

PENGARUH PEMANFAATAN *E-LEARNING BESMART* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MINAT BELAJAR MAHASISWA TEKNOLOGI PENDIDIKAN

THE EFFECT OF THE UTILIZATION OF E-LEARNING BESMART AS A LEARNING MEDIA ON THE LEARNING INTEREST OF EDUCATION TECHNOLOGY STUDENTS

Oleh: Rama Faiz Pangestu, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, FIP, UNY

ramafaizpangestu@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah: (1) untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan *e-learning besmart* terhadap minat belajar Teknologi Pendidikan, (2) untuk mengetahui pengaruh interaktivitas *e-learning besmart* terhadap minat belajar mahasiswa Teknologi Pendidikan, (3) untuk mengetahui pengaruh konvergensi media *e-learning besmart* terhadap minat belajar mahasiswa Teknologi Pendidikan. Penelitian ini merupakan penelitian korelasional dengan metode *Expost Facto*, sampel berjumlah 60 mahasiswa teknologi pendidikan angkatan 2017, 2018, dan 2019 dengan teknik *proportional random sampling*. Data dikumpulkan dengan menggunakan angket/kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan regresi sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pemanfaatan *e-learning* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar mahasiswa teknologi pendidikan dengan $t_{hitung} 3,805 > t_{tabel} 1,671$ dan nilai $Sig 0,000 < 0,05$. Karena harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan $Sig < 0,05$, serta memiliki kontribusi sebesar 20%; (2) interaktivitas *e-learning besmart* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar mahasiswa teknologi pendidikan dengan $t_{hitung} 3,357 > t_{tabel} 1,671$ dan nilai $Sig 0,001 < 0,05$. Karena harga $t_{hitung} > t_{tabel}$, dan $Sig < 0,05$, serta memiliki kontribusi sebesar 16,3%; (3) konvergensi media *e-learning besmart* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar mahasiswa teknologi pendidikan dengan $t_{hitung} 3,824 > t_{tabel} 1,671$ dan nilai $Sig 0,000 < 0,05$, serta memiliki kontribusi sebesar 20,1%.

Kata kunci: *E-Learning*, Interaktivitas, Konvergensi Media dan Minat Belajar

Abstract

The objectives of this study are: (1) to determine the effect of the use of e-learning besmart on interest in learning educational technology, (2) to determine the effect of interactivity of e-learning besmart on student interest in learning education technology, (3) to determine the effect of convergence of besmart e-learning media on interest in learning education technology students. This research is a correlational study using the Expost Facto method, with a sample of 60 educational technology students class 2017, 2018, and 2019 using the proportional random sampling technique. Data were collected using a questionnaire. The data analysis technique used is descriptive analysis and simple regression. The results showed that: (1) the use of e-learning had a significant effect on the learning interest of educational technology students with $t_{count} 3,805 > t_{table} 1,671$ and a Sig value of $0,000 < 0,05$. Because the price of $t_{count} > t_{table}$ and $Sig < 0,05$, and has a contribution of 20%; (2) the interactivity of besmart e-learning has a significant effect on the learning interest of educational technology students with $t_{count} 3.357 > t_{table} 1.671$ and a Sig value of $0.001 < 0.05$. Because the price of $t_{count} > t_{table}$, and $Sig < 0.05$, and has a contribution of 16.3%; (3) the convergence of the besmart e-learning media has a significant effect on the learning interest of educational technology students with a t_{count} of $3.824 > t_{table} 1.671$ and a Sig value of $0.000 < 0.05$, and has a contribution of 20.1%.

Keywords: *E-Learning*, Interactivity, Media Convergence and Interest in Learning

PENDAHULUAN

Merebaknya virus corona di Indonesia, memberikan dampak yang luas di segala bidang. Salah satunya di bidang pendidikan. Kegiatan pembelajaran di berbagai lembaga pendidikan di Indonesia harus di *lockdown* atau harus diliburkan sementara waktu demi mencegah penyebaran virus corona yang semakin meluas. Diliburkan di sini bukan berarti tidak ada kegiatan pembelajaran. Masih ada kegiatan belajar mengajar namun pelaksanaannya yang berbeda yaitu dengan cara pembelajaran daring/online atau pendidikan jarak jauh.

Dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring jelas diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan tersebut. Menurut AECT dalam (Sanjaya, 2016: 57) mengartikan media pembelajaran sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi. Media pembelajaran sangat penting digunakan dalam menyalurkan pesan secara daring karena dalam pembelajaran daring tidak mungkin melaksanakan pembelajaran konvensional secara tatap muka. Maka jelas membutuhkan media pembelajaran.

Menurut Miarso (2004) manfaat media pembelajaran antara lain: (1) media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak, (2) media mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik, (3) media dapat melampaui batas, (4) media memungkinkan adanya interaksi langsung maupun tidak langsung, (5) media menghasilkan keseragaman pengamatan, (6) membangkitkan keinginan dan minat dan motivasi, (7) media memberikan pengalaman yang menyeluruh dari konkrit maupun abstrak, (8)

media memberikan kesempatan untuk belajar mandiri, pada tempat, waktu serta kecepatan yang ditentukan sendiri, (9) media meningkatkan kemampuan keterbacaan baru, dan (10) media mampu meningkatkan efek sosialisasi.

Di era TIK seperti ini kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme pembelajaran berbasis TIK menjadi tak terelakan lagi. Mekanisme pembelajaran berbasis TIK ini lebih banyak diaplikasikan dalam bentuk media pembelajaran. TIK kini sudah berkembang pesat dan menawarkan kelebihan-kelebihan yang mampu mengatasi beberapa persoalan pembelajaran seperti minimnya jam pertemuan, keterbatasan sumber materi tercetak dan mampu mengatasi jarak yang jauh. Konsep ini yang kemudian dikenal dengan sebutan *e-learning*.

E-learning (Electronic Learning), yaitu pembelajaran secara elektronik dengan menggunakan media *internet*, dimana pembelajarannya dilakukan secara *online* melalui *website e-learning*, yang dapat belajar di mana dan kapan saja tanpa batasan ruang dan waktu (Oktarika, 2015: 18). Sedangkan, menurut Som Naidu dalam (Prawiradilaga, 2016: 33) mendefinisikan *e-learning* sebagai penggunaan secara sengaja jaringan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar dan mengajar. Secara fundamental, *e-learning* adalah proses pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk menjembatani kegiatan belajar dan pembelajaran, baik secara *synchronous* ataupun *asynchronous*.

Sanaky (2013: 242) manfaat yang dirasakan peserta didik dengan menggunakan *e-learning* adalah sebagai berikut: (1) pembelajar dapat

mengakses materi ajar secara mudah, tanpa dibatasi waktu dan ruang, (2) dukungan komunikasi langsung (sinkron) dan tidak langsung (asinkron), (3) jenis materi ajar modul, handout, teks, gambar, audio, video, animasi dalam bentuk multimedia, (4) paradigma pendidikan adalah *learning oriented*, asumsinya bahwa setiap pembelajar ingin belajar dengan sebaik-baiknya. Pembelajar akan ikut secara aktif terlibat dalam membangun pengetahuannya dan mengkaitkannya dengan apa-apa yang telah diketahuinya.

Sedangkan manfaat yang dapat dirasakan pendidik menurut Siahaan dalam (Darmawan, 2016: 63) antara lain: (1) lebih mudah melakukan pemutakhiran bahan-bahan belajar yang menjadi tanggungjawabnya sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang terjadi, (2) Mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna peningkatan wawasannya karena waktu luang yang dimiliki relatif lebih banyak, (3) Mengontrol kegiatan belajar peserta didik, bahkan pendidik juga dapat mengetahui kapan peserta didiknya belajar, topik apa yang dipelajari, berapa lama suatu topik dipelajari, serta berapa kali topik tertentu dipelajari berulang, (4) Mengecek apakah peserta didik telah mengerjakan soal-soal latihan setelah mempelajari topik tertentu, (5) Memeriksa jawaban peserta didik dan memberitahukan hasilnya kepada peserta didik.

Universitas Negeri Yogyakarta adalah salah satu institusi pendidikan di Indonesia yang memanfaatkan konsep *e-learning*. Dengan adanya virus corona ini Universitas Negeri Yogyakarta melakukan pembatasan pembelajaran secara tatap muka untuk beberapa bulan ke depan. Sehingga yang biasanya melakukan perkuliahan dengan

tatap muka, kini dilaksanakan dengan daring. *E-Learning Besmart*, *besmart* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis *online* yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran secara daring di UNY. *Besmart* UNY diimplementasikan dengan menggunakan LMS *moodle*. *Moodle* (*Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment*). *Moodle* merupakan *software* untuk membuat materi perkuliahan berbasis web. Beberapa fitur untuk aktivitas pembelajaran yang didukung oleh *e-learning* dengan LMS *moodle* seperti materi, *assignment /quiz*, forum diskusi, *chat*, serta *video conference*.

Melalui *e-learning besmart* UNY para dosen dapat mengelola materi perkuliahan yakni, meng-*upload* materi perkuliahan, memberikan tugas kepada mahasiswa, menerima pekerjaan mahasiswa, mengolah nilai mahasiswa, berinteraksi dengan mahasiswa dan sesama dosen melalui forum diskusi, *chat*, *video conference*. Di sisi lain, mahasiswa dapat mengakses informasi dan materi pembelajaran, berinteraksi dengan sesama mahasiswa dan dosen, melakukan transaksi tugas-tugas perkuliahan, mengerjakan tugas/quiz, melihat pencapaian hasil belajar.

Prodi Teknologi Pendidikan, merupakan salah satu prodi di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang memanfaatkan *e-learning besmart* sebagai salah satu media pembelajaran. Namun pemanfaatannya masih belum maksimal. Dari 19 dosen Teknologi Pendidikan hanya sekitar 5 dosen yang paling aktif menggunakan *e-learning besmart*. Total ada 83 mata kuliah namun hanya 13 mata kuliah (11%) yang memanfaatkan *e-learning besmart*. Hanya

mata kuliah strategi pembelajaran yang sering memanfaatkan *e-learning besmart*.

Namun mahasiswa akan memanfaatkan *e-learning besmart* apabila dosen yang bersangkutan memerintahkan untuk menggunakan *e-learning besmart* saja. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa masih kurang berminat untuk memanfaatkan *e-learning* pada mata kuliah strategi pembelajaran. Lalu, pemanfaatan beberapa fitur interaktivitas juga masih jarang digunakan seperti forum diskusi, *chat* dan *video conference*. Berdasarkan data penelitian yang dilakukan oleh Dian Wahyuningsih & Sungkono (2017: 229) hanya 35% pemanfaatan interaktivitas *e-learning besmart* yang tinggi dan 65% sangat rendah. Materi yang *upload* oleh dosen pun lebih banyak bahan ajar cetak dalam format pdf, doc. Sehingga belum memaksimalkan sifat konvergen media *e-learning* yang terdiri atas berbagai multimedia seperti video, animasi dan lain-lain.

E-Learning sebagai media pembelajaran harus mampu menarik minat pengguna untuk mau memanfaatkan. Menurut Slameto (2010: 24) minat adalah suatu rasa lebih suka dan ketertarikan pada suatu hal, tanpa ada yang menyuruh. Rasa lebih suka dan ketertarikan akan direspon oleh pikiran seseorang untuk melakukan aktivitas sesuai jenis kesukaan tanpa adanya pengaruh atau paksaan, karena dilandasi kesenangan.

Menurut Dina dkk, (2017) *e-learning* mampu meningkatkan minat belajar mahasiswa. Mahasiswa menyatakan lebih merasa senang dan nyaman terhadap pembelajaran yang dilakukan. Hal-hal yang menyenangkan adalah pembelajaran

tidak monoton, sumber belajar yang ditawarkan bervariasi, dan kemudahan akses.

Untuk *e-learning* yang menarik dan diminati, menurut Unno dalam (Yazdi, 2012: 147) mensyaratkan tiga hal yang wajib dipenuhi dalam *e-learning*, yaitu: sederhana, personal, dan cepat. Sistem yang sederhana akan memudahkan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi dan menu yang ada baik menu materi atau pun menu untuk interaksi, dengan kemudahan pada panel yang disediakan, akan mengurangi pengenalan sistem *e-learning* itu sendiri, sehingga waktu belajar peserta didik dapat diefisienkan untuk proses belajar itu sendiri dan bukan pada belajar menggunakan sistem *e-learning*nya. Syarat personal berarti peserta didik dapat berinteraksi dengan baik, baik itu dengan lingkungan atau medianya sendiri, pendidik, maupun dengan peserta didik yang lain seperti layaknya seorang berkomunikasi di depan kelas. Dengan pendekatan dan interaksi yang lebih personal, peserta didik diperhatikan kemajuannya, serta dibantu segala persoalan yang dihadapinya. Hal ini akan membuat peserta didik betah berlama-lama di depan layar komputernya. Kemudian layanan ini ditunjang dengan kecepatan, respon yang cepat terhadap keluhan dan kebutuhan peserta didik lainnya. Dengan demikian perbaikan pembelajaran dapat dilakukan secepat mungkin oleh pengajar atau pengelola.

E-Learning memiliki *resources* atau sumber daya agar diminati untuk dimanfaatkan yaitu interaktivitas dan konvergensi media. Menurut Rusman, dkk (2012: 264) salah satu karakteristik *e-learning* yaitu *interactivity* (interaktivitas). Interaktif adalah kegiatan timbal balik atau komunikasi baik satu arah maupun dua arah.

Menurut Pena, Martin, & Gay dalam (Wahyuningsih & Sungkono, 2017: 230) menjelaskan interaktivitas sebagai kegiatan diskusi untuk bertanya dan menjawab pertanyaan, secara bersama-sama mendukung dan mengklarifikasi ide-ide serta membangun kesepakatan dalam berinteraksi sosial.

Dalam pembelajaran kemampuan bertukar informasi menggunakan berbagai media kapanpun dimanapun, serta mampu berperan atau menempatkan dirinya sebagai pengirim atau penerima informasi dalam interaksi sosial disebut interaktivitas pembelajaran dimana setiap mahasiswa mampu berinteraksi dengan baik dan seimbang dengan sesama pengguna, sistem, dan konten.

Dalam *e-learning besmart* tersedia fasilitas yang dapat mengklarifikasi ide-ide atau pesan terkait pembelajaran yaitu ada forum diskusi, *chat*, *video conference*. Jancowski & Hanssen, McMillan dalam (Wahyuningsih & Sungkono, 2017: 230) membagi interaktivitas dalam tiga bentuk yaitu:

1. *User to system*: interaktivitas jenis ini merupakan komunikasi satu arah, di mana interaksi terjadi melalui teknologi web, seperti mengunduh, *me link* ke fitur tertentu dan mengklik, mengumpulkan tugas di *asignment*, dan mengerjakan *quiz*.
2. *User to user*: interaktivitas ini memiliki karakteristik komunikasi dilakukan antar pengguna ataupun antar-pengguna (mahasiswa) dengan *host* (pengelola *e-learning*, dalam hal ini maksudnya adalah pengelola materi yaitu dosen) dengan format “*kirin dan respon*” yang ditemukan dalam

pesan singkat *chat*, forum diskusi, *video conference*. Interaksi antar *user* ditunjukkan secara jelas dengan melakukan komunikasi dengan jalan saling berkaitan dengan pesan-pesan yang berhubungan satu sama lain.

3. *User to document/content*: interaksi kali ini terjadi dalam konstruksi yang terbagi dalam pesan *website*, seperti bagaimana pengguna berinteraksi dengan suatu *website* dengan cara *memposting* komentar. Interaksi ini melibatkan “*penciptaan ulang*”, konten yang dilakukan oleh *host* ketika *user* *memposting* informasi atau menyaji-kan informasi yang dapat mengubah isi pesan dari situs tersebut.

Tingginya tingkat interaktivitas pembelajaran menunjukkan derajat kemenarikan proses pembelajaran. Sedangkan kemenarikan pelaksanaan pembelajaran dapat terwujud diantaranya melalui kemenarikan penyajian materi, aktivitas pembelajaran yang menantang, media pembelajaran yang merangsang minat dan rasa ingin tahu, sarpras yang mendukung proses pembelajaran, dan sebagainya (Wahyuningsih & Sungkono (2017: 230).

Menurut Hamalik dalam (Atmawarni, 2011: 24) media pembelajaran yang interaktif memiliki beberapa manfaat:

1. Dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.
2. Penyampaian informasi pesan pelajaran lebih menarik sehingga dapat membantu meningkatkan konsentrasi/perhatian dan pemahaman peserta didik.

Sedangkan konvergensi media menurut Briggs dan Burke dalam (Wiratmi, 2012: 20) istilah konvergensi mulai banyak digunakan sejak tahun 1990-an sebagai tanda perkembangan teknologi digital, integrasi teks, angka, gambar, video, dan suara. Konvergensi media erat kaitannya dengan proses digitalisasi media dan konvergensi sebagai imbas dari perkembangan teknologi *web*.

Henry Jenkins (Derviana & Fitriawan, 2019: 404) menjelaskan bahwa konvergensi media juga berarti kemampuan media untuk mengirimkan berbagai bentuk konten kepada pengguna. Contohnya, sebuah PC ataupun laptop kini sudah mampu digunakan untuk mendapatkan informasi berita, menonton film, video, berkirim email, komunikasi suara dan lainnya.

Sebenarnya konsep konvergensi media ini seperti teknologi gabungan atau multimedia, dengan pengintegrasian atau penggabungan beberapa media yang dikendalikan oleh komputer. Multimedia sendiri adalah media penyampaian dengan menggunakan banyak media seperti teks, gambar, animasi, video, suara dan lain sebagainya. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan Warsita dalam (Gunawan, dkk, 2017: 319) “multimedia diartikan sebagai gabungan dari banyak media atau setidaknya terdiri lebih dari satu media.

Dalam *e-learning besmart*, tersedia berbagai macam konvergensi media atau multimedia baik materi berupa video, audio, gambar, animasi, bahan ajar cetak dalam format pdf atau doc baik itu yang diupload atau dapat melalui akses *link-link* sangat memungkinkan sekali mahasiswa dapat memperoleh informasi

atau materi pembelajaran dari berbagai bahan ajar sekaligus.

Menurut Philips dalam (Henry Riska Pratiwi & Christina Ismaniati, 2017: 132) konvergensi media atau multimedia adalah memiliki kelebihan sebagai berikut: (1) multimedia dapat mengintegrasikan berbagai komponen seperti teks, gambar, audio, animasi dan video. (2) multimedia dapat memfasilitasi pengguna dengan gaya belajar karena multimedia gabungan dari visual, suara dan gerakan sehingga mampu membantu anak belajar sesuai karakteristik gaya belajar pengguna. (3) visualisasi dengan teknologi animasi dapat memberikan informasi yang lebih nyata dari informasi yang bersifat abstrak serta menarik minat dan motivasi pengguna.

Menurut Grant & Wilkinson (2009) hadirnya konvergensi media atau multimedia ini tentunya memberikan manfaat. Berikut adalah manfaat yang mampu dihasilkan konvergensi media atau multimedia:

1. Dapat meningkatkan akses informasi dan konten. Dengan adanya *platform online*, kini lebih mudah untuk mengakses materi atau lainnya dengan jaringan internet. Dengan akses informasi yang luas peserta didik dapat melakukan kegiatan pembelajaran atau mengerjakan tugas di luar lingkungan sekolah atau kampus.
2. Membuat pilihan lebih beragam. Konvergensi media juga mendorong adanya media baru dan konten yang lebih beragam. Hal ini memberikan keleluasaan pengguna dalam mengakses informasi menggunakan platform yang mereka suka atau senang.

3. Penyampaian informasi yang lebih cepat dan *real time*. Penyampai informasi yang cepat dan *real time* membuat peserta didik lebih tertarik.
4. Memberikan komunikasi yang lebih interaktif. Dengan adanya konvergensi media, pengguna bisa berpartisipasi aktif memberikan komentar dan saran terhadap informasi dan konten yang diberikan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian korelasional dengan metode *ex post facto*.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini sudah dilaksanakan pada bulan Mei sampai Juni 2020. Dengan lokasi penelitian di Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Target/Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa teknologi pendidikan angkatan 2017, 2018, dan 2019 dengan sampel 60 orang.

Prosedur

Prosedur dalam penelitian ini dengan cara mengecek data yang diperoleh dari sampel penelitian. Data yang diperoleh dideskripsikan secara kuantitatif kemudian data dikategorikan berdasarkan tinggi, sedang, dan rendah. Setelah data dikategorikan, kemudian data akan dianalisis sehingga menghasilkan kesimpulan

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan Data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner atau angket melalui *google form*. Instrumen yang digunakan yaitu pemanfaatan *e-learning besmart*, interaktivitas *e-learning besmart*, konvergensi media *e-learning besmart* dan minat belajar.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan analisis deskriptif data dengan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan linieritas. Sedangkan untuk uji hipotesis menggunakan analisis regresi sederhana.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Statistik Deskriptif

1. Pemanfaatan *E-Learning Besmart*

Tabel 1. Distribusi Kategorisasi Variabel Pemanfaatan *E-Learning Besmart*

No	Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	$x \geq 42$	16	27	Tinggi
2	$28 \leq x < 42$	44	73	Sedang
3	$x < 28$	0	0	Rendah
Total		60	100	

Berdasarkan tabel 1, kategori kecenderungan variabel pemanfaatan e-learning berada dalam kategori sedang dengan presentase sebesar 73%.

2. Interaktivitas *E-Learning Besmart*

Tabel 2. Distribusi Kategorisasi Variabel Interaktivitas *E-Learning Besmart*

No	Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	$x \geq 51$	37	62	Tinggi
2	$34 \leq x < 51$	23	38	Sedang
3	$x < 34$	0	0	Rendah
Total		60	100	

Berdasarkan tabel 2, kategori kecenderungan variabel interaktivitas *e-learning besmart* berada dalam kategori tinggi dengan presentase sebesar

62%.

3. Konvergensi Media *E-Learning Besmart*

Tabel 3. Distribusi Kategorisasi Variabel Konvergensi Media *E-Learning Besmart*

No	Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	$x \geq 42$	29	48	Tinggi
2	$28 \leq x < 42$	30	50	Sedang
3	$x < 28$	1	2	Rendah
Total		60	100	

Berdasarkan tabel 3, kategori kecenderungan variabel konvergensi media *e-learning besmart* berada dalam kategori sedang sebesar 50%.

4. Minat Belajar

Tabel 4. Distribusi Kategorisasi Variabel Minat Belajar

No	Skor	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	$x \geq 51$	27	45	Tinggi
2	$34 \leq x < 51$	32	53	Sedang
3	$x < 34$	1	2	Rendah
Total		60	100	

Berdasarkan tabel 4, kategori kecenderungan variabel minat belajar berada dalam kategori sedang dengan presentase sebesar 53%.

B. Uji Prsyarat Analisis

1. Uji Normalitas

Tabel 5. Ringkasan Uji Normalitas

No	Variabel	Sig	Hasil
1	<i>E-Learning Besmart</i> (X1)	0,194	Normal
2	Interaktivitas (X2)	0,073	Normal
3	Konvergensi Media (X3)	0,200	Normal
4	Minat Belajar (Y)	0,200	Normal

2. Uji linieritas

Tabel 5. Ringkasan Uji Normalitas

No	Variabel	Sig	Sig	Hasil
1	$X1 \rightarrow Y$	0,000	0,304	Linier

2	$X2-Y$	1,231	0,284	Linier
3	$X3 \rightarrow Y$	1,298	0,238	Linier

C. Uji Hipotesis dan Pembahasan

1. Pengaruh Pemanfaatan *E-Learning Besmart* Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Teknologi Pendidikan

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari pemanfaatan *e-learning besmart* terhadap minat belajar mahasiswa teknologi pendidikan, dapat dilihat nilai t_{hitung} sebesar 3,805 > dengan t_{tabel} (n-2) sebesar 1.671, nilai sig 0,000 lebih kecil dari 0,05, R^2 atau R Square 0,200 atau mempunyai pengaruh kontribusi sebesar 20% apabila dipersenkan dan ditunjukkan dengan persamaan $Y : 31,056 + 0,519 X_1$.

Miarso (2004) menyatakan salah satu manfaat adanya media pembelajaran yaitu membangkitkan keinginan dan minat peserta didik. Penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Dini Oktarika (2015) yang menyebutkan bahwa *e-learning* sebagai media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap minat belajar dengan nilai t_{hitung} sebesar 7,136.

2. Pengaruh Interaktivitas *E-Learning Besmart* Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Teknologi Pendidikan

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari interaktivitas *e-learning besmart* terhadap minat belajar mahasiswa teknologi pendidikan, dapat dilihat nilai t_{hitung} sebesar 3,357 > dengan t_{tabel} (n-2) sebesar 1.671, nilai sig 0,001 lebih kecil dari 0,05, R^2 atau R Square 0,163 atau mempunyai pengaruh kontribusi sebesar 16,3% apabila dipersenkan dan ditunjukkan dengan persamaan $Y : 30,938 + 0,372 X_2$.

Merry Agustina (2013: 2) menyatakan salah satu karakteristik yang dimiliki *e-learning* yaitu *feedback-interactivity*, pembelajaran yang dilakukan dengan interaktif dan disediakan *feedback* pada proses pembelajaran. Tingginya tingkat interaktivitas pembelajaran menunjukkan derajat kemenarikan proses pembelajaran. Sedangkan derajat kemenarikan pelaksanaan pembelajaran dapat terwujud diantaranya melalui kemenarikan penyajian materi, aktivitas pembelajaran yang menantang, media yang merangsang minat dan rasa ingin tahu, sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran, dan sebagainya (Dian Wahyuningsih & Sungkono (2017: 230). Penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Dian Wahyuningsih & Sungkono (2017) yang menyebutkan bahwa interktivitas *e-learning besmart* berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase 82,33%. Jadi, apabila interaktivitas sangat tinggi maka akan merangsang minat belajar.

3. Pengaruh Konvergensi Media *E-Learning Besmart* Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Teknologi Pendidikan

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari konvergensi media *e-learning besmart* terhadap minat belajar mahasiswa teknologi pendidikan, dapat dilihat nilai t_{hitung} sebesar 3,824 > dengan t_{tabel} (n-2) sebesar 1.671, nilai sig 0,000 lebih kecil dari 0,05, R^2 atau R Square 0,201 atau mempunyai pengaruh kontribusi sebesar 20,1% apabila dipersenkan dan ditunjukkan dengan persamaan $Y : 32,610 + 0,431 X_3$.

Menurut Grant & Wilkinson (2009) pengaruh dari adanya konvergensi media yaitu

meningkatkan akses informasi dan konten, membuat pilihan lebih beragam, penyampaian informasi lebih cepat dan *real time*, serta komunikasi lebih interaktif. Menurut Dina, dkk (2017) *e-learning* mampu meningkatkan minat mahasiswa. Mahasiswa menyatakan lebih senang dan nyaman karena tidak monoton, sumber belajar yang ditawarkan bervariasi, dan kemudahan akses.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

1. Pemanfaatan *e-learning besmart* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar mahasiswa teknologi pendidikan ditunjukkan dengan nilai t_{hitung} sebesar 3,824 > dengan t_{tabel} (n-2) sebesar 1.671 dan nilai sig 0,000 lebih kecil dari 0,05, dengan persamaan $Y : 31,056 + 0,519 X_1$ dan berkontribusi sebesar 20%. Jadi semakin tinggi pemanfaatan *e-learning besmart* maka semakin tinggi minat belajar mahasiswa teknologi pendidikan.
2. Interaktivitas *e-learning besmart* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar mahasiswa teknologi pendidikan ditunjukkan dengan nilai t_{hitung} sebesar 3,357 > dengan t_{tabel} (n-2) sebesar 1.671 dan nilai sig 0,001 lebih kecil dari 0,05, dengan persamaan $Y : 30,938 + 0,372 X_2$ dan berkontribusi sebesar 16,3%. Jadi, semakin tinggi interaktivitas *e-learning besmart* maka semakin tinggi minat belajar mahasiswa teknologi pendidikan.
3. Konvergensi media *e-learning besmart* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar mahasiswa teknologi pendidikan ditunjukkan dengan nilai t_{hitung} sebesar 3,824 > dengan t_{tabel} (n-2) sebesar 1.67 dan nilai sig 0,000 dari 0,05, dengan persamaan $Y : 32,610 + 0,431 X_3$ dan

berkontribusi sebesar 20,1%. Jadi semakin tinggi konvergensi media *e-learning besmart* maka semakin tinggi minat belajar mahasiswa teknologi pendidikan.

Saran

Saran untuk peneliti berikutnya yang meneliti tentang pemanfaatan *e-learning besmart* untuk dapat meneliti bagaimana pemanfaatan *e-learning besmart* yang dilakukan oleh dosen.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Merry. (2013). *Pemanfaatan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Di Universitas Bina Darma Palembang*. Makalah disajikan dalam Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia, di Universitas Bina Darma Palembang.
- Atmawarni. (2011). *Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran yang Inovatif di Sekolah*. [Versi elektronik]. Jurnal Ilmu Sosial-Fakultas ISIPOL UMA, 4, 20-27.
- Dermawan, Deni. (2016). *Pengembangan E-Learning: Teori dan Desain*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Derviana, Anisa & Fitriawan, Rana Akbari. (2019). *Konvergensi Pada Media Massa (Studi Deskriptif Kualitatif Mengenai Konvergensi Media di Republika)*. [Versi elektronik]. Jurnal COMNEWS, 404-413.
- Dina, dkk. (2017) *Pengaruh Penerapan Pembelajaran E-Learning Terhadap Kemandirian dan Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Wawasan dan Kajian MIPA*. [Versi elektronik]. Jurnal Edusains, 9, 111-116.
- Gunawan, Ade, Darmawan, Deni & Maskur. (2017). *Pemanfaatan Multimedia Interaktif Model Tutorial dalam Meningkatkan Pemahaman dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga Kesehatan Bidang Bola Basket di SMAN 27 Garut*. [Versi elektronik]. Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, 2, 314-336.
- Grant A.E & Wilkinson, J.S. (2009). *Understanding Media Convergence: The State of The Field*. New York: Oxford University Press.
- Miarso, Yusufhadi. (2004). *Menyemahi Benih-Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Oktarika, Dini. (2015). *Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media E-Learning Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah E-Learning Di Program Studi P.TIK*. [Versi elektronik]. Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains, 4, 15-26.
- Pratiwi, Henry Riska & Cristina Ismanati. (2017). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran untuk Mengembangkan Aspek Kogniti Anak*. [Versi elektronik]. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 4, 130-139.
- Prawiradilaga, D.S. (2016). *Mozaik Teknologi Pendidikan: E-Learning*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Abad 21*. Jakarta: Alfabeta.
- Sanaky, H.AH. (2013). *Media pembelajaran interaktif-inovatif*. Yogyakarta: KAUKABA DIPANTARA.
- Sanjaya, Wina. (2016). *“Media Komunikasi Pembelajaran”*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wahyuningsih, Dian & Sungkono. (2017). *Peningkatan Interaktivitas Pembelajaran Melalui Penggunaan Komunikasi Asynchronous di Universitas Negeri Yogyakarta*. [Versi elektronik] Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 4, 227-237.
- Wiratmi, A.R. (2012). *Media Sosial Sebagai Pendukung Interaktivitas Di Radio JIZ FM Yogyakarta*. Skripsi. Solo. Universitas

Sebelas Maret.

Yazdi, Muhammad. (2012). *E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi*. [Versi elektronik]. Jurnal Ilmiah Foristek, 2, 143-152.