menggunakan *e-learning* dipengaruhi oleh persepsi dan sikap pengguna *e-learning* dipengaruhi oleh kemudahan penggunaannya (Aziz & Susilo 2013). Penelitian yang dilakukan oleh Almarabeh (2014) bahwa mahasiswa universitas Jordan sangat mampu menggunakan sistem *e-learning* dan memiliki kesadaran yang cukup terhadap keuntungan *e learning*. Anggapan bahwa *e learning* berguna dan memberi kemudahan adalah faktor yang paling kuat dan paling menentukan sikap mahasiswa dalam menggunakannya. Alwi, dkk (2014) dari hasil penelitiannya memaparkan ada hubungan persepsi siswa dan sikap siswa, serta bersamaan terhadap *e-learning*, kekuatan hubungannya adalah cukup. Terkait persepsi guru, ada hubungan persepsi dan/atau guru sikap guru terhadap *e-learning*, kekuatan hubungannya sangat kuat.

### Persepsi Mahasiswa Terhadap Tampilan *E-learning*

Dari aspek tampilan, 46% mahasiswa menyatakan tampilan *e-learning* sangat baik, 44% baik dan 10% mahasiswa menyatakan kurang baik. Pada aspek tampilan merupakan tampilan *e-learning* yang dikembangkan dengan *learning management system Brightspace*, meliputi warna pada tampilan; gambar dan animasi; bentuk dan ukuran huruf, komposisi pada desainnya; background gambar, tulisan dan

warna; media yang disediakan baik gambar, grafik, animasi, maupun video. Hasil persepsi mahasiswa terhadap aspek tampilan dapat dilihat pada gambar berikut.

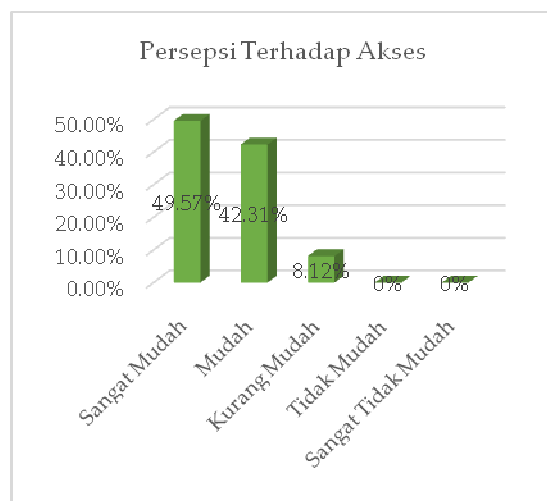


Gambar 1. Persepsi Mahasiswa pada Tampilan

Kategori sangat baik ini didukung dari pernyataan melalui angket terbuka, bahwa tampilan menarik dan mudah untuk mencari materi yang diperlukan. Ada beberapa masukan untuk gambar-gambar perlu ditambah sehingga lebih menarik lagi, komposisi tulisan untuk judul dan sub judul dibuat bervariasi agar tidak membosankan. Adanya media video membantu mahasiswa memahami materi dan memperoleh pengetahuan dan pengalaman lebih nyata dari apa yang dipelajari. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Purnomo & Wijayanto (2018) menunjukkan bahwa penggunaan media video dalam pelatihan parenting autisme efektif untuk meningkatkan keterampilan kognitif peserta pelatihan. Video pembelajaran dapat memperjelas materi dengan memberikan contoh melalui ilustrasi maupun praktik di sekolah sehingga peserta memperoleh pengetahuan dan pengalaman nyata. Melalui video tersebut mahasiswa memperoleh pemahaman dan pengetahuan keterampilan yang dipelajari, seperti yang dipaparkan Purnomo (2016) dalam penelitiannya bahwa dibandingkan dengan media lain, media audio visual lebih unggul untuk menyampaikan bahan ajar berbentuk konsep, prosedur, prinsip dan pengenalan visual. Penguasaan aspek pengetahuan dan keterampilan mengajar sangat tepat jika menggunakan media video, karena dapat menampilkan gambar bergerak dan suara sekaligus.

### Persepsi Mahasiswa Terhadap Akses *E-learning*

Dari aspek akses, 49,57% mahasiswa menyatakan sangat mudah diakses, 42,31% mudah diakses dan 8,12% mahasiswa menyatakan tidak mudah diakses. Akses ini meliputi: kemudahan pengoperasian, kelengkapan tool/alat untuk akses, kejelasan petunjuk atau perintah, kesederhanaan bahasa sehingga mudah dipahami dan mudah dimengerti, kemudahan untuk diakses. Pada aspek ini sebagian besar mahasiswa memandang pembelajaran daring sangat mudah diakses, sebagian lainnya menganggap mudah namun masih ada yang menganggap tidak mudah diakses. Seperti yang diungkapkan dalam angket terbuka, ada yang mengalami kesulitan mengakses karena tempat tinggalnya jauh dari kota dan jaringan internet agak sulit.



Gambar 2. Presepsi Mahasiswa pada Akses  
 (Sumber: hasil olah data penelitian, 2020)

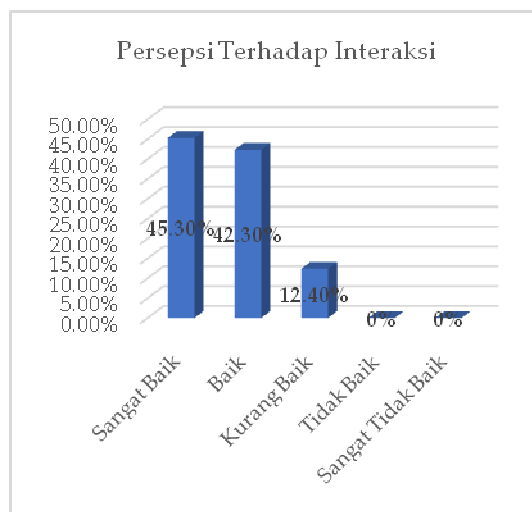
Aksesibilitas adalah tingkat dimana seseorang merasa nyaman dalam mencapai suatu tujuan yang berkaitan dengan perilaku komunikasi (Sapari & Maksum 2009), sehingga apabila mengalami hambatan dalam mengakses akan mengalami kesulitan berkomunikasi dan mencapai tujuan pembelajaran. Semua mahasiswa mengakses *e-learning* melalui laptop, karena dianggap lebih jelas dengan layar yang cukup lebar. Aspek akses tidak hanya meliputi kemudahan akses karena jaringan, namun kelengkapan dan kejelasan petunjuk sehingga memudahkan penggunaan atau pengoperasian *e-learning*.

Sebagian kecil mahasiswa menyampaikan bahwa akses terhadap *e-learning* kurang baik, karena mereka belum terbiasa menggunakan

laptop atau komputer serta belum menguasai aplikasi-aplikasi dalam Microsoft office maupun plat form yang lain. Kendala dalam menggunakan *e-learning* ini sama dengan yang dikemukakan Lestari (2015) dari hasil penelitiannya bahwa kendala pemanfaatan TIK oleh guru karena tidak adanya akses dan guru tidak memiliki pengetahuan tentang TIK. Mereka sangat canggung dan tidak percaya diri apalagi saat menemui kesulitan, sehingga beberapa dari mereka mengunduh dan mencetak bahan ajar supaya dapat belajar dengan mudah, ketidakpercayaan diri mahasiswa. Diperlukan motivasi dari dosen agar mahasiswa tersebut terus belajar menggunakan teknologi. Seperti penelitian Al-Fadhli (2008) bahwa mahasiswa berpikir pengajar adalah faktor penting dalam pengalaman positif mereka. Pentingnya peran teknis dan manajerial, intelektual serta kompetensi sosial dari pengajar yang mempelajari *e-student* ditekankan sebagai terpenting untuk kesuksesan dari diskusi dan interaksi dalam lingkungan *e-learning*.

#### Persepsi Mahasiswa Terhadap Aspek Interaksi *E-learning*

Pada aspek interaksi, 45.30% dapat berinteraksi dengan sangat baik melalui *e-learning*, 42.30% baik, 12.40% kurang baik. Interaksi meliputi interaksi dosen dengan mahasiswa dan mahasiswa dengan mahasiswa, kecepatan respon dosen dan mahasiswa terhadap tugas-tugas yang harus dikerjakan, interaksi terhadap bahan diskusi, mengemukakan pendapat dan berbagi pengalaman, kecepatan mendapatkan penjelasan apabila mengalami kesulitan. Hasil persepsi mahasiswa terhadap aspek interaksi *e-learning* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3. Persepsi Mahasiswa pada Interaksi (Sumber: hasil olah data penelitian, 2020)

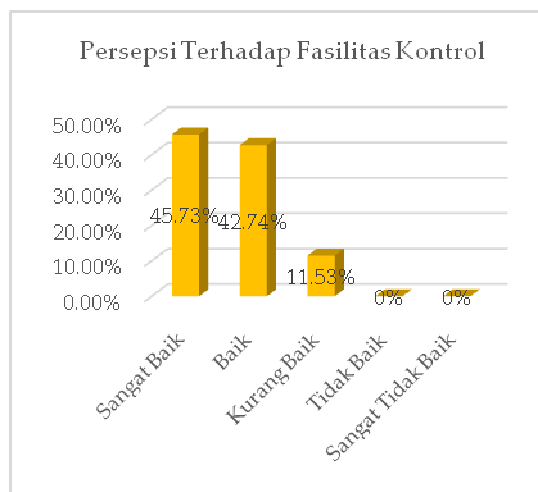
Mahasiswa sebagian besar berpendapat bahwa mereka dapat berinteraksi sangat baik dan baik namun ada yang berpendapat kurang dapat berinteraksi baik dengan pengajar maupun sesama mahasiswa. Mereka mengemukakan kurang mendapatkan respon secara cepat terhadap tanggapan maupun kesulitan yang dihadapi saat mengoperasikan aplikasi maupun kesulitan memahami materi. Terkait dengan interaksi, hampir semua menyatakan lebih suka melalui pembelajaran tatap muka karena bisa berdiskusi langsung, bisa berhubungan sosial secara langsung, mendapat respon dengan cepat baik dari sesama mahasiswa maupun dari dosen. Selain itu melalui tatap muka langsung pembelajaran bisa lebih bervariasi, tidak membosankan dan nada keterikatan hubungan dengan teman yang sangat baik.

Interaksi adalah hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih. Pada *e-learning* interaksi sangat diperlukan sehingga terjadi diskusi, sharing, tanya jawab tentang materi yang dipelajari, serta terkait dengan pengoperasian *e-learning* apabila mengalami kesulitan. Terjadinya interaksi dapat dilakukan dengan menggunakan media interaksi yang dapat menyebabkan mahasiswa aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Interaksi dapat meningkatkan gairah belajar, seperti yang disampaikan Triyanti (2015) bahwa motivasi dapat ditingkatkan melalui materi atau isi multimedia yang interaktif, dimana *e-learning* dapat memfasilitasi agar konten dapat interaktif yaitu dengan tampilan berupa audio, visual dan audiovisual. Sama halnya yang dikemukakan oleh Rusman (2011) salah satu kelebihan *e-*

*learning* adalah memiliki fasilitas *e-moderating* sehingga dosen dan mahasiswa bisa melakukan interaksi dengan mudah dimana saja dan kapan saja. Terkait dengan sarana yang digunakan, mahasiswa tidak mempermasalahkan hal tersebut, namun mahasiswa lebih berharap adanya komunikasi dan respon yang cepat dari dosen. Seperti hasil penelitian Armstrong (2011) bahwa alat yang digunakan untuk komunikasi dalam pembelajaran tidaklah lebih penting daripada komunikasi itu sendiri. Persepsi terkait nilai alat yang digunakan tidak tergantung pada alatnya namun pada kecepatan dan konsistensi komunikasi. Peserta tidak melihat sisi negatif ataupun positif dari alat atau teknologi itu sendiri, tapi melihat kepada kegunaan dan implementasinya.

#### **Persepsi Terhadap Fasilitas Kontrol dalam E-learning**

Sebesar 45.73% mahasiswa menyatakan bahwa fasilitas kontrol dalam *e-learning* sangat baik, 42.74% baik dan 11.53% kurang baik. Tidak ada mahasiswa yang menyatakan bahwa fasilitas kontrol tidak baik maupun sangat tidak baik. Aspek ini meliputi penyajian pokok-pokok bahasan, keruntutan materi, pemilihan topik yang akan dipelajari terlebih dahulu, mengulang materi, panel yang mengatur maju mundurnya halaman, tombol panel untuk masuk dan keluar dari pembelajaran, tombol "*help*" yang dapat menolong apabila mengalami kesulitan pengoperasian. Meskipun sebagian besar menyatakan fasilitas kontrol baik dan sangat baik, namun ada yang menyatakan kurang baik. Seperti yang disampaikan melalui angket terbuka, terkadang kesulitan dalam mengoperasikan karena aplikasi ini cukup rumit dengan tombol yang banyak. Bagi mahasiswa yang baru belajar menggunakan komputer atau laptop seringkali mengalami kesulitan dalam mengikuti keseluruhan pembelajaran. Hasil persepsi mahasiswa terhadap aspek fasilitas kontrol dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4. Persepsi Mahasiswa pada Fasilitas Kontrol  
 (Sumber: hasil olah data penelitian, 2020)

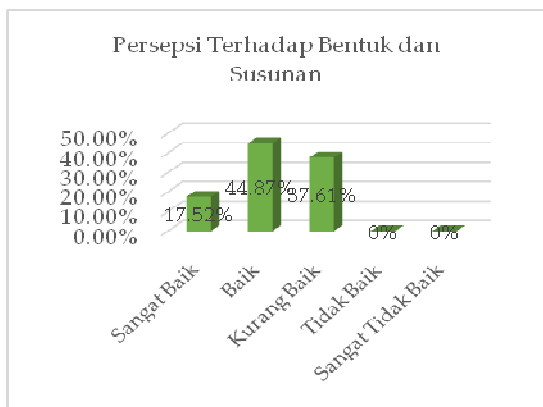
Persepsi terhadap fasilitas kontrol dalam *e-learning* paling banyak sangat baik dan berikutnya baik dengan persentase yang hampir sama. Fasilitas ini diperlukan untuk memperlancar penggunaan *e-learning* meliputi menu dan panel untuk mencari materi, tugas-tugas, soal-soal tes, media, bantuan apabila mengalami kesulitan, petunjuk mengkases, dan sebagainya. Mahasiswa apabila mengalami kesulitan akan membuka fasilitas "*help*" namun apabila tidak berhasil mereka meminta bantuan kepada keluarganya atau temannya. seperti yang dikemukakan Sedyono & Adi (2012) melalui fasilitas kontrol tersebut, akan membantu mahasiswa dalam mengoperasikan program *e-learning* sehingga mahasiswa tahu tombol mana yang harus ditekan, apa yang harus dilakukan, kapan harus mengerjakan kuis atau tugas, cara mengerjakan bagaimana, kapan harus ganti topik lain, kapan pembelajaran berakhir. Semua harus disajikan dengan tampilan dan bahasa yang mudah dimengerti peserta.

#### **Persepsi Mahasiswa terhadap Bentuk dan Susunan E-learning**

Pada aspek bentuk dan susunan, sebagian besar mahasiswa menyatakan baik yaitu sebesar 44.87%, yang menyatakan kurang baik cukup banyak yaitu 37.61% sedangkan sisanya menyatakan sangat baik. Sebagian besar mahasiswa berpendapat bahwa bentuk dan susunan baik, namun banyak pula yang mengatakan kurang baik. Menurut mahasiswa, materi terlalu teks penuh, kurang ditunjang dengan ilustrasi-ilustrasi gambar, bagan, peta konsep sehingga terkadang ada materi yang sulit



dipahami. Ada rekaman video namun belum secara komprehensif mendukung semua materi yang dipelajari.

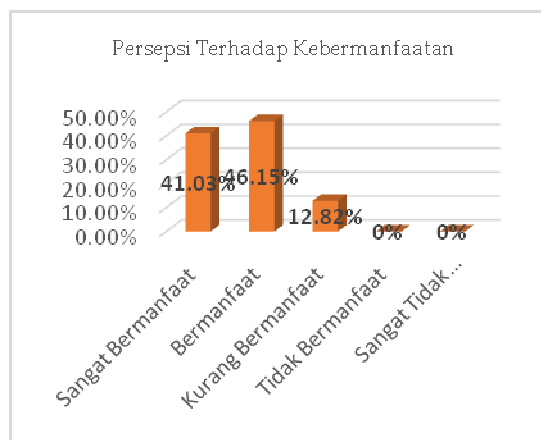


Gambar 5. Persepsi Mahasiswa pada Aspek Bentuk dan Susunan  
 (Sumber: hasil olah data penelitian, 2020)

Pada aspek bentuk dan susunan, sebagian besar mahasiswa menyatakan baik namun yang menyatakan kurang baik cukup banyak. Bentuk dan susunan ini meliputi sajian materi apakah teks penuh, dalam bentuk grafik, diagram, gambar, dan bentuk lain yang menarik; ilustrasi materi yang dipelajari; sajian menarik sehingga menimbulkan minat belajar; keterkaitan materi dengan tugas-tugas guru di sekolah. Alwi, dkk (2014) mengemukakan bahwa untuk meningkatkan persepsi dan sikap siswa terhadap *e-learning* tidak hanya memberi saran saja, namun dengan mendesain pembelajaran melalui pemberian tugas/PR, melakukan ulangan/ujian agar peserta didik terbiasa menggunakan teknologi berbasis IT serta mengoptimalkan kemampuan guru dalam menggunakan IT.

#### Persepsi Mahasiswa Terhadap Kebermanfaatan *E-learning*

Kebermanfaatan meliputi apakah pembelajaran daring dapat memotivasi belajar, membuat belajar aktif; mendukung belajar mandiri, efisiensi belajar, menyenangkan, memudahkan memperoleh pengetahuan keterampilan dan sikap; mudah mendapatkan umpan balik terhadap pendapat, tugas dan evaluasi. Sebagian besar mahasiswa (46.15%) berpandangan bahwa pembelajaran melalui daring bermanfaat, sedangkan yang berpandangan kurang bermanfaat sebesar 12.82%. Hasil persepsi mahasiswa terhadap aspek kebermanfaatan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 6. Persepsi Mahasiswa pada Aspek Kebermanfaatan *E-learning*  
 (Sumber: hasil olah data penelitian, 2020)

Hasil tersebut diperkuat dengan pernyataan bahwa pembelajaran daring menyenangkan karena fleksibel dalam hal waktu dan tempat untuk belajar, dilengkapi dengan video pembelajaran yang menarik dan dapat segera mengetahui hasil evaluasi karena secara otomatis setelah mengerjakan evaluasi nilainya akan keluar. Namun pembelajaran daring seringkali membuat bosan dan apabila mengalami kesulitan terkadang sulit mendapat bantuan. Keaktifan belajar timbul karena banyak tugas-tugas dan kuis yang harus dikerjakan, tetapi terkesan monoton, kurang melibatkan emosi mahasiswa. Ada mahasiswa yang sebelum mengikuti pembelajaran daring tidak pernah mengoperasikan komputer atau laptop sama sekali, sehingga mengalami kesulitan pada saat mengoperasikan *e-learning* dengan plat-form Brightspace. Pada awalnya sering meminta tolong teman atau keluarganya, namun karena kesadaran bahwa mengoperasikan laptop sangat diperlukan pada saat workshop di kampus, mereka belajar menggunakan sendiri. Mahasiswa yang sudah terbiasa menggunakan laptop atau komputer tidak mengalami kesulitan yang berarti pada saat mengikuti pembelajaran daring.

Dalam pembelajaran daring tersedia materi, media, latihan soal yang bisa di download oleh mahasiswa. Mahasiswa dapat mengulang kembali materi kuliah kapan saja dan dimana saja, karena materi kuliah tersedia di komputer (Rusman 2011). Materi-materi tersebut sangat membantu mahasiswa untuk belajar, tidak harus secara online. Mahasiswa dapat mengulang atau mempelajari lagi materi-materi tersebut tanpa terikat oleh waktu. Mengupload materi kuliah dan bahan presentasi dosen dalam laman *e-learning* sangat efektif karena mahasiswa dapat



mengakses *e-learning* secara kontinyu (Bath & Bourke 2010). Materi-materi yang diunggah hendaknya berbentuk bahan ajar yang menarik dan interaktif.

Balaji et al. (2016) mengemukakan bahwa konten harus memiliki sifat ramah pengguna karena ini menunjukkan kualitas materi yang sangat penting dalam *e-learning*. Kebermanfaatan *e-learning* bagi mahasiswa maupun dosen dapat mempengaruhi hasil belajar dan motivasi dosen menggunakannya. Istikhomah, dkk (2014) memaparkan hasil penelitiannya bahwa persepsi mahasiswa terkait manfaat, meliputi kemudahan belajar, efisien waktu dan biaya serta luwes atau fleksible penggunaannya. Dosen menyatakan bahwa melalui *e-learning* dapat memantau keaktifan mahasiswa serta mempermudah dalam menyampaikan bahan ajar. Penelitian sejenis yang dilakukan oleh Saifuddin (2017) menunjukkan bahwa pelaksanaan *e-learning* didukung oleh sebagian besar mahasiswa dan pelaksanaan proses belajar mengajar dengan *e-learning* menyatakan puas dengan pelaksanaan pembelajaran dengan *e-learning*. Di samping itu, penelitian tersebut juga menghasilkan bahwa *e-learning* memberikan manfaat bagi mahasiswa, dapat mempermudah pemahaman terhadap bahan ajar yang dipelajari, meningkatkan motivasi, dan membantu kesiapan dalam perkuliahan. Hal yang sama ditunjukkan dari hasil penelitian Rusman (2016) menunjukkan penggunaan *e-learning* dalam pembelajaran efektif meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Selain bermanfaat pembelajaran daring juga memiliki kelemahan seperti yang terungkap dalam melalui penelitian ini. Beberapa kelemahan dalam pembelajaran daring seperti kurang cepatnya respon, kesulitan mengoperasikan, tidak bisa diskusi langsung, kurang pahami materi dan tugas-tugas, dapat ditutupi dengan adanya kegiatan tatap muka sehingga dapat memperdalam materi dan memperbaiki tugas-tugas saat daring. Dengan demikian, kelemahan pembelajaran daring teratasi dengan adanya kuliah tatap muka di kampus melalui workshop untuk memperbaiki tugas-tugas yang dikerjakan selama daring, presentasi tugas, pendalaman materi dan latihan uji kompetensi, serta kegiatan praktik pengalaman lapangan di sekolah.

Terkait pembelajaran tatap muka setelah mereka menyelesaikan daring, mereka menyatakan bahwa apa yang dipelajari waktu daring diperkuat ketika pembelajaran tatap muka di kampus melalui kegiatan *workshop* dan PPL.

Pembelajaran tatap muka sangat membantu kesulitan-kesulitan pemahaman dan pengerjaan tugas selama daring. Kegiatan *workshop* dijadwalkan mulai jam 7.30 hingga 16.00, hari Senin hingga Sabtu. Keegiatannya berisi pendalaman materi daring, mengerjakan tugas-tugas seperti menyusun program tahunan dan program semester, menyusun silabus, perangkat pembelajaran, bedah kisi-kisi dan latihan soal uji kompetensi. Metode yang digunakan selama daring bervariasi dan didominasi dengan tugas, tanya jawab, presentasi dan diskusi. Meskipun waktunya cukup panjang setiap harinya, namun karena diselingi ice breaking dan metode yang bervariasi mahasiswa merasa tidak bosan. Apalagi hubungan sosial yang menyenangkan menjadi seperti sebuah keluarga. Pada saat PPL mahasiswa diberi kesempatan untuk mengimplementasikan produk-produk dari *workshop* di sekolah.

Ketika mahasiswa mengikuti kegiatan tatap muka, mahasiswa sudah dibekali dengan pengetahuan dan pengalaman-pengalamannya selama pembelajaran melalui daring. Seperti yang dikemukakan oleh Jayawardana (2017), pembelajaran daring dapat memfasilitasi mahasiswa belajar mandiri, mempersiapkan dirinya sebelum mengikuti pembelajaran di kelas. Pada sisi lain mahasiswa menyampaikan bahwa pembelajaran melalui *e-learning* terkadang membosankan, namun ketika *workshop* mereka merasa senang karena tidak hanya belajar dan mengerjakan tugas-tugas saja, tetapi dapat berinteraksi langsung dengan teman-temannya. Sama halnya dengan hasil penelitian Bali & Liu (2018) yang bertujuan untuk mengamati perbedaan persepsi *online learning* dan pembelajaran *face to face* diantara tingkat mahasiswa yang berbeda. Walaupun *online learning* dirasakan kurang interaksi sosial, mengabaikan kehadiran sosial dan sinkronisitas dalam komunikasi, *online learning* punya beberapa keuntungan untuk mahasiswa.

Beberapa mahasiswa sangat nyaman dalam *online learning* karena menuntun mereka untuk inovatif dalam penggunaan teknologi komputer. Namun, dalam hal kehadiran sosial, interaksi sosial dan kepuasan, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa persepsi pembelajaran tatap muka lebih tinggi daripada *e-learning*. Fuad (2017) menyatakan bahwa persepsi yang baik terhadap *e-learning*, memberikan andil yang besar dalam keberhasilan implementasi *e-learning* dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat dilakukan melalui *blended learning* sebagai model pembelajaran yang mengkombinasikan

tatap muka dengan *e-learning*. Melalui *blended learning*, pembelajaran menjadi lebih efektif karena pengalaman yang tidak bisa diperoleh melalui *e-learning* dapat diperoleh melalui tatap muka. Penelitian Arham & Dwiningsih (2016) menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *blended learning* pada materi pokok kimia unsur yang dikembangkan dinyatakan efektif dilihat dari hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan sebesar 83.33% kategori sedang dan 16.67% kategori tinggi. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Utomo & Wihartanti (2019) dalam penelitian tindakan kelasnya bahwa kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar mahasiswa dapat ditingkatkan melalui penerapan *blended learning*.

#### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa persepsi mahasiswa terhadap *e-learning* baik. Dari aspek tampilan secara keseluruhan *e-learning* dipersepsi baik. Tampilan menarik dan mudah untuk mencari materi yang diperlukan, namun perlu ditambah gambar-gambar agar lebih menarik lagi. Dari aspek akses, mahasiswa menyatakan sangat baik, namun masih ada yang menyatakan kurang baik karena tinggal di daerah jauh dari perkotaan, dengan jaringan internet agak sulit. Pada aspek interaksi persepsi mahasiswa baik, meskipun seringkali lama mendapatkan umpan balik dari sesama mahasiswa maupun dari dosen. Persepsi terhadap fasilitas kontrol baik namun bagi mahasiswa yang belum mahir mengoperasikan komputer sering kesulitan menggunakan tools atau *icon-icon* yang ada dalam *e-learning*. Bentuk dan susunan baik, tetapi materi dianggap terlalu teks penuh, kurang ditunjang dengan ilustrasi-ilustrasi gambar, bagan, serta media lainnya. Sebagian besar mahasiswa memandang *e-learning* bermanfaat namun cukup banyak yang berpandangan kurang bermanfaat. Pembelajaran daring menyenangkan karena fleksibel dalam hal waktu dan tempat untuk belajar, dilengkapi dengan video pembelajaran yang menarik dan dapat segera mengetahui hasil evaluasi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Al-Fadhli, Salah. (2008). Students' Perceptions of E-learning in Arab Society: Kuwait University as a Case Study. *E-Learning Journal*, 5 (4).
- Alwi, M., dkk. (2014). Attitudes and Perceptions of High School Students and Teachers of Jambi city on E-Learning in Learning Science. *Edu-Sains*, 3 (1).
- Almarabeh, Tamara. (2014). Students' Perceptions of E-Learning at the University of Jordan. *iJET*, 9 (3).
- Arham, U.U., & Dwiningsih, K. (2016). Effectiveness of Interactive Multimedia Based Blended Learning to Improve Student Learning Outcomes. *Jurnal Teknologi Pendidikan Kwangsan*, 4 (2).
- Armstrong, David A. (2011). Students' Perceptions of Online Learning And Instructional Tools: A Qualitative Study Of Undergraduate Students Use Of Online Tools. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 10 (3).
- Aziz, A. L., Al Musadieq, M., & Susilo, H. (2013). Pengaruh Kemudahan Penggunaan Terhadap Kemanfaatan pada Sikap Pengguna E-Learning. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 6 (2).
- Balaji, R., Al-Mahri, F., & Malathi, R. (2016). *A Perspective Study on Content Management in E-Learning and M-Learning*. eprint arXiv:1605.02093. Retrieved from <http://arxiv.org/abs/1605.02093>
- Bali, S., & M C Liu. (2018). Students' perceptions toward online learning and face-to-face learning courses. IOP Conf. Series: *Journal of Physics: Conf. Series* 1108.
- Bath, D., & Bourke, J. (2010). *Getting Started with Blended Learning*. Queensland: Griffith University. Retrieved from <http://tdu.nmmu.ac.za/Blended-Learning>
- Fatmawati, S. (2019). Efektivitas Forum Diskusi Pada E-Learning Berbasis Moodle Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar.

- REFLEKSI EDUKATIKA: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9 (2).
- Fuad, Nurhattati. (2017). Pengaruh Sertifikasi Guru Terhadap Peningkatan Kinerja Guru PAI Di SMP dan MTs. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 8 (1).
- Gaol, N.T.L. (2018). *Membenahi kualitas pendidikan Indonesia*. Diakses dari <http://harian.analisadaily.com/opini/news/membenahi-ualitaspendidikanindonesia>. Diakses pada 14 Februari 2020.
- Istikhomah, Henik., dkk. (2014). Students Perception E-learning in Obstetrics Departement. *Jurnal Ilmu Kebidanan*, 2 (2).
- Jayawardana, H. B. A. (2017). Paradigma Pembelajaran Biologi di Era Digital. *Jurnal Bioedukatika*, 5(1), 12–17.
- Kisrianto, A.G., & Iriani R.C. (2018). Persepsi Mahasiswa Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) Pendidikan Sejarah Terhadap Program PPG. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 7 (1).
- Lestari, Sri. (2015). Factors Affecting Teachers Use ICT. *Jurnal Teknologi Pendidikan Kwangsan*, 3 (2).
- Purnomo, E., & Wijayanto, P. (2018). Effectiveness of Autism Parenting Training Model Based On Video Media. *Jurnal Teknologi Pendidikan Kwangsan*, 6 (1), 101-106.
- Purnomo, Edi. (2016). The Need of Primary School Inclusion Teachers to Increase Competence by Using the Video Media. *Jurnal Teknologi Pendidikan Kwangsan*, 4 (2).
- Rusman. (2016). E-Learning Model Development for Improving Students' Academic Achievement. *Jurnal Teknologi Pendidikan Kwangsan*, 4 (1).
- Rusman, dkk. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Sapari, Y., Saleh, A., & Maksum. (2009). Pemanfaatan Media Komunikasi Prima Tani, Aksesibilitas Kelembagaan Tani, dan Persepsi Petani tentang Teknologi Agribisnis Industrial Pedesaan. *Jurnal Komunikasi Pembangunan*, 7 (1).
- Saifuddin, Much. Fuad. (2017). E-Learning Dalam Persepsi Mahasiswa. *Varia Pendidikan*, 29 (2): 102-109
- Sedyono, P., & Adi, P. (2012). *Membangun Sendiri Manajemen E-learning Menggunakan MOODLE*. Salatiga: Universitas Kristen SatyaWacana.
- Subhan, A. P., Novalitasari, Setiani, Y., & Yuhana, Y. (2019). Kajian Persepsi, Interaksi dan Capaian Mahasiswa PPG dalam Jabatan pada Platform Pembelajaran Brightspace. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika (4Th Senatik) Program Studi Pendidikan Matematika, FP MIPATI Universitas PGRI Semarang*.
- Triyanti, M. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Materi Sistem Saraf untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA Kelas XI. *Jurnal Bioedukatika*, 3 (2), 9–14.
- Utomo, S.W., & Wihartanti, L.V. (2019). Penerapan Strategi Blended Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Teknologi Pendidikan Kwangsan*, 7 (1).
- Zulfitri, dkk. (2019). Pendidikan Profesi Guru (PPG) sbagai Upaya Meningkatkan Profesionalisme Guru. *Lingua Jurnal Bahasa & Sastra*, 19 (2).