

## Persepsi Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Kristen Indonesia Toraja Angkatan 2020 Mengenai *E-Learning*

Putri Reski Adi Ningsih<sup>1\*</sup>, Amanda Nudia Sampe Tandung<sup>2</sup>, Nugraha Risty Ritting<sup>3</sup>, Anna Pertiwi<sup>4</sup>  
Teknologi Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia Toraja<sup>1</sup>,  
Teknologi Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia Toraja<sup>2</sup>,  
Teknologi Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia Toraja<sup>3</sup>,  
Teknologi Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia Toraja<sup>4</sup>

\*Email: [preski27@gmail.com](mailto:preski27@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa teknologi pendidikan angkatan 2020 mengenai *e-learning* dan untuk mengungkapkan persepsi mahasiswa terhadap penerapan *e-learning* pada program studi teknologi pendidikan di Universitas Kristen Indonesia Toraja. Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif dengan teknik observasi, wawancara dan angket terhadap mahasiswa program studi teknologi pendidikan Universitas Kristen Indonesia Toraja angkatan 2020 yang dipilih secara acak dan teknik deskriptif digunakan sebagai teknik analisa. Hasil analisis menunjukkan mahasiswa mengetahui *e-learning*, sebanyak 62% mahasiswa mendefinisikan *e-learning* sebagai suatu pembelajaran yang dilakukan secara *online* (*daring*) dan sisanya 38% mendefinisikan *e-learning* sebagai pembelajaran elektronik berbasis teknologi. Penelitian ini juga menyimpulkan sebanyak 95,5% mahasiswa memberikan persepsi positif terkait efektivitas mengakses materi dan sebanyak 95% memberikan respon positif dalam kategori keefektifan pengumpulan tugas lewat *e-learning*. Mahasiswa teridentifikasi 86,4% memberikan persepsi positif terkait *e-learning* dalam bentuk *quiz* interaktif dibanding *quiz* secara langsung di kelas. Dan teridentifikasi sebanyak 86,4% memberikan respon negatif terkait *e-learning* dalam bentuk diskusi virtual secara *online*.

**Kata Kunci:** Persepsi, *E-Learning*, Teknologi Pendidikan

### ABSTRACT

*This study aims to determine students' perceptions of education technology class 2020 regarding e-learning and to reveal student perceptions of the e-learning implementasion in Technology Education at the Universitas Kristen Indonesia Toraja. This study uses a descriptive analysis method with observation, interview, questionnaire and analysis techniques for study program at the Technology Education Student class of 2020, which was randomly selected and descriptive techniques are used as an analytical technique. The results of the analysis show that students know defenition of e-learning, as many as 62% of students define e-learning as online learning (online) and 38% define e-learning as technology-based electronic learning. This study also concluded that 95.5% of students gave positive perceptions regarding the effectiveness of accessing materials and 95.% in the category of effectiveness in collecting assignments through e-learning. 86.4% of students gave a positive perception of e-learning in the form of interactive quizzes compared to in-class quizzes. And identified as much as 86.4% gave a negative response related to e-learning in the form of online virtual discussions .*

**Keywords:** Perception, *E-Learning*. Education of Technology

## PENDAHULUAN

Dewasa ini teknologi komunikasi dan informasi pendidikan semakin berkembang. Dalam kehidupan kita sehari-hari tampak bahwa perkembangan teknologi mengalami perubahan yang drastis. *Pandemic* yang sebelumnya melanda negara-negara di dunia termasuk Indonesia membawa perubahan yang sangat cepat diberbagai bidang kehidupan kita, termasuk pendidikan. Pendidikan memiliki peranan penting dalam proses meningkatkan kualitas generasi-generasi bangsa. Mutu pendidikan menentukan kemajuan suatu bangsa oleh sebab itu perubahan yang ada membuat masyarakat harus belajar beradaptif mengikuti perkembangan zaman.

Dalam pembukaan Undang-Undang tahun 1945 terdapat tujuan pendidikan nasional yakni mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia. Sedangkan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Dalam kehidupan kita sehari-hari, terlihat bahwa perkembangan teknologi kini tidak hanya dimanfaatkan dalam kasus seperti pandemic tetapi teknologi dalam bidang telah mendisupsi berbagai aspek kehidupan, khususnya dalam aspek belajar-mengajar. Sekarang ini, teknologi telah memiliki peran yang begitu penting dalam dunia pendidikan Indonesia. Teknologi telah berkembang menjadi alat yang membantu, menemukan dan mencari informasi terbaru.

Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (IPTEKS) dalam kehidupan manusia saat ini tidak dapat dipungkiri telah memainkan peran penting dalam pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (IPTEKS) menuntut guru untuk dapat menggunakan teknologi, komunikasi dan informasi khususnya komputer dalam pembelajaran (Peraturan Pemerintah Indonesia No. 74 Tahun 2008). Pengaruh globalisasi yang terjadi, menuntut guru untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi agar keterampilan generasi muda penerus bangsa dapat bersaing di era sekarang.

Memasuki abad ke-2 pendidikan akan mengalami pergeseran perubahan paradigma yaitu meliputi: (1) dari belajar terminal ke belajar sepanjang hayat, (2) dari belajar penguasaan pengetahuan menjadi belajar holistik, (3) dari citra hubungan antara guru dan murid bersifat konfrontatif menjadi citra kemitraan, 4) dari pengajar yang menekankan pada pengetahuan skolastik (akademik) menjadi penekanan keseimbangan fokus pendidikan nilai, 5) dari kampanye melawan buta aksara menjadi melawan buta teknologi, budaya dan komputer, dari penampilan guru yang terisolasi menjadi penampilan dalam tim kerja, (7) dari konsentrasi eksklusif dalam kompetisi menjadi orientasi kinerja (Laisa, 2019). Dengan memperhatikan pendapat ahli tersebut maka pendidikan dihadapkan pada tantangan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang bermutu dan berkualitas.

Perkembangan teknologi pada zaman digitalisasi sekarang semakin canggih dan telah merambah kesemua lingkup kehidupan, tak terkecuali dalam pelaksanaan pendidikan berkembang sangat pesat. Dalam bidang pendidikan, secara sadar atau tidak teknologi juga menjadi bagian integral. Pemanfaatan teknologi secara optimal dalam pembelajaran merupakan aspek penting yang harus diperhatikan, menyadari generasi pemimpin dan pembangun bangsa didapatkan dari mutu dan kualitas pendidikan itu sendiri. Perkembangan teknologi memberikan pengaruh dalam pendidikan karena ada kebutuhan dari pendidikan agar kita senantiasa meningkatkan keefektifitasan dan efisiensi dalam pembelajaran dan pengelolaan sistem pendidikan (Simanihuruk, et al., 2019).

Perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi komunikasi dapat memudahkan manusia dalam melengkapi dan menyediakan sumber belajarsehingga dalam kegiatan proses belajar mengajar merupakan salah satu faktor utama atau pemicu utama yang sejalan dengan teori-teori untuk mengubah kebiasaan budaya belajar (Laisa, 2019).

Pemanfaatan teknologi dalam kehidupan manusia saat ini tidak dapat dipungkiri telah memainkan peran yang sangat penting dalam pendidikan, khususnya kegiatan pembelajaran di perguruan tinggi di Indonesia. Ada begitu banyak kegiatan dalam pengajaran yang dapat dilakukan guru/dosen dengan bantuan teknologi. Salah satu contohnya pemanfaatan teknologi dalam pendidikan adalah *e-learning*.

*E-Learning* adalah gabungan dari dua kata, yaitu *electronic* dan *learning*. Dalam praktiknya, *e-learning* memanfaatkan teknologi sebagai sarana belajar. *E-learning* dapat diartikan sebagai proses belajar-mengajar dengan menggunakan alat elektronik seperti komputer (Simanihuruk, et al., 2019)

*E-learning* adalah sebuah sistem dan usaha dalam menyajikan materi ajar dan komunikasi melalui internet. Pembelajaran ini dipandang mampu mengatasi berbagai masalah dalam pembelajaran konvensional seperti keterbatasan sumber dan bahan ajar, rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar-mengajar dalam kelas, pembelajaran yang hanya berpusat pada guru saja, keterbatasan ruang/waktu dan infrastruktur fisik dan masih banyak lagi (Udil, 2020).

Perkembangan *e-learning* bisa dikatakan masih baru, definisi dan implementasi sistem ini sangat bervariasi mulai dari yang (1) sederhana yaitu sekedar kumpulan bahan pembelajaran yang dimasukkan kedalam *web server* dengan penambahan forum komunikasi lewat e-mail atau milist secara terpisah, (2) terpadu yaitu portal *e-learning* yang memuat berbagai obyek pembelajaran dengan multimedia serta dipadu dengan sistem akademik, komunikasi, diskusi, evaluasi dan berbagai macam *educational tools* lainnya (Soekartawi, 2017).

Menurut Khan (2005), *e-learning* merupakan pengiriman materi pembelajaran kepada siapapun itu, dimanapun dan kapanpun secara fleksibel dan terdistribusi dengan menggunakan teknologi dalam lingkungan pembelajaran. Sedangkan definisi lain mengatakan *e-learning* adalah suatu pembelajaran yang menggunakan jaringan internet yang bisa digunakan secara gratis atau dengan biaya tertentu sehingga dapat memberik kemudahan dan keleluasaan untuk pembelajar dalam mengembangkan ilmu pengetahuan secara digital (Prawatiningsih, 2022).

Selain untuk mengikuti perkembangan zaman yang semakin modern dengan berbagai teknologi yang ada, *e-learning* juga memiliki banyak manfaat yaitu, memungkinkan perguruan tinggi menghemat biaya pembelajaran, *database* mahasiswa yang terpusat, pengalaman belajar yang lebih praktis dan dapat diakses secara fleksibel.

Penggunaan *e-learning* juga sejalan dengan falsafah orang dewasa yang pada hakekatnya sebagai orang dewasa mahasiswa cenderung untuk belajar secara individual dikarenakan mereka sudah memiliki kesadaran dan tanggung jawab sendiri untuk membentuk pengetahuan dan pengalaman untuk dirinya sendiri (Hendriyani & Effendi, 2015).

*E-learning* adalah pembelajaran secara elektronik yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (*Information and Communication Technology*). *E-learning* sebenarnya memiliki definisi yang sangat luas, bahkan satu portal menyediakan informasi tentang topik tertentu yang dapat tercakup dalam lingkup *e-learning*, misalnya *web portal* yang disediakan kampus. Namun istilah *e-learning* lebih tepat disebut sebagai usaha dalam membuat sebuah transformasi proses belajar-mengajar yang ada di suatu lembaga pendidikan ke dalam bentuk digital teknologi (Muzid & Munir, 2005).

Ada berbagai cara untuk mengklasifikasikan jenis *e-learning*. Secara umum ada dua persepsi dasar tentang definisi *e-learning*. *Pertama*, *e-learning* diartikan sebagai pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya yang berupa elektronik seperti internet, komputer, video, kaset, OHP, proyektor dan lain-lain. *Kedua*, diartikan sebagai pembelajaran yang menggunakan fasilitas internet yang bersifat online sebagai instrument utamanya. Internet adalah sebagai fasilitas dasar dalam menunjang pembelajaran, sehingga pembelajar dapat mengakses pelajaran secara *online* yang tidak terbatas jarak, ruang dan waktu. Semua materi ajar akan di unggah oleh guru melalui internet dan siswa dapat mengunduh semua materi melalui perangkat yang terhubung dengan internet (Rusli, Hermawan, & Supuwiningih, 2020).

Penerapan *e-learning* adalah inovasi metode pembelajaran merespon kecakapan penguasaan teknologi di era digital sekarang ini. Kecenderungan perguruan tinggi dalam

mengembangkan e-learning sebagai salah satu solusi alternatif pembelajaran semakin meningkat. Keinginan seseorang dalam menggunakan produk teknologi sangat dipengaruhi oleh persepsi mereka.

Pengertian persepsi berasal dari bahasa Inggris yaitu *perception* yang bermakna penglihatan dan tanggapan. Adapun dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) persepsi dapat dimaknai sebagai tanggapan atau penerimaan langsung dari sesuatu hal atau proses mengetahui beberapa hal melalui panca indera kita.

Persepsi adalah proses pengolahan informasi dari lingkungan yang berupa stimulus dan diterima melalui alat indera kita dan kemudian diteruskan ke otak untuk bisa diseleksi, diorganisasikan sedemikian rupa sehingga menciptakan penafsiran atau penginterpretasian yang berupa penilaian dari penginderaan atau pengalaman yang telah didapatkan. Persepsi bisa dikatakan sebagai hasil interaksi di dunia luar individu (lingkungan) dengan pengalaman yang telah diinternalisasikan melalui sistem indera sebagai penghubung dan diinterpretasikan sistem syaraf di otak manusia. (Sabrini, et al., 2021)

Persepsi adalah suatu proses yang dimulai dari panca indera manusia dalam menerima suatu stimulus, lalu diorganisasikan dan diinterpretasikan sehingga memiliki pemahaman tentang apa yang diinderaan. Hal tersebut dapat dikatakan sebagai sudut pandang kita dalam memahami suatu hal. Persepsi seseorang dalam suatu hal pasti berbeda-beda dalam memaknai sesuatu yang diterima dalam lingkungannya. (Saifuddin, 2018).

Persepsi dipengaruhi oleh perhatian dan tata persepsi yaitu seperti, *pertama* melalui suatu proses peralihan terpilih kemudian kita terfokus pada rangsangan yang menurut kita paling berarti mengenai kita pada waktu itu. *Kedua*, perhatian dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti keadaan, motivasi dan paparan yang berulang-ulang. Dan *ketiga*, kecenderungan dipengaruhi oleh rasangka dan perkiraan kita sebagai tata persepsi (Nevid, 2021)

Dosen program studi Teknologi Pendidikan Universitas Kristen Indonesia sering menggunakan *e-learning* dalam pembelajarannya yang diakui oleh pimpinan universitas. *E-learning* dimanfaatkan dalam bentuk pemberian materi secara *online*, baik dalam bentuk unggah/unduh dokumen maupun dalam kegiatan pengumpulan tugas secara *online* dan bahkan diskusi secara *virtual*.

Yeka Hendriyani & Hansi Effendi dalam penelitian terdahulu pada tahun 2015 meneliti persepsi mahasiswa tentang *e-learning* di Universitas Negeri Padang. Hasil penelitian yang didapatkan menunjukkan bahwa penggunaan *e-learning* sebagai suplemen dan sebagai pengganti perkuliahan tatap muka dikelas memudahkan, bermanfaat, efisien, memotivasi dan merupakan keharusan untuk diterapkan.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan pemahaman mahasiswa tentang *e-learning*. Selain itu, penelitian juga bertujuan untuk mengungkapkan respon mahasiswa terhadap penerapan *e-learning*. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi mahasiswa program studi teknologi pendidikan tentang e-learning dan dapat dijadikan sebagai rujukan penelitian yang serupa.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif sebagai prosedur pendekatan yang akan menghasilkan deskripsi data berupa kata-kata tertulis atau lisan dalam bentuk wawancara, angket dan observasi. Metode kualitatif digunakan agar peroleh data dari wawancara lebih detail dan mendalam, mengingat penelitian ini berfokus persepsi mahasiswa mengenai *e-learning*. Fokus penelitian ini yaitu pada mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan, angkatan 2020, Universitas Kristen Indonesia Toraja. Karena subjek penelitian adalah mahasiswa maka penelitian ini berlokasi di Kampus 1 Makale, Universitas Kristen Indonesia Toraja.

Data yang digunakan dalam penelitian ini berasal sumber-sumber yaitu:

1. Observasi

Peneliti melakukan observasi dalam penelitian ini. Observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah observasi langsung seperti meneliti dan mengamati secara langsung, serta mencatat perihal kejadian yang terjadi pada keadaan sebenarnya.

2. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara supaya mendapatkan informasi dari narasumber. Wawancara pada penelitian ini menggunakan metode interview tidak beraturan karena peneliti memandang versi ini adalah yang paling mudah disesuaikan, dimana subjek diberi kebebasan untuk menguraikan jawaban dan mengungkapkan pandangan secara bebas.

3. Angket adalah metode akumulasi data yang diperoleh dengan melangsungkan komunikasi dari narasumber data. Menurut Istijanto (2005) angket merupakan suatu daftar pertanyaan yang dipakai penelaah untuk mendapatkan data secara langsung dari narasumber melalui dialog dengan mengajukan pertanyaan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil wawancara yang diperoleh dari 13 random sampel mahasiswa terhadap persepsi mengenai *e-learning* dapat diamati berikut.

Tabel 1. Hasil Wawancara Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Kristen Indonesia Toraja

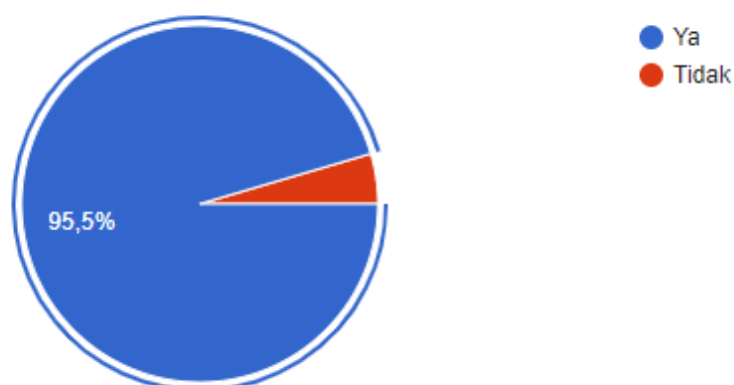
Menurut kamu apa itu <i>E-Learning</i> ?
1. <i>E-learning</i> pembelajaran berbasis teknologi yang bertujuan untuk mempermudah proses belajar.
2. <i>E-learning</i> adalah sebuah bentuk teknologi informasi yang menggunakan komputer.
3. <i>E-learning</i> adalah pembelajaran online yang memudahkan kita dalam proses pembelajaran. Misalnya saat kita ingin mengumpulkan tugas, diskusi atau mempelajari kembali materi perkuliahan karena bisa diakses kapanpun dan dimanapun.
4. <i>E-learning</i> menurut saya proses belajar mengajar secara <i>online</i> dengan bantuan internet.
5. Menurut saya <i>e-learning</i> adalah pembelajaran <i>online</i> untuk memudahkan kita dalam pembelajaran dimanapun dan kapanpun asalkan terhubung dengan internet.
6. Menurut saya <i>e-learning</i> itu adalah pembelajaran online
7. Sistem pembelajaran elektronik sebagai suatu bentuk teknologi informasi pembelajaran dan dapat diakses dimana saja.
8. <i>E-learning</i> adalah semua yang mencakup elektronik yang berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi yang dapat di terapkan
9. <i>E-learning</i> adalah pembelajaran secara <i>online</i> menggunakan komputer, laptop, hp melalui jaringan internet.

10. Menurut saya <i>e-learning</i> adalah proses belajar mengajar online yang dilakukan dalam bantuan jaringan internet.
11. <i>E-learning</i> /pembelajaran <i>online</i> adalah proses mengajar dan belajar yang dapat diakses kapan pun dan dimana pun untuk memudahkan proses belajar mengajar baik sebagai pendidik dan peneriman materi tanpa batasan waktu
12. <i>E-learning</i> adalah pembelajaran <i>online</i> menggunakan hp, laptop dan perangkat sejenisnya dan harus terhubung dengan jaringan.
13. <i>E-learning</i> itu pembelajaran <i>online</i> , bisa secara langsung melalui <i>virtual meet</i> atau belajar mandiri melalui pemberian materi/tugas secara <i>online</i> .

Berdasarkan data hasil wawancara kepada 13 sampel acak yang telah diperoleh, mahasiswa program studi teknologi pendidikan telah mengetahui definisi dari *e-learning*. Berdasarkan pendapat mahasiswa pada tabel 1, dapat dinyatakan sebanyak 8 mahasiswa atau 62% mendefinisikan *e-learning* sebagai suatu pembelajaran yang dilakukan secara *online* (daring). Pendapat tersebut sesuai dengan definisi *e-learning* menurut Hamid yang menyatakan dalam *e-learning* antara penyedia pembelajaran (guru/pendidik) dengan (mahasiswa) dipisah oleh dunia maya (*online*) (Saifuddin, 2018). Dan sisanya 5 mahasiswa atau 38% mendefinisikan *e-learning* sebagai pembelajaran elektronik berbasis teknologi. Pendapat tersebut sesuai dengan definisi yang menyatakan bahwa *e-learning* dapat diartikan sebagai proses belajar-mengajar dengan memanfaatkan teknologi menggunakan alat elektronik seperti komputer (Simanihuruk, et al., 2019).

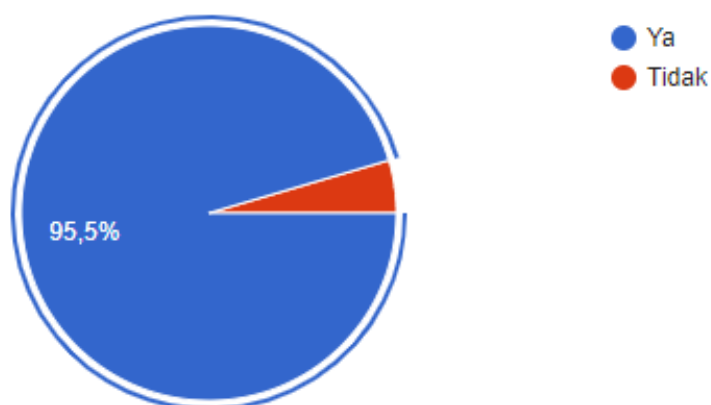
Jenis-jenis aplikasi dan platform *e-learning* saat ini sangat beragam macamnya, Pada angket yang disebarkan memuat beberapa pertanyaan yang dikategorikan dalam empat poin pokok mengenai *e-learning* yaitu, pemberian materi & penugasan, pengumpulan tugas, *quiz* dan diskusi *virtual*. Adapun *e-learning* yang sering digunakan dosen program studi teknologi pendidikan Universitas Kristen Indonesia Toraja. *E-Learning* dalam bentuk penugasan dan pemberian materi biasanya melalui *WhatsApp*, *Edmodo*, *Google Drive* & *Google Classroom*, diskusi *virtual* secara tatap langsung melalui *Google Meet* dan *Quiz* interaktif melalui *Wordwall*.

Gambar 1. Kategori Respon Mahasiswa Mengenai Keefektivitasan Mengakses Materi Dan Penugasan Menggunakan *E-Learning*.



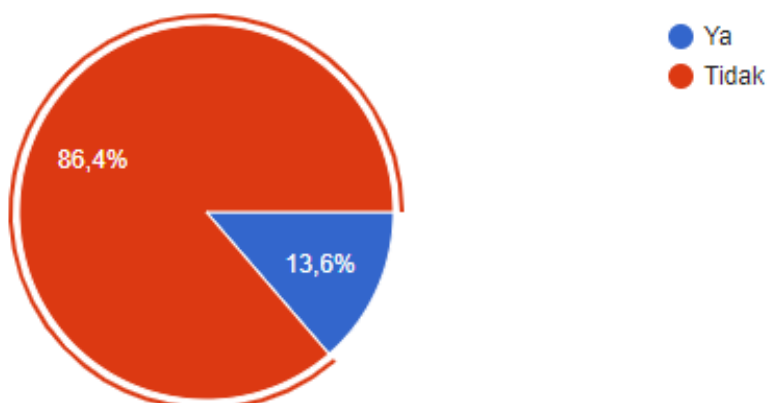
Gambar 1. Menunjukkan mahasiswa teknologi pendidikan angkatan 2020 Universitas Kristen Indonesia teridentifikasi sebanyak 95,5% memberikan persepsi yang positif terkait efisiensi mengakses materi dan penugasan berbasis *e-learning* dengan media *WhatsApp*, *Edmodo* dan *Google Classroom*. Lebih lanjut hal tersebut juga mengindikasikan bahwa *e-learning* sebagai sistem pemberian materi & penugasan secara *online* dapat diterima dan diikuti oleh mahasiswa. Sebagaimana dikemukakan ahli bahwa *e-learning* saat ini sudah menjadi kebutuhan mahasiswa dan hasil penelitian juga menegaskan bahwa mahasiswa cukup sadar bahwa *e-learning* penting dan sangat berguna dalam perkuliahan (Udil, 2020).

Gambar 2. Kategori Respon Mahasiswa Mengenai Keefektifitasan Pengumpulan Tugas Menggunakan *E-Learning*



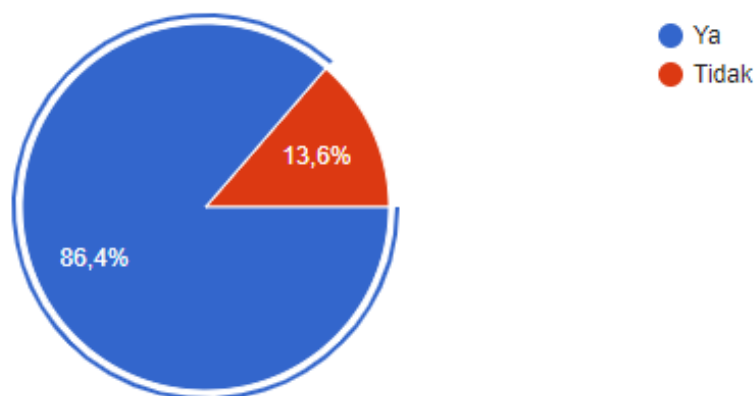
Gambar 2. Menunjukkan mahasiswa teknologi pendidikan angkatan 2020 Universitas Kristen Indonesia teridentifikasi sebanyak 95,5% juga memberikan persepsi yang positif terkait efisiensi pengumpulan tugas berbasis *e-learning* dengan media *WhatsApp*, *Edmodo* dan *Google Classroom*. Lebih lanjut hal tersebut juga mengindikasikan bahwa *e-learning* sebagai sistem pengumpulan tugas diterima dengan baik oleh mahasiswa. Dengan kata lain mahasiswa tidak mengalami berbagai kesulitan yang cukup berarti dalam pengumpulan tugas menggunakan *e-learning*.

Gambar 3. Analisis Perbandingan Respon Mahasiswa Mengenai *E-Learning* Dalam Bentuk *Quiz* Interaktif dengan *Quiz* Secara Langsung di Kelas.



Gambar 3. Menunjukkan mahasiswa teknologi pendidikan angkatan 2020 Universitas Kristen Indonesia teridentifikasi sebanyak 86,4% memberikan persepsi positif terkait penerapan *quiz* interaktif berbasis *e-learning* (*Wallword*) dibanding dengan pemberian *quiz* secara langsung di kelas yang hanya teridentifikasi sebanyak 13,6%. Data tersebut mengidentifikasi bahwa sebagian besar mahasiswa lebih tertarik dengan pemberian *quiz* interaktif berbasis *e-learning* seperti *wordwall*.

Gambar 4. Analisis Perbandingan Respon Mahasiswa Mengenai E-Learning Dalam Bentuk Diskusi Virtual



Gambar 4. Menunjukkan mahasiswa teknologi pendidikan angkatan 2020 Universitas Kristen Indonesia teridentifikasi sebanyak 86,4% memberikan persepsi negatif terkait *e-learning* dalam bentuk diskusi online secara *virtual* melalui *Gmeet* sedangkan sisanya sebanyak 13,6% memberikan persepsi positif. Terkait hal tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa lebih menyukai diskusi secara langsung (konvensional) di kelas. Diskusi secara langsung membuat mahasiswa lebih paham materi dan tidak perlu memikirkan masalah jaringan internet.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Dapat disimpulkan secara umum mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan angkatan 2020 Universitas Kristen Indonesia Torajatelah memahami definisi *e-learning*. Hasil analisis menunjukkan mahasiswa mengetahui definisi *e-learning*, sebanyak 62% mahasiswa mendefinisikan *e-learning* sebagai suatu pembelajaran yang dilakukan secara online (*daring*) dan sisanya 38% mendefinisikan *e-learning* sebagai pembelajaran elektronik berbasis teknologi. Mahasiswa mendefinisikan *e-learning* dalam dua persepsi yaitu sebagai pembelajaran *online* dan sebagai pembelajaran elektronik berbasis teknologi. Dan pada hakektnya kedua persepsi tersebut sama-sama merupakan definisi *e-learning* yang sejalan dengan pendapat ahli.

Penerapan *e-learning* sebagai media pembelajaran bukan hanya sekedar proses pengajaran saja tetapi membutuhkan kesiapan seluruh pihak terkait meliputi pembuat kebijakan dosen bersama mahasiswa mempertimbangkan kondisi yang ada, agar dapat digunakan secara optimal dalam perkuliahan. Persepsi mahasiswa dikategorikan dalam empat hal yaitu, respon terhadap



materi & penugasan berbasis e-learning, respon terhadap pengumpulan tugas menggunakan *e-learning* (WhatsApp, Edmodo, Google Classroom), respon terhadap *e-learning* dalam bentuk *quiz* interaktif secara *online* dan respon mahasiswa terhadap diskusi *virtual* (*online*) menggunakan media *Gmeet* dibandingkan dengan diskusi secara langsung (konvensional) di kelas.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa sebanyak 95,5% mahasiswa memberikan persepsi positif terkait efektivitas mengakses materi melalui *e-learning* dan sebanyak 95,5% memberikan persepsi positif pada kategori keefektifitasan pengumpulan tugas lewat *e-learning*. Mahasiswa teridentifikasi 86,4% memberikan persepsi positif terkait *e-learning* dalam bentuk *quiz* interaktif dibanding *quiz* secara langsung di kelas. Namun teridentifikasi sebanyak 86,4% memberikan respon negatif terkait *e-learning* dalam bentuk diskusi *virtual* secara *online*. Mahasiswa lebih menyukai diskusi secara langsung dikelas karena kesulitan memahami materi ajar yang disampaikan dosen secara *virtual* (*online*).

### Saran

Adapun saran yang ingin peneliti sampaikan yaitu:

- 1) Saran peneliti untuk mahasiswa yaitu, diharapkan dapat memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dengan sebaik-baiknya agar waktu yang dihabiskan tidak terbuang dengan sia-sia.
- 2) Bagi dosen diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik lagi untuk mahasiswanya agar menciptakan pembelajaran yang bermutu sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswanya.
- 3) Meskipun penelitian ini telah dilakukan dengan respon mahasiswa angkatan 2020, program studi teknologi pendidikan Universitas Kristen Indonesia Toraja, perlu diperhatikan juga pendapat yang melibatkan institusi dan dosen. Diharapkan tulisan ini dapat ditindaklanjuti dengan penelitian lain yang lebih komprehensif, lebih baik dan mengenai seluruh aspek dan pihak yang terkait. Dengan *e-learning* diharapkan mampu meningkatkan kualitas pendidikan untuk menciptakan mahasiswa teknologi pendidikan yang terampil, andal dan berintegritas tinggi serta mampu berkompetisi dengan yang lainnya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Hendriyani, Y., & Effendi, H. (2015). Persepsi Mahasiswa terhadap Penggunaan E-Learning dalam Pembelajaran Bahasa Pemograman di Fakultas Teknik UNP. *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*, 8(1), 48–58. <https://doi.org/10.31227/osf.io/w826a>
- Istijanto. (2005). *Riset Sumber Daya Manusia, Cara Praktis Mendeteksi Dimensi-Dimensi Kerja Karyawan*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka.
- Laisa, Z. (2019). *Teknologi Komunikasi Pembelajaran E-Learning di Perguruan Tinggi*.
- Muzid, S., & Munir, M. (2005). Persepsi Mahasiswa Dalam Penerapan e-Learning sebagai Aplikasi Peningkatan Kualitas Pendidikan (Studi Kasus Pada Universitas Islam Indonesia). *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2005 (SNATI 2005)*, 2005(Snati), 8.
- Nevid, J. S. (2021). *Sensasi dan Persepsi: Konsep dan Aplikasi Psikologi*. Indonesia: NUSAMEDIA.
- Prawatiningsih, D. (2022). *Kualitas Pembelajaran E-Learning Berdasarkan*. 5, 25–35.

- Rusli, M., Hermawan, D., & Supuwiningsih, N. N. (2020). *Memahami E-Learning, Konsep, Teknologi & Arah Perkembangan*. Yogyakarta: Penerbit ANDI (Anggota IKAPI).
- Saifuddin, M. F. (2018). E-Learning dalam Persepsi Mahasiswa. *Jurnal VARIDIKA*, 29(2), 102–109. <https://doi.org/10.23917/varidika.v29i2.5637>
- Soekartawi. (2017). E-learning: Konsep dan Aplikasinya. *Paper Presented in Balitbang Depdiknas Seminar ,18 Februari 2017, November*, 1–200.
- Sabrini, S. S., Liskustyawati, H., Sunardi, Satyawan, B., Nugroho, D., & Putra, B. N. (2021). *Persepsi & Pengalaman Akademik Dosen Keolahragaan Mengimplementasikan E-Learning Pada Masa Covid 19*. Yogyakarta: Deepublish CV Budi Utama.
- Simanihuruk, L., Simartama, J., Sudirman, A., Hasibun, M., Safitri, M., Sulaiman, O. K., . . . Hafni, S. (2019). *E-Learning Implementasi, Strategi dan Inovasi*. Sumatera Utara: Yayasan Kita Menulis.
- Udil, P. A. (2020). Persepsi Mahasiswa Tentang Perkuliahan Berbasis E-Learning dengan Menggunakan Schoology. *Fraktal: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(1), 79–91. <https://doi.org/10.35508/fractal.v1i1.3147>