

Penggunaan *E-Learning* Sebagai Media Dalam Proses Belajar Bahasa Inggris di Universitas Darwan Ali Sampit

Abdul Aziz

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Darwan Ali, Sampit, Indonesia

abdulaziz875@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mengetahui peran, fungsi serta manfaat bagi mahasiswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan *E-learning* di Universitas Darwan Ali. Jenis penelitian ini adalah deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam, studi literatur, dokumentasi, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) *E-learning* di Universitas Darwan Ali Sampit memiliki peran untuk fasilitas rencana perkuliahan dalam proses belajar bahasa Inggris. 2) *E-Learning* memudahkan mahasiswa dalam memahami pembelajaran karena membuat mahasiswa lebih tertarik dan bisa diakses kapanpun dan dimanapun selama ada akses internet. 3) Mahasiswa bisa mendapatkan materi dan bahan pembelajaran dalam berbagai bentuk seperti teks, gambar, dan video. 4) kemampuan mahasiswa berkembang dalam pembelajaran Bahasa Inggris seperti kosa kata, menulis dan membaca. 5) Mahasiswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: *E-learning, Teknologi Informasi, Bahasa Inggris*

Pendahuluan

Dengan perkembangan teknologi, banyak perubahan terjadi pada tingkat struktur konvensional dengan struktur teknologi. Perkembangan teknologi tidak dapat dihindari dan ditolak dari keberadaannya. Karena keberadaan teknologi, telah mengubah banyak aspek kehidupan manusia. Salah satunya adalah di bidang pendidikan yang sering disebut sebagai *E-Learning*.

Dosen ditempatkan sebagai seorang komunikator aktif pengguna teknologi informasi dalam pengajaran konvensional, seiring dengan perkembangan zaman maka perkembangan teknologi juga berubah. Mahasiswa dan dosen memiliki posisi yang sama dalam proses pembelajaran menggunakan teknologi informasi. Selain itu teknologi informasi memiliki peran yang sangat luar biasa dalam dunia pendidikan. (Sadiman, 2009) menyimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan sesuatu dari pengirim ke penerima sehingga mereka dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat dan perhatian mahasiswa sedemikian rupa bahwa proses belajar terjadi. Jadi dapat disimpulkan bahwa media dapat digunakan sebagai alat proses belajar yang dapat merangsang mahasiswa untuk aktif.

Contoh penggunaan teknologi informasi dan komunikasi adalah *E-learning* pada kasus non-formal dan formal. Sekarang, persaingan sangat ketat dan membuat orang tidak hanya memiliki keahlian dalam teknologi tetapi juga memiliki keterampilan dalam bahasa Inggris. Salah satu contohnya yaitu penggunaan *E-learning* dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris di Universitas Darwan Ali Sampit. Studi kasus penggunaan *E-learning* pada mahasiswa universitas Darwan Ali dari semester 1 sampai semester 6. Metode pembelajaran menjadi

<https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.235>

sangat menarik bagi mahasiswa dan mendukung dalam proses belajar Bahasa Inggris dan berperan dalam meningkatkan minat mahasiswa Universitas Darwan Ali .

Melalui metode pembelajaran dengan *E-learning* mahasiswa secara aktif mencari informasi, mengerjakan tugas , dan mengumpulkan tugas dalam bentuk teks, gambar dan video yang dibagi di YouTube. Hal tersebut tentu saja dengan adanya umpan balik dari dosen sebagai apresiasi dan motivasi bagi mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran *E-learning*.

E-Learning merupakan model media pembelajaran yang menggunakan koneksi internet. *E-Learning* ini memiliki berbagai fitur yang dapat digunakan sebagai pendaftaran, pemantauan, ujian, dan mengevaluasi kegiatan mahasiswa dalam belajar. *E-Learning* sebagai media yang juga mengintegrasikan berbagai kegiatan pembelajaran saat berkomunikasi, mengirim atau mengirimkan, menciptakan, berkolaborasi dan memberikan nilai rekap untuk dosen serta memberikan nilai kepada mahasiswa. Selain itu, memungkinkan dosen untuk menggunakan media *E-learning* untuk mengirim ulang, mengedit konten, merevisi dari materi pembelajaran. Dan mahasiswa bisa mendapatkan materi pembelajaran sebelum belajar dimulai. Jadi persiapan telah dibuat sebelum proses belajar dimulai.

(Kurniawan Sabar, 2011) Dalam penelitiannya menemukan bahwa penggunaan pembelajaran multimedia cukup untuk meningkatkan prestasi belajar. Studi ini juga menemukan bahwa *E-learning* sebagai sarana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif karena lebih mendekatkan siswa dengan perangkat teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran Bahasa Inggris, serta berfungsi sebagai sarana berkumpul dan diskusi bagi siswa.

Dengan perkembangan informasi yang luar biasa dan teknologi komunikasi saat ini, menjadi sesuatu yang sangat penting untuk mengeksplorasi pengaruh peran, fungsi dan manfaat yang diperoleh dari *E-learning* sebagai bukti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di Universitas Darwan Ali.

Secara etimologis, kata dasar dari teknologi adalah "techne" yang berarti serangkaian prinsip rasional atau metode yang berkaitan dengan pembuatan suatu objek, atau keterampilan tertentu, atau pengetahuan tentang prinsip-prinsip atau metode, dan seni. Istilah teknologi itu sendiri pertama kali digunakan oleh Philips pada tahun 1706 dalam sebuah buku berjudul Teknologi: Deskripsi Seni, Khususnya Mesin (*Technology: A Description of the Arts, The Mechanical*). Rogers (1996: 12) menjelaskan bahwa teknologi adalah desain untuk tindakan instrumental yang dapat mengurangi ketidakpastian yang terjadi dalam hubungan kausal dalam mencapai hasil yang diharapkan.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi atau (ICT) dalam aspek pendidikan. Ada istilah *E-learning* yang berisi arti yang sangat luas, sehingga banyak ahli menggambarkan definisi *E-learning* dari berbagai perspektif. Salah satu definisi yang cukup dapat diterima bagi banyak orang, misalnya dari Darin E. Hartley, menyatakan: *E-learning* adalah jenis belajar mengajar yang memungkinkan pengiriman bahan ajar ke mahasiswa dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain. Jadi, LearnFrame.Com dalam *Glossary of eLearning Terms* menyatakan suatu definisi yang lebih luas bahwa: *E-Learning* adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar dengan media.

Banyak ahli telah menyarankan definisi pembelajaran yang terus berkembang sampai hari ini. (Smaldino, 2008) menarik kesimpulan bahwa belajar adalah pengembangan pengetahuan baru, keterampilan atau perilaku sebagai interaksi individu dengan informasi dan lingkungan.

Lingkungan belajar terdiri oleh guru dan termasuk fasilitas fisik, suasana akademik dan emosional, dan instruksional teknologi.

(Turino, 2009) *E-learning* bahasa Inggris yang mampu meningkatkan kemampuan kognitif mahasiswa yang elerning yang memiliki tingkat tinggi interaktivitas pengguna, yang selain menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk file baik dalam kata-kata, powerpoint, html atau PDF tetapi elearning juga memiliki nilai menu yang lebih interaktif, baik dalam bentuk evaluasi online lebih bervariasi, konsultasi secara online dan fasilitas chat, di mana pengguna merasa diajak berkomunikasi dengan system. E-learning berhasil digunakan untuk menambah mahasiswa bersandar di sektor pendidikan.

Metode

Jenis penelitian ini adalah deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif yang fokus pada pembahasan peran, fungsi dan manfaat yang diperoleh dari penggunaan *E-Learning* sebagai studi sekunder dalam proses pembelajaran bahasa Inggris di Universitas Darwan Ali Sampit. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan wawancara mendalam, studi literatur, dokumentasi, dan observasi. Informan dalam penelitian ini adalah dosen di Universitas Darwan Ali Sampit. Penelitian dilakukan selama 6 bulan.

Hasil dan Pembahasan

Peran Dan Manfaat Penggunaan *E-Learning* Sebagai Studi Sekunder Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Inggris

E-learning menyesuaikan kebutuhan peserta didik dan pendidik. Hal ini didukung oleh (Saifuddin, 2017) menyatakan belajar elektronik adalah proses pembelajaran yang dilakukan dan dikelola secara elektronik di mana proses belajar disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa. *E-Learning* sebagai media untuk memfasilitasi interaksi antara mahasiswa dengan materi materi atau pembelajaran dalam proses pembelajaran. *E-Learning* sebagai media untuk memfasilitasi dosen untuk berinteraksi dengan mahasiswa tanpa mengetahui tempat dan tanpa mengenal waktu. Selain mampu memproses informasi, *E-Learning* juga mampu memproses nilai-nilai secara otomatis. Demikian juga, memfasilitasi interaksi antara dosen dan mahasiswa atau mahasiswa itu sendiri. Mahasiswa dapat berbagi informasi, bahan ajar yang telah disediakan atau memberikan pendapat tentang berbagai hal yang berhubungan dengan belajar atau pengembangan diri kebutuhan mahasiswa.

Fungsi dari *E-Learning*

Beberapa Kegunaan *E-Learning* meliputi:

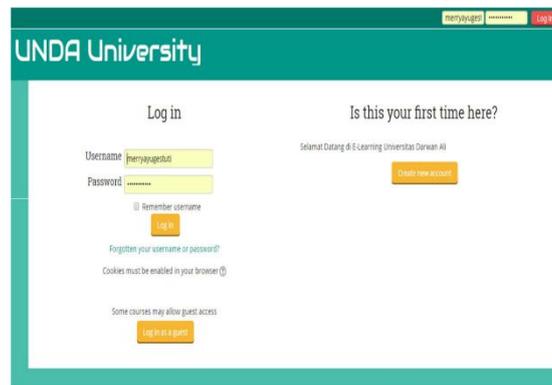
1. Setiap dosen dan mahasiswa dapat membuat *account* mereka sendiri. Untuk mendaftar mahasiswa
2. Setiap Dosen bisa mengelola topik menggunakan *account*-nya *E-Learning*.
3. Mengatur dan membuat topik berdasarkan silabus bahasa Inggris. Kemudian dosen dapat membuat kunci mendaftar lagi bagi mahasiswa sehingga mereka dapat masuk ke halaman kelas bahasa Inggris antarmuka.
4. Dosen dan Mahamasiswa dapat men-*download* file dalam bentuk apapun untuk topik tertentu melalui *E-Learning*.

5. Dosen dapat membuat *link* sumber dari jejaring lainnya sebagai bahan informasi berdasarkan topik tertentu.
6. Dosen dapat membuat *Question and Answer* forum secara online.
7. Dosen dapat membuat Forum Diskusi *Online*.
8. Dosen dapat membuat forum chat.
9. Dosen dapat membuat kuis dan ujian *online*.
10. Dosen mendapatkan rekap nilai dari hasil penilaian dosen setiap tugas yang diberikan kepada mahasiswa.
11. Mahasiswa dapat melihat nilai tugas yang sudah diserahkan kepada dosen.

Bagaimana Menerapkan *E-Learning*

Menu login

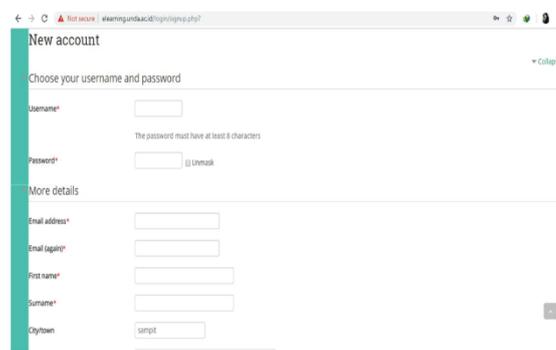
Sebelum masuk kedalam *E-Learning* setiap mahasiswa diharuskan login di web *UNDA.AC.ID*



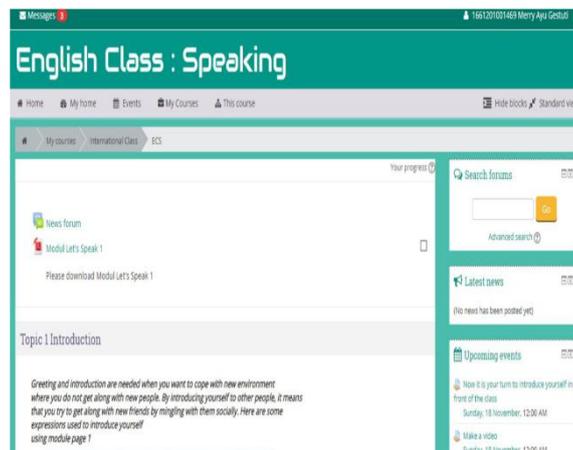
Gambar 1. Login menu

Peran ini memfasilitasi proses pembelajaran dalam bahasa Inggris di Universitas Darwan Ali. Pada gambar di atas adalah *Login Menu*. Menu *login* hanya dapat diakses oleh mahasiswa, dosen dan admin dari *E-Learning*. *Login* untuk admin, hanya dapat digunakan oleh admin untuk melaksanakan kewenangan seperti menambahkan atau mengubah tampilan data dan meningkatkan kesalahan terjadi pada sistem *E-Learning*. Jika mahasiswa belum memiliki nama pengguna, mahasiswa dapat mendaftar melalui menu *Create New Account*.

Menu Pendaftaran (*Buat Akun Baru*)



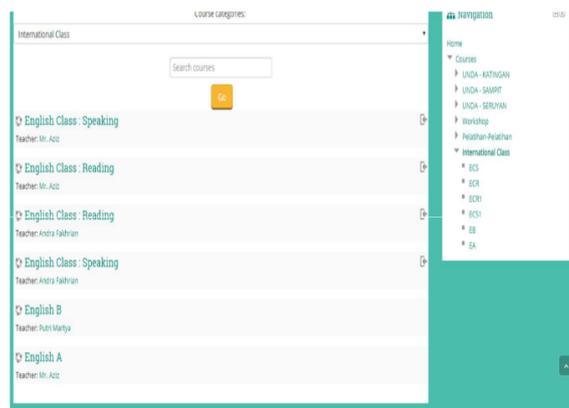
Gambar 2. Menu Pendaftaran



Gambar 3. Menu Utama E-Learning

Gambar menunjukkan proses pendaftaran untuk menjadi pengguna pada *E-Learning* sistem. Jika mahasiswa hanya mengakses *E-Learning* Universitas Darwan Ali, maka mahasiswa dapat membuat *account* kemudian mengisi beberapa formulir dengan benar. Pengguna akan memasukkan *username*, *password*, nama depan, nama belakang, alamat email, kota, negara, *upload* foto dan lain-lain. Jika semua diisi, pengguna akan dikirimkan untuk memverifikasi nama pengguna melalui *email*. Dan jika sudah diverifikasi, *account* dapat mengakses isi dari *E-Learning*.

Halaman utama E-Learning Kelas Internasional Universitas Darwan Ali



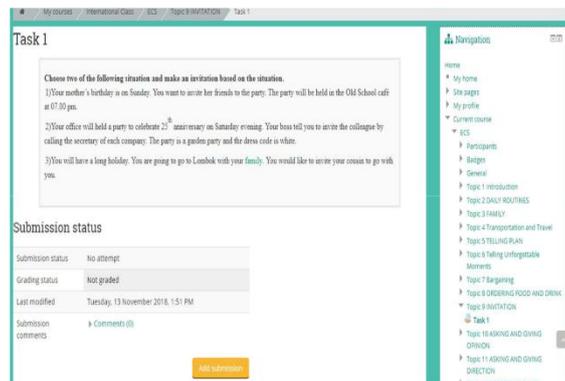
Gambar 4. Halaman Speaking class

Di halaman utama dari *E-Learning* Universitas Darwan Ali diberikan pilihan kelas untuk tingkat kemampuan dalam bahasa Inggris setelah mahasiswa diuji terlebih dahulu untuk menentukan kelas sesuai dengan kemampuan mereka. Jika mahasiswa memiliki kemampuan sedang maka dia akan masuk kelas B dan mahasiswa yang memiliki kemampuan tinggi, itu akan masuk kelas A, di mana masing-masing kelas memiliki bahan mengajar dan kelas sendiri, yaitu kelas berbicara (*speaking*) dan kelas membaca (*reading*).

Di *E-Learning* ada banyak kategori sumber informasi atau materi sebagai bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Dalam halaman ini, dosen dapat memberikan bahan ajar atau materi dalam bentuk Ms. Word atau PDF yang dapat di *download* dengan cepat dan mudah tanpa tatap muka dengan mahasiswa sebelum proses pembelajaran dimulai dan dapat dipelajari secara *offline*, sehingga akan ada persiapan dalam proses pembelajaran, dosen juga dapat mengisi topik pelajaran selama pembelajaran, tugas *assign* yang dapat

diubah atau *diedit*, dosen juga dapat meng-*upload file* dalam bentuk teks, gambar atau video yang dapat meningkatkan minat dan menumbuhkan karakter interaktif mahasiswa dalam belajar Bahasa Inggris. *E-Learning* ini juga memiliki forum diskusi bagi mahasiswa dan dosen maupun mahasiswa sendiri tentang pelajaran atau materi yang secara otomatis dapat meningkatkan pemahaman kosakata mahasiswa dalam bahasa Inggris belajar. Sehingga *E-Learning* bertindak sebagai media untuk mengumpulkan, membahas, meningkatkan kosakata dan kemampuan menulis mahasiswa.

Halaman Interface Submission Penugasan tersebut



Gambar 5. Halaman Penugasan

Mahasiswa dapat menyerahkan tugas yang telah diberikan oleh dosen sesuai dengan materi pelajaran dengan waktu yang ditetapkan. Mahasiswa dapat menyerahkan tugas menggunakan format dokumen *Ms. Word*, *Html*, *Pdf* atau jenis lain dengan menggunakan fasilitas *browsing* atau *link*. Juga pada halaman ini, dosen dapat memberikan kuis bahasa Inggris dengan waktu yang ditentukan dalam prosesnya. Dari hasil wawancara, menurut dosen bahasa Inggris di Universitas Darwan Ali, *E-Learning*, mudah untuk memberikan umpan balik kepada mahasiswa terkait dengan tugas yang diberikan dan untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran menggunakan *E-Learning*. Nilai dapat diberikan secara langsung kepada mahasiswa, hal ini mudah dan cepat juga bagi dosen karena nilai-nilai ini langsung ditangkap oleh system setelah mengirimkan tugas ini.

Kesimpulan

Dari hasil tersebut, *E-Learning* bertindak sebagai media yang dapat memfasilitasi proses belajar mengajar yang memiliki pengaruh yang positif. Fasilitas pembelajaran yang menarik dan memiliki fungsi bagi mahasiswa: Pertama, mahasiswa mendapatkan informasi dan bahan belajar dengan mudah, cepat, dan jelas. Kedua, mereka bisa mendapatkan informasi dan pembelajaran materi bentuk media seperti teks, gambar, dan video. Ketiga, Para mahasiswa bisa mengembangkan keterampilan bahasa Inggris mereka dalam kemampuan membaca, menulis, kosakata, dan tata bahasa. Keempat, mahasiswa lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran karena mereka telah berpartisipasi secara langsung.

Untuk keberadaan *E-Learning* sebagai studi sekunder dalam Proses Belajar Bahasa Inggris itu adalah kebutuhan untuk mengembangkan sistem ini. Saran dari peneliti adalah sebagai berikut:

1. Untuk lebih meningkatkan karakter interaktif mahasiswa, sehingga *E-Learning* perlu menambahkan beberapa pengembangan fitur untuk alat-alat tertentu yang dianggap perlu

dalam aplikasi ini. Seperti menambahkan berita dari *e-mail* jika dosen yang tidak dapat hadir kemudian memberikan tugas kepada mahasiswa.

2. Material harus selalu diperbarui agar mahasiswa mudah mendapatkan bahan dalam upaya untuk meningkatkan kemandirian mereka.
3. Dosen harus selalu memberikan kuis dan tugas terus menerus sehingga mahasiswa dapat mengikuti perkembangan dari *E-Learning* secara mandiri.
4. Untuk menjaga peran dan fungsi *E-Learning* ini, pemeliharaan diperlukan agar data dan program di *E-Learning* akan terus berjalan sebagai studi sekunder dalam proses pembelajaran bahasa Inggris.

Oleh karena itu, peneliti memberikan saran bahwa dosen dapat menggunakan teknologi informasi seperti *E-Learning* untuk meningkatkan kreatifitas dan kemampuan mahasiswa. *E-Learning* ini dapat diterapkan dan diperbaharui secara terus menerus agar mahasiswa mendapat materi yang memadai sehingga kemampuan belajar mandiri mahasiswa meningkat.

Referensi

- Adrelia, D. I. (2015). Permainan bom angka dalam konsep kelipatan persekutuan terkecil untuk anak sekolah dasar. *Jurnal Elemen*, 23-35.
- Briton, I. (2010). *Company Profile*. Makasar: HRD Briton IES Makassar.
- Dakir, H. (2010). *Perencanaan dan pengembangan kurikulum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2011). *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- ihwanah, A. (2016). Implementation E-Learning in Learning Process PGMII IAIN. *Cakrawala*.
- Jayawardana, H. (2017). Paradigma Pembelajaran Biologi di Era Digital. *BIOEDUKATIKA*, 12-17.
- Kurniawan Sabar, A. R. (2011). Penggunaan Web (E-Learning) Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Inggris Di Briton International English School Makassar. *KAREBA: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 444-456.
- Lim, H. (2007). The Role of E-Learning in Increasing Interest and Learning Process in Mandarin: Case Study of Chinese Literature Students at Bina Nusantara. *Lingua Cultura*, 157-167.
- Wicaksono, S. R. (2015). *Computer Supported Collaborative Learning Berbasis Blog*. Malang: Seribu Bintang.
- Sadiman. (2009). *Media of Education: Definiton, Development, and utilization*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saifuddin, M. F. (2017). E-Learning Dalam Persepsi Mahasiswa. *Varia Pendidikan*, 102-109.
- Sanjaya, W. (2010). *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Smaldino, S. E. (2008). *Instructional Technology and Media for Learning (Ninth Edition)*. New Jersey: Pearson Education.inc.
- Triyanti, M. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Materi Sistem Saraf untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA Kelas XI. *JURNAL BIOEDUKATIKA*, 9-14.
- Turino, D. (2009). E-Learning Bahasa Inggris Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Informasi*.