

Meningkatkan Efektivitas Belajar Mahasiswa Menggunakan Pembelajaran E-Learning

Tetty Setiawaty¹, Gunadi Tjahjono^{2*}, Ichsan Fahmi³

¹*Pendidikan Teknik Bangunan FKIP Universitas Nusa Cendana*

^{2,3}*Pendidikan Teknik Elektro FKIP Universitas Nusa Cendana
Universitas Nusa Cendana*

gunadi_tjahjono@staf.undana.ac.id

Abstrak. Efektivitas belajar menggunakan pembelajaran E-learning sangat dibutuhkan di era teknologi saat ini. Tujuan penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan efektivitas belajar mahasiswa menggunakan pembelajaran e-learning. Metode penelitian yang digunakan adalah review jurnal menggunakan metode compare. Review jurnal dilakukan dengan membandingkan dan mengintegrasikan hasil analisis terhadap jurnal-jurnal penelitian berdasarkan kesamaan dan perbedaan masing-masing kemudian memberikan kesimpulan. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah: 1) meningkatkan efektivitas belajar menggunakan e-learning dilakukan oleh mahasiswa dan dosen; 2) meningkatkan efektivitas belajar menggunakan e-learning oleh mahasiswa dilakukan dengan cara: meningkatkan kualitas pembelajaran online, memberikan pengalaman atraktif, melakukan belajar tuntas, meningkatkan motivasi belajar e-learning secara mandiri, menguasai literasi teknologi, menggunakan jaringan internet dan aplikasi pendukung, menggunakan wifi atau menyiapkan paket data yang cukup, mampu berkomunikasi secara intrapersonal, berinteraksi dan berkolaborasi, dan terampil belajar mandiri. 3) meningkatkan efektivitas belajar menggunakan e-learning oleh dosen dilakukan dengan cara: menguasai materi dan selalu mengupdate perkembangan materi kuliah di internet, menguasai internet dan software mata kuliah, kreatif dan inovatif dalam mendesain dan menyajikan materi, memberikan motivasi, dan membuat penilaian dan mengevaluasi hasil belajar secara transparan.

Kata kunci: efektifitas belajar, pembelajaran, e-learning, mahasiswa

Abstract. The effectiveness of learning using E-learning learning is needed in today's technological era. The purpose of this study is how to improve student learning effectiveness using e-learning learning. The research method used is a journal review using the compare method. Journal reviews are carried out by comparing and integrating the results of analysis of research journals based on the similarities and differences of each then providing conclusions. The conclusions of this study are 1) increasing the effectiveness of learning using e-learning conducted by students and lecturers; 2) Increasing the effectiveness of learning using e-learning by students is carried out by improving the quality of online learning, providing an attractive experience, conducting complete learning, increasing motivation to learn e-learning independently, mastering technological literacy, using internet networks and supporting applications, using Wi-Fi or preparing sufficient data packages, being able to communicate interpersonally, interacting and collaborating, and skilled in independent learning. 3) Improving the effectiveness of learning using e-learning by lecturers is carried out by mastering the material and always updating the development of course material on the internet, mastering the internet and course software, being creative and innovative in designing and presenting material, providing motivation, and making assessments and evaluating learning outcomes transparently. **Keywords:** learning effectiveness, learning, e-learning, student

Keywords: learning effectiveness, learning, e-learning, student

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran menggunakan teknologi digital biasa disebut dengan pembelajaran elektronik (e-learning). E-learning adalah pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan teknologi elektronik dan Pendidikan berbasis komputer [1]. Pembelajaran e-learning atau belajar jarak jauh mengharuskan siswa memiliki keterampilan belajar spesifik dan daya dukung khusus. Seperti kedewasaan dalam belajar, motivasi belajar tinggi, kapasitas yang mendukung untuk multi tugas, tujuan pembelajaran dan kemampuan bekerja secara mandiri dan bekerjasama dalam kelompok [2]; [3]. Keberhasilan belajar sangat berkaitan dengan kemampuan mahasiswa melakukan belajar efektif. Belajar efektif mampu meningkatkan prestasi belajar mahasiswa. Tujuan belajar mahasiswa dapat tercapai apabila mampu meningkatkan belajar efektif yang disertai dengan persiapan, pelaksanaan dan evaluasi belajar.

Pembelajaran menggunakan teknologi digital telah membentuk manusia berinteraksi dengan informasi dan menciptakan pengetahuan. Kondisi ini membentuk generasi yang berisi-orang-orang dengan pengalaman virtual dalam kehidupan mereka [4]. Untuk itu diperlukan belajar keras dan cepat agar mampu mengikuti perkembangan teknologi digital yang begitu cepat. Keberhasilan belajar pada masa teknologi digital sangat berkaitan dengan kemampuan mahasiswa melakukan belajar efektif. Tujuan belajar mahasiswa dapat tercapai dengan baik apabila mampu meningkatkan belajar efektif, yang disertai dengan persiapan, pelaksanaan dan evaluasi belajar.

Pembelajaran menggunakan e-learning sangat tergantung pada komputer dan jaringan untuk mentransfer pengetahuan dan keterampilan. Dukungan komputer dan jaringan merupakan elemen penting untuk kesuksesan siswa belajar e-learning [2]. Ada dua trend yang muncul dalam dukungan siswa belajar e-learning, yaitu meningkatkan peran teknologi dan situs jejaring social untuk merancang intervensi dan pergeseran ke pendekatan belajar personal namun holistic. Aplikasi pembelajaran e-learning meliputi pembelajaran online, pembelajaran komputer, kelas virtual dan kolaborasi digital [1].

E-learning semakin populer dan diminati banyak mahasiswa. Banyak manfaat yang dapat diperoleh dari model pembelajaran ini, yaitu belajar dimana saja, kapan saja dan dengan siapa saja [5]. Pertumbuhan pembelajaran e-learning yang eksplosif memberikan pengalaman belajar

yang lebih banyak kepada mahasiswa. Pengalaman belajar virtual tersebut membentuk mahasiswa lebih mandiri dan luas dalam belajarnya. Mahasiswa yang aktif belajar virtual ini memiliki cara khusus dalam berkomunikasi dan berinteraksi [4]. Berkomunikasi dan berinteraksi tidak hanya dikalangan teman kampus saja tapi di luar kampus, di luar wilayah tempat mereka tinggal bahkan di luar negeri. Semua itu sangat bergantung pada bidang atau ketertarikan bidang yang sedang dipelajari atau ditekuni. Kondisi ini menyebabkan terbentuknya generasi yang mengalami lingkungan virtual yang sangat awal dalam kehidupan mereka. Mereka lebih asyik dengan kehidupan virtualnya dengan kurang memperhatikan dan berinteraksi dengan kehidupan yang sebenarnya [3].

Pembelajaran e-learning juga menyebabkan kesulitan menemukan kegiatan yang tepat bagi siswa [5]. Kemampuan belajar dan perkembangan materi virtual yang sangat banyak dan luas, menjadikan metode pembelajaran yang digunakan sangat luas. Siswa yang mampu akan belajar lebih cepat karena berkejaran dengan materi yang berkembang sangat cepat. Kondisi ini akan terbalik jika siswa yang belajar lambat atau gagap teknologi. Untuk mengatasi permasalahan ini maka guru harus melakukan pendekatan pembelajaran dengan merancang pengalaman belajar siswa yang dipersonalisasi dengan memilih kegiatan belajar yang paling tepat untuk siswa [5].

Pengalaman belajar yang menggabungkan lingkungan nyata dengan lingkungan virtual dapat membantu siswa memahami dan menginternalisasi pengetahuan [6]. Belajar lebih menekankan pada pengalaman. Tidak hanya belajar teori di dalam kelas tapi lebih mengimplementasikan teori ke dalam kehidupan nyata berdasarkan pengalaman siswa. Implementasi teori sangat membantu siswa dalam memahami teori-teori yang sudah dipelajari. Cara lain yang dapat membantu siswa adalah menggunakan *flipped classroom* (FC) dan *team-based learning* (TBL) methods yang hasilnya lebih positif dalam mengevaluasi hasil pembelajaran [7]. FC-TBL mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, belajar mandiri dan meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi [7].

II. LANDASAN TEORI DAN METODE

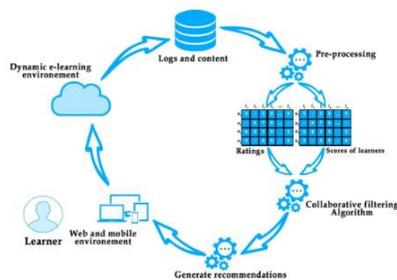
A. Landasan Teori

1. Efektifitas Belajar

Efektivitas belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai dari suatu metode pembelajaran tertentu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan [8]. Berdasarkan kalimat di atas efektivitas pembelajaran dapat diartikan sebagai berdaya dan berhasil

guna seluruh komponen pembelajaran yang telah diorganisasikan untuk mencapai tujuan pembelajaran, Pembelajaran efektif mampu memudahkan siswa belajar sesuatu yang bermanfaat. Keberhasilan belajar dapat diukur dari meningkatnya hasil belajar, jika hasil belajar menurun dapat diartikan proses pembelajaran tidak efektif. Efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari semua perangkat pembelajaran yang digunakan seperti RPS, media, metode dan model pembelajaran yang digunakan.

Efektivitas belajar sangat bergantung kepada lingkungan belajar dan kemampuan menggunakan pembelajaran virtual [1]; [3]. Banyak indikator efektifitas pembelajaran yang digunakan. Secara umum indikator tersebut dapat dikelompokkan menjadi empat, yaitu: mutu pengajaran, pembelajaran yang tepat, intensif dan waktu yang digunakan [9], [10]. Secara rinci Bourkoku, Outmane El Bachari, Essaid menjelaskan efektifitas belajar didukung oleh lingkungan belajar yang dinamis, isi pembelajaran, penilaian, rekomendasi hasil pembelajaran dan menggunakan web dan lingkungan belajar yang terus berpindah [5]. Secara rinci dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar-5. Proses pembelajaran efektif [5]

2. E-Learning atau Online Learning

Pembelajaran e-learning dikenal juga dengan pembelajaran online, merupakan sistem pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa belajar lebih luas, lebih banyak, lebih dalam dan bervariasi. Dengan fasilitas belajar yang disediakan, siswa dapat belajar dimana saja, kapan saja tanpa dibatasi oleh jarak, ruang dan waktu [11]. Materi yang dapat dipelajari secara online lebih luas dan bervariasi dibandingkan dengan belajar tatap muka (offline), seperti visual, audio, audio visual dan gerak. Pembelajaran model ini lebih menekankan pada ketelitian dan kejelian siswa dalam menerima dan mengolah informasi yang disajikan secara online.

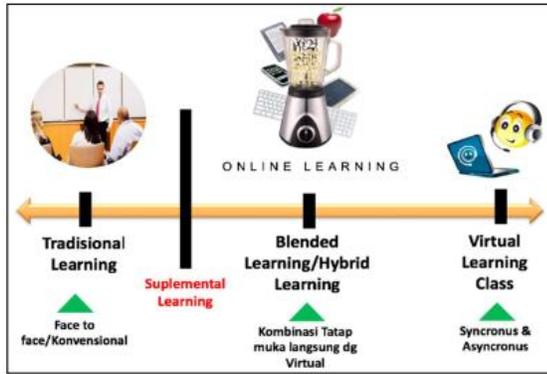
Konsep belajar online sama dengan pembelajaran e-learning [12]. Oleh karena itu pembelajaran e-learning memerlukan komunikasi yang interaktif antara siswa dan pendidik dalam memanfaatkan media komputer dan internet [11]. Riyana menjelaskan pembelajaran e-learning terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat keras berupa seperangkat

komputer yang saling berhubungan satu dengan lain dan memiliki kemampuan mengirim data, dalam bentuk teks, pesan, grafis dan suara. Sedangkan perangkat lunak berupa data yang dapat disimpan dan dikirim, dan sewaktu-waktu dapat diakses. Secara rinci Kenji Kitao (1998) dalam [11], menjelaskan pembelajaran e-learning dapat diartikan pembelajaran yang menggunakan jaringan komputer yang saling terkoneksi dengan jaringan komputer lainnya di seluruh penjuru dunia.

Pembelajaran e-learning memberikan banyak manfaat bagi kemajuan pendidikan, khususnya untuk tenaga pendidik dan siswa. Oleh karena pembelajaran e-learning dapat dimanfaatkan secara optimal untuk kepentingan pembelajaran. Siswa dapat belajar dengan cepat dan mengembangkan materi sesuai yang dibutuhkannya dengan keterampilan mengopreasionalkan komputer dan jaringannya. Selain itu pembelajaran e-learning dapat dimanfaatkan sebagai peneliti dan berbagai bidang pekerjaan yang berhubungan dengan komputer. Penggunaan pembelajaran e-learning juga dapat digunakan sebagai pemerataan pendidikan di daerah tertinggal dengan memanfaatkan pembelajaran jarak jauh, sehingga masyarakat di daerah terpencil tetap dapat mengikuti pendidikan seperti di daerah lainnya [11].

a. Pelaksanaan Pembelajaran E-learning

Pembelajaran e-learning dikelompokkan menjadi dua, yaitu e-learning penuh (full online) atau semi online learning. Semi online adalah penggabungan antara tatap muka dengan online penuh (lihat gambar-1). Semi online learning dikelompokkan menjadi 2 yaitu blended learning dan hybrid learning. Hybrid learning adalah proses pembelajaran synchronous (sinkron) yang mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dan online dilakukan secara bersamaan dengan waktu yang sama dan materi yang sama. Sedangkan blended learning adalah proses pembelajaran yang mengkombinasikan model pembelajaran sinkron dengan asinkron yaitu memfokuskan pada tatap muka dan menggunakan pembelajaran online sebagai tambahan [13]. Secara rinci matriks perbedaan blended learning dan hybrid learning dapat dijelaskan pada gambar-2 berikut.



Gambar-1. Perbedaan Pembelajaran Konvensional dengan online learning [11]

		Metode Penyampaian		Gabungan
		On-site	Online	
Waktu Pembelajaran	Asynchronous	<ul style="list-style-type: none"> - Membaca buku/modul - Melengkapi lembar kerja - Menyiapkan presentasi - Menerapkan pembelajaran ke tempat kerja 	<ul style="list-style-type: none"> - Menonton video pembelajaran - Membuka situs web yang ditentukan - Mengumpulkan info/data - Mengisi <i>online self assessment</i> 	Blended Learning
	Synchronous	<ul style="list-style-type: none"> - Pelatihan di ruang kelas (difasilitasi <i>trainer</i>) - Praktek kerja (menggunakan alat/software) 	<ul style="list-style-type: none"> - Pelatihan Daring (dipimpin <i>trainer</i>) - Diskusi kelompok daring 	
gabungan		Hybrid Learning		

Gambar-2. Matriks Perbedaan Blended Learning dan Hybrid Learning [13]

b. Ciri-ciri pembelajaran e-learning

Ciri-ciri pembelajaran online sangat luas. Flinders University mengelompokkan ciri-ciri pembelajaran online menjadi 4 kelompok, yaitu: personal, structural, active dan connectif [11].

- 1). Personal. Pembelajaran e-learning adalah pembelajaran yang direncanakan dan dilaksanakan oleh siswa secara individu. Siswa belajar secara mandiri. Keuntungannya adalah siswa dapat menciptakan sendiri suasana belajar yang nyaman dan sesuai dengan keinginannya, seperti waktu, tempat, suasana belajar diatur sendiri tanpa batuan orang lain. Faktor-faktor yang menentukan kesuksesan belajar e-learning secara individu adalah: faktor internal dan eksternal. Faktor internal kesuksesan belajar e-learning secara individu adalah: kecerdasan, rasa ingin tahu yang tinggi, motivasi belajar, kepribadian, kerja keras, kejujuran, ketelitian, tanggung jawab, dll. Faktor eksternalnya

adalah teknologi yang digunakan (komputer, smartphone, dll), jadwal belajar, dukungan lingkungan sekitar, kecepatan akses internet, ketersediaan paket data atau wifi, dll.

- 2). Terstruktur dan sistematis. Sebelum melakukan pembelajaran e-learning, dosen harus menyiapkan perangkat pembelajaran seperti RPS, materi dan media pembelajaran dan tugas-tugas yang akan diberikan kepada siswa. Semua perangkat pembelajaran direncanakan dan secara terstruktur. Perangkat pembelajaran juga harus dilengkapi, selain itu siswa harus aktif belajar e-learning menggunakan teknologi. Dosen memberikan fasilitas yang bisa digunakan oleh siswa untuk belajar e-learning dan siswa diberi kebebasan untuk mengembangkan sesuai dengan kemampuannya.
- 3) Activity. Pembelajaran e-learning mengutamakan keaktifan siswa, karena pembelajaran e-learning terjadi jika ada proses aktif belajar siswa. Dosen menyiapkan perangkat pembelajaran dalam bentuk teknologi untuk mengaktifkan siswa belajar. Dengan menyiapkan teknologi, dosen dapat merancang berbagai aktivitas belajar siswa.
- 4) Connective. Pembelajaran e-learning perlu konektivitas atau keterhubungan dalam bentuk link untuk dosen dengan siswa atau siswa dengan siswa lainnya. Link dapat berupa zoom, google meet, whatsapp group, email, blog, dll. Yang dapat dikonektifkan setiap saat jika diperlukan

Untuk lebih jelasnya ciri-ciri pembelajaran e-learning dapat dijelaskan pada gambar berikut.



Gambar-3. Ciri-ciri pembelajaran online [11]

c. Tugas dosen dalam pembelajaran online.

Efektivitas pembelajaran dapat tercapai apabila dosen berperan aktif dalam pembelajaran online. Hardianto menjelaskan delapan tugas dosen sebagai pengajar dalam pembelajaran online, yaitu: 1) mampu menguasai teknologi dan internet yang dapat mendukung proses belajar siswa; 2) menguasai materi yang akan diajarkan pada tatap muka dan online; 3) Kreatif dan inovatif dalam menyajikan materi pembelajaran, agar materi yang diajarkan menarik perhatian mahasiswa. Berbagai inovasi juga perlu diberikan kepada mahasiswa untuk mengurangi kebosanan yang sering dialami mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran online. 4) mampu memotivasi siswa selama belajar online. Siswa belajar online secara mandiri maka tugas dosen adalah memberikan motivasi terus menerus kepada siswa agar semangat belajar dengan memberikan nilai tambah jika aktif selama tanya jawab, diskusi dan presentasi; 5) mampu mendesain pembelajaran online yang menarik dan cocok untuk semua siswa. Desain pembelajaran yang baik adalah yang mampu meningkatkan rasa ingin tahu siswa; 6) mampu mengelola sistem pembelajaran online dengan baik. Agar jika terjadi permasalahan selama proses pembelajaran online dosen dapat mengatasi permasalahan yang muncul sehingga pembelajaran online tidak terganggu; 7) ketepatan dalam memilih bahan ajar online dan sistem penilaian yang digunakan; dan 8) mampu mengontrol proses jalannya pembelajaran dengan memosisikan dirinya pendidik, pengajar, motivator, pelatih, mengendalikan mahasiswa, dll. [11].

B. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah rivew jurnal menggunakan metode compare. Review dilakukan dengan membandingkan dan mengintegrasikan hasil analisis terhadap jurnal-jurnal penelitian berdasarkan kesamaan dan perbedaan masing-masing kemudian memberikan kesimpulan. Langkah-langkah review jurnal ini adalah: 1) memilih jurnal yang akan direview; 2) membaca keseluruhan jurnal; 3) menentukan halaman yang akan direview; 4) menulis identitas jurnal; 5) menulis ringkasan jurnal; 6) menulis hasil review; dan 7) membuat kesimpulan

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian review jurnal menghasilkan data: bagaimana cara meningkatkan efektivitas belajar mahasiswa menggunakan pembelajaran online, yaitu:

1. Meningkatkan kualitas pembelajaran online. Kualitas pembelajaran online dapat ditingkatkan

dengan menambah dan memperdalam materi menggunakan berbagai media pembelajaran yang mendukung, seperti video, video tutorial, dll.

2. Memberikan pengalaman atraktif, yaitu melibatkan mahasiswa untuk aktif selama proses pembelajaran
3. Melakukan belajar tuntas. Mahasiswa dalam melaksanakan belajar online harus tuntas dan menguasai materi yang sudah dipelajari. Jika tidak melakukan belajar tuntas, maka akan mengalami kesulitan mempelajari materi berikutnya.
4. Meningkatkan motivasi belajar online secara mandiri. Mahasiswa dalam melakukan pembelajaran online harus memiliki semangat belajar mandiri yang kuat. Mahasiswa menentukan sendiri cara belajar mandiri, waktu dan tempat belajar, pengetahuan yang akan dikuasanya dan ketuntasan belajarnya. Keberhasilan belajar mahasiswa sangat ditentukan oleh kemandirian belajar online mahasiswa
5. Menguasai literasi teknologi. Mahasiswa mampu memahami, menguasai teknologi yang akan digunakan untuk belajar online. Jika pembelajaran online menggunakan komputer, maka mahasiswa diminta mahir mengoperasikan vitur-vitur komputer. Agar tujuan pembelajaran berhasil, maka diharapkan mahasiswa menggunakan komputer untuk pembelajaran online dibandingkan menggunakan smartphone atau gadget lainnya. Menggunakan komputer lebih mudah mengakses internet dan lebih mudah dan cepat jika akan menyimpan atau mengambil data.
6. Menggunakan jaringan internet dan aplikasi pendukung. Mahasiswa mampu menggunakan jaringan internet dan aplikasi pendukung lainnya. Jika ada gangguan internet maka mahasiswa mampu mencari spot-spot terbaik untuk menangkap sinyal internet terdekat dan tercepat agar belajar online tidak terganggu.
7. Menggunakan wifi atau menyiapkan paket data yang cukup. Paket data sangat penting agar bisa menggunakan jaringan internet. Jika mahasiswa tidak memiliki wifi atau paket data maka mahasiswa tidak akan mampu belajar online, walaupun sinyal di daerahnya sangat kencang.
8. Mampu berkomunikasi secara intrapersonal dengan baik. Berkomunikasi intrapersonal atau menjalin interaksi dengan dosen dan mahasiswa lainnya adalah salah satu tuntutan dalam keberhasilan belajar online. Walaupun pembelajaran online dilakukan secara mandiri, tapi interaksi dengan dosen atau mahasiswa lainnya sangat penting, karena manusia adalah makhluk social yang butuh berkomunikasi atau berhubungan dengan orang lain. Komunikasi terjadi

jika mahasiswa mengalami kesulitan dalam belajarnya, sehingga harus berdiskusi dengan dosen atau mahasiswa lainnya atau menjawab pertanyaan dari mahasiswa lainnya.

9. Berinteraksi dan berkolaborasi. Berinteraksi dengan dosen atau mahasiswa lainnya menggunakan forum yang sudah disediakan. Walaupun pembelajaran online adalah pembelajaran mandiri, maka interaksi dengan dosen atau mahasiswa lainnya sangat diperlukan. Terutama jika mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran atau berdiskusi dalam kelompok menggunakan forum diskusi yang sudah disediakan. Berinteraksi dan berkomunikasi mampu mengurangi sifat individual mahasiswa dan mengajarkan bagaimana berkolaborasi yang baik dalam kelompok
10. Terampil belajar mandiri. Karakteristik belajar online adalah mampu belajar mandiri. Dengan belajar mandiri mahasiswa diharapkan mampu mencari, menemukan dan menyimpulkan apa yang sudah dipelajarinya, Selain itu mampu mengendalikan proses belajarnya dan mengevaluasi hasil online yang sudah dilakukan.

Efektifitas belajar online mahasiswa dapat meningkat tidak terlepas dari peran dosen dalam menyiapkan kegiatan pembelajaran. Menyiapkan dan melakukan dari perencanaan, pelaksanaan, penilaian sampai evaluasi hasil pembelajaran. Yang harus dilakukan dosen dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran online adalah:

1. Menguasai materi dan selalu mengupdate perkembangan materi kuliah di internet. Penguasaan materi oleh dosen sangat bermanfaat karena selain mengupdate terus materi yang akan diajarkan juga dosen akan mampu menjawab dari mahasiswa.
2. Menguasai internet dan software mata kuliah yang diajarkan. Penguasaan internet dan software merupakan basic dari pembelajaran online, dosen diharapkan menguasai selalu mengupdate software yang digunakan untuk pembelajaran online.
3. Kreatif dan inovatif dalam mendesain dan menyajikan materi. Berfikir kreatif dan inovatif dalam mendesain dan menyajikan materi sangat diperlukan untuk menarik perhatian dan mahasiswa tidak mudah bosan. Mahasiswa yang tertarik dengan materi yang diberikan dosen akan meningkatkan rasa ingin tahu mereka.
4. Memberikan motivasi. Motivasi sangat dibutuhkan mahasiswa. Pemberian motivasi dapat dilakukan dengan cara memberikan semangat untuk belajar dan berlatih. Motivasi juga dapat diberikan dengan

memberikan nilai tambah jika mahasiswa aktif bertanya dan berdiskusi.

5. Membuat penilaian dan mengevaluasi hasil belajar secara transparan. Hasil penilaian dan evaluasi hasil belajar mahasiswa selalu diumumkan kepada mahasiswa, tujuannya adalah agar mahasiswa mengetahui perkembangan belajarnya.

IV. KESIMPULAN

1. Meningkatkan efektivitas belajar menggunakan e-learning dilakukan oleh mahasiswa dan dosen.
2. Meningkatkan efektivitas belajar menggunakan e-learning dilakukan oleh mahasiswa dilakukan dengan cara: 1) meningkatkan kualitas pembelajaran online; 2) memberikan pengalaman atraktif; 3) melakukan belajar tuntas; 4) meningkatkan motivasi belajar online secara mandiri; 5) menguasai literasi teknologi; 6) menggunakan jaringan internet dan aplikasi pendukung; 7). menggunakan wifi atau menyiapkan paket data yang cukup; 8) mampu berkomunikasi secara intrapersonal dengan baik; 9) berinteraksi dan berkolaborasi; dan 10) terampil belajar mandiri.
3. Meningkatkan efektivitas belajar menggunakan e-learning dilakukan oleh dosen dilakukan dengan cara: 1). menguasai materi dan selalu mengupdate perkembangan materi kuliah di internet; 2). menguasai internet dan software mata kuliah yang diajarkan; 3). kreatif dan inovatif dalam mendesain dan menyajikan materi; 4). memberikan motivasi; dan 5) membuat penilaian dan mengevaluasi hasil belajar secara transparan.

REFERENSI

- [1] A. J. Al-atabi and B. S. M. Al-noori, "E-Learning In Teaching University of Baghdad Collage of Education / Ibn Rushed for Human Sciences Department of English M . A . Study A Term Paper M . A Candidate : Akram Jabar Najim," no. May, 2020.
- [2] O. Rotar, "Online student support: a framework for embedding support interventions into the online learning cycle," *Res. Pract. Technol. Enhanc. Learn.*, vol. 17, no. 1, 2022, doi: 10.1186/s41039-021-00178-4.
- [3] Í. S. De Sena and Z. Stachoň, "Designing Learning Activities in Minecraft for Formal Education in Geography," *Int. J. Emerg. Technol. Learn.*, vol. 18, no. 04, pp. 32–49, 2023, doi: 10.3991/ijet.v18i04.36307.

- [4] A. A. Alsulaimani, "Developing a Model for e-Learning Activities Based on Digital Incentives Within the Context of COVID-19 and its Effectiveness in Developing Meta-Cognitive Thinking Among Higher Education Students," *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, vol. 17, no. 17, pp. 105–126, 2022, doi: 10.3991/ijet.v17i17.29403.
- [5] O. Bourkougou and E. El Bachari, "A Big-Data Oriented Recommendation Method in E-Learning Environment," *Int. J. Emerg. Technol. Learn.*, vol. 17, no. 10, pp. 74–84, 2022, doi: 10.3991/ijet.v17i10.27861.
- [6] H. Shi, X. Meng, J. Du, and L. Wang, "Design and Realization of Experiential Teaching Based on Knowledge Feature Transformation of Course Teaching," *Int. J. Emerg. Technol. Learn.*, vol. 17, no. 7, pp. 226–239, 2022, doi: 10.3991/ijet.v17i07.30403.
- [7] Y. Feng, B. Zhao, J. Zheng, Y. Fu, and Y. Jiang, "Online flipped classroom with team-based learning promoted learning activity in a clinical laboratory immunology class: response to the COVID-19 pandemic," *BMC Med. Educ.*, vol. 22, no. 1, pp. 1–9, 2022, doi: 10.1186/s12909-022-03917-3.
- [8] M. Rosar and J. Weidlich, "Creative students in self-paced online learning environments: an experimental exploration of the interaction of visual design and creativity," *Res. Pract. Technol. Enhanc. Learn.*, vol. 17, no. 1, pp. 1–24, 2022, doi: 10.1186/s41039-022-00183-1.
- [9] N. H. A. Husni, N. F. Jumaat, and Z. Tasir, "Investigating Student's Cognitive Engagement, Motivation and Cognitive Retention in Learning Management System," *Int. J. Emerg. Technol. Learn.*, vol. 17, no. 9, pp. 184–200, 2022, doi: 10.3991/ijet.v17i09.29727.
- [10] E. J. Mutaqin, N. N. Muslihah, N. A. Hamdani, and S. Nurfalalah, "The Effectiveness of Whatsapp-Based Online Learning in Class Students IV SD Negeri Babakandesa," *Soc. Humanit. Educ. Stud. Conf. Ser.*, vol. 4, no. 1, p. 117, 2021, doi: 10.20961/shes.v4i1.48583.
- [11] C. Riyana, "Konsep Pembelajaran Online," *Modul Pembelajaran Univ. Terbuka Tangerang Selatan*, pp. 1–43, 2015.
- [12] C. J. Bonk, Ph.D, "Online Training in an Online World," *Copyr. January 2002 by Jones Knowledge, Inc. CourseShare.com*, no. January, 2002.
- [13] D. Carnegie, "Hybrid learning dan blended learning," *Www.Dalecarnegie.Id*, 2022, [Online].

Available:

<https://www.dalecarnegie.id/sumberdaya/artikel/artikles/hybrid-learning-dan-blended-learning/>