

Model Pembelajaran Daring Dalam Perkuliahan Pendidikan Lingkungan Hidup Di Program Studi Pendidikan Geografi Universitas Tadulako

Samuel Sanda Patampang*

Program Studi Pendidikan Geografi

Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Tadulako Palu

*email: samuelsandapatampang@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to develop an online learning model or Online Learning Model (DLM), as an implementation to improve the effectiveness of environmental education lectures. Dlm development uses Online Interactive Learning Model (DILM) techniques by utilizing internet-based social media and smartphones as media used in learning. The subject of this research is a student of the Undergraduate program in the education department of IPS Tadulako University which PLH. This study uses mixed approaches or mix methods. Data is collected using questionnaires, questionnaires, and tests. The results of this study showed: 1) Students able to increase the absorption of lecture materials can reach more than 81% compared to using only face-to-face learning models; 2) Can provide a new experience that is more challenging for college students with an online learning model than conventional learning models 3) Environmental education lecturers using online learning models can change the atmosphere of student learning more actively, innovatively, creatively, effectively, and not boring.

Keywords: Online learning and environmental education models

I. Pendahuluan

Pada era revolusi 4.0 sekarang, semakin cepatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di pendidikan tinggi menggeser paradigma

pembelajaran konvensional menuju pembelajaran yang berbasis teknologi (*education based technology*). Kata teknologi selalu disamakan dengan istilah ilmu pengetahuan. Ilmu pengetahuan merupakan usaha manusia untuk memahami gejala fakta alam, dan melestarikan pengetahuan tersebut secara konseptual dan sistematis. Sedangkan teknologi adalah usaha manusia untuk memanfaatkan ilmu pengetahuan itu untuk kepentingan dan kesejahteraan. Karena hubungan tersebut maka perkembangan ilmu pengetahuan selalu terkait dengan perkembangan teknologi, demikian pula sebaliknya. Melalui perkembangan teknologi ini muncul model pembelajaran daring yang disebut *Daring Learning* (Kuntarto, 2017).

Tantangan berikutnya adalah rekonstruksi kurikulum pendidikan tinggi yang responsif terhadap revolusi industri juga diperlukan, seperti desain ulang kurikulum dengan pendekatan human digital dan keahlian berbasis digital. Pembelajaran *Daring* atau sering disebut dengan pembelajaran berbasis *Web*. *E-learning* atau *electronic learning* dapat dijelaskan pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi internet dengan menggunakan rangkaian elektronik seperti *LAN (local area network)*, *WAN (wide area network)*, dan *PAN (personal area network)* yang berhubungan dengan *WI-FI (wireless fidelity)*. Teknologi internet memberikan kemudahan bagi siapa saja dan kapan saja dengan mudah dan cepat. Pemanfaatan Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di pendidikan tinggi menggeser paradigma pembelajaran konvensional menuju pembelajaran yang berbasis teknologi (*education based technology*) pada era revolusi 4.0 sekarang ini. Teknologi selalu disandingkan dengan istilah ilmu pengetahuan. Ilmu pengetahuan merupakan usaha manusia untuk memahami gejala fakta alam, dan melestarikan pengetahuan tersebut secara konseptual dan sistematis. Sedangkan teknologi adalah usaha manusia untuk memanfaatkan ilmu pengetahuan itu untuk kepentingan dan kesejahteraan. Karena hubungan tersebut maka perkembangan ilmu pengetahuan selalu terkait dengan perkembangan teknologi, demikian pula sebaliknya. Melalui perkembangan teknologi ini muncul model pembelajaran yang disebut *daring learning* (Siregar & Manurung, 2018).

Selanjutnya, yang menjadi tantangan kedepan adalah rekonstruksi kurikulum pendidikan tinggi yang responsif terhadap revolusi industri juga

diperlukan, seperti desain ulang kurikulum dengan pendekatan *human digital* dan keahlian berbasis digital. Pembelajaran *e-learning* atau sering disebut dengan pembelajaran berbasis *Web*. *E-learning* atau *electronic learning* dapat dijelaskan pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi internet dengan menggunakan rangkaian elektronik seperti *LAN (local area network)*, *WAN (wide area network)*, dan *PAN (personal area network)* yang berhubungan dengan *WI-FI (wireless fidelity)*. Teknologi internet memberikan kemudahan bagi siapa saja dan kapan saja dengan mudah dan cepat. Pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran mengondisikan mahasiswa untuk belajar secara mandiri (Kuntarto, 2017).

Secara konseptual, kualifikasi dalam Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) yang disusun seperti; a) ilmu pengetahuan, b) pengetahuan, c) pengetahuan praktis, d) keterampilan, e) afeksi, dan f) kompetensi. Dalam kualifikasi KKNI ini mahasiswa harus mampu dalam bidang kerjanya masing-masing. Demikian mahasiswa dapat memanfaatkan peluang dan keleluasaan untuk mengembangkan segenap kapasitas dan kemampuannya dengan menggunakan teknologi. Model pembelajaran aktif dan interaktif yang telah dikemas dalam pembelajaran kolaboratif dan kooperatif. Aktivitas pembelajaran seperti ini untuk mendorong mahasiswa dalam mengeksplorasi bidang ilmu yang diminatinya dan kemudian membangun pengetahuannya secara bertanggung jawab yang pada akhirnya mencapai kompetensi sebagaimana ditetapkan di dalam kurikulum (Siregar & Manurung, 2018).

Pemerintah melalui berbagai perangkat hukum yang telah dikeluarkan, antara lain, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan yang kemudian diubah dengan Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2010, dan UU Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, sistem pembelajaran berbasis *e-learning* sudah menjadi bagian yang menyatu dalam dunia pendidikan di Indonesia, dan menjadi pilihan bagi masyarakat untuk memperoleh akses terhadap pendidikan. Situasi ini membuka kesempatan dan peluang bagi berbagai institusi pendidikan tinggi untuk berpartisipasi aktif dalam pendidikan jarak jauh (Pannen, 2016).

SPADA (Sistem Pembelajaran Daring) Indonesia merupakan salah satu program Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi untuk meningkatkan pemerataan akses terhadap pembelajaran yang bermutu di Perguruan Tinggi. Dengan sistem pembelajaran daring, SPADA Indonesia memberikan peluang bagi mahasiswa dari satu perguruan tinggi dapat mengikuti mata kuliah bermutu dari perguruan tinggi lain dan hasil belajarnya dapat diakui oleh perguruan tinggi tempat mahasiswa tersebut terdaftar (Kemristekdikti, 2015). SPADA merupakan kelanjutan dari program Kemristekdikti sebelumnya yakni Pembelajaran Daring Indonesia Terbuka Terpadu atau disingkat PDITT (Hidayah, 2016).

Perkembangan dunia TI yang semakin bertambah pesat memberikan kemudahan bagi manusia dalam berbagai macam aspek kehidupan. Salah satunya dalam dunia pendidikan. Dengan adanya teknologi, dosen dapat memberikan ruang lebih luas bagi mahasiswa untuk menyelenggarakan proses pembelajaran di luar kelas. Dosen dapat menyelenggarakan pembelajaran berkolaborasi sehingga dapat memperkaya ilmu dan pengetahuan bagi mahasiswa. Semisal dengan berdiskusi maupun penugasan *online* yang tidak terbatas jarak dan waktu.

Saat ini, dosen dihadapkan dengan keanekaragaman gaya belajar mahasiswa. Ada mahasiswa yang lebih mudah menyerap materi melalui tatap muka di kelas, mendengarkan, membaca dan melihat. Perbedaan gaya belajar tersebut bisa di fasilitasi dengan bahan ajar berupa audio, video maupun multimedia interaktif. Penggunaan multimedia interaktif membuat proses belajar lebih menyenangkan, sehingga mahasiswa tidak merasa terbebani dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis jaringan juga tidak hanya mengimplementasikan materi ajar pada portal *e-learning* melainkan juga membantu untuk membuat rancangan matang untuk mengundang mahasiswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran. Sebagai contoh sebuah bahan ajar mata kuliah pendidikan lingkungan hidup bisa digunakan sebagai stimulus (*trigger*) untuk berdiskusi.

Universitas Tadulako (UNTAD) sebagai salah satu perguruan tinggi telah menyiapkan lingkungan *elearning* guna mendukung proses belajar

mahasiswa lebih menyenangkan. Universitas Tadulako sudah mempunyai perangkat lunak pembelajaran berbasis web, (www.elearning.untad.ac.id) sebagai embrio penyelenggaraan pembelajaran berbasis *e-learning* (*daring learning*). Terkait dengan adanya inisiasi pembelajaran daring dari Kemenristekdikti melalui Direktorat Pendidikan Tinggi, Universitas Tadulako juga konsisten mengikuti kebijakan tentang kuliah daring pada program PDITT untuk diikuti mahasiswa dari perguruan tinggi mitra. Penyelenggaraan PDITT mengacu pada buku panduan yang telah diterbitkan Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan Ditjen Dikti (Ditjen Dikti, 2014). Pada tahap awal Universitas Tadulako tahun akademik 2016/2017, Universitas Tadulako meminta semua dosen untuk memasukan bahan perkuliahan mulai; silabus, sap, modul dan bahan ajar untuk di *upload* pada *link web* (www.elearning.untad.ac.id) inilah yang dijadikan model awal penyelenggaraan pembelajaran daring di Universitas Tadulako. Salah satu mata kuliah tersebut adalah matakuliah Pendidikan Lingkungan Hidup yang diselenggarakan di Jurusan Pendidikan IPS.

Pembelajaran Pendidikan Lingkungan Hidup (PLH) memerlukan kreativitas dan inovasi sehingga tujuan belajar tercapai. Sejalan dengan perkembangan era digital yang didukung oleh teknologi informasi dan komunikasi, dengan demikian sudah saatnya proses perkuliahan pendidikan lingkungan hidup (PLH) memanfaatkan teknologi tersebut. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran tidak hanya bersifat opsional, tetapi telah menjadi suatu keniscayaan. Dilihat dari efektivitas pembelajaran juga dipengaruhi oleh seberapa banyak dosen mampu memanfaatkan teknologi informatika dan komunikasi. Dewasa ini, pembelajaran menggunakan pendekatan konvensional telah bergeser secara alamiah ke pembelajaran berbasis komputer atau yang biasa dikenal dengan pembelajaran daring (Thorne, 2003; Bersin, 2004).

II. Setiap dosen dapat berkreasi dan berinovasi dalam merencanakan dan menyusun model pembelajaran (Mulyaningsih, dkk, 2017). Istilah model pembelajaran daring, pada awalnya digunakan untuk menggambarkan sistem belajar yang memanfaatkan teknologi internet berbasis komputer (*computer-based learning/CBL*). Dalam perkembangan

selanjutnya, fungsi komputer telah digantikan oleh telepon seluler atau *smartphone*. Pembelajaran dapat berlangsung lebih luwes dibandingkan jika menggunakan komputer. Orang dapat belajar di mana saja, kapan saja, dan dalam situasi apa saja. Perkuliahan tidak hanya dapat dilakukan melalui proses tatap-muka antara dosen dan mahasiswa. Kini, mahasiswa tetap bisa belajar meskipun jarak dengan dosen berjauhan.

Sekalipun berbeda dengan pendapat Tantri (2018), model pembelajaran daring yang sering digunakan adalah kerangka *Community of Inquiry* (CoI) yang digagas oleh Garrison, Anderson, dan Archer (2010). Kerangka CoI menempatkan 3 (tiga) elemen dalam pembelajaran daring, yaitu elemen kognitif, elemen pengajaran, dan elemen kehadiran sosial. Kerangka CoI terinspirasi dari kegiatan belajar mengajar di kelas konvensional dimana menitikberatkan pada pentingnya kehadiran tutor (dosen) dan pembelajar (mahasiswa) sebagai kunci partisipan dalam kesuksesan kegiatan pembelajaran (Garrison, A. & Archer, 2000). Garrison melihat bahwa pembelajaran yang sukses dalam suatu kelompok dikarenakan adanya interaksi tiga elemen yang menjadi dasar dalam kerangka tersebut.

Dengan majunya perkembangan teknologi informatika dan komunikasi yang sangat pesat tersebut tentu saja harus dimanfaatkan semaksimal mungkin oleh pada dosen pendidikan lingkungan hidup (PLH). Dalam penelitian ini, model pembelajaran daring juga dinamai (*Daring Learning Models*). Dengan demikian, dalam praktiknya DLM tidak dirancang digunakan terpisah dari perkuliahan konvensional yang mengutamakan proses pembelajaran tatap-muka (*face-to-face leaning*). DLM digunakan secara sinergis bersama pembelajaran tatap-muka. DLM diposisikan sebagai pendukung perkuliahan mahasiswa. Hal tersebut dilandasi oleh pemikiran bahwa pembelajaran daring murni belum dapat diterapkan secara penuh di sebagian besar perguruan tinggi di Indonesia.

Saat ini, masyarakat dunia telah cukup lama mengenal internet sebagai salah satu produk paling mengesankan dari teknologi informasi dan komunikasi. Pada tahun 1962, revolusi teknologi digital diprakarsai oleh J.C.R Licklider (dalam Kuntarto & Asyhar, 2017) sangat dikenal dengan istilah *communication network* di bidang informasi dan

telekomunikasi. Tahun 1970-an, perkembangan internet telah memunculkan surat elektronik dan mampu menstransfer data dalam bentuk teks, gambar, dan video dalam satu lapisan (*layer*) yang kompleks. Tahun 1990-an, berkembanglah media sosial (*medsos*). *Medsos* adalah sebuah media daring yang memudahkan para penggunanya berkomunikasi antarmuka, berpartisipasi, dan berbagi. Adapun jenis *medsos* yang paling populer di Indonesia, antara lain: *Facebook (FB)*, *Whatsapp (WA)*, *Youtube (Ytb)*, *Flickr (Flc)*, *Instagram (Ins)*, *Twitter (Twt)*, *Zoom Meeting (ZM)*, *Webblog (Wbg)*, dan *Linkedln (Lin)* (Kuntarto & Asyhar, 2017).

II. Metode Penelitian

Penelitian kualitatif ini telah dilakukan dengan menggunakan pendekatan “Penelitian Pengembangan” (*Research and Development*). Menurut Borg and Gall (1989), yang dimaksud dengan model penelitian dan pengembangan adalah “*a process used develop and validate educational product*”. *Research and Development* juga bertujuan untuk menjawab kemajuan dalam pengembangan lingkungan hidup pada mata kuliah pendidikan lingkungan hidup yang bersifat praktis melalui ‘*applied research*’, yang digunakan untuk meningkatkan praktik-praktik pendidikan. Dalam penelitian ini *Research and Development* telah dimanfaatkan untuk menghasilkan model pembelajaran Daring (*Daring learning*).

Data penelitian telah dikumpulkan menggunakan penelitian kualitatif dengan populasi keseluruhan pada mahasiswa semester I Program Studi Pendidikan Geografi pada semester Ganjil 2019/2020 sebanyak 47 mahasiswa dari 3 kelas pilihan di Jurusan Pendidikan IPS Universitas Tadulako. Pengumpulan data telah digunakan *Deviant case sampling* (Louis, dkk 2007) dengan mengumpulkan data analisis percakapan (*conversation analysis*) dengan cara menggunakan *tape recorder* percakapan-interaksi, transkrip percakapan panjang. Maka telah ditentukan sebagai sample pada penelitian nantinya. Penelitian dilakukan untuk mengembangkan pembelajaran di tingkat universitas.

III. Hasil dan Pembahasan

Pengembangan dilakukan untuk mendapatkan model

pembelajaran daring yang efektif untuk mendukung perkuliahan pendidikan lingkungan hidup di perguruan tinggi. Sebelum model pembelajaran diuji coba, lebih dulu dilakukan uji awal. Uji awal tersebut ditujukan untuk mengetahui terpenuhi atau tidaknya syarat pengembangan model pembelajaran menurut ketentuan DLM. Ujicoba dilakukan pada 1 kelas. Kelas dipilih secara acak dari total 9 kelas paralel di tiga program studi (geografi, sejarah, dan PKn). Subjek berjumlah 33 orang mahasiswa. Seluruh subjek yang dipilih memiliki perangkat ponsel yang tersambung internet, memiliki aplikasi *Zoom Meeting* dan *Whatsapp*, serta dapat mengoperasikannya dengan baik.

Pada uji coba tahap awal, subjek diberikan model pembelajaran daring dengan media sosial *Zoom Meeting* dan *Whatsapp*. Materi kuliah diambil dari *bahan ajar mata kuliah pendidikan lingkungan hidup*, topik 1 (Definisi Pendidikan Lingkungan Hidup). Uji coba dilaksanakan dalam bentuk perkuliahan daring selama 120 menit. Subjek diberi kebebasan untuk mencari lokasi yang disenanginya, namun tetap dalam lingkungan kampus atau fakultas. Subjek dapat mengakses materi perkuliahan di mana pun mereka sukai selama waktu yang telah ditetapkan. Pada akhir sesi perkuliahan yang ditentukan, mereka diminta berkumpul di kelas untuk mengikuti tes. Tes dilaksanakan untuk menguji penguasaan mereka terhadap materi yang disajikan dalam model pembelajaran daring. Hasil uji coba tahap awal tampak pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Ujicoba Awal

Kelas	Jumlah Subjek	Skor standar	Jumlah Subjek mendapat Skor
-	33	80-100 (A)	15
		75-79 (B +)	8
		70-74 (B)	4
		60-69 (C)	3
		55-59 (D)	0
		< 55	0
		Total	33

Sumber: Hasil Data Lapangan, Desember 2019.

Selain tes, mereka juga diminta untuk mengisi angket yang berisi

penilaian terhadap materi perkuliahan daring yang baru saja mereka peroleh. Hasil angket tersaji dalam tabel berikut.

Tabel 2. Penilaian Subjek Terhadap Materi *Zoom Meeting*

Jumlah Subjek	Aspek yang Dinilai	Penilaian	Jumlah Subjek Menilai
33	Tampilan	Sangat Menarik	13
		Menarik	20
		Kurang Menarik	0
		Tidak Menari	0
		Total	33
	Kemudahan Akses	Sangat Baik	21
		Baik	4
		Kurang Baik	8
		Tidak Baik	0
		Total	33
	Besaran File	Sangat Baik	8
		Baik	6
		Kurang Baik	19
		Tidak Baik	0
		Total	33

Sumber: Hasil Data Lapangan, Oktober 2019.

Berdasarkan hasil angket diketahui bahwa subjek kurang puas pada aspek besaran file pada materi yang diunggah melalui *Zoom Meeting*. Perlu disampaikan bahwa besaran file yang diunggah mencapai sekitar 10 MB (*mega byte*). Hal itu berdampak pada waktu yang dibutuhkan untuk mengakses file pendidikan lingkungan hidup yang diunggah pada media *Zoom Meeting*. Oleh karena itu, perlu dilakukan revisi dengan memperkecil ukuran file. Pada akhirnya, file dapat diperkecil ukurannya menjadi sekitar 4 MB, suatu ukuran yang wajar untuk file PKH.

Selain ditanyai penilaian terhadap materi yang disajikan melalui *Zoom Meeting (ZM)*, mereka juga diminta menilai materi yang disajikan melalui *Whatsapp (WA)*. Adapun hasil ujicoba awal untuk materi yang

diunggah melalui *Whatsapp* (WA), subjek secara keseluruhan memberikan respon positif. Dari 33 orang subjek, semuanya memberikan respon terhadap 3 aspek yang dinilai, yaitu tampilan, kemudahan akses, dan besaran file. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Penilaian Subjek Terhadap Materi *Whatsapp* (WA)

Jumlah Subjek	Aspek yang Dinilai	Penilaian	Jumlah Subjek Menilai
33	Tampilan	Sangat Menarik	23
		Menarik	10
		Kurang Menarik	0
		Tidak Menarik	0
		Total	33
	Kemudahan Akses	Sangat Baik	21
		Baik	12
		Kurang Baik	0
		Tidak Baik	0
		Total	33
	Besaran File	Sangat Baik	29
		Baik	4
		Kurang Baik	0
Tidak Baik		0	
Total		33	

Sumber: Hasil Data Lapangan, Oktober 2019.

Di samping angket, subjek juga diberikan kuisisioner yang berisi pertanyaan terbuka menyangkut tampilan medsos yang digunakan. Hasilnya, pada umumnya subjek memberikan jawaban positif. Hanya sebagian kecil subjek yang menginginkan agar musik pengiring pada medsos dibuat lebih kecil suaranya agar tidak mengganggu konsentrasi belajar. Tampilan medsos, urutan materi, pewarnaan dan ketajaman gambar, tampilan dosen model, dan lain-lain semuanya dinilai positif oleh para subjek. Berdasarkan hasil ujicoba tersebut, maka draf model pembelajaran daring yang dirancang menggunakan *platform Zoom*

Meeting dan *Whatsapp* dinyatakan layak untuk dikembangkan.

Setelah melalui revisi dan pendapat ahli berdasarkan uji coba tahap awal, model pembelajaran diujicobakan pada kelompok besar. Model pembelajaran yang telah direvisi disiapkan untuk digunakan dalam situasi pembelajaran nyata yang berdurasi panjang, yaitu 5 kali pertemuan, masing-masing selama 120 menit. Berdasarkan SAP yang telah disusun sebelumnya, materi pembelajaran disiapkan dalam dua model: tatap-muka dan daring.

Materi untuk pembelajaran tatap-muka disusun sebagaimana umumnya perkuliahan konvensional, dengan berpedoman pada SAP. Persiapan pembelajaran untuk model ini dilengkapi dengan kontrak kuliah, silabus, rencana pembelajaran, bahan, praktik, tugas, dan media yang sesuai. Metode yang digunakan untuk pembelajaran model ini bersifat integratif, menggabungkan berbagai metode, strategi, dan teknik pembelajaran konvensional. Sementara materi untuk pembelajaran daring disusun sedemikian rupa agar memenuhi syarat materi DLM. Komposisi model pembelajaran mencakup akses internet, halaman atau jendela yang berisi modul pembelajaran daring, dilengkapi dengan lapisan multimedia (teks, audio, video, diagram, bagan, dsb). Lebih lanjut divalidasi oleh ahli TIK dan ahli materi pembelajaran.

Pada tahap uji coba kelompok besar tahap 1, dilakukan uji coba dengan menerapkan satu model pembelajaran yang sama, yaitu pembelajaran tatap-muka, yang dilaksanakan di kelas sesuai jadwal perkuliahan. Baik kelompok kontrol (6 kelas terpilih) maupun kelompok eksperimen (6 kelas terpilih), keduanya diberikan model pembelajaran tatap-muka.

Pada awal pembelajaran, subjek diberikan pre-tes. Pada pertemuan ke-6, subjek diberikan post-tes. Kedua tes tersebut diberikan untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi perkuliahan. Baik pre-tes maupun pos-tes, keduanya terdiri atas 50 soal analitik pilihan ganda, dengan empat alternatif pilihan. Hasil tes dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Analisis Nilai Pre-test dan Post-test Ujicoba Tahap 1

	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	Nilai Pre-test	Nilai Post-test	Nilai Pre-test	Nilai Post-test
Rerata (X)	42,21	67,86	47,03	69,12
Standar Deviasi (Sd)	11,81	11,72	10,54	15,09

Sumber: Hasil Data Lapangan, November 2019.

Berdasarkan hasil tes tahap 1, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol keduanya tidak menunjukkan perbedaan. Sesuai hasil uji *U-Mann Whitney* dengan signifikansi sebesar 5%, diketahui bahwa rerata nilai pre-tes kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak menunjukkan perbedaan yang berarti. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan awal kedua kelas tersebut hampir sama. Demikian pula, deviasi nilai *pre-test* kedua kelas tersebut juga tidak berbeda signifikan. Hal ini mengindikasikan bahwa variasi nilai pada kedua kelas tersebut mirip.

Selanjutnya, setelah uji coba tahap 2 dilaksanakan selama 5 kali pertemuan x 120 menit, dilaksanakan tes untuk menguji pemahaman subjek terhadap materi perkuliahan yang dilaksanakan dengan dua model yang berbeda. Kelas kontrol mendapatkan model pembelajaran konvensional, sedangkan kelas eksperimen mendapatkan model pembelajaran daring.

Model pembelajaran konvensional diterapkan dengan metode dan teknik yang sama, sebagaimana pelaksanaan pada uji coba pertama. Sementara model pembelajaran daring dilaksanakan sesuai ketentuan DLM. Adapun waktu pelaksanaan, materi, SAP, maupun dosen untuk kedua kelompok kelas tersebut adalah sama. Perbedaan hanyalah pada media yang digunakan. Pada kelas daring, mahasiswa mengakses perkuliahan melalui fasilitas internet yang tersedia dengan menggunakan *smartphone* mahasiswa masing-masing. Untuk mengurangi interferensi, pelaksanaan perkuliahan seluruhnya dilakukan di lingkungan kampus. Artinya, baik kelas kelompok kontrol maupun kelas kelompok eksperimen keduanya mengikuti perkuliahan di kelas, pada jam kuliah yang telah dijadwalkan.

Setelah masa uji coba selesai, kepada subjek diberikan tes. Jumlah soal

yang disediakan sebanyak 50 soal pilihan ganda analitik. Disediakan 5 alternatif jawaban. Hasil tes tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 5. Hasil Analisis Nilai Pre-test dan Post-test
Ujicoba Tahap 2**

	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	Nilai Pre-test	Nilai Post-test	Nilai Pre-test	Nilai Post-test
Rerata (X)	56,01	69,16	60,11	84,81
Standar Deviasi (Sd)	12,03	14,12	12,14	11,13

Sumber: Hasil Data Lapangan, November 2019.

Menurut hasil analisis skor pada ujicoba tahap 2, yang dilaksanakan untuk menguji keefektifan model pembelajaran daring terhadap hasil belajar bahasa Indonesia mahasiswa program S-1, diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil post-tes kelas kontrol dan post-tes kelas eksperimen. Rerata nilai yang diperoleh kelas eksperimen adalah 84,81; sedangkan rerata nilai yang diperoleh kelas kontrol hanya 69,16. Ini menunjukkan adanya perbedaan antara kedua rerata nilai tersebut, yakni mencapai 81,546%.

PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari data lapangan setelah dilakukan pengujian secara teliti dan sesuai instrument yang digunakan. Terlihat dari data pada tabel 4. tersebut juga menunjukkan bahwa hasil post-tes yang dilakukan setelah pertemuan ke-5 tidak mengindikasikan perbedaan yang signifikan. Hasil pre-tes dan hasil post-test, baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen, relatif sama. Dengan rerata nilai 67,86 pada kelas kontrol, dan 69,12 pada kelas eksperimen, dan Nilai Acuan Minimal sebesar 70 (nilai B pada standar penilaian universitas), maka perkuliahan pendidikan lingkungan hidup (PLH), dengan model pembelajaran konvensional belum menunjukkan hasil yang optimal.

Kemudian dari hasil data tabel 5. Dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil post-tes kelas kontrol dan post-tes kelas eksperimen. Rerata nilai yang diperoleh kelas eksperimen adalah 84,81; sedangkan rerata nilai yang diperoleh kelas kontrol hanya 69,16. Ini menunjukkan adanya perbedaan antara kedua rerata nilai tersebut, yakni mencapai 81,546%.

Jadi dari hasil data diperoleh tentang model pembelajaran daring telah mampu meningkatkan penyerapan mahasiswa terhadap materi kuliah, dengan peningkatan yang mencapai lebih dari 81% dibandingkan dengan hanya menggunakan model pembelajaran tatap-muka. Berdasarkan hasil kuesioner, mahasiswa berpendapat bahwa model pembelajaran daring telah memberikan pengalaman baru yang lebih menantang daripada model pembelajaran konvensional (tatap-muka). Tak terbatas waktu dan tempat belajar memberikan mahasiswa kebebasan untuk memilih saat yang tepat dalam pembelajaran berdasarkan kepentingan mereka, sehingga kemampuan untuk menyerap bahan pembelajaran menjadi lebih tinggi daripada belajar di dalam kelas.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar dosen pendidikan lingkungan hidup menggunakan model pembelajaran daring sehingga suasana pembelajaran siswa lebih aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan tidak membosankan, yang pada gilirannya akan meningkatkan motivasi mahasiswa lebih baik prestasi dalam belajar. Berbagai media sosial dapat digunakan untuk mendukung model tersebut. *Zoom Meeting* dan *Whatsapp* adalah dua di antara beberapa media sosial yang dapat digunakan oleh pada dosen untuk mendukung perkuliahan daring. Selain secara teknis memiliki banyak kelebihan, penggunaan media sosial sebagai sarana pembelajaran daring akan mengurangi dampak negatif media sosial yang selama ini banyak dikeluhkan oleh berbagai kalangan

IV. Kesimpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa: Faktor penyebab kejenuhan belajar siswa pada mata pelajaran geografi kelas XI IPS SMA Negeri 6 Palu yaitu: (1) keterbatasan sarana dan prasarana untuk membuat pelajaran menjadi lebih menarik; (2) suka bergadang; (3) cara

mengajar guru yang kurang menari; (4) lapar/tidak sarapan pagi; (5) kurang perhatiannya orang tua; (6) suasana belajar yang membosankan; (7) belajar hanya ditempat tertentu; (8) tidak adanya aktivitas rekreasi; (9) kurangnya motivasi yang diberikan gurukepada siswa agar semangat untuk belajar geografi. Dari faktor penyebab siswa jenuh belajar beberapa sikap yang ditunjukkan oleh siswa bahwa siswa tersebut benar mengalami kejenuhan belajar yaitu: (1) bercerita dengan teman; (2) bermaian HP; (3) mencoret-coret buku/kertas; (4) sering izin kekamar kecil; (5) bolos sekolah; (6) menyandarkan kepala di dinding; (7) bermalas-malasan diatas meja; (8) lambat masuk kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Alessi, S. M. & Trollip, S.R. (2001). *Multimedia for Learning: Methods and Development*. (3rd Ed). Boston MA: Allyn and Bacon, Inc.
- Bersin, J., (2004). *The Blended Learning Book: Best Practices, Proven Methodologies, and Lessons Learned*. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. (1989). *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman.
- Creswell, J.W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. Second Edition*. LA, London: Sage Publications Inc.
- Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi,. (2014). *Panduan Pengembangan dan Penyelenggaraan Kuliah Daring Indonesia Terbuka dan Terpadu*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemristekdikti. (2015). *Tentang Sistem Pembelajaran Daring Indonesia (SPADA)*. Jakarta: Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi. Tautan web: http://kuliahdaring.dikti.go.id/s/artikel/baca/spada_indonesia
- Garrison, D.R., Anderson, T., & Archer, W. (2000). Critical Inquiry in a Text-Based Environment: Computer Conferencing in Higher Education. *The Internet and Higher Education*, 2(2-3): 87- 105.

- Garrison, D.R., Anderson, T., & Archer, W. (2010). The First Decade of The Community of Inquiry Framework: A Retrospective. *Internet and Higher Education*, 13, 5-9.
- Hidayat N. Azhari S. (2016). New Formulation of Dynamic Collaborative Learning to Effectuate of Indonesia Integrated and Open Online Learning (PDITT) Programme. *International Journal of Computer Applications*, 137 (1), 31-43.
- Kuntarto, E. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *Journal Indonesian Language Education and Literature*, 3 (1), 99-110.
- Kuntarto, E. & Asyhar, R. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Pada Aspek Learning Design dengan Platform Media Sosial Online Sebagai Pendukung Perkuliahan Mahasiswa. Repository Unja. <https://repository.unja.ac.id/cgi/users/home?screen=Eprint:View&eprintid=626>.
- Mulyaningsih, I., dkk. (2017). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Riset di Jurusan Tadris Bahasa Indonesia FITK, IAIN Syekh Nurjati Cirebon. *Jurnal Indonesian Language Education and Literature*, 2, (2), 23-35.
- Louis Cohen, Lawrence Manion, Keith Morrison. (2007). *Research Methods in Education*, (Sixth edition). USA and Canada: Routledge
- Pannen P, Mustafa D, Baskara I.N., Hertono G.F., Wibawanto H, Satriyanto E. (2016). *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Jarak Jauh 2016*. Jakarta: Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi.
- Siregar, A. & Manurung, I. D. (2018). Pendidikan Tinggi Di Era Revolusi Industri 4.0: Model Pembelajaran *E-Learning* Pada Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Prosiding Konferensi Nasional Ke-8 Asosiasi Program Pascasarjana Perguruan Tinggi Muhammadiyah (APPPTMA). Medan, 30 November-03 Desember 2018.
- Tantri, N. R. (2018). Kehadiran Sosial dalam Pembelajaran Daring Berdasarkan Sudut Pandang Pembelajar Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*, 19, (1), 3.19-30.
- Thorne, K., (2003). *Blended Learning: How to Integrate Online & Traditional Learning*. London & Sterling, VA: Kogan Page Limited.