

**LAPORAN PROGRAM
PENGABDIAN PADA MASYARAKAT**



**MANFAAT E-LEARNING DALAM PROSES BELAJAR MAHASISWA
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI FISIP
UNISRI SURAKARTA**

Oleh:

Dra. Dian Esti Nurati, M.Si. / NIDN: 0020105611 (Ketua Tim Pengusul)
Drs. Buddy Riyanto, M.Si./ NIDN : 0613116201 (Anggota Tim Pengusul)

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul : MANFAAT E-LEARNING DALAM PROSES BELAJAR MAHASISWA
2. Nama Mitra Program : Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UNISRI Surakarta
3. Ketua Tim Pengusul
 - a. Nama : Dra. Dian Esti Nurati, M.Si.
 - b. NIDN : 0020105611
 - c. Jabatan/Golongan : Lektor/ III-C
 - d. Program Studi : Ilmu Komunikasi
 - e. Perguruan Tinggi : Universitas Slamet Riyadi Surakarta.
 - f. Bidang Keahlian : Ilmu Komunikasi
 - g. Alamat Kantor : Jl. Sumpah Pemuda No. 18 Joglo Banjarsari Surakarta.
4. Anggota Tim Pengusul
 - a. Jumlah Anggota : Dosen 1 orang
 - b. Nama : Drs. Buddy Riyanto, M.Si.
 - c. Bidang Keahlian : Ilmu Komunikasi
5. Lokasi Kegiatan (Mitra)
 - a. Wilayah : Kadipiro Banjarsari
 - b. Kabupaten : Surakarta
 - c. Propinsi : Jawa Tengah
 - d. Jarak PT ke Lokasi Mitra : Pada wilayah yang sama
6. Luaran Yang Dihasilkan : Bagi Dosen dan mahasiswa mampu menggunakan pemanfaatan teknologi informasi, komunikasi dalam bentuk pembelajaran elektronik (E-Learning)
7. Jangka Waktu Pelaksanaan : 4 Bulan (Oktober 2014 s/d Januari 2015)
8. Biaya Total UNISRI : Rp. 1.000.000,-

Surakarta, 29 September 2014

Mengetahui,

Dekan FISIP


H. Joko Pramono, S.Sos. M.Si.
NIDN.0619096901

Ketua Tim Pengusul


Dra. Dian Esti Nurati, M.Si.
NIDN. 0020105611

Mengetahui:

Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat
Universitas Slamet Riyadi



I. Ryo Samekto, MP.
NIDN.0604076102



LEMBAR VALIDASI

Telah diseminarkan USULAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Judul

MANFAAT E-LEARNING DALAM PROSES
BELAJAR MAHASISWA PRODI I. KOMUNIKASI
FISIKA UNISRI.

Nama

Dra. Dian Eki Nurati, M.Si.

Anggota

Drs. Pongdiy Riyanto, M.Si.

Pada Tanggal

29-9-2014

Di

Ruang Sidang FISIP UNISRI

Hasil

: Revisi / Tanpa Revisi

Peserta Seminar :

NO.	NAMA	FAKULTAS	TANDA TANGAN
1.	Liliek Winarni	ISIP	1. [Signature]
2.	Nurnowati	ISIP	2. [Signature]
3.	Bedjo Sukarno	FISIP	3. [Signature]
4.	Fitri Rini Supriyanti	FISIP	4. [Signature]
5.	Christy D.	ISIP	5. [Signature]
6.	Damayanti Suhita	ISIP	6. [Signature]
7.	Setyasih Hartni	ISIP	7. [Signature]
8.	Zoko Pramono	FISIP	8. [Signature]
9.	Dr. SUTAWADI, M.Si	FISIP	9. [Signature]
10.			10.

Mengetahui :
Dekan Fakultas.....

[Signature]
Zoko Pramono, S.Pd. M.Si.

Menyetujui :
Ketua LPPM,

[Signature]
Ir. Riyo Samekto, MP.

Pembahas :



YAYASAN PERGURUAN TINGGI SLAMET RIYADI SURAKARTA
UNIVERSITAS SLAMET RIYADI

E-mail : info@unisri.ac.id. Homepage : www.unisri.ac.id

Jl. Sumpah Pemuda No. 18, Surakarta Kode Pos 57136 Telp. (0271) 853839 Fax. (0271) 854670

SURAT TUGAS

No. : **013/R1/AK/2015**

Rektor Universitas Slamet Riyadi Surakarta menugaskan kepada :

Nama : Dra Dian Esti Nurati,MSi
NIP : 195610281987032002
Pangkat/Gol : Penata /III c
Jabatan : Lektor
Unit Organisasi : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Tugas : Mengadakan Pengabdian Masyarakat dengan Judul Manfaat
Learning Dalam Proses Belajar Mahasiswa Program Studi Ilmu
Komunikasi FISIP UNISRI Surakarta
Hari/Tanggal : Sabtu, 10 Januari 2015
Tempat : Kadipiro Bajarsasri Surakarta
Waktu : 08.00 s/d selesai

Harap dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dan menyampaikan laporan selesai melaksanakan tugas

Surakarta, 9 Januari 2015

Wakil Rektor Bid. Akademik,



PERNYATAAN

Tugas tersebut telah dilaksanakan dengan baik



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI	iii
RINGKASAN	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Analisis Situasi	1
1.2. Prinsip-Prinsip Elemen Media Program E-Learning	3
1.3. Beberapa Definisi Tentang E-Learning	6
1.4. Manfaat E-Learning	9
1.5. Keuntungan Menggunakan E-Learning	13
1.6. Aspek Penting Dalam E-Learning	14
BAB II TARGET DAN LUARAN	16
BAB III METODE PELAKSANAAN DAN KHALAYAK SASARAN	16
BAB IV BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN	17
4.1. Anggaran Biaya	17
4.2. Jadwal Kegiatan	18
DAFTAR PUSTAKA	18
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
Biodata Ketua Dan Anggota	19

RINGKASAN

Tujuan dari Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah untuk memberikan pengetahuan kepada mahasiswa agar memahami manfaat E-learning dalam proses belajarnya serta memiliki keterampilan dalam mempergunakan teknologi bagi program belajar dengan E-learning.

Kegiatan *E-learning* sudah banyak dijumpai di internet. Subjek yang ditawarkan dalam kegiatan *e-learning* tersebut juga bermacam-macam, dari yang sifatnya sangat akademis sampai yang sifatnya sangat praktis. Penyelenggara *e-learning* pun juga bervariasi, ada yang dari lembaga pendidikan yang sudah terkenal (misalnya universitas) atau pun lembaga pendidikan lain yang mungkin saja hanya bergerak di *e-learning* saja tanpa memiliki kelas-kelas tradisional.

Karena kegiatan *e-learning* murni mengandalkan komunikasi via internet sebagai moda komunikasi utamanya, maka bagaimana suatu materi pembelajaran disampaikan dan ditampilkan melalui internet menjadi sangat berperan terhadap keberhasilan program *e-learning*.

Dalam *E-learning Framework* yang dikembangkan oleh Sun Microsystems (Sun Microsystems, 2003), *e-learning* didefinisikan sebagai kemampuan untuk menggunakan internet, jaringan komputer, dan teknologi elektronika yang lainnya untuk memfasilitasi, mengukur, dan mengelola kegiatan belajar. Hal yang menarik dari *e-learning* adalah kemampuannya secara teori untuk mengurangi (atau bahkan menghilangkan sama sekali) dua pembatas terbesar dalam pengembangan dan pembelajaran yang berkelanjutan bagi para pembelajar, yaitu waktu dan biaya.

BAB.I. PENDAHULUAN

1.1. Analisis Situasi

Perguruan Tinggi pada era sekarang ini di dorong untuk melaksanakan pembelajaran berbasis e-learning. Melalui program tersebut diharapkan perguruan tinggi dapat memberikan akses pembelajaran yang lebih luas kepada masyarakat.

Deputi Direktur Pembelajaran dan Kemahasiswaan Ditjen Dikti Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), Ridwan Roy Tutupoho, mengatakan saat ini pemerintah sedang menggalakkan pendidikan berbasis e-learning. Menurut beliau, kalau hanya mengandalkan pembelajaran reguler, maka mahasiswa akan menghadapi keterbatasan pemberian fasilitas pembelajaran. (Solopos, 19 September 2014).

Jika perguruan tinggi hanya mengandalkan proses pembelajaran secara reguler, maka hasilnya hanya mampu mendukung sebagian angka partisipasi kasar (APK) mahasiswa di Indonesia. Maka untuk memenuhi kebutuhan perluasan akses tersebut perlu dilakukan pendidikan e-learning. Sebab dengan e-learning maka materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan di mana saja, namun dengan kualitas yang tetap terjaga. Salah satu persoalan pendidikan tinggi di Indonesia adalah masalah ketersediaan fasilitas dan kualitas untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Pengetahuan dan pembelajaran merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Pengetahuan yang didapat oleh seseorang takkan pernah ada bila tanpa melalui proses pembelajaran. Sedangkan hakekat daripada pembelajaran itu sendiri adalah untuk memperoleh pengetahuan. Dan untuk memperoleh hal-hal tersebut, dapat dilakukan dengan mengikuti pelatihan atau dapat juga dengan membaca buku.

Namun dapat dibayangkan bila pelatihan tersebut dapat digantikan dengan menggunakan bantuan alat seperti teknologi informasi dan komunikasi yang kini berkembang sedemikian pesatnya seiring dengan perkembangan jaman dan telah merambah keberbagai aspek kehidupan manusia. Bayangkan pula berapa waktu dan

biaya yang dapat dihemat bila proses pelatihan dan pembelajaran tersebut dapat dilakukan tanpa memandang siapa pelakunya, tanpa batasan tempat dan waktu.

Dengan menggunakan bantuan teknologi informasi dan komunikasi tersebut. Adanya alat-alat itu dapat mengubah pikiran manusia, mengubah cara kerja dan cara hidupnya. Demikian juga, pendidikan tidak terlepas dari pengaruh teknologi. Kejadian ini dapat diidentifikasi sebagai kemajuan ilmu pengetahuan teknologi, informasi dan komunikasi. (Nasution, 2008; 99)

Dari beberapa penyebab kemajuan ilmu pengetahuan teknologi, informasi dan teknologi tersebut dapat diambil suatu pertanyaan, “Upaya apa yang dilakukan oleh para pakar pendidikan untuk memajukan bidang pendidikan tersebut ?”

Berdasarkan fakta yang ada, dan karya-karya ilmiah yang telah ditulis oleh para pakar pendidikan, telah ditemukan upaya untuk memajukan dunia pendidikan, dengan menciptakan/memperkenalkan sistem pembelajaran yang efektif dan efisien bagi guru dan peserta didik yang berupa pembelajaran jarak jauh dengan mempergunakan media elektronika yang dikenal dengan istilah E-Learning.

Kegiatan *E-learning* sudah banyak dijumpai di internet. Subjek yang ditawarkan dalam kegiatan *e-learning* tersebut juga bermacam-macam, dari yang sifatnya sangat akademis sampai yang sifatnya sangat praktis. Penyelenggara *e-learning* pun juga bervariasi, ada yang dari lembaga pendidikan yang sudah terkenal (misalnya universitas) atau pun lembaga pendidikan lain yang mungkin saja hanya bergerak di *e-learning* saja tanpa memiliki kelas-kelas tradisional.

Karena kegiatan *e-learning* murni mengandalkan komunikasi via internet sebagai moda komunikasi utamanya, maka bagaimana suatu materi pembelajaran disampaikan dan ditampilkan melalui internet menjadi sangat berperan terhadap keberhasilan program *e-learning*.

Dalam *E-learning Framework* yang dikembangkan oleh Sun Microsystems (Sun Microsystems, 2003), *e-learning* didefinisikan sebagai kemampuan untuk menggunakan internet, jaringan komputer, dan teknologi elektronika yang lainnya untuk memfasilitasi, mengukur, dan mengelola kegiatan belajar. Hal yang menarik dari *e-learning* adalah

kemampuannya secara teori untuk mengurangi (atau bahkan menghilangkan sama sekali) dua pembatas terbesar dalam pengembangan dan pembelajaran yang berkelanjutan bagi para pembelajar, yaitu **waktu** dan **biaya**.

Sebuah perusahaan misalnya, tentu mengharapkan para pekerjanya dapat terus belajar dalam rangka meningkatkan kompetensi para pekerja. Namun, kendala yang dihadapi adalah masalah waktu pekerja (jika menempuh pendidikan tradisional yang waktu belajarnya sama dengan waktu efektif untuk bekerja, pekerja akan menjadi tidak produktif bagi perusahaan) dan biaya. Bagi sebuah perusahaan, harapan yang menyertai program *e-learning* di suatu perusahaan adalah bahwa tiap karyawan dapat meningkatkan keterampilan baru untuk meningkatkan kinerjanya "hanya dengan menggunakan komputer", istilah lain dari belajar melalui *e-learning* (Schank, 2002).

1.2. Prinsip-Prinsip Elemen Media Program E-Learning

Ruth Clark (Clark, 2002) menuliskan enam prinsip yang harus diperhatikan berkaitan dengan elemen media yang digunakan supaya sebuah program *e-learning* berlangsung efektif. Keenam prinsip menyangkut elemen media dalam *e-learning* yang disebutkan Clark berikut merupakan dasar-dasar bagaimana mengembangkan media dalam *e-learning*. Pengembangan media yang dimaksud di sini menyangkut kombinasi teks, grafik, dan suara untuk menyampaikan materi pembelajaran. Keenam prinsip tersebut adalah:

- 1) **Prinsip Multimedia:** menambahkan grafik ke dalam teks meningkatkan kegiatan belajar. Yang dimaksud dengan grafik di sini adalah gambar diam (garis, sketsa, diagram, foto) dan gambar bergerak (animasi dan video). Grafik yang ditambahkan ke dalam teks sebaiknya yang selaras dengan pesan yang disampaikan dalam teks. Grafik yang ditambahkan untuk hiburan (*entertainment*) dan kesan dramatis tidak saja tidak meningkatkan kegiatan belajar, tetapi justru dapat menurunkan kegiatan belajar.

- 2) **Prinsip Contiguity (kedekatan):** menempatkan teks di dekat grafik meningkatkan kegiatan belajar. *Contiguity* merujuk pada susunan teks dan grafik pada layar. Seringkali dalam suatu materi *e-learning*, grafik diletakkan pada bagian atas atau bawah teks sehingga teks dan grafik tidak bisa dilihat dalam satu layar, atau teks dan grafik tidak dapat dilihat secara bersamaan. Ini merupakan pelanggaran yang umum terjadi terhadap prinsip *contiguity*, yang menyatakan sebaiknya grafik dan teks yang bersesuaian diletakkan berdekatan.
- 3) **Prinsip Modality:** menjelaskan grafik dengan suara meningkatkan kegiatan belajar. Prinsip ini terutama berlaku untuk animasi atau visualisasi kompleks dalam suatu topik yang relatif kompleks dan belum dikenal oleh pembelajar.
- 4) **Prinsip Redundancy (kelebihan):** menjelaskan grafik dengan suara dan teks yang berlebihan dapat merusak kegiatan belajar. Banyak program *e-learning* yang menyajikan kata-kata dalam teks dan suara yang membaca teks. Banyak hasil riset yang mengindikasikan bahwa kegiatan belajar terganggu ketika sebuah grafik dijelaskan melalui kombinasi teks dan narasi yang membaca teks.
- 5) **Prinsip coherence (kesesuaian):** menggunakan visualisasi, teks, dan suara yang tidak berhubungan (sembarangan) dapat merusak kegiatan belajar. Dalam banyak website *e-learning* sering ditemukan penambahan-penambahan yang tidak perlu, misalnya penambahan games, musik latar, dan ikon-ikon tokoh kartun terkenal. Penambahan-penambahan ini, selain tidak meningkatkan kegiatan belajar, juga dapat merusak kegiatan belajar itu sendiri.
- 6) **Prinsip personalisasi:** menggunakan bentuk percakapan dan gaya-gaya pedagogis dapat meningkatkan kegiatan belajar. Sejumlah penelitian yang dirangkum oleh Byron Reeves dan Clifford Nass dalam bukunya, *The Media Equation*, menunjukkan bahwa seseorang memberikan respon terhadap komputer seperti ketika ia memberi respon kepada orang lain.

Proses pemilihan media untuk pembelajaran jarak jauh (termasuk di dalamnya adalah *e-learning*), dalam banyak kasus, menyerupai dengan pemilihan media untuk pembelajaran dengan sistem tatap muka atau pembelajaran tradisional. Penyampaian

materi pembelajaran melalui media online menawarkan kemudahan akses bagi pembelajar. Pemilihan media untuk *e-learning* dimulai dengan melihat tujuan kegiatan belajar, yaitu apakah tujuan kegiatan belajar dapat dicapai melalui kegiatan mendengarkan, melihat, atau melalui interaksi media. Dengan demikian, tujuan kegiatan belajar akan menentukan media yang digunakan, baik berdiri sendiri-sendiri atau pun merupakan gabungan dari berbagai media (Ely, 2003).

1.3. Beberapa Definisi Tentang E-Learning

Banyak pakar yang menguraikan definisi E-Learning dari sudut pandang yang berbeda. Secara garis besar banyak orang mengatakan E-Learning adalah sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Beberapa pakar menguraikan definisi E-Learning sebagai berikut:

- 1) E-Learning merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain (*Hartley, 2001*).
- 2) E-Learning adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar dengan media internet, jaringan komputer, maupun komputer standalone (*LearnFrame.Com, 2001*).
- 3) E-learning adalah semua yang mencakup pemanfaatan komputer dalam menunjang peningkatan kualitas pembelajaran, termasuk di dalamnya penggunaan mobile technologies seperti PDA dan MP3 players. Juga penggunaan teaching materials berbasis web dan hypermedia, multimedia CD-ROM atau web sites, forum diskusi, perangkat lunak kolaboratif, e-mail, blogs, wikis, computer aided assessment, animasi pendidikan, simulasi, permainan, perangkat lunak manajemen pembelajaran, electronic voting systems, dan lain-lain. Juga dapat berupa kombinasi dari penggunaan media yang berbeda (*Thomas Toth, 2003; Athabasca University, Wikipedia*).
- 4) E-learning terdiri dari dua bagian yaitu e- yang merupakan singkatan dari elektronika dan learning yang berarti pembelajaran. Jadi e-learning berarti

pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika, khususnya perangkat komputer. (*Maryati S.Pd.,*)

- 5) E-Learning adalah proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) secara sistematis dengan mengintegrasikan semua komponen pembelajaran, termasuk interaksi pembelajaran lintas ruang dan waktu, dengan kualitas yang terjamin. (*Prof. Dr. Sulistyoweni Widanarko (BPMA).*)
- 6) E-learning adalah sebuah rancangan aplikasi untuk pengelolaan dan pendistribusian materi pendidikan dan latihan melalui berbagai media elektronik, seperti Internet, LAN, WAN, broadband, wireless, dan sebagainya. (*Novira Putri Ayuningtyas*).
- 7) E-learning tidak hanya merupakan materi training yang di-online-kan tetapi meliputi proses distribusi informasi, komunikasi, edukasi, pelatihan, dan manajemen pengetahuan.
- 8) E-learning merupakan sistem berbasis web (internet) yang memungkinkan informasi dan pengetahuan dapat diakses oleh siapa saja yang berhak serta kapan saja dan dimana saja.
- 9) E-learning memberikan perangkat baru untuk memberikan nilai tambah pada berbagai model pendidikan tradisional di kelas, buku pelajaran, CD-ROM, serta pelatihan berbasis komputer lainnya.
- 10) E-learning merupakan suatu proses belajar mengajar yang memanfaatkan teknologi informasi (dalam hal ini internet) sebagai sarana efektif dan memperluas pengetahuan sesuai dengan perkembangan ilmu secara real-time. E-learning tidak akan menggantikan pertemuan di kelas tetapi meningkatkan dan mengambil manfaat dari materi-materi dan teknologi pengiriman baru untuk mendukung proses belajar mengajar. Dengan e-learning, para siswa akan lebih diberdayakan, karena kini proses belajar-mengajar tidak lagi berpusat pada guru tetapi beralih ke siswa. Dengan koneksi ke internet, seorang siswa punya akses ke berbagai sumber informasi yang tak terbatas. Selain itu, e-learning bersifat individual sehingga siswa yang aktif dan cepat menyerap materi pelatihan akan bisa maju dengan lebih cepat.
- 11) *Matthew Comercher* dalam *E-Learning, Concepts and Techniques (Bloomsburg, 2006)* mendefinisikan: E-learning adalah sarana pendidikan yang mencakup

motivasi diri sendiri, komunikasi, efisiensi, dan teknologi. Karena ada keterbatasan dalam interaksi sosial, siswa harus menjaga diri mereka tetap termotivasi. E-learning efisien karena mengeliminasi jarak dan arus pulang-pergi. Jarak dieliminasi karena isi dari e-learning didesain dengan media yang dapat diakses dari terminal komputer yang memiliki peralatan yang sesuai dan sarana teknologi lainnya yang dapat mengakses jaringan atau Internet. Dari definisi-definisi yang muncul dapat kita simpulkan bahwa sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar dapat disebut sebagai suatu e-Learning (Wahono, 2005, p. 1).

- 12) Menurut Allan J. Henderson, E-learning adalah pembelajaran jarak jauh yang menggunakan teknologi komputer, atau biasanya Internet (*The e-learning Question and Answer Book*, 2003). Henderson menambahkan juga bahwa e-learning memungkinkan pembelajar untuk belajar melalui komputer di tempat mereka masing-masing tanpa harus secara fisik pergi mengikuti pelajaran di kelas.
- 13) E-learning adalah sebuah proses pembelajaran yang berbasis elektronik. Salah satu media yang digunakan adalah jaringan komputer. Dengan dikembangkannya di jaringan komputer memungkinkan untuk dikembangkan dalam bentuk berbasis web, sehingga kemudian dikembangkan ke jaringan komputer yang lebih luas yaitu internet, inilah makanya system e-learning dengan menggunakan internet disebut juga internet enabled learning. Penyajian e-learning berbasis web ini bisa menjadi lebih interaktif. Informasi-informasi perkuliahan juga bisa realtime. Begitu pula dengan komunikasinya, meskipun tidak secara langsung tatap muka, tapi forum diskusi perkuliahan bisa dilakukan secara online dan real time. System e-learning ini tidak memiliki batasan akses, inilah yang memungkinkan perkuliahan bisa dilakukan lebih banyak waktu. (Nugraha, 2007).
- 14) William Horton menjelaskan bahwa e-learning merupakan pembelajaran berbasis web (yang bisa diakses dari Internet). Terdiri dari beberapa kata kunci ; Pembelajaran jarak jauh. E-learning memungkinkan pembelajar untuk menimba ilmu tanpa harus secara fisik menghadiri kelas. Pembelajaran dengan menggunakan media elektronik. E-learning, seperti juga namanya "Electronic Learning"

disampaikan dengan menggunakan media elektronik yang terhubung dengan Internet (world wide web yang menghubungkan semua unit komputer di seluruh dunia yang terkoneksi dengan Internet) dan Intranet (jaringan yang bisa menghubungkan semua unit komputer dalam sebuah perusahaan). Pembelajaran formal vs. informal. E-learning dalam arti luas bisa mencakup pembelajaran yang dilakukan di media elektronik (internet) baik secara formal maupun informal. Pembelajaran yang ditunjang oleh para ahli di bidang masing-masing.

Dari berbagai komentar yang dilontarkan, ada tiga persamaan dalam hal manfaat yang bisa dinikmati dari e-learning yaitu Fleksibilitas, "Independent Learning".

E-Learning tidak diberikan semata-mata oleh mesin, tetapi seperti juga pembelajaran secara konvensional di kelas, e-Learning ditunjang oleh para ahli di berbagai bidang terkait. Bagaimana memanfaatkan e-learning secara optimal? Seperti halnya pembelajaran dengan cara lain, e-learning bisa memberikan manfaat yang optimal jika beberapa kondisi berikut terpenuhi, diantaranya adalah: Tujuan; Pembelajar; Dukungan; Media Lain; Pilih yang perlu.

Komponen E-Learning mencakup: (1) perangkat keras (2) infrastruktur atau jaringan ; (3) perangkat lunak; (4) materi / isi; (5) strategi interaksi; (6) pemeran (Dosen)

Skenario e-Learning memungkinkan mahasiswa dapat kontak langsung dengan: Mahasiswa lain, Dosen, Berbagai materi dan sumber belajar dalam bentuk elektronik. Materi yang dimaksud bisa dalam bentuk bahan ajar, materi tugas, soal ujian/tes maupun bentuk linkages.

1.4. Manfaat E-learning

Seperti sebagaimana yang disebutkan di atas, e-learning telah mempersingkat waktu pembelajaran dan membuat biaya studi lebih ekonomis. E-learning mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan/materi, peserta didik dengan dosen/guru/instruktur maupun sesama peserta didik. Peserta didik dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang, dengan kondisi yang demikian itu peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran.

Dalam e-learning, faktor kehadiran guru atau pengajar otomatis menjadi berkurang atau bahkan tidak ada. Hal ini disebabkan karena yang mengambil peran guru adalah komputer dan panduan-panduan elektronik yang dirancang oleh "contents writer", designer e-learning dan pemrogram komputer.

Dengan adanya e-learning para dosen/ instruktur akan lebih mudah untuk:

- 1) melakukan pemutakhiran bahan-bahan belajar yang menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang mutakhir.
- 2) mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna meningkatkan wawasannya

Ada beberapa manfaat pembelajaran elektronik atau e-learning yang lain, diantaranya adalah:

- 1) Pembelajaran dari mana dan kapan saja (time and place flexibility).
- 2) Bertambahnya interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan dosen atau instruktur.
- 3) Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (global audience).
- 4) Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (easy updating of content as well as archivable capabilities).

Manfaat e-learning juga dapat dilihat dari 2 sudut pandang :

- a) Manfaat bagi siswa

Dengan kegiatan e-Learning dimungkinkan berkembangnya fleksibilitas belajar yang tinggi. Artinya, kita dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang. Selain itu kita juga dapat berkomunikasi dengan guru/dosen setiap saat, misalnya melalui chatting dan email. Mengingat sumber belajar yang sudah dikemas secara elektronik dan tersedia untuk diakses melalui internet, maka kita dapat melakukan interaksi dengan sumber belajar ini kapan saja dan dari mana saja, juga tugas-tugas pekerjaan rumah dapat diserahkan kepada guru/dosen begitu selesai dikerjakan.

b) Manfaat bagi pengajar

Dengan adanya kegiatan e-Learning manfaat yang diperoleh dosen antara lain adalah bahwa dosen/ instruktur akan lebih mudah melakukan pembaruan materi maupun model pengajaran sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang terjadi, juga dapat dengan efisien mengontrol kegiatan belajar siswanya. Pengalaman negara lain dan juga pengalaman distance learning di Indonesia ternyata menunjukkan sukses yang signifikan, antara lain:

- 1) mampu meningkatkan pemerataan pendidikan
- 2) mengurangi angka putus kuliah
- 3) meningkatkan prestasi belajar
- 4) meningkatkan kehadiran mahasiswa di kelas
- 5) meningkatkan rasa percaya diri
- 6) meningkatkan wawasan (outward looking)
- 7) meningkatkan efisiensi. (Soekartawi, 2005)

Kehadiran pengajar sebagai makhluk yang hidup yang dapat berinteraksi secara langsung dengan para mahasiswa telah menghilang dari ruang-ruang elektronik e-learning ini. Inilah yang menjadi ciri khas dari kekurangan e-learning yang tidak bagus. Sebagaimana asal kata dari e-learning yang terdiri dari e (elektronik) dan learning (belajar), maka sistem ini mempunyai kelebihan dan kekurangan.

E-learning mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan/materi pelajaran. Demikian juga interaksi antara peserta didik dengan dosen/guru/instruktur maupun antara sesama peserta didik. Peserta didik dapat saling berbagi informasi atau pendapat mengenai berbagai hal yang menyangkut pelajaran ataupun kebutuhan pengembangan diri peserta didik. Guru atau instruktur dapat menempatkan bahan-bahan belajar dan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik di tempat

tertentu di dalam web untuk diakses oleh para peserta didik. Sesuai dengan kebutuhan, dosen/ instruktur dapat pula memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengakses bahan belajar tertentu maupun soal-soal ujian yang hanya dapat diakses oleh mahasiswa sekali saja dan dalam rentangan waktu tertentu pula (*Website Kudos, 2002*).

Secara lebih rinci, manfaat e-Learning dapat dilihat dari 2 sudut, yaitu dari sudut mahasiswa/ peserta didik dan dosen. Pertama dari sudut mahasiswa atau peserta didik. Dengan kegiatan e-Learning dimungkinkan berkembangnya fleksibilitas belajar yang tinggi. Artinya, peserta didik dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang. Peserta didik juga dapat berkomunikasi dengan instruktur setiap saat. Dengan kondisi yang demikian ini, peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran. Manakala fasilitas infrastruktur tidak hanya tersedia di daerah perkotaan tetapi telah menjangkau daerah kecamatan dan pedesaan, maka kegiatan e-Learning akan memberikan manfaat kepada mahasiswa (*Brown, 2000*).

Kedua, dari sudut dosen selaku pengajar. Dengan adanya kegiatan e-Learning (*Soekartawi, 2002a,b*), beberapa manfaat yang diperoleh pengajar antara lain adalah bahwa pengajar dapat:

1. lebih mudah melakukan pemutakhiran bahan-bahan belajar yang menjadi tanggung-jawabnya sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang terjadi.
2. mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna peningkatan wawasannya karena waktu luang yang dimiliki relatif lebih banyak.

Sedangkan manfaat pembelajaran elektronik menurut *A. W. Bates (Bates, 1995)* dan *K. Wulf (Wulf, 1996)* terdiri atas 4 hal, yaitu:

1. Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara mahasiswa dengan dosen atau instruktur. Apabila dirancang secara cermat, pembelajaran elektronik dapat meningkatkan kadar interaksi pembelajaran, baik antara mahasiswa dengan dosen, antara sesama mahasiswa, maupun antara mahasiswa sebagai peserta didik dengan bahan belajar (*enhance interactivity*). Berbeda halnya dengan pembelajaran yang bersifat konvensional. Tidak semua peserta didik dalam kegiatan pembelajaran konvensional dapat, berani atau mempunyai kesempatan untuk mengajukan pertanyaan ataupun menyampaikan pendapatnya di dalam diskusi. Mengapa? Karena pada pembelajaran yang bersifat konvensional, kesempatan yang ada atau yang

disediakan dosen/instruktur untuk berdiskusi atau bertanya jawab sangat terbatas. Biasanya kesempatan yang terbatas ini juga cenderung didominasi oleh beberapa peserta didik yang cepat tanggap dan berani. Keadaan yang demikian ini tidak akan terjadi pada pembelajaran elektronik. Mahasiswa yang malu maupun yang ragu-ragu atau kurang berani mempunyai peluang yang luas untuk mengajukan pertanyaan maupun menyampaikan pernyataan/pendapat tanpa merasa diawasi atau mendapat tekanan dari teman sekelas (*Loftus, 2001*).

2. Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (time and place flexibility). Mengingat sumber belajar yang sudah dikemas secara elektronik dan tersedia untuk diakses oleh peserta didik melalui internet, maka peserta didik dapat melakukan interaksi dengan sumber belajar ini kapan saja dan dari mana saja (*Dowling, 2002*). Demikian juga dengan tugas-tugas kegiatan pembelajaran, dapat diserahkan kepada instruktur begitu selesai dikerjakan. Tidak perlu menunggu sampai ada janji untuk bertemu dengan dosen/instruktur. Peserta didik tidak terikat ketat dengan waktu dan tempat penyelenggaraan kegiatan pembelajaran sebagaimana halnya pada pendidikan konvensional. Dalam kaitan ini, Universitas Terbuka Inggris telah memanfaatkan internet sebagai metode/media penyajian materi. Sedangkan di Universitas Terbuka Indonesia (UT), penggunaan internet untuk kegiatan pembelajaran telah dikembangkan. Pada tahap awal, penggunaan internet di UT masih terbatas untuk kegiatan tutorial saja atau yang disebut sebagai "tutorial elektronik" (*Anggoro, 2001*).
3. Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (potential to reach adalah global audience). Dengan fleksibilitas waktu dan tempat, maka jumlah peserta didik yang dapat dijangkau melalui kegiatan pembelajaran elektronik semakin lebih banyak atau meluas. Ruang dan tempat serta waktu tidak lagi menjadi hambatan. Siapapun, dimanapun, dan kapan saja, seseorang dapat belajar. Interaksi dengan sumber belajar dilakukan melalui internet. Kesempatan belajar benar-benar terbuka lebar bagi siapa saja yang membutuhkan.
4. Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (easy updating of content as well as archivable capabilities). Fasilitas yang tersedia dalam teknologi internet dan berbagai perangkat lunak yang terus berkembang turut membantu mempermudah pengembangan bahan belajar elektronik. Demikian juga dengan penyempurnaan atau pemutakhiran bahan belajar sesuai dengan tuntutan perkembangan materi keilmuannya dapat dilakukan secara periodic dan mudah. Di

samping itu, penyempurnaan metode penyajian materi pembelajaran dapat pula dilakukan, baik yang didasarkan atas umpan balik dari peserta didik maupun atas hasil penilaian instruktur selaku penanggung-jawab atau Pembina materi pembelajaran itu sendiri. Pengetahuan dan keterampilan untuk pengembangan bahan belajar elektronik ini perlu dikuasai terlebih dahulu oleh instruktur yang akan mengembangkan bahan belajar elektronik. Demikian juga dengan pengelolaan kegiatan pembelajarannya sendiri. Harus ada komitmen dari instruktur yang akan memantau perkembangan kegiatan belajar peserta didiknya dan sekaligus secara teratur memotivasi peserta didiknya. (<http://elearning.unpad.ac.id> Powered by Joomla! Generated: 4 May, 2009).

1.5.Keuntungan Menggunakan E-learning

Keuntungan menggunakan e-Learning diantaranya sebagai berikut (Wahono,2005,p.2):

- a) Fleksibel karena siswa dapat belajar kapan saja, di mana saja, dan dengan tipe pembelajaran yang berbeda-beda.
- b) Menghemat waktu proses belajar mengajar.
- c) Mengurangi biaya perjalanan.
- d) Menghemat biaya pendidikan secara keseluruhan (infrastruktur, peralatan, buku-buku).
- e) Menjangkau wilayah geografis yang lebih luas.1[3]

1.6. Fitur E-learning

E-learning memiliki fitur-fitur sebagai berikut(Clark & Mayer, 2008, p.

- 1) Konten yang relevan dengan tujuan belajar.
 - 2) Menggunakan metode instruksional seperti;contoh dan praktek untuk membantu belajar.
 - 3) Menggunakan elemen media seperti;kalimat dan gambar untuk mendistribusikan konten dan metode belajar.
 - 4) Pembelajaran dapat secara langsung dengan instruktur ataupun belajar secara individu.
 - 5) Membangun wawasan dan teknik baru yang dihubungkan dengan tujuan belajar.
-

1.7. Elemen E-learning

Definisi e-learning memiliki beberapa elemen tentang apa, bagaimana, dan mengapa dari e-learning (Clark & Mayer, 2008, p. 10):

- 1) Apa. E-learning memasukkan baik konten, yaitu informasi, dan metode instruksional, yang mana teknik, untuk membantu orang mempelajari konten belajar.
- 2) Bagaimana. E-learning didistribusikan melalui komputer dalam bentuk kalimat dan gambar. Pendistribusiannya dapat dalam bentuk gambar yang didesain untuk belajar secara individu dan dalam media video yang didesain dengan bimbingan dari instruktur secara langsung.
- 3) Mengapa. E-learning ditujukan untuk membantu pelajar mencapai tujuan belajarnya atau melakukan pekerjaannya. 2[4]

1.8. Aspek Penting dalam E-learning

1) E-learning menciptakan solusi belajar formal dan informal.

Salah satu kesalahan berpikir tentang e-learning adalah e-learning hanya menciptakan sistem belajar secara formal, seperti dalam bentuk kursus. Namun faktanya adalah saat ini 80% pembelajaran didapat secara informal. Banyak orang saat beraktivitas sehari-hari dan menghadapi suatu masalah membutuhkan solusi secepatnya. Dalam hal ini, e-learning haruslah memiliki karakteristik berikut:

- just in time, tersedia untuk pengguna ketika mereka membutuhkannya untuk menyelesaikan tugasnya.
- on-demand, tersedia setiap saat.
- bite-sized, tersedia dalam ukuran yang kecil agar dapat digunakan secara cepat.

2) E-learning menyediakan akses keberbagai macam sumber pembelajaran baik itu konten ataupun manusia.

Kesalahan lainnya dalam berpikir tentang e-learning bahwa e-learning hanya membuat konten saja. Sebenarnya e-learning adalah sebuah aktivitas sosial. E-learning menyediakan pengalaman belajar yang kuat melalui komunitas online pengguna e-learning. Karena manusia adalah makhluk sosial, jadi ada banyak kesempatan untuk berkomunikasi, berkolaborasi, dan berbagi ilmu antara sesama pengguna e-learning.

3) E-learning mendukung sekelompok orang atau grup untuk belajar bersama.

E-learning bukan aktivitas individu saja, tetapi juga mendukung sekelompok orang atau grup untuk belajar bersama, baik untuk berkomunikasi, berkolaborasi, berbagi ilmu, dan membentuk sebuah komunitas online yang dapat dilakukan secara langsung (synchronous) atau tidak langsung (asynchronous).

4) E-learning membawa pembelajaran kepada pelajar bukan pelajar ke pembelajaran.

Bentuk pembelajaran tradisional bahwa pelajar harus pergi keluar untuk mencari pembelajaran mereka sendiri. Sedangkan Model e-learning disebut juga Pull Model of Learning (Knight, 2005, p. 11).^{3[5]}

Dari pembahasan E-Learning dapat kami simpulkan sebagai berikut :

1) Definisi E-Learning adalah suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain, atau proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) secara sistematis dengan mengintegrasikan semua komponen pembelajaran, termasuk interaksi pembelajaran lintas ruang dan waktu, dengan kualitas yang terjamin.

2) Manfaat E-learning adalah mempersingkat waktu pembelajaran dan membuat biaya studi lebih ekonomis. E-learning mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan/materi, peserta didik dengan dosen/guru/instruktur maupun sesama peserta didik. Peserta didik dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang, lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran. Dengan adanya e-learning para guru/dosen/instruktur akan lebih mudah melakukan pemutakhiran bahan-bahan belajar yang menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang mutakhir, mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna meningkatkan wawasannya, mengontrol kegiatan belajar peserta didik, Pembelajaran dari mana dan kapan saja (time and place flexibility).

3) Keuntungan Menggunakan E-learning diantaranya Fleksibel, Menghemat waktu proses belajar mengajar, Mengurangi biaya perjalanan, biaya pendidikan secara keseluruhan (infrastruktur, peralatan, buku-buku), Menjangkau wilayah geografis yang lebih luas.

4) Fitur E-learning yaitu Konten yang relevan dengan tujuan belajar, Menggunakan metode instruksional seperti contoh dan praktek untuk membantu belajar, Menggunakan elemen media seperti kalimat dan gambar untuk mendistribusikan konten dan metode belajar, Pembelajaran dapat secara langsung dengan instruktur (synchronous) ataupun belajar secara individu (asynchronous), Membangun wawasan dan teknik baru yang dihubungkan dengan tujuan belajar.

5) Elemen E-learning yaitu apa, bagaimana dan mengapa dari e-learning Apa : memasukkan baik konten, yaitu informasi, dan metode instruksional, yaitu teknik, yang membantu orang mempelajari konten belajar, Bagaimana, didistribusikan melalui komputer dalam bentuk kalimat dan gambar, Mengapa, ditujukan untuk membantu pelajar mencapai tujuan belajarnya atau melakukan pekerjaannya.

6) Aspek Penting dalam E-learning yaitu menciptakan solusi belajar formal dan informal, menyediakan akses ke berbagai macam sumber pembelajaran baik itu konten ataupun manusia, mendukung sekelompok orang atau grup untuk belajar bersama, membawa pembelajaran kepada pelajar bukan pelajar ke pembelajaran.

BAB II. TARGET LUARAN.

Bagi pengelola dan orang-orang yang terjun dalam dunia pendidikan mampu menggunakan pemanfaatan teknologi informasi, komunikasi dalam bentuk pembelajaran elektronik (E-Learning) sebagai salah satu cara yang efektif dalam menanggulangi kelemahan persoalan pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Sehingga diharapkan ada peningkatan mutu, ketrampilan berpikir, berinteraksi serta ketrampilan-ketrampilan ideal lainnya dari para peserta didik.

BAB III. METODE PELAKSANAAN DAN KHALAYAK SASARAN

1. Metode Pelaksanaan

Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat dilakukan dengan metode penyuluhan yang disampaikan oleh Tim, dimana mahasiswa sebagai peserta mendengarkan dan

menyimak makalah yang telah dibagikan kepada semua peserta, kemudian dilakukan diskusi dan disusun kesimpulan-kesimpulan dari diskusi tersebut.

Penyampaian materi penyuluhan disajikan dengan menggaris bawahi permasalahan yang bersifat spesifik dari mahasiswa dalam mempergunakan fasilitas e-learning sebagai proses belajar mengajar.

2. Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran dalam Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Slamet Riyadi Surakarta.

BAB IV. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN.

4.1. Anggaran Biaya

Tabel. 1.
Anggaran Biaya

No.	Komponen	Biaya Yang disusulkan (Rp)
1.	Honorarium (Maksimum 30%)	300.000
2.	Bahan habis pakai dan peralatan	100.000
3.	Perjalanan (Maksimum 15 %)	150.000
4.	Konsumsi Kegiatan	250.000
5.	Dokumentasi	100.000
6.	Penyusunan Laporan	100.000
	Jumlah	1.000.000

4.2. Jadwal Kegiatan

Pengabdian Pada masyarakat ini akan dilaksanakan selama 3 (empat) bulan, terhitung dari bulan Nopember 2014 hingga Bulan Desember 2014 seperti yang dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel.2.
Jadwal Kegiatan

No	Jenis Kegiatan	Tahun I		
		Bulan ke-		
		10	11	12
1.	Penyusunan Proposal	x		
2.	Mengurus Ijin & Koordinasi	x		
3.	Menyusunan Instrumen	x		
4.	Pelaksanaan Kegiatan		x	
5.	Evaluasi Kegiatan			x
6.	Penyusunan Laporan			x

DAFTAR PUSTAKA

Clark, Richard, E. Six Principles of Effective *E-learning*: What Works and Why. *The E-learning Developers' Journal*, 2002. (<http://www.elearningguild.com/>)

Ely, D.P. Selecting Media for Distance Education. *ERIC Digest* ED480236, 2003

Schank, R.C. *Designing World-Class E-learning*. McGraw-Hill, 2002.

Sun Microsystem. "*E-learning Framework*". <http://www.sun.com/>., 2003.

<http://elearning.unpad.ac.id> Powered by Joomla! Generated: 4 May, 2009, 01:15

http://id.wikipedia.org/wiki/Pembelajaran_elektronik

Nasution, *Teknologi Pendidikan* (Jakarta: PT. BumiAksara, 2008), 99

Saefudin Sa'ud, Udin, *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2008.

Sinar harapan.ekonomi/mandiri (2004/02,17), man01.html

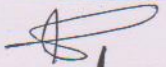
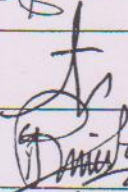
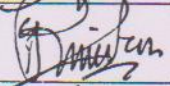
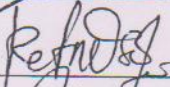
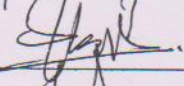
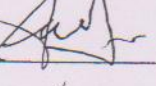




DAFTAR HADIR

NO	NAMA	NIM	TANDA TANGAN
1	Erix Prabowo	11410006	
2	Ervan Mutagin	11410007	
3	Anita Apriyani	11410010	
4	Angelia Niken W	11410017	
5	Anastasia Oktaviani HP	11410020	
6	Yulia Suryaningrum	12411036	
7	Irawan Wibisono	11410002	
8	Bagus Adi MT	11410030	
9	Kamal Al Kahfi	11410003	
10	Veronica Oktaviana HP	11410021	
11	Taufik Prametya	12411037	
12	Hinawan Umy A	11410015	
13	Wili Aneka Putri	11410009	
14	Adi Nugroho	11410013	
15	Tios C Marhenes	12410025	
16	Yuskei Harkaji, D	12410013	
17	Astri H	12410040	
18	Krisna A.B	12410009	
19	Caroline Tyas W	12410018	
20	Ayu Pramayanti	12410008	

DAFTAR HADIR

NO	NAMA	NIM	TANDA TANGAN
1	Donang Ani Susanto	12410026	
2	IDHIMAS BATU A.P	12410030	
3	Rint Chakni - M	12410031	
4	Kefo Saffri	12410021	
5	Lies Fajarwati Wijaya	12410007	
6	Agus Sofyan	12410006	
7	Ramadhan Aji - P.	12410016	
8	Farid Hedayat	11910016	
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			