



Prosiding Seminar Nasional Manajemen

Vol 4 (1) September-Februari 2025: 489-494

<http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/PSM/index>

ISSN: 2830-7747; e-ISSN: 2830-5353



Pengaruh Buruknya Sistem Pembelajaran Daring Atau E – Learning Terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa/I Universitas Pamulang

Rizki Maulana

Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Pamulang

e-mail: rizekimaulana07@gmail.com

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Diterima September 2024 Disetujui Oktober 2024 Diterbitkan November 2024</p>	<p>Pembelajaran daring yang kerap disebut E-Learning menjadi salah satu platform pembelajaran yang mulai diterapkan diberbagai jenjang Pendidikan hal ini terjadi seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat . Penerapan sistem E-Learning diharapkan dapat mempermudah dan meningkatkan efesiensi kegiatan pembelajaran,akan tetapi dalam penerapannya sistem yang digunakan di Universitas Pamulang sering kali mengalami gangguan jaringan atau error yang menyebabkan Mahasiswa/i Universitas Pamulang kesulitan dalam mengakses platform yang telah disediakan serta tertinggal dalam mengikuti pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh buruknya sistem pembelajaran atau E-Learning terhadap pembelajaran Mahasiswa/I Universitas Pamulang. Metode penelitian ini menggunakan metode survei,penelitian dengan mengumpulkan data dari responden melalui pernyataan-pernyataan yang terstruktur dalam bentuk kusioner.</p>
<p>Kata Kunci: Pembelajaran Daring, Pendidikan ,Efektivitas Belajar ,Mahasiswa.</p>	<p style="text-align: center;"><i>ABSTRACT</i></p> <p><i>Online learning, which is often called E-Learning, is one of the learning platforms that has begun to be applied at various levels of education, this is in line with the rapid development of technology. The application of the E-Learning system is expected to facilitate and improve the efficiency of learning activities, but in its application the system used at Pamulang University often experiences network disruptions or errors which cause Pamulang University students to have difficulty accessing the platform that has been provided and lagging behind in participating in learning. The purpose of this study is to determine the effect of poor learning systems or E-Learning on the learning of Pamulang University students. This research method uses survey method, research by collecting data from respondents through structured statements in the form of questionnaires. .</i></p>
<p>Keywords: Online Learning, Education, Learning Effectiveness ,Student.</p>	

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang semakin berkembang, pembelajaran daring atau E-Learning telah menjadi salah satu metode pembelajaran yang populer dalam dunia pendidikan di dunia, Universitas Pamulang, merupakan institusi perguruan tinggi swasta terbesar di Banten yang menggunakan metode pembelajaran daring atau E-Learning untuk meningkatkan kualitas pendidikan pada Mahasiswa/i. Sistem pembelajaran ini yang fleksibel memudahkan Mahasiswa/i untuk mengikuti platform yang disediakan atau mengakses materi kuliah kapan saja dan dimana saja.

E-Learning di definisikan sebagai penyampaian materi dan metode pendidikan yang menggunakan teknologi informasi untuk keperluan pembelajaran, pengajaran, pelatihan, atau perolehan pengetahuan kapanpun dan dimanapun (Deny&Andri,2018). 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. Keberhasilan belajar sangat berkaitan dengan kemampuan mahasiswa melakukan belajar efektif, Belajar efektif mampu meningkatkan prestasi belajar mahasiswa (Tetty dkk, 2023).

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang semakin pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar (pendidikan) berbasis teknologi informasi (TI) tidak terelakkan lagi. Konsep yang kemudian dikenal dengan sebutan e-learning telah membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi (contents) dan sistemnya. Beberapa perguruan tinggi menyelenggarakan kegiatan pembelajaran elektronik sebagai suplemen (tambahan) terhadap materi pelajaran yang disajikan secara regular dikelas (Windy Utami Putri dkk, 2021).

Pembelajaran daring dalam pelaksanaannya memiliki hambatan. Hambatan pertama, ada beberapa peserta didik yang tidak memiliki gawai (HP). Hambatan yang kedua adalah memiliki HP tetapi terkendala fasilitas HP dan koneksi internet, terhambat dalam pengiriman tugas karena susah sinyal. Bahkan data lebih lanjut menjelaskan bahwa untuk beberapa siswa tidak punya HP sendiri, sehingga harus meminjam. Hambatan yang ketiga adalah orang tua memiliki HP tetapi orang tua bekerja seharian di luar rumah sehingga orang tua hanya dapat mendampingi ketika malam hari. Hambatan yang keempat adalah keterbatasan koneksi internet, beberapa 277 peserta didik tidak mempunyai HP dan jaringan internet tidak baik. Hambatan keempat, tidak semua peserta didik memiliki fasilitas HP dan ada beberapa orang tua yang tidak paham dengan teknologi (Anugrahana, 2020). E-Learning merupakan sebuah inovasi yang mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan proses pembelajaran, dimana proses belajar tidak lagi hanya mendengarkan uraian materi dari dosen tetapi mahasiswa juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain (Untung Rahardja dkk,2019).

E-learning memungkinkan mahasiswa untuk mengontrol konten, mengelola sesi pembelajaran, pembelajaran langsung, pilihan waktu dan media untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan mengontrol akses ke metode dan materi elearning. Pembelajaran online menuntut mahasiswa untuk aktif selama proses pembelajaran, dan keaktifan mahasiswa selama proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Proses pembelajaran dari rumah melalui pembelajaran online idealnya tetap dapat mengakomodasi kebutuhan belajar siswa untuk mengembangkan bakat dan minat sesuai dengan jenjang pendidikannya. Untuk mewujudkan hal tersebut diperlukan kesiapan pendidik, kurikulum yang sesuai, ketersediaan sumber belajar, serta dukungan peranti dan jaringan yang stabil sehingga komunikasi antar peserta didik dan pendidik dapat efektif (Ninis Sudirman & Abdul Rahman,2023). E-Learning Merupakan lingkungan pembelajaran virtual dimana interaksi mahasiswa Dengan teman sekelas, dosen dan fasilitas pembelajaran melalui Information and *Communication technologies* (ict or icts). Lingkungan virtual tentunya berbeda dari Lingkungan tradisional. Pada lingkungan virtual teknologi komunikasi elektronik digunakan Sebagai alat untuk mendukung dan meningkatkan proses belajar (ghoreishi et al., 2017). Lingkungan pembelajaran, proses pembelajaran, serta pendapat dan saran untuk permasalahan Mengenai proses siswa yang berpartisipasi dalam pendidikan jarak jauh merupakan kontribusi Pada perencanaan yang lebih baik (türkan et al., 2020).

Ditengah perkembangan teknologi yang semakin pesat telah mendorong transformasi dalam dunia pendidikan salah satunya dengan munculnya system e-learning, meskipun ada kemudahan dalam implementasi pembelajaran berbasis teknologi sering kali terjadi kendala bagi Mahasiswa/i untuk mengikuti pembelajaran ini yang tidak selalu berjalan mulus, berbagai kendala yang sering dikeluhkan oleh Mahasiswa/i salah satunya seperti karena sistem yang buruk/error, pengaruh ini menjadi hambatan bagi mahasiswa/i dalam mengakses materi untuk menambah pengetahuan dan mengasah kemandirian mereka dalam manajemen waktu yang tepat serta bertujuan meningkatkan efektivitas bagi semua

Mahasiswa/i Universitas Pamulang, ataupun keterbatasan akses internet menjadi penghalang untuk mengikuti e-learning dengan efektif.

Penerapan e-learning di dunia pendidikan tidak selamanya menajmin mahasiswa untuk memahami materi yang diberikan dosen ataupun ikut berinteraksi selama pembelajaran berlangsung, penggunaan e-learning memberi dampak terhadap berbagai pembelajaran dan kesejahteraan mahasiswa banyak mahasiswa/i yang mengalami penurunan motivasi dalam belajar dikarenakan kurangnya interaksi langsung antar dosen dan mahasiswa atau tidak memanfaatkannya sistem e-learning yang bersifat fleksible karena mudah mengakses materi pembelajaran dengan mudah dimanapun dan kapanpun menjadi dorongan untuk menjadi acuan penambah pengetahuan bagi mahasiswa itu sendiri, adanya kesulitan dalam mengelola waktu untuk mengerjakan tugas yang satu dengan lainnya, hingga kelelahan mental akibat kurangnya waktu istirahat atau bahkan interaksi daing yang berlebihan. Selain itu, mahasiswa/i yang tidak memiliki akses internet yang memadai atau perangkat yang mendukung juga menghadapi hambatan besar dalam mengikuti e-learning, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar mereka.

KAJIAN LITERATUR

Menurut Sutikno, M.S (2021) secara umum pembelajaran dibagi menjadi tiga tahap yaitu perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Thome (Kuntarto, 2017:101) Mengemukakan bahwa “pembelajaran daring adalah pembelajaran dalam proses pembelajarannya menggunakan teknologi transmission, kelas virtual, video, teks online animasi, email, pesan suara, telepon konferensi, dan video streaming online”. Pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama. Hal ini berarti bahwa keberhasilan suatu individu dalam pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. (Sudjana,2000). , pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan; proses, cara dan pembuatan mendidik (KBBI,2014).

Perguruan tinggi, begitu juga para pengajar atau dosen , mulai mengubah strategi pembelajaran yang semula tatap muka menjadi pembelajaran non tatap muka, ada yang menyebutnya pembelajaran daring dan jarak jauh. (Mulyati, E., Fauzan, M. N., & Elisabeth, C. R., 2021).. Berbagai model pembelajaran yang dapat digunakan pengajar untuk mendukung siswa dalam belajar di rumah. Pemerintah menyediakan berbagai aplikasi pembelajaran untuk digunakan guru dan siswa. Namun dalam praktiknya, pembelajaran daring juga menghadirkan beberapa masalah (Arizona, K., Abidin, Z., & Rumansyah, R., 2020)

1. Kemandirian

Pembelajaran di perguruan tinggi menuntut mahasiswa tidak hanya memiliki keterampilan teknis, tetapi juga mempunyai wawasan yang luas, sikap mental, dan kepribadian tertentu. Demi mencapai kompetensi tersebut, pola belajar mahasiswa tentu berbeda dengan jenjang pendidikan di sekolah. Kemandirian belajar menjadi salah satu hal yang ditekankan ke mahasiswa. Namun, budaya belajar yang banyak terjadi di perguruan tinggi masih tergolong rendah, terbukti dari hasil penelitian terdahulu ditemukan mahasiswa banyak yang membaca buku semata-mata untuk mengerjakan tugas yang diberikan dosen (Taufiq, 2018).

2. Aksesibilitas

Aksesibilitas dapat dianggap sebagai sesuatu yang di luar keberadaan atau availibilitas (ketersediaan) dari sumber daya dalam waktu 285 Novrian Satria Perdana, Faktor-faktor yang Berpengaruh terhadap Aksesibilitas Memperoleh Pendidikan untuk Anak-anak di Indonesia dan tempat yang tepat. Termasuk karakteristik dari sumber-sumber yang memberikan peluang atau rintangan/ kendala yang dirasakan oleh klien-klien (pelangan) potensial (Novrian dkk, 2015).

3. Interaktivitas

Interaktivitas (interactivity) mengacu pada atribut teknologi dari lingkungan yang dimediasi yang memungkinkan komunikasi timbal balik atau pertukaran informasi, yang menghasilkan interaksi antarateknologi komunikasi dan pengguna, atau antara pengguna melalui teknologi (Yang & Shen, 2017). Sebagai elemen kunci lain dari praktik e-learning, interaktivitas berarti interaksi antara peserta didik dan sumber sistem, komunikasi antara instruktur dan peserta didik, serta kolaborasi antara peserta didik yang didukung oleh sistem yang digunakan. Interaktivitas merupakan fitur penting dalam semua lingkungan belajar kontemporer, terlepas dari metode pembelajaran atau teknologi yang digunakan. Interaktivitas dalam Learning Management System (LMS) memungkinkan peserta didik

untuk mengeksplorasi dan bermain dengan materi kursus dan oleh karena itu menjadi elemen yang menentukan untuk meningkatkan perasaan positif siswa seperti kepuasan yang dirasakan dan kegunaan yang dirasakan. Interaktivitas sistem diharapkan menjadi dimensi signifikan yang mungkin mempengaruhi adopsi atau penolakan pelajar terhadap sistem (Cigdem &Ozturk, 2016).

4. Pengayaan

Menurut kurikulum 2013 pengajaran pengayaan adalah bentuk pengajaran untuk memperdalam, menambah wawasan siswa, dan nilai yang diperoleh dapat meningkat serta memperluas dan memperdalam pengetahuan dan keterampilan siswa dalam bidang yang dipelajarinya. Hal ini ditegaskan oleh Usman dan Lilis Setiawan (1993:108) yang menyatakan “pengajaran pengayaan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan wawasan terhadap materi yang sedang atau telah dipelajarinya serta agar siswa dapat belajar secara optimal baik dalam hal pendayagunaan kemampuannya maupun perolehan hasil belajar” (Monika dkk, 2018).

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif ,metode kuantitatif adalah metode penilitian dengan mengumpulkan data dari responden melalui pernyataan-pernyataan dalam bentuk kusioner. penelitian ini berhubungan dengan pendapat, persepsi, ide, dan kepercayaan beberapa orang yang akan dikaji adapun alasan digunakannya kuesioner adalah dipakai untuk mengukur variabel yang bersifat faktual, untuk memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan penelitian, dan untuk memperoleh informasi.Kusioner ini diberikan kepada Mahasiswa/i di Universitas Pamulang secara online kepada responden pada tanggal 16 Oktober 2024. Jenis pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling acak (simple random sampling),Sampel yang digunakan berjumlah 104 responden yang diambil dari mahasiswa/i universitas pamulang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

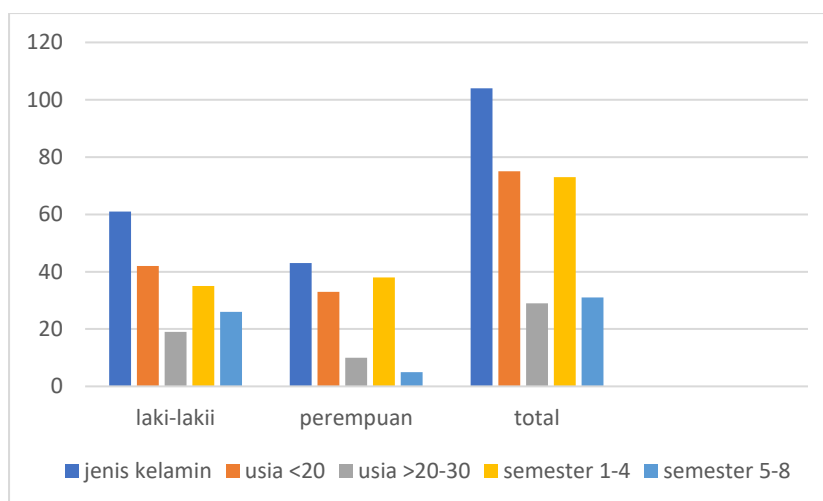
Hasil

Tabel 1 Rata-rata Indikator

Indikator	Kemandirian			Aksebilitas			Interaktivitas			Pengayaan		
	K1	K2	K3	A1	A2	A3	I1	I2	I3	P1	P2	P3
Rata-rata Pernyataan	3,12	3,27	3,28	3,31	3,17	3,31	3,26	3,26	3,26	3,26	3,24	3,25
Rata-rata Indikator	3,22			3,27			3,24			3,28		

Pembahasan

1. Indikator pertama (kemandirian) dari penilaian hasil indikator pertama menyatakan bahwa hasil responden “setuju” dengan skor rata rata 3,22. Hasil ini bisa terjadi karena pada penilaian responden dari mahasiswa/i menilai bahwa keterampilan mahasiswa dalam manajemen waktu untuk mengerjakan tugas satu dengan lainnya.
2. Indikator kedua (aksebilitas) dari penilaian hasil indikator kedua menyatakan bahwa hasil responden “setuju” dengan skor rata rata 3,27. Hasil ini menunjukkan karena pengaruh sistem e-learning sering kali mengalami kendala yang menghambat mengikuti pembelajaran.
3. Indikator ketiga (interaktivitas) dari penilaian hasil indikator ketiga menyatakan bahwa hasil responden “setuju” dengan skor rata rata 3,24. hasil ini bisa terjadi bahwa kurangnya interaksi antar dosen dan mahasiswa sehingga hanya mahasiswa yang dominan.
4. Indikator keempat (pengayaan) dari penilaian hasil indikator keempat menyatakan bahwa hasil responden “setuju “ dengan skor 3,28. Hasil ini menunjukkan bahwa dapat memanfaatkan teknologi sebagai penambah wawasan materi melalui e-learning saat tidak ada kendala dalam sistem yang disediakan.



Melihat dari hasil survei peneliti yang telah dilakukan yaitu melalui penyebaran kuisioner kepada mahasiswa/i yang berkuliah di Universitas Pamulang di peroleh hasil sebagai berikut, sebanyak 104 orang yang telah berpartisipasi dalam mengisi kuisioner ini, sebanyak 58,9% orang yang mengisi berjenis kelamin laki-laki dan 41,3% lainnya merupakan Perempuan, dimana rata-rata 54,8% responden berada pada semester 3, 18,3% berada pada semester 5, dan 22,8% lainnya terdiri dari (semester 1,2,4,6,7,8), Adapun hari yang biasa digunakan oleh para responden untuk mengikuti e-learning 92,3% mengerjakan pada *weekdays*, dan 7,7% lainnya pada *weekend*, seluruh responden menyatakan bahwa mereka pernah mengalami kendala dalam pembelajaran daring atau e-learning.

KESIMPULAN

Sistem e-learning dalam konteks pembelajaran mahasiswa memiliki berbagai kendala yang memengaruhi proses pembelajaran. Keterbatasan infrastruktur dan akses internet, terutama di daerah yang sulit terjangkau, membatasi partisipasi sebagian mahasiswa dalam pembelajaran daring. Selain itu, interaksi yang minim antara mahasiswa dan dosen maupun antar sesama mahasiswa mengurangi peluang diskusi yang esensial bagi pemahaman materi secara mendalam. Kendala teknis pada sistem e-learning dan ketergantungan pada metode pembelajaran yang kurang interaktif juga menambah tantangan, sehingga mahasiswa perlu beradaptasi dalam manajemen waktu dan motivasi diri secara mandiri. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih integratif dan dukungan teknologi yang lebih baik untuk mengoptimalkan sistem e-learning sebagai media pembelajaran yang efektif dan inklusif bagi mahasiswa.

REFERENSI

- Putri Utami Windy dkk. (2021). Pengaruh Pembelajaran Elektronik (E-Learning) Terhadap Mutu Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi. Pendidikan Ekonomi, FKIP Universitas Palangka Raya, 2 (2), 73-80.
- Rahardja Untung dkk. (2019). Motivasi Belajar Mahasiswa Terhadap Metode Pembelajaran Online Elearning + Pada Perguruan Tinggi. Universitas raharja, Tangerang, 9 (2), 192-202.
- Sudirman Ninis & Rahman Abdul. (2023). Efisiensi & Efektifitas Pembelajaran Online Pada Mahasiswa. Pendidikan Antropologi, Universitas Negeri Makassar, 3 (1), 144-149.
- Setiawaty Tetty dkk. (2023). Meningkatkan Efektivitas Belajar Mahasiswa Menggunakan Pembelajaran E-Learning. Pendidikan Teknik Bangunan & Elektro FKIP Universitas Nusa Cendana, 6 (1), 16-22.
- Maksum Arifin & Lestari Ika. (2020). Analisis Profil Kemandirian Belajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi. Universitas Negeri Jakarta, 32(1), 75-86.

- Perdana Novia Satria. (2018). Faktor-Faktor Yang Berpengaruh Terhadap Aksesibilitas Memperoleh Pendidikan Untuk Anak-Anak Di Indonesia. *Senayan – Jakarta*, 21 (3), 279-297.
- Monika Lola Ayu Ketut. (2018). Pelaksanaan Pengajaran Pengayaan untuk Siswa Yang Memiliki Prestasi Belajar dalam Pembelajaran Kurikulum 2013. *Universitas Pendidikan Ganesha*, 1 (2), 75-82.
- Saragih Marlin Yuni dkk. (2023). Peran Interaktivitas Dalam Penggunaan E-Learning: Perluasan Model Utaut. *Universitas Mikroskil Medan*, 10 (1), 123-129.
- Dewi Husnita Hefi. (2023). Aksesibilitas Dan Efektivitas Pembelajaran Daring Di Stkip Pgri Bangkalan Pada Masa Pandemi Covid-19. *STKIP PGRI Bangkalan*, 1 (4), 275-280.