

**PENGEMBANGAN SISTEM PERKULIAHAN ONLINE YANG EFEKTIF
DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA
SEKOLAH TINGGI TEOLOGI KRISTUS ALFA OMEGA SEMARANG**

PENELITIAN MANDIRI DOSEN



Diajukan Kepada Sekolah Tinggi Teologi Kristus Alfa Omega Semarang Untuk
Memenuhi Tugas Tri Dharma Perguruan Tinggi Dosen Secara Khusus dalam
Bidang Penelitian

Oleh :

Jon, M.Pd

NIDN : 2310039101

**SEKOLAH TINGGI TEOLOGI KRISTUS ALFA OMEGA
SEMARANG
2020**

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur Peneliti panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat-Nya sehingga Penelitian mandiri dosen dengan judul “Pengembangan Sistem Perkuliahan Online yang Efektif dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa Sekolah Tinggi Teologi Kristus Alfa Omega Semarang” dapat diselesaikan dengan baik.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan Pengembangan Sistem Perkuliahan Online yang Efektif dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa STT KAO Semarang menjadi produk yang valid, praktis dan efektif. Sehingga perkuliahan online yang dilaksanakan oleh STT KAO dapat meningkat kualitasnya.

Pada kesempatan ini, peneliti hendak menyampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan sehingga penelitian mandiri dosen ini dapat terselesaikan. Akhir kata, peneliti berharap semoga penelitian mandiri dosen ini dapat berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan.

ABTRAKSI

Penelitian Pengembangan Sistem Perkuliahan Online yang efektif dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa STT KAO Semarang bertujuan untuk mendeskripsikan Pengembangan Sistem Perkuliahan Online menjadi produk yang valid, praktis dan efektif. Adapun metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah *Research and Development* dengan model ADDIE.

Penelitian dilaksanakan dengan terlebih dahulu membuat pernyataan angket yang divalidasi oleh 2 orang tim ahli yaitu Waket 1 dan Dir. Pascasarjana STT KAO Semarang. Setelah angket selesai divalidasi maka peneliti menyebar angket tersebut ke 12 orang mahasiswa Prodi PAK Angkatan 29 STT KAO Semarang. Angket yang kembali selanjutnya dihitung dengan rumus yang sudah ditetapkan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka Sistem Perkuliahan Online yang efektif dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa ini valid untuk digunakan di STT KAO, sesuai dengan hasil dari penilaian dua orang tim ahli yaitu Waket 1 dan Dir. Pascasarjana STT KAO Semarang dengan persentase masing-masing 100 dan hasil respon peserta didik adalah baik yaitu dengan persentase 81,4% dan 81,2%.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
DAFTAR ISI	iii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
B. RUMUSAN MASALAH	3
C. TUJUAN PENELITIAN PENGEMBANGAN	3
D. SPESIFIKASI PRODUK YANG DIHARAPKAN	4
E. MANFAAT PENELITIAN PENGEMBANGAN	4
F. ASUMSI DAN KETERBATASAN PENDIDIKAN PENGEMBANGAN	6
G. PENEGASAN ISTILAH	6
H. SISTEMATIKA PEMBAHASAN	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. PERKULIAHAN ONLINE	10
B. MINAT BELAJAR	18
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	25
A. JENIS PENELITIAN	25
B. PROSEDUR PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	32
C. INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA	36
D. TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	36
E. TEKNIK ANALISIS DATA.....	38

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A. DESKRIPSI HASIL PENELITIAN.....	45
B. PEMBAHASAN	58
BAB V PENUTUP.....	63
A. KESIMPULAN.....	63
B. SARAN	63
DAFTAR PUSATAKA	65

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting di dalam kehidupan manusia karena melalui pendidikan seseorang dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan. John Dewey mengatakan bahwa Pendidikan adalah proses pembentukan kecakapan-kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional kearah alam dan sesama manusia.¹ Oleh karena Pendidikan itu penting, maka hadirilah Lembaga Pendidikan yaitu sekolah untuk memfasilitasi para peserta didik yang akan menempuh pembelajaran secara sistematis. Di Indonesia terdapat berbagai macam Lembaga Pendidikan dan salah satunya adalah Lembaga Pendidikan formal yang terdiri dari Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, Pendidikan Menengah dan Pendidikan Tinggi.

Dengan hadirnya Lembaga Pendidikan, maka sistem pembelajaran yang digunakan juga harus disesuaikan dengan tujuan dan maksud dari didirikannya Lembaga tersebut serta kondisi dan perkembangan zaman saat ini. Salah satu contoh yang masih hangat dirasakan tentang sistem pembelajaran yang diberlakukan saat ini adalah sistem pembelajaran secara online. Semenjak Pandemi Covid 19, Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan Kementerian Agama RI, menerapkan kebijakan belajar dan bekerja dari rumah (*Work from Home*) mulai pertengahan Maret 2020.

¹John Dewey, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2003), 69.

Sekolah Tinggi Teologi Kristus Alfa Omega sebagai salah satu Perguruan Tinggi Keagamaan Kristen (PTKK) yang berada di bawah Kementerian Agama, merespon penerapan belajar dan bekerja dari rumah (WFH) ini dengan mengeluarkan Surat Edaran Nomor 048/STT-KAO/KETUA/IV/2020 pada tanggal 16 April 2020. Salah satu isi dalam surat edaran tersebut adalah himbauan untuk pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dalam bentuk jarak jauh atau online. Perubahan proses pembelajaran online (daring) yang dilakukan secara serentak oleh semua dosen dan mahasiswa ini, menyebabkan dosen harus menentukan format, mekanisme, bentuk dan alat pembelajaran yang tepat serta sesuai dengan kondisi mahasiswa.

Hasil keputusan rapat pimpinan STT KAO pada hari Selasa, 15 April 2020 telah mengeluarkan ketentuan Pembelajaran dari rumah atau jarak jauh. Dalam ketentuan pembelajaran jarak jauh ini tidak sedikit dosen dan mahasiswa yang mengalami kendala atau hambatan yaitu salah satunya dengan sistem perkuliahan online yang digunakan. Selain itu, masalah yang lain adalah tidak terbiasanya dosen dan mahasiswa melaksanakan proses belajar mengajar secara online karena hal ini baru pertama kali dilakukan semenjak Pandemi Covid 19.

Jaringan internet yang dipakai baik oleh dosen dan mahasiswa juga menjadi kendala karena perkuliahan online sangat tergantung dengan kecepatan internet atau kekuatan sinyal masing-masing pengguna. Beberapa dosen yang mengajar secara online juga mengeluhkan bahwa terdapat beberapa mahasiswa yang tidak secara serius mengikuti proses belajar mengajar selama perkuliahan online dilaksanakan. Terdapat keluhan juga dari beberapa mahasiswa yang menganggap

perkuliahan secara online ini kurang maksimal karena banyak materi yang disampaikan secara cepat dan terbatasnya diskusi atau tanya jawab yang dapat dilakukan. Berdasarkan beberapa fakta-fakta yang telah diuraikan di atas, peneliti melakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Sistem Perkuliahan Online yang Efektif dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa STT KAO Semarang.”

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

“ Bagaimana Pengembangan Sistem Perkuliahan Online yang Efektif dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa STT KAO Semarang menjadi produk yang valid, praktis dan efektif ? “

C. TUJUAN PENELITIAN PENGEMBANGAN

Tujuan Penelitian pengembangan adalah rumusan tentang hal yang akan dicapai oleh kegiatan penelitian pengembangan yaitu sebagai berikut :

“ Untuk mendeskripsikan Pengembangan Sistem Perkuliahan Online yang Efektif dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa STT KAO Semarang menjadi produk yang valid, praktis dan efektif. “

D. SPESIFIKASI PRODUK YANG DIHARAPKAN

Spesifikasi produk Sistem Perkuliahan Online yang dikembangkan ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem Perkuliahan online yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu Sistem Perkuliahan Online yang efektif dalam meningkatkan minat belajar.
2. Sistem Perkuliahan Onlien memenuhi tiga kriteria yakni valid, praktis dan efektif.
3. Sistem perkuliahan online dibuat berdasarkan ketentuan pembelajaran jarak jauh yang telah dikeluarkan oleh pimpinan STT KAO melalui surat edaran dan fasilitas perkuliahan online yang dapat digunakan oleh dosen serta mahasiswa.
4. Sistem Perkuliahan Online terdiri dari beberapa bagian yang akan disusun menjadi suatu acuan dalam melaksanakan perkuliahan online antara lain metode yang digunakan, aplikasi yang dipakai, format penyampaian materi, sistem pengumpulan tugas dan UAS.

E. MANFAAT PENELITIAN PENGEMBANGAN

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat dari penelitian ini yaitu diharapkan mampu melengkapi sistem perkuliahan online yang sudah ada serta dapat memberikan sumbangsih untuk memperkaya ilmu pengetahuan terutama di bidang teknologi dan informasi dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Dapat menjadi bahan masukan dan pertimbangan dalam menentukan serta menerapkan sistem perkuliahan online yang efektif dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa menjadi lebih baik lagi.

b. Bagi Dosen

Sistem Perkuliahan Online ini memudahkan dosen dalam mengajar, memberi tugas ataupun Ujian Akhir Semester kepada mahasiswa.

c. Bagi Mahasiswa

Sistem perkuliahan online ini dapat menekankan pada kemandirian mahasiswa. Mahasiswa menjadi mudah dalam mengikuti perkuliahan secara online, memahami materi dengan baik dan dapat mengerjakan serta mengumpulkan tugas dan UAS tepat waktu.

d. Bagi Peneliti yang lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti-peneliti yang lain, sehingga dapat dikembangkan dan dapat memberikan kontribusi dalam dunia Pendidikan.

F. ASUMSI DAN KETERBATASAN PENDIDIKAN PENGEMBANGAN

1. Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah :

a. Asumsi Pengembangan

Sistem perkuliahan online mampu membuat peserta didik nyaman dan mudah dalam mengikuti proses perkuliahan online sehingga efektif dalam meningkatkan minat belajar mereka.

b. Peserta didik dapat belajar secara mandiri.

c. Validator adalah orang yang memiliki kompetensi dan keahlian di bidang Pendidikan serta teknologi dan informasi.

d. Item-item penilaian dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk yang komprehensif, menyatakan layak tidaknya produk digunakan.

2. Keterbatasan Pengembangan

a. Produk yang dihasilkan berupa sebuah sistem yang dalam hal ini memiliki arti sebuah acuan atau pedoman dalam melaksanakan perkuliahan online.

b. Uji Validasi dilakukan pada validasi ahli dan uji coba empiris (uji coba lapangan).

c. Validasi empiris adalah kelayakan sistem perkuliahan online untuk digunakan.

d. Uji coba produk dilakukan di STT KAO Semarang.

G. PENEGASAN ISTILAH

Agar tidak terjadi kesalahpahaman antara peneliti dengan pihak-pihak yang akan memanfaatkan hasil penelitian ini maka diperlukan beberapa penegasan istilah sebagai berikut :

- a. Penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.²
- b. Sistem adalah 1. Perangkat unsur yang secara teratur saling berkaitan sehingga membentuk suatu totalitas; 2. Susunan yang terdiri dari pandangan, teori, asas dan sebagainya; 3. Metode.³
- c. Perkuliahan Online atau perkuliahan daring adalah salah satu metode pembelajaran online atau dilakukan melalui jaringan Internet.⁴
- d. Minat belajar adalah sikap ketaatan pada kegiatan belajar, baik menyangkut perencanaan jadwal belajar maupun inisiatif melakukan usaha tersebut dengan sungguh-sungguh.⁵
- e. Mahasiswa STT KAO Semarang adalah peserta didik yang sedang melaksanakan tugas belajar di Sekolah Tinggi Teologi Kristus Alfa Omega Semarang yang merupakan salah satu Perguruan Tinggi Keagamaan Kristen yang ada di Semarang dan sudah terakreditasi baik institusi maupun prodi nya.

²Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung : Alfabeta, 2014), 297.

³<https://kbbi.web.id/sistem>, diakses pada tanggal 30 Oktober 2020.

⁴Walisongo Journal of Information Technology, Vol. 1 No. 1 2019, *Formulasi Model Perkuliahan Daring sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi*, 153.

⁵F. Olivia, *Teknik Ujian Efektif* (Jakarta : PT. Elex Media Komputindo, 2011), 97.

H. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Sistematika penulisan berisi tentang hal-hal yang akan dibahas dalam pengembangan ini. Sistematika penulisan terdiri dari 3 bagian yaitu bagian awal, bagian utama dan bagian akhir. Adapun sistematikanya adalah sebagai berikut :

1. Bagian Awal

Bagian awal terdiri dari halaman sampul depan, kata pengantar, daftar isi tabel, daftar gambar, daftar lampiran dan abstrak.

2. Bagian Inti

Bagian inti terdiri dari :

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian pengembangan, spesifikasi produk yang dikembangkan, manfaat penelitian, asumsi dan keterbatasan Pendidikan pengembangan, penegasan istilah dan sistematika penulisan.

BAB II. KAJIAN PUSTAKA

Dalam kajian Pustaka ini akan dibahas mengenai : Pengertian E-Learning, Karakteristik E-Learning, Manfaat E-Learning, Kelebihan E-Learning, Kekurangan E-Learning, Jenis E-Learning, Komponen E-Learning, Pengertian Minat Belajar, Indikator Minat Belajar, Faktor-faktor yang mempengaruhi Minat Belajar dan Cara Meningkatkan Minat Belajar.

BAB III. METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Pada bab ini membahas tentang : Jenis Penelitian, Prosedur Penelitian dan Pengembangan, Instrumen Pengumpulan Data, Teknik Pengumpulan Data, dan Teknik Analisis Data.

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang : Deskripsi Hasil Penelitian dan Pembahasan.

BAB V. PENUTUP

Pada bab penutup membahas tentang : Kesimpulan dan Saran.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir pada penelitian ini terdapat : Daftar Pustaka dan Lampiran-lampiran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. PERKULIAHAN ONLINE

Pada bagian ini akan dibahas beberapa teori yang berkaitan dengan perkuliahan online. Adapun istilah perkuliahan online yang dipakai dalam penelitian ini sama dengan istilah pembelajaran online atau *E-learning*.

1. Pengertian E-Learning

E-learning adalah pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran.⁶ Selain itu, E-Learning juga diartikan sebagai proses pembelajaran jarak jauh dengan cara menggabungkan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran dengan teknologi.⁷

E-Learning merupakan sistem pembelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk proses belajar mengajar yang dilaksanakan tanpa harus bertatap muka secara langsung antara guru dengan siswa.⁸ Sedangkan menurut William Horton dan Katherine Horton dalam bukunya yang berjudul "*E-Learning Tools and*

⁶Michael Allen, *Michael Allen's guide to E-learning* (Canada : John Wiley & Sons, 2013), 27.

⁷Sri Rahayu Chandrawati, *Pemanfaatan E-learning dalam Pembelajaran* (Jurnal Cakrawala Kependidikan No. 2 Vol. 8, 2010)

⁸Ivan Ardiansyah, *Eksplorasi Pola Komunikasi dalam Diskusi Menggunakan Moddle pada Perkuliahan Simulasi Pembelajaran Kimia* (Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia, 2013)

Technologies” mengatakan bahwa E-learning adalah segala pemanfaatan atau penggunaan teknologi internet dan web untuk menciptakan pengalaman belajar.⁹

2. Karakteristik E-Learning

Menurut Rosenberg (2001) karakteristik E-Learning bersifat jaringan, yang membuatnya mampu memperbaiki secara cepat, menyimpan atau memunculkan kembali, mendistribusikan dan sharing pembelajaran serta informasi. Adapun karakteristik E-Learning menurut Nursalam adalah :¹⁰

- a. Memanfaatkan jasa teknologi elektronik.
- b. Memanfaatkan keunggulan komputer (digital media dan komputer networks)
- c. Menggunakan bahan ajar yang bersifat mandiri (*self learning materials*) kemudian disimpan di komputer, sehingga dapat diakses oleh dosen dan mahasiswa kapan saja dan dimana saja.
- d. Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi Pendidikan dapat dilihat di setiap komputer.

⁹William horton and Katherine Horton, *E-Learning Tools and Technologies : A consumer's guide for trainers, teachers, educators and instructional designer* (USA : Wiley Publishing, Inc, 2003), 12.

¹⁰Nursalam dan Ferry Efendi, *Pendidikan dalam Keperawatan* (Jakarta : Salemba Medika, 2008), 135.

3. Manfaat E-Learning

E-Learning sebagai sebuah sistem pembelajaran pasti memiliki manfaat yang sangat beragam dalam mendukung proses belajar mengajar yang terjadi antara pendidik dan peserta didik. Adapun manfaat E-Learning adalah sebagai berikut:

- a. Fleksibel. E-Learning memberi fleksibilitas dalam memilih waktu dan tempat untuk mengakses perjalanan.
- b. Belajar mandiri. E-Learning memberi kesempatan bagi pembelajar secara mandiri memegang kendali atas keberhasilan belajar.
- c. Efisiensi Biaya. E-Learning memberi efisiensi biaya bagi administrasi penyelenggara, efisiensi penyediaan sarana dan fasilitas fisik untuk belajar dan efisiensi biaya bagi pembelajar adalah biaya transportasi serta akomodasi.

Sedangkan manfaat E-Learning menurut Pranoto dan kawan-kawan adalah sebagai berikut :¹¹

- a. Penggunaan E-Learning untuk menunjang pelaksanaan proses belajar dapat meningkatkan daya serap mahasiswa atas materi yang diajarkan.
- b. Meningkatkan partisipasi aktif dari mahasiswa.
- c. Meningkatkan kemampuan belajar mandiri mahasiswa.
- d. Meningkatkan kualitas materi pendidik dan pelatihan.
- e. Meningkatkan kemampuan menampilkan informasi dengan perangkat teknologi informasi, dimana dengan perangkat biasa sulit dilakukan.

¹¹Alvini Pranoto dkk, *Sains dan Teknologi* (Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama,, 2009), 309.

4. Kelebihan E-Learning

Kelebihan E-Learning ialah memberikan fleksibilitas, interaktivitas, kecepatan, visualisasi melalui berbagai kelebihan dari masing-masing media.¹²

Menurut L. Tjokro, E-Learning memiliki banyak kelebihan yaitu :¹³

- a. Lebih mudah diserap, artinya menggunakan fasilitas multimedia berupa gambar, teks, animasi, suara dan video.
- b. Jauh lebih efektif dalam biaya, artinya tidak perlu instruktur, tidak perlu minimum audiens, bisa dimana saja, bisa kapan saja, murah untuk diperbanyak.
- c. Jauh lebih ringkas, artinya tidak banyak formalitas kelas, langsung pada pokok bahasan, mata pelajaran sesuai kebutuhan.
- d. Tersedia 24 jam/hari – 7 hari/minggu, artinya penguasaan materi tergantung pada semangat dan daya serap siswa, bisa dimonitor, bisa diuji dengan e-test.

¹²Janti Gristinawati Sujana dan Yuyu Yulia, *Perkembangan Perpustakaan di Indonesia* (Bogor : IPB Press, 2005), 253.

¹³Susanto L. Tjokro, *Presentasi yang Mencekam* (Jakarta : Elex Media Komputindo, 2009), 187.

5. Kekurangan E-Learning

Kekurangan E-Learning menurut L. Gavrilova adalah pembelajaran dengan model E-Learning membutuhkan peralatan tambahan yang lebih (seperti komputer, monitor, keyboard, dsb).¹⁴ Sedangkan kekurangan E-Learning yang diuraikan oleh Nursalam sebagai berikut :¹⁵

- a. Kurangnya interaksi antara pengajar dan pelajar atau bahkan antar pelajar itu sendiri.
- b. Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya membuat tumbuhnya aspek bisnis/komersial.
- c. Proses belajar mengajar cenderung ke arah pelatihan daripada pendidikan.
- d. Berubahnya peran pengajar dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan ICT (*information, communication, and technology*).
- e. Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet (mungkin hal ini berkaitan dengan masalah tersedianya listrik, telepon ataupun komputer).
- f. Kurangnya sumber daya manusia yang menguasai internet.
- g. Kurangnya penguasaan bahasa komputer.
- h. Akses pada komputer yang memadai dapat menjadi masalah tersendiri bagi peserta didik.

¹⁴Marina L. Gavrilova, *Computational Science and Its Applications - ICCSA 2006: 6th International Conference*. Glasgow, UK : Springer, 354.

¹⁵Nursalam dan Ferry Efendi, *Pendidikan dalam Keperawatan* (Jakarta : Salemba Medika, 2008), 140.

- i. Peserta didik bisa frustrasi jika mereka tidak bisa mengakses grafik, gambar dan video karena peralatan yang tidak memadai.
- j. Tersedianya infrastruktur yang bisa dipenuhi.
- k. Informasi dapat bervariasi dalam kualitas dan akurasi sehingga panduan dan fitur pertanyaan diperlukan.
- l. Peserta didik dapat merasa terisolasi.

6. Jenis E Learning

Jenis E-Learning berdasarkan teknologi informatika yang digunakan dan dikelompokkan berdasarkan basis teknologi yaitu :

a. *Computer Based Training* (CBT)

Sistem ini mulai berkembang di tahun 80-an dan masih berkembang terus sampai sekarang. Hal ini ditunjang antara lain oleh perkembangan sistem animasi yang kian menarik dan realistis (misalnya sistem animasi 3 dimensi).

b. *Web Based Training* (WBT)

Sistem ini merupakan perkembangan lanjutan dari CBT dan berbasis teknologi internet. Sehingga dengan menggunakan konsep ini, dapat terjadi komunikasi dua arah antar pengguna. Namun lancarnya proses belajar ini bergantung kepada infrastruktur jaringan kecepatan tinggi. Kendala penerapan konsep ini terletak pada kenyataan bahwa jaringan internet di negara kita masih belum merata.

Pada dasarnya, terdapat 3 alternatif model kegiatan pembelajaran yang dapat dipilih, yaitu :

- 1) Sepenuhnya secara tatap muka (konvensional).
- 2) Sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui internet.
- 3) Sepenuhnya melalui internet.

Salah satu komponen WBT yang sangat digemari adalah *video-conferencing*, yaitu dimana peserta didik dan pendidik dapat langsung mendiskusikan semua hal tanpa harus bertemu muka secara langsung.

7. Komponen E-Learning

Adapun komponen yang membentuk E-Learning adalah sebagai berikut :¹⁶

a. Infrastruktur E-learning

Infrastruktur E-Learning merupakan peralatan yang digunakan dalam E-Learning yang dapat berupa *Personal Computer* ((PC), yakni komputer yang dimiliki secara pribadi,¹⁷ jaringan komputer (yakni, kumpulan dari sejumlah perangkat berupa komputer, *hub*, *switch*, *router*, atau perangkat jaringan lainnya yang terhubung dengan menggunakan media komunikasi tertentu),¹⁸ internet (merupakan singkatan dari *Interconnection Networking* yang diartikan sebagai

¹⁶Romisatriawahono, 2008.

¹⁷Jack Febrian, *Kamus Komputer dan Teknologi Informasi* (Bandung : Informatika, 2004)

¹⁸Wagito, *Topologi Jaringan, Jaringan Komputer Teori dan Implementasi Berbasis Linux* (Yogyakarta : Gava Media, 2005)

komputer-komputer yang terhubung di seluruh dunia¹⁹ dan perlengkapan multimedia (alat-alat media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi).²⁰

Termasuk di dalamnya peralatan *teleconference* (pertemuan jarak jauh antara beberapa orang yang fisiknya berada pada lokasi yang berbeda secara geografis),²¹ apabila seseorang memberikan layanan *synchronous learning* yakni proses pembelajaran terjadi pada saat yang sama ketika pengajar sedang mengajar dan murid sedang belajar melalui *teleconference*.

b. Sistem dan Aplikasi E-Learning

Sistem dan aplikasi E-Learning yang sering disebut dengan *Learning Management System* (LMS), merupakan sistem perangkat lunak yang memvirtualisasi proses belajar mengajar konvensional untuk administrasi, dokumentasi, laporan suatu program pelatihan, ruangan kelas dan peristiwa online, program E-Learning, dan konten pelatihan,²² misalnya, segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar seperti bagaimana manajemen kelas, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian (rapor), serta sistem ujian online yang semuanya terakses dengan internet.

¹⁹Jack Febrian, *Kamus Komputer dan Teknologi Informasi*.

²⁰Ibid.

²¹Ibid.

²²Ellis, 2009.

c. Konten E-Learning

Konten E-Learning merupakan konten dan bahan ajar yang ada pada E-Learning sistem (*Learning Management System*). Konten dan bahan ajar ini bisa dalam bentuk misalnya *Multimedia-based Content* (konten berbentuk multimedia interaktif seperti multimedia pembelajaran yang memungkinkan kita menggunakan *mouse, keyboard* untuk mengoperasikannya) atau *Text-based Content* (konten berbentuk teks seperti pada buku pelajaran yang ada di wikipedia.org, ilmu.komputer.com, dan sebagainya.). Biasa disimpan dalam *Learning Management System* (LMS) sehingga dapat dijalankan oleh peserta didik kapan pun dan dimana pun.

Sedangkan 'aktor' yang ada dalam melaksanakan e-learning boleh dikatakan sama dengan proses belajar mengajar konvensional, yaitu perlu adanya pengajar (dosen) yang membimbing siswa (mahasiswa) yang menerima bahan ajar serta administrator yang mengelola administrasi dan proses belajar mengajar.

B. MINAT BELAJAR

Pada bagian ini akan dibahas mengenai pengertian minat belajar, indikator minat belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar, dan cara meningkatkan minat belajar.

1. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar terdiri dari dua kata yaitu minat dan belajar, oleh karena itu akan dilihat pengertian dari masing-masing kata menurut beberapa ahli dan nanti akan ditemukan pengertian atau makna minat belajar yang sebenarnya.

Menurut Bima Walgito minat adalah suatu keadaan dimana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu dan disertai dengan keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikan lebih lanjut.²³ Sadirman A. M dalam bukunya interaksi dan motivasi belajar mengajar mengartikan minat sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri.²⁴ Sedangkan menurut Muhibbin Syah dalam Psikologi Belajar mengartikan minat sebagai kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.²⁵

Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman.²⁶ Belajar juga merupakan perubahan tingkah laku yang ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.²⁷ Sedangkan menurut WS Winkel, belajar adalah suatu aktifitas mental atau psikis yang menghasilkan perubahan baik dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap.²⁸

²³Bima Walgito, *Bimbingan dan Penyaluran di Sekolah* (Yogyakarta : Fakultas Psikologi UGM, 1981), 38.

²⁴Sadirman A. M, *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta : PT. Grafindo Persada, 2003), 76.

²⁵Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta : Logos Wacana Ilmu, 2001), 136.

²⁶Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Semarang : UPT UNNES, 2007), 53.

²⁷Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta : Rineka Cipta, 1990), 99.

²⁸WS Winkel, *Psikologi Pengajaran* (Jakarta : PT Gramedia, 1989), 36.

Jadi, dari beberapa pengertian mengenai kata minat dan belajar maka dapat ditarik kesimpulan bahwa minat belajar adalah suatu kondisi atau keadaan seseorang yang memiliki kesenangan, kegairahan atau kecenderungan yang tinggi untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan seperti mencari pengetahuan dan pengalaman. Dengan kata lain, minat belajar adalah perhatian atau ketertarikan seseorang dalam hal ini peserta didik terhadap kegiatan belajar yang ditunjukkan dengan keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam belajar.

2. Indikator Minat Belajar

Ada beberapa indikator peserta didik yang memiliki minat belajar yang tinggi dan hal ini dapat dikenali melalui proses belajar dikelas maupun dirumah.

a. Perasaan Senang

Seorang peserta didik yang memiliki perasaan senang atau suka dalam hal tertentu ia akan cenderung mengetahui antara perasaan dengan minat. Misalkan seorang peserta didik yang berminat terhadap elektronik maka ia akan rajin dan terus menerus membaca dan mempelajari semua ilmu yang berhubungan dengan elektronik.

b. Perhatian dalam Belajar

Adanya perhatian juga menjadi salah satu indikator minat. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktifitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian dan sebagainya dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu.

Seseorang yang memiliki minat pada objek tertentu maka dengan sendirinya dia akan memperhatikan objek tersebut.²⁹

c. Giat Belajar

Aktifitas atau giat belajar di luar sekolah merupakan indikator yang dapat menunjukkan keberadaan minat pada diri peserta didik. Peserta didik dengan minat tinggi, akan merasa bahwa pelajaran yang diberikan di sekolah sangatlah terbatas waktunya, sehingga ia perlu untuk mencari pengetahuan lain di luar jam pelajaran.

d. Mengerjakan Tugas

Kebiasaan mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik merupakan salah satu indikator yang menunjukkan minat peserta didik. Tugas yang diberikan pendidik bertujuan untuk memperdalam kemampuan peserta didik. Peserta didik yang memiliki minat yang tinggi akan menyadari pentingnya melaksanakan tugas-tugas dari pendidik dan ia akan lebih menguasai materi dengan baik.

e. Mengetahui Tujuan Belajar

Belajar adalah suatu aktifitas yang bertujuan. Tujuan belajar ada yang benar-benar disadari dan ada juga yang kurang disadari oleh peserta didik. Tujuan belajar tersebut erat kaitannya dengan perubahan atau pembentukan tingkah laku tertentu. Peserta didik yang menyadari akan pentingnya tujuan belajar, maka akan giat dalam mengikuti pelajaran di sekolah.³⁰

²⁹Abd Rachman Abror, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta : PT. Tiara Wacana, 2003), 56.

³⁰Alisuf Sabri M, *Psikologi Perndidikan* (Jakarta : Pedoman Ilmu Jaya, 2005).

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar pada individu berbeda-beda, diantaranya :³¹

a. Faktor Internal

Faktor Internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri. Faktor internal meliputi :

i. Aspek Fisiologis

Kondisi jasmani dan tegangan otot yang menandai tingkat kebugaran tubuh peserta didik, hal ini dapat mempengaruhi semangat dan intensitas peserta didik dalam pembelajaran.

ii. Aspek Psikologis

Aspek Psikologis merupakan aspek dari dalam diri peserta didik yang terdiri dari intelegensi, bakat, sikap, minat dan motivasi peserta didik.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang ada diluar diri peserta didik, yang meliputi :

i. Faktor Sosial

Lingkungan sosial meliputi sekolah, keluarga, masyarakat dan teman sekelas.

³¹Muhibin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2003), 132.

ii. Faktor Nonsosial

Lingkungan nonsosial terdiri dari gedung sekolah dan letaknya, faktor materi pelajaran, waktu belajar, keadaan rumah tempat tinggal dan alat-alat belajar.

c. Faktor Pendekatan Belajar

Faktor pendekatan belajar yaitu segala cara atau strategi yang digunakan peserta didik dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu.

4. Cara Meningkatkan Minat Belajar

Untuk memelihara minat belajar peserta didik, maka pendidik bisa melakukan hal-hal di bawah ini yaitu :³²

- a. Meningkatkan minat peserta didik. Pendidik memiliki kewajiban untuk meningkatkan minat peserta didiknya, sebab minat merupakan komponen penting dalam kehidupan pada umumnya dan dalam pendidikan, serta pembelajaran diruang kelas khususnya.
- b. Memelihara minat yang timbul, apabila peserta didik menunjukkan minat kecil, maka tugas pendidik untuk memelihara minat tersebut.
- c. Mencegah timbulnya minat terhadap hal-hal yang tidak baik. Sekolah merupakan lembaga yang mempersiapkan peserta didik untuk hidup dalam masyarakat, maka sekolah harus mengembangkan aspek-aspek ideal agar peserta didik menjadi anggota masyarakat yang baik.

³²Ahmada Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta : Kencana, 2014), 67-68.

- d. Sebagai persiapan untuk memberikan bimbingan kepada peserta didik tentang lanjutan studi atau pekerjaan yang sesuai baginya. Minat merupakan bahan pertimbangan untuk mengetahui kesenangan peserta didik, sehingga kecenderungan minat terhadap sesuatu yang baik perlu bimbingan lebih lanjut.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. JENIS PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *R&D/Research and development*. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam Bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.³³ Pengertian penelitian pengembangan menurut Borg and Gall “*research and development is a powerful strategy for improving practice. It is a process used to develop and validate educational products.*” Pengertian tersebut dapat dijelaskan bahwa “penelitian dan pengembangan merupakan strategi yang kuat untuk meningkatkan praktek. Itu adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk Pendidikan.” Produk Pendidikan yang dimaksud dalam penelitian dan pengembangan mengandung empat pengertian pokok. Pertama, produk tersebut tidak hanya meliputi perangkat keras, seperti modul, buku teks, video dan film pembelajaran atau perangkat keras yang sejenisnya, tetapi juga perangkat lunak seperti kurikulum, evaluasi, model pembelajaran, prosedur dan proses pembelajaran, dan lain-lain. Kedua, produk tersebut dapat berarti produk baru atau memodifikasi produk yang sudah ada. Ketiga, produk yang dikembangkan merupakan produk yang betul-betul bermanfaat bagi dunia

³³Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung : Alfabeta, 2015), 297.

Pendidikan. Keempat, produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan, baik secara praktis maupun keilmuan.³⁴

Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses pengembangan perangkat pendidikan yang dilakukan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus yang melewati berbagai tahapan.³⁵ Pengertian pengembangan menurut Amile and Reesnes, R&D merupakan suatu proses pengembangan perangkat pendidikan yang dilakukan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus yang melewati berbagai tahapan. *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.³⁶ Berdasarkan definisi-definisi diatas dapat dijelaskan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan untuk menyempurnakan suatu produk yang sesuai dengan acuan dan kriteria dari produk yang dibuat sehingga menghasilkan produk yang baru melalui berbagai tahapan dan validasi atau pengujian.

³⁴Zainal Arifin, *Model Penelitian dan Pengembangan* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012), 127.

³⁵Mohammad Ali & Muhammad Asrori, *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan* (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2014), 105.

³⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 297.

1. Tujuan Penelitian Pengembangan

Research and Development (R&D) bertujuan menghasilkan suatu produk, perlu diadakan *need assessment*.³⁷ R&D tujuan utamanya tidak keluar dari lingkup:³⁸

- a. Perumusan teori-teori atau konsep-konsep baru kependidikan,
- b. Memperbaiki teori-teori ataupun konsep-konsep pendidikan yang telah ada,
- c. Menguji atau memverifikasi aplikasi dari berbagai teori ataupun konsep pendidikan dalam praktik di lapangan,
- d. Merumuskan sejarah pendidikan,
- e. Menguji keefektifan suatu konsep atau perangkat pendidikan, dan
- f. Menemukan berbagai kelemahan dari berbagai teori, konsep ataupun praktik kependidikan, serta mencari berbagai cara memperbaikinya.

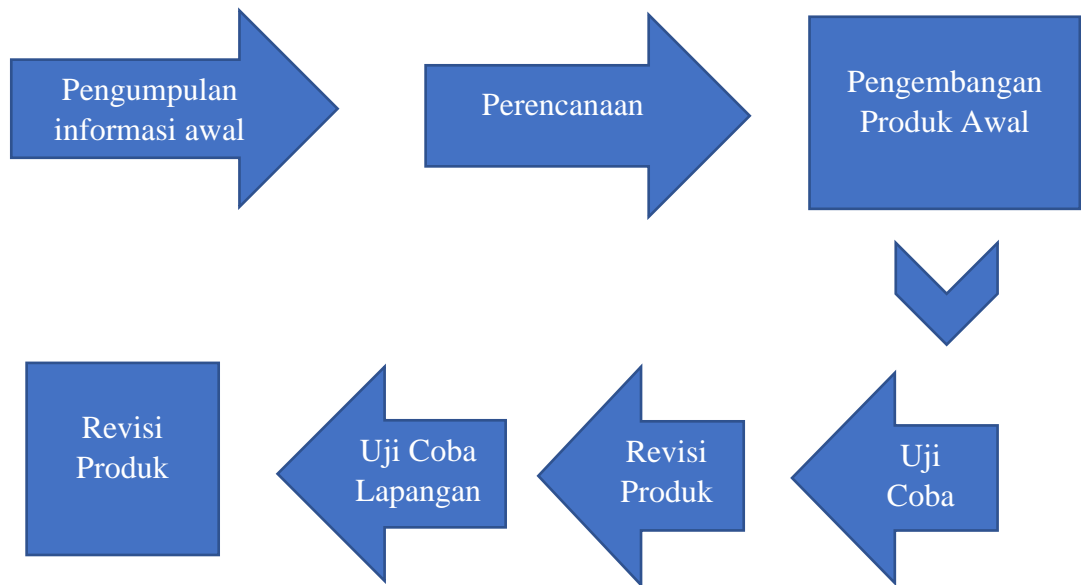
Berdasarkan tujuan-tujuan diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penelitian pengembangan yakni untuk menghasilkan suatu produk melalui prosesmenguji atau memverifikasi sehingga menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif.

³⁷Conny R. Semiawan, *Catatan Kecil Tentang Penelitian dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan* (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2007), 183.

³⁸Muhammad Asrori, *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan* (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2014), 109.

2. Langkah-langkah Penelitian Pengembangan

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 1

Sedangkan menurut Borg and Gall terdapat sepuluh langkah-langkah prosedur penelitian pengembangan yaitu sebagai berikut:³⁹

a. Penelitian & Pengumpulan Informasi Awal/*Research and Information Collecting*

Peneliti melakukan studi pendahuluan atau studi eksploratif untuk mengkaji, menyelidiki, dan mengumpulkan informasi. Langkah ini meliputi kegiatan-kegiatan seperti: analisis kebutuhan, kajian pustaka, observasi awal di

³⁹Zainal Arifin, *Model Penelitian dan Pengembangan* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012), 129 – 132.

kelas, identifikasi permasalahan yang dijumpai pada pembelajaran, dan juga menghimpun data tentang faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran.

b. *Perencanaan/Planning*

Peneliti membuat rencana desain pengembangan produk. Aspek-aspek penting dalam rencana tersebut meliputi produk tentang apa, tujuan dan manfaatnya apa, siapa pengguna produknya, mengapa produk tersebut dianggap penting, dimana lokasi untuk pengembangan produk dan bagaimana proses pengembangannya.

c. *Pengembangan Format Produk Awal/Develop Preliminary Form of Product*

Peneliti mulai mengembangkan bentuk produk awal yang bersifat sementara (hipotesis). Produk yang dibuat lengkap dan sebaik mungkin, seperti kelengkapan komponen-komponen program, petunjuk pelaksanaan (juklak), petunjuk teknis (juknis) dan sistem penilain.

d. *Uji Coba Awal/Preliminary Field Testing*

Peneliti melakukan uji coba terbatas mengenai produk awal di lapangan dengan subjek antara 10-12 orang. Selama uji-coba berlangsung, peneliti dapat melakukan observasi terhadap kegiatan subjek dalam melaksanakan produk tersebut. Setelah selesai uji-coba, kemudian peneliti melakukan diskusi dengan subjek. Peneliti juga dapat memberikan angket kepada subjek.

e. Revisi Produk/*Main Product Revision*

Melakukan revisi tahap pertama, yaitu perbaikan dan penyempurnaan terhadap produk utama, berdasarkan hasil uji-coba terbatas, termasuk hasil diskusi, observasi, wawancara, dan angket.

f. Uji Coba Lapangan/*Main Field Testing*

Melakukan uji-coba produk dengan skala yang lebih luas.

g. Revisi Produk/*Operational Product Revision*

Melakukan revisi tahap kedua, yaitu memperbaiki dan menyempurnakan produk berdasarkan masukan dan saran-saran hasil uji-coba lapangan yang lebih luas.

h. Uji Coba Lapangan/*Operational Field Testing*

Melakukan uji pelaksanaan lapangan dengan melibatkan antara 12-20 orang. Data dikumpulkan melalui observasi dan angket.

i. Revisi Produk Akhir/*Final Product Revision*

Melakukan revisi terhadap produk akhir, berdasarkan saran dan masukan dalam uji pelaksanaan lapangan.

j. Desiminasi dan Implementasi/*Dissemination and Implementation*

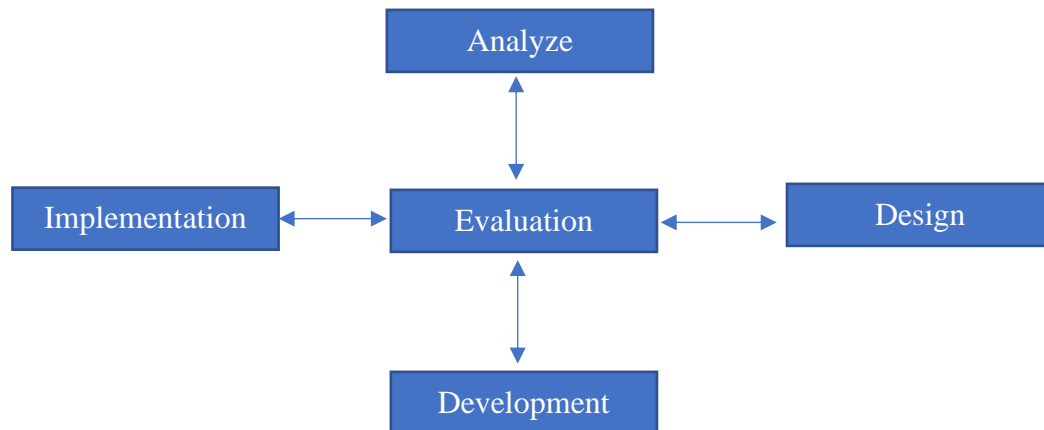
Peneliti mendesiminasikan (menyebarkan) produk untuk disosialisasikan kepada seluruh subjek (kabupaten/kota, atau provinsi atau juga nasional) melalui pertemuan dan jurnal ilmiah, bekerja sama dengan penerbit jika

sosialisasi produk tersebut bersifat komersial, dan memantau distribusi dan kontrol mutu (*quality control*).

Pelaksanaan penelitian pengembangan (R&D) ada beberapa langkah yang harus dilakukan, untuk itu peneliti mengacu pada langkah-langkah menurut Borg and Gall yang terdapat sepuluh langkah prosedur penelitian pengembangan yaitu langkah pertama melakukan pengumpulan data, langkah kedua perencanaan, langkah ketiga mengembangkan bentuk awal perangkat, langkah keempat melakukan pengujian tahap awal, langkah kelima melakukan revisi, langkah keenam uji coba lapangan, langkah ketujuh melakukan revisi, langkah kedelapan melakukan uji coba kembali, langkah kesembilan melakukan revisi, langkah kesepuluh diseminasi dan implementasi produk.

Namun pada penelitian ini akan digunakan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Adapun langkah-langkah dalam pengembangan ADDIE sebagai berikut :⁴⁰

⁴⁰Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan* (Bandung : Alfabeta, 2015), 28.



Gambar 2

Jadi pada penelitian pengembangan sistem perkuliahan online yang efektif dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa STT KAO mengacu kepada pengembangan model ADDIE yang diharapkan produk ini dapat valid, praktis dan efektif.

B. PROSEDUR PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Prosedur penelitian dan pengembangan perkuliahan online, sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahapan mencari informasi di lapangan, yang dapat dijadikan sebagai ulasan perlunya dikembangkan sebuah Sistem Perkuliahan Online. Pada tahap ini peneliti melakukan studi pendahuluan atau studi eksploratif untuk mengkaji, menyelidiki dan mengumpulkan informasi. Langkah ini dilakukan dengan datang langsung ke STT KAO Semarang.

a. Pemilihan Sekolah

Adapun lokasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah di STT KAO Semarang. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021. Dengan alamat di Jl. Kawasan Pendidikan dan Sosial Blok E no. 1 Perumahan BSB City Kelurahan Jatibarang Kecamatan Mijen Semarang. Lokasi ini menjadi tempat dilaksanakannya penelitian dengan pertimbangan :

- 1) Pimpinan STT KAO Semarang cukup terbuka untuk menerima pembaharuan dalam Pendidikan, terutama hal-hal yang mendukung dalam proses belajar mengajar.
- 2) STT KAO Semarang baru pertama kali melakukan perkuliahan secara online akibat dari pandemic Covid 19 sehingga perkuliahan secara tatap muka tidak dapat dilaksanakan.
- 3) STT KAO Semarang adalah tempat dimana peneliti menjadi dosen tetap yang mengajar Prodi S1 Pendidikan Agama Kristen.

b. Pemilihan Materi

Materi yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah sistem perkuliahan online. Pemilihan materi ini di dasarkan oleh beberapa alasan yaitu salah satunya adalah karena kegunaan materi ini sangat erat hubungannya dengan efektivitas belajar mahasiswa-mahasiswi STT KAO pada masa Pandemi Covid 19. Serta penyesuaian sistem perkuliahan online dalam proses belajar mengajar yang sedang dilaksanakan di lapangan dengan waktu penelitian.

c. Analisis Kebutuhan

Observasi merupakan langkah awal dalam R&D yang dilakukan oleh peneliti. Observasi yang dilakukan dengan Waket 1 dan Dir. Pascasarjana yaitu mengenai pokok materi yang akan dikembangkan. Materi tersebut pada akhirnya dijadikan sebagai batasan dalam pengembangan perkuliahan online dalam R&D ini. Selain itu, dibutuhkan sistem perkuliahan online yang sedang digunakan oleh STT KAO Semarang saat ini. Langkah selanjutnya adalah studi literatur tentang perkuliahan online yang dilakukan dengan mempelajari referensi tentang konsep-konsep pengembangan sistem perkuliahan online yang telah tertuang dalam Bab dua.

2. Desain (*Design*)

Pada tahap ini peneliti membuat rencana desain pengembangan produk. Aspek-aspek penting dalam rencana tersebut meliputi komponen-komponen produk, tujuan dan manfaatnya penelitian ini dapat menghasilkan produk Sistem Perkuliahan Online yang Efektif dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa-mahasiswi. Adapun hal-hal yang peneliti lakukan ketika tahap ini yaitu mencari tahu berbagai macam sistem perkuliahan online yang berkaitan dengan perkuliahan online yang akan dikembangkan, pemilihan aplikasi yang tepat, penyampaian materi ajar yang nyaman dan menarik, pemberian dan pengumpulan tugas yang mudah, sampai dengan menyiapkan bahan-bahan sebagai evaluasi dalam sistem perkuliahan online yang dikembangkan.

3. Pengembangan dan Pembuatan Produk (*Development*)

Pada tahap ini peneliti mulai mengembangkan Sistem Perkuliahan Online awal yang bersifat sementara (hipotesis). Pengembangan Sistem Perkuliahan Online akan selalu dikonsultasikan dengan pihak yang bersangkutan. Produk yang telah dibuat kemudian dilakukan pengujian.

Tahap pengujian ini adalah uji validasi terhadap isi dari Sistem Perkuliahan Online tersebut. Validasi dilakukan oleh Waket 1 dan Dir. Pascasarjana STT KAO. Hasil dari validasi ini yaitu untuk memperbaiki isi dari Sistem Perkuliahan Online. Validasi dilakukan dengan memberikan lembar validasi kepada Waket 1 dan Dir. Pascasarjana STT KAO. Berdasarkan hal tersebut maka akan didapatkan hasil validasi dengan rata-rata yang diperoleh dan nantinya akan menentukan Sistem Perkuliahan Online dengan kriteria valid atau tidak.

4. Implementasi (*Implementation*)

Sistem Perkuliahan Online yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak uji oleh Waket I dan Dir. Pascasarjana selanjutnya diimplementasikan kepada para Mahasiswa STT KAO Prodi PAK Angkatan 29 yang berjumlah 12 orang. Mahasiswa akan mengisi angket Sistem Perkuliahan Online yang dibagikan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi ini adalah tahap akhir dari pengembangan Sistem Perkuliahan Online yang dilakukan. Pada tahap ini peneliti melakukan revisi tahap akhir pada Sistem Perkuliahan Online yang dikembangkan. Selain itu pada tahap evaluasi, peneliti memberikan angket kepada peserta didik yang digunakan sebagai alat ukur

untuk menilai keefektifan Sistem Perkuliahan Online. Berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh peserta didik maka peneliti dapat melakukan revisi agar Sistem Perkuliahan Online yang dikembangkan benar-benar sesuai dan layak untuk digunakan.

C. INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

Pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi, angket mahasiswa, dan post test mahasiswa. Lembar validasi digunakan untuk memvalidasi produk yaitu sistem perkuliahan online sehingga dapat diketahui kevalidannya. Lembar validasi tersebut yang diberikan kepada para ahli yaitu Waket 1 dan Dir. Pascasarjana STT KAO Semarang. Sedangkan angket mahasiswa diberikan kepada mahasiswa uji-coba mengenai tanggapan sistem perkuliahan online yang telah dikembangkan. Angket mahasiswa digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan Sistem Perkuliahan Online tersebut. Post test mahasiswa diberikan untuk mengetahui tingkat minat belajar mahasiswa terhadap Sistem Perkuliahan Online yang telah diterapkan. Post test ini digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan Sistem Perkuliahan Online.

D. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Teknik pengumpulan data adalah aplikasi atau penerapan dalam rangka penjangkaran atau pemerolehan data penelitian.⁴¹ Sumber-sumber perlengkapan untuk mendukung keakuratan informasi dalam pengembangan Sistem Perkuliahan

⁴¹Masnur Muslich dan Maryaeni, *Bagaimana Menulis Skripsi* (Jakarta : Bumi Aksara, 2010), 41.

Online. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi ahli dan angket peserta didik atau mahasiswa.

1. Lembar Validasi

Lembar validasi merupakan lembaran untuk memudahkan validator memberikan penilaian dan saran terhadap instrument yang dibuat peneliti. Dalam penelitian ini dibuat lembar validasi untuk tim ahli. Hasil dari validasi tersebut yang akan membantu peneliti untuk merevisi instrumen sehingga layak untuk digunakan.

2. Angket

Angket atau kuesioner adalah alat untuk mengumpulkan data yang berupa daftar pertanyaan yang disampaikan kepada responden untuk dijawab secara tertulis.⁴² Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik atau mahasiswa mengenai pengembangan Sistem Perkuliahan Online serta untuk mengetahui kelayakan produk sebagai dasar dalam merevisi produk. Instrumen penelitian menggunakan skala *likert*, yaitu dengan pemberian skor 1 (Sangat Tidak Setuju), 2 (Tidak Setuju), 3 (Ragu-ragu), 4 (Setuju), 5 (Sangat Setuju). Kualitas unsur Sistem Perkuliahan Online dapat diketahui setelah dihitung persentasenya.

⁴²Asep Saeful Hamdi, *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi*, 49.

E. TEKNIK ANALISIS DATA

Setelah semua kegiatan yang dilakukan selesai, maka selanjutnya proses menganalisis data. Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Terdapat dua tujuan analisis data yaitu meringkas dan menggambarkan data.⁴³ Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Untuk penelitian yang tidak merumuskan hipotesis, langkah terakhir tidak dilakukan.⁴⁴

1. Analisis Lembar Validasi

Jenis data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa kualitatif yang diubah menjadi kuantitatif. Adapun analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif dengan langkah-langkahnya sebagai berikut :

- a. Mengkonversi nilai kualitatif yang diperoleh dari validator ke dalam bentuk kuantitatif, dengan ketentuan sesuai Tabel 1.⁴⁵

⁴³Ulber Silalahi, *Metode Penelitian Sosial* (Bandung : Reika Aditama, 2012), 331.

⁴⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 207.

⁴⁵Husein Umar, *Metode Riset Bisnis* (Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, 2003), 136.

Tabel 1 Aturan Pemberian Skor

Kategori	Skor
SK (Sangat Kurang)	1
K (Kurang)	2
C (Cukup)	3
B (Baik)	4
SB (Sangat Baik)	5

- b. Menghitung skor rata-rata seluruh indikator penilaian untuk sistem perkuliahan online dengan menggunakan rumus:⁴⁶

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

\bar{X} = Skor rata – rata indikator.

$\sum x$ = Jumlah skor total indikator

N = Jumlah indikator.

- c. Mengubah skor rata-rata indikator yang berupa data kuantitatif menjadi kategori kualitatif. Cara mengubah skor rata-rata tersebut menjadi kategori

⁴⁶Djaali dan Pudji Muljono, *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan* (Jakarta : Grasindo, 2008), 31.

kualitatif, yaitu dengan membandingkan skor rata-rata dengan kriteria penilaian ideal indikator dengan konversi skor skala 5.⁴⁷

Tabel 2. Konversi Skor ke Nilai pada Skala 5

Interval Skor	Nilai	Kategori
$X > Mi + 1,8 Sbi$	A	Sangat Baik
$Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$	B	Baik
$Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$	C	Cukup
$Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$	D	Kurang
$X \leq Mi - 1,8 Sbi$	E	Sangat Kurang

Keterangan :

X = Skor aktual (empiris)

Mi = mean ideal, dihitung dengan rumus :

$$Mi = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal})$$

Sbi = Simpangan baku ideal, dihitung dengan :

$$Sbi = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal} - \text{skor minimal})$$

Data skala 5 tersebut diketahui bahwa skor maksimal ideal = 5 dan skor minimal ideal = 1, sehingga diperoleh perhitungan *Mi* dan *Sbi* sebagai berikut :

⁴⁷Eko Putro Widyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009), 238.

$$Mi = \frac{1}{2} (5+1) = 3$$

$$Sbi = \frac{1}{6} (5-1) = 0,67$$

Berdasarkan ketentuan tersebut, diperoleh hasil perhitungan skala 5 sebagaimana dapat dilihat pada Tabel 3 berikut ini :⁴⁸

Tabel 3. Konversi Data Kuantitatif menjadi Data Kualitatif dengan Skala 5

Skala	Kriteria	Skor	
		Perhitungan	Hasil
5	Sangat Baik	$X > 3 + (1,8 \times 0,67)$	$X > 4,2$
4	Baik	$3 + (0,6 \times 0,67) < X \leq 3 + (1,8 \times 0,67)$	$3,4 < X \leq 4,2$
3	Cukup	$3 - (0,6 \times 0,67) < X \leq 3 + (0,6 \times 0,67)$	$2,6 < X \leq 3,4$
2	Kurang	$3 - (1,8 \times 0,67) < X \leq 3 - (0,6 \times 0,67)$	$1,8 < X \leq 2,6$
1	Sangat Kurang	$X \leq 3 - (1,8 \times 0,67)$	$X \leq 1,8$

- d. Menentukan persentase sistem perkuliahan online yang efektif dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa sebagai berikut :⁴⁹

$$\text{Persentase keidealan} = \frac{\text{skor rata-rata}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

- e. Membandingkan hasil persentase lembar validasi ahli dengan kriteria persentase lembar validasi ahli yang dapat dilihat pada Tabel 4 berikut :

⁴⁸D. Fero, *Pengembangan Media Pembelajaran*, 2011, 59.

⁴⁹Anas Sudijono, *Pengantar Statistika* (Jakarta : Raja Wali Press, 2007), 30.

Tabel 4. Kriteria Validasi Tim Ahli

Persentase	Angka	Keterangan
76 – 100%	4	Sangat Valid
56 – 75%	3	Valid
40 – 55%	2	Tidak Valid
0 – 39%	1	Sangat Tidak Valid

2. Analisis Angket

Untuk menganalisis data dari angket dilakukan langkah-langkah berikut :

- a. Mengkonversi nilai kualitatif yang diperoleh dari validator ke dalam bentuk kuantitatif, dengan ketentuan sesuai pada Tabel 1.
- b. Menghitung skor rata-rata seluruh indikator penilaian untuk sistem perkuliahan online yang efektif dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa dengan menggunakan rumus .⁵⁰

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

\bar{X} = Skor rata – rata indikator.

$\sum x$ = Jumlah skor total indikator

N = Jumlah indikator.

- c. Mengubah skor rata-rata indikator yang berupa data kuantitatif menjadi kategori kualitatif. Cara mengubah skor rata-rata tersebut menjadi kategori

⁵⁰Djaali dan Pudji Muljono, *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*, 31.

kualitatif, yaitu dengan membandingkan skor rata-rata dengan kriteria penilaian ideal indikator dengan konversi skala 5 seperti pada Tabel 2.

Dari skala 5 tersebut diketahui bahwa skor maksimal ideal = 5 dan skor minimal ideal = 1, sehingga diperoleh perhitungan Mi dan Sbi sebagai berikut :

$$Mi = \frac{1}{2} (5+1) = 3$$

$$Sbi = \frac{1}{6} (5-1) = 0,67$$

Berdasarkan ketentuan tersebut, diperoleh hasil perhitungan skala 5 sebagaimana dapat dilihat pada tabel 3.

- d. Menentukan persentase sistem perkuliahan online dengan rumus sebagai berikut :⁵¹

$$\text{Persentase keidealan} = \frac{\text{skor rata-rata}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

- e. Membandingkan hasil persentase respon mahasiswa dengan kriteria persentase respon mahasiswa yang dapat dilihat pada Tabel 5 berikut :⁵²

⁵¹Anas Sudijono, *Pengantar Statistika*, 30.

⁵²Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta : Rineka Cipta, 2006), 246.

Tabel 5. Kriteria Persentase Respon Mahasiswa

No	Angka	Kategori
1	0 – 10%	Sangat Kurang
2	11 – 40%	Kurang
3	41 – 60%	Cukup
4	61 – 90%	Baik
5	91 – 100%	Sangat Baik

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. DESKRIPSI HASIL PENELITIAN

Pengembangan Sistem Perkuliahan Online yang efektif dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa telah dilakukan dengan melalui beberapa tahap. Pada bab ini akan dijelaskan secara keseluruhan hasil penelitian Pengembangan Sistem Perkuliahan Online yang efektif dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. Adapun langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan meliputi tahap melihat potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk dan produksi massal. Adapun dalam penelitian ini digunakan langkah-langkah menurut model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan dan pembuatan produk, uji coba dan evaluasi.

1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini akan dilakukan analisis kebutuhan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan sistem perkuliahan online yang sesuai dengan apa yang diperlukan oleh peserta didik. Sehingga sistem perkuliahan online dapat efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengobservasi langsung ke STT KAO Semarang. Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti sajikan di Bab 1 pada bagian latar belakang masalah, maka peneliti tertarik untuk membuat dan mengembangkan Sistem Perkuliahan Online yang efektif dalam meningkatkan

minat belajar mahasiswa STT KAO Semarang, terutama dalam masa pandemi Covid 19 seperti saat ini.

2. Desain (*Design*)

Tahap desain yaitu merancang konsep produk. Kegiatan perancangan dilakukan dengan menyusun instrumen pengumpulan data penelitian berupa angket dengan skala likert, pemilihan dan penetapan aplikasi Zoom sebagai aplikasi yang akan digunakan untuk melaksanakan perkuliahan Online serta penentuan format yang akan dipakai untuk membuat prosedur sistem perkuliahan online.

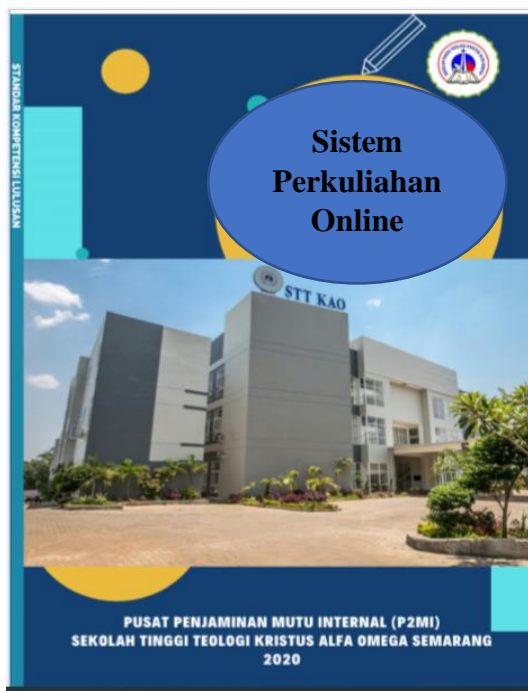
3. Pengembangan dan Pembuatan Produk (*Development*)

Tahap pengembangan dilakukan dengan pembuatan Sistem Perkuliahan Online. Pada tahap ini yang perlu dilakukan adalah beberapa hal antara lain : pengetikan materi atau prosedur Sistem Perkuliahan Online serta format sampul dan isi.

Sistem Perkuliahan Online yang akan dibuat terdiri dari beberapa komponen yaitu : Desain untuk Sampul Depan, Halaman Pengesahan oleh para Pimpinan STT KAO Semarang dan Prosedur dalam mengimplementasikan Perkuliahan Online. Adapun desain awal dan desain akhir setelah revisi Sistem Perkuliahan Online adalah sebagai berikut :

a. Sampul Depan (*Cover*)


Pembuatan *Cover* pada Sistem Perkuliahan Online ini diharapkan dapat menjadi daya tarik atau semangat bagi dosen dalam menerapkan Sistem ini dalam proses belajar mengajar secara online di STT KAO Semarang. Adapun tampilan *Cover* dapat dilihat pada gambar 3.








Gambar 3

b. Halaman Pengesahan

Halaman Pengesahan adalah bagian yang berisi persetujuan dari para pimpinan di STT KAO Semarang yang menyatakan bahwa Sistem Perkuliahan Online ini sah untuk digunakan atau diterapkan. Tampilan halaman pengesahan dapat dilihat pada gambar 4.

	SEKOLAH TINGGI TEOLOGI KRISTUS ALFA OMEGA	Kode/No	STTKAO/SPO.SPMI/01
		Tanggal	
	SISTEM PERKULIAHAN ONLINE	Revisi	0
		Halaman	

**HALAMAN PENGESAHAN
SISTEM PERKULIAHAN ONLINE**

Proses	Penanggung Jawab		
	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1. Perumusan	Jon. M.Pd	Ketua P2MI	
2. Pemeriksa 1	Dr. David Priyo Susilo, M.Th	Waket I	
3. Pemeriksa 2	Dr. Tantri Yulia, M.Th	Dir. Pascasarjana	
4. Persetujuan	Dr. Gregorius H. Suwito, M.Th	Ketua STT KAO	
5. Penetapan	Dr. Gregorius H. Suwito, M.Th	Ketua STT KAO	

Gambar 4

c. Prosedur

Prosedur adalah bagian yang berisi langkah-langkah yang tersusun secara berurutan dan sistematis dalam menerapkan atau mengimplementasikan Sistem Perkuliahan Online di STT KAO Semarang. Adapun tampilan prosedur sebelum dan sesudah direvisi dapat dilihat pada bagian lampiran dari penelitian ini.

4. Hasil Validasi Produk

Sistem Perkuliahan Online yang efektif dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa yang sudah dirancang dan dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh tim ahli untuk memperoleh kritik dan saran dari validator dengan tujuan untuk mengetahui apakah Sistem Perkuliahan Online yang dikembangkan layak atau tidak untuk digunakan di STT KAO Semarang. Tahap validasi ini dilakukan oleh dua orang validator yaitu Waket 1 dan Dir. Pascasarjana STT KAO Semarang.

Berdasarkan hasil validasi, dapat diketahui mengenai kualitas dari Sistem Perkuliahan Online yang dikembangkan. Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh validator dapat dilihat pada Tabel 6 dan 7 berikut :

Tabel 6. Hasil Validasi dari Waket I

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	2	3				
1	Sistem Perkuliahan Online disajikan secara sistematis.					V
2	Sistem Perkuliahan Online menggunakan kalimat yang jelas.					V
3	Sistem Perkuliahan Online mudah dipahami.					V
4	Sistem Perkuliahan Online memudahkan dalam melaksanakan proses belajar mengajar.					V
5	Sistem Perkuliahan Online memberikan fleksibilitas dalam memilih waktu perkuliahan					V
6	Melalui Sistem Perkuliahan Online, pelaksanaan perkuliahan tidak lagi dibatasi oleh tempat.					V

7	Melalui Sistem Perkuliahan Online, mahasiswa mendapat kesempatan untuk belajar secara mandiri.					V
8	Sistem Perkuliahan Online memudahkan dalam administrasi penyelenggaraan perkuliahan.					V
9	Sistem Perkuliahan Online memberikan efisiensi penyediaan sarana dan fasilitas fisik untuk belajar.					V
10	Sistem Perkuliahan Online memberikan efisiensi biaya transportasi serta akomodasi					V
Jumlah Frekuensi						10
Jumlah Skor						50
Jumlah Total Skor						50
Rata-rata						5
Persentase						100%
Kriteria						Sangat Valid

Hasil validasi yang diperoleh dari penilaian Waket 1 menunjukkan indikator-indikator yang dinilai pada aspek ini adalah sangat baik. Jumlah total skor yang diperoleh adalah 50 dan rata-rata skor adalah 5. Setelah dikonversikan dengan skala 5 pada tabel 4 menunjukkan kriteria sangat valid. Berdasarkan hasil validasi tersebut, Waket 1 memberikan kesimpulan bahwa Sistem Perkuliahan Online ini layak untuk digunakan dengan revisi sesuai sasaran. Ada beberapa catatan atau saran yang diberikan oleh Waket 1 terutama pada prosedur pengimplementasian Sistem Perkuliahan Online.

Tabel 7. Hasil Validasi dari Dir. Pascasarjana

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	2	3				
1	Sistem Perkuliahan Online disajikan secara sistematis.					V
2	Sistem Perkuliahan Online menggunakan kalimat yang jelas.					V
3	Sistem Perkuliahan Online mudah dipahami.					V
4	Sistem Perkuliahan Online memudahkan dalam melaksanakan proses belajar mengajar.					V
5	Sistem Perkuliahan Online memberikan fleksibilitas dalam memilih waktu perkuliahan					V
6	Melalui Sistem Perkuliahan Online, pelaksanaan perkuliahan tidak lagi dibatasi oleh tempat.					V
7	Melalui Sistem Perkuliahan Online, mahasiswa mendapat kesempatan untuk belajar secara mandiri.					V
8	Sistem Perkuliahan Online memudahkan dalam administrasi penyelenggaraan perkuliahan.					V
9	Sistem Perkuliahan Online memberikan efisiensi penyediaan sarana dan fasilitas fisik untuk belajar.					V
10	Sistem Perkuliahan Online memberikan efisiensi biaya transportasi serta akomodasi					V
Jumlah Frekuensi						10
Jumlah Skor						50
Jumlah Total Skor		50				

Rata-rata	5
Persentase	100%
Kriteria	Sangat Valid

Hasil validasi yang diperoleh dari penilaian Dir. Pascasarjana menunjukkan indikator-indikator yang dinilai pada aspek ini adalah sangat baik. Jumlah total skor yang diperoleh adalah 50 dan rata-rata skor adalah 5. Setelah dikonversikan dengan skala 5 pada tabel 4 menunjukkan kriteria sangat valid. Berdasarkan hasil validasi tersebut, Dir. Pascasarjana memberikan kesimpulan bahwa Sistem Perkuliahan Online ini layak untuk digunakan dengan revisi sesuai sasaran. Ada beberapa catatan atau saran yang diberikan oleh Dir. Pascasarjana terutama pada prosedur pengimplementasian Sistem Perkuliahan Online.

5. Implementasi (*Implementation*)

Implementasi merupakan tahap yang dilakukan setelah Sistem Perkuliahan Online direvisi dengan baik, yaitu melakukan implementasi kepada mahasiswa dengan menggunakan Sistem Perkuliahan Online dalam kegiatan belajar mengajar. Implementasi dilakukan di Prodi PAK Angkatan 29 STT KAO Semarang pada hari Selasa – Jumat, tanggal 22 – 25 September 2020. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap Sistem Perkuliahan Online yang telah dikembangkan dengan cara memberikan angket kepada peserta didik. Angket yang diberikan terdiri dari 5 skala penilaian yaitu dengan pemberian skor 1 (Sangat Tidak Setuju), 2 (Tidak Setuju), 3 (Ragu-ragu), 4 (Setuju), 5 (Sangat Setuju).

Respon peserta didik terhadap Sistem Perkuliahan Online diperoleh dengan melibatkan 12 orang mahasiswa Prodi PAK Angkatan 29. Kelas tersebut dipilih berdasarkan jadwal mengajar peneliti dalam mata kuliah Psikologi Perkembangan. Proses pengumpulan data tersebut dilakukan dengan cara menerapkan Sistem Perkuliahan Online selama kelas Psikologi Perkembangan berlangsung dan mahasiswa memberikan penilaiannya masing-masing sesuai dengan pernyataan angket.

6. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan tahap terakhir dari langkah pengembangan model ADDIE. Evaluasi dapat dilakukan di setiap tahap pengembangan, dan evaluasi secara keseluruhan yang dilakukan pada akhir kegiatan pengembangan. Tahap ini dilakukan evaluasi terhadap hasil penilaian kelayakan dari tim ahli. Evaluasi terhadap Sistem Perkuliahan Online juga dapat dilakukan dengan melihat respon mahasiswa terhadap Sistem Perkuliahan Online yang telah dikembangkan sehingga dapat disimpulkan sistem yang telah dikembangkan layak atau tidak untuk digunakan.

Adapun respon peserta didik terhadap Sistem Perkuliahan Online dapat dilihat pada Tabel 8.

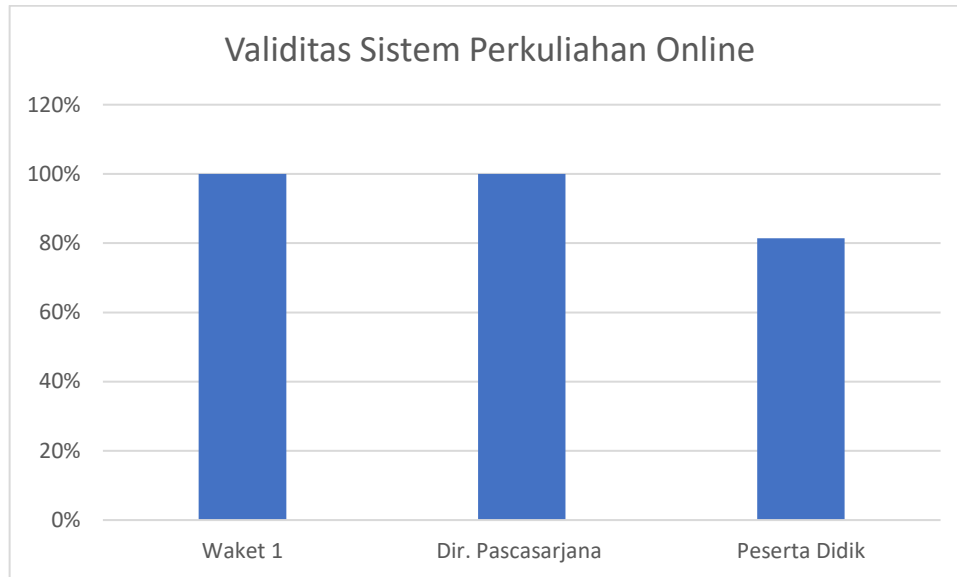
Tabel 8. Analisis Respon Peserta Didik

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	2	3				
1	Sistem Perkuliahan Online yang digunakan STT KAO menarik.	0	1	2	5	4
2	Sistem Perkuliahan Online yang digunakan oleh STT KAO mudah diikuti.	0	0	3	5	4
3	Sistem Perkuliahan Online yang digunakan oleh STT KAO membuat saya mudah memahami materi yang disampaikan oleh dosen.	0	0	6	3	3
4	Sistem Perkuliahan Online yang digunakan oleh STT KAO membuat saya cepat mengerti akan materi yang sedang dibahas.	0	1	4	3	4
5	Saya bertanya tentang materi yang disampaikan dosen dalam perkuliahan.	0	0	1	8	3
6	Saya diberikan kesempatan untuk bertanya oleh dosen dalam perkuliahan.	0	0	0	6	6
7	Dosen menanggapi dengan baik semua pertanyaan saya selama perkuliahan online berlangsung.	0	0	0	6	6
8	Saya mempelajari kembali materi yang telah disampaikan oleh dosen dalam perkuliahan online.	0	0	1	8	3
9	Saya belajar dari berbagai referensi untuk menambah wawasan tentang materi yang telah diajarkan dosen dalam perkuliahan online.	0	0	3	5	4
10	Dosen mengajar dengan kreatif di dalam perkuliahan online.	0	0	3	5	4

11	Dosen menjelaskan materi perkuliahan dengan sangat jelas di dalam perkuliahan online.	0	0	2	5	5
12	Saya bosan dengan pengajaran dosen dalam perkuliahan online.	1	2	5	1	3
13	Saya lancar dalam memakai aplikasi Zoom saat mengikuti perkuliahan online.	0	3	1	5	3
14	Dosen menguasai aplikasi zoom saat kelas perkuliahan online berlangsung	0	0	1	7	4
15	Dosen memakai power point saat mengajar perkuliahan online.	0	0	0	3	9
16	Dosen memutar video sebagai contoh dalam menjelaskan materi dalam perkuliahan online.	0	0	5	3	4
Jumlah Frekuensi		1	7	37	78	69
Jumlah Skor		1	14	111	312	345
Jumlah Total Skor		783				
Rata-rata		4,07				
Persentase		81,4%				
Kriteria		Baik				

Data yang diperoleh dari hasil uji coba pada peserta didik kemudian dikonversikan ke dalam skala 5. Berdasarkan hasil analisis data, dengan 16 indikator yang diisi oleh 12 peserta didik dimana jumlah yang memilih kategori sangat setuju ada 69, kategori setuju ada 78, kategori ragu-ragu ada 37, kategori tidak setuju ada 7 dan kategori sangat tidak setuju ada 1 yang memilih. Maka didapatkan hasil kriteria terhadap uji coba pada mahasiswa dengan rata-rata skor 4,07 dan setelah dikonversikan dengan skala 5 pada tabel 5 didapatkan hasil kriteria baik, sehingga secara keseluruhan Sistem Perkuliahan Online tidak perlu direvisi kembali.

Berdasarkan hasil kriteria data penelitian yang diperoleh dari validasi tim ahli dan respon dari peserta didik maka dapat digambarkan pada grafik seperti yang terlihat pada Gambar 5 berikut :



Gambar 5. Persentase Validitas Sistem Perkuliahan Online

Jika dilihat dari grafik di atas dapat dikatakan bahwa Sistem Perkuliahan Online yang dikembangkan menunjukkan hasil yang positif, diantaranya dari tim ahli mendapat persentase masing-masing 100% dan respon peserta didik 81,4%.

Sedangkan untuk melihat efektifitas sistem perkuliahan online dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa STT KAO Semarang dapat dilihat pada Tabel 9 berikut :

Tabel 9. Analisis Respon Peserta Didik

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	2	3				
1	Saya Senang mengikuti Perkuliahan Online.	0	3	3	5	1
2	Saya tidak pernah terlambat dalam mengikuti Perkuliahan Online.	0	1	1	5	5
3	Saya bersemangat dalam belajar selama Perkuliahan Online berlangsung.	0	1	3	5	3
4	Saya mengantuk dalam mengikuti Perkuliahan Online.	1	4	5	2	0
5	Saya tertarik dengan penjelasan dosen dalam Perkuliahan Online.	1	1	4	4	2
6	Saya fokus dalam mendengarkan penjelasan dosen selama Perkuliahan Online berlangsung.	0	0	1	8	3
7	Saya memiliki jam belajar di luar Perkuliahan Online.	0	2	3	4	3
8	Saya berusaha mencari tahu tentang materi yang belum saya pahami di dalam Perkuliahan Online.	0	0	3	7	2
9	Saya mengerjakan tugas kuliah yang diberikan dosen dengan hati yang senang.	0	0	0	5	7
10	Saya tepat waktu mengumpulkan tugas yang diberikan oleh dosen.	0	0	0	3	9
11	Dengan belajar maka saya dapat mencapai cita-cita yang diinginkan.	0	0	0	3	9
12	Dengan belajar maka saya dapat menjadi orang yang berguna bagi banyak orang.	0	0	0	2	10
13	Dengan belajar maka saya dapat menjadi orang yang berhasil.	0	0	0	3	9

Jumlah Frekuensi	2	12	23	56	63
Jumlah Skor	2	24	69	224	315
Jumlah Total Skor	634				
Rata-rata	4,06				
Persentase	81,2%				
Kriteria	Baik				

Data yang diperoleh dari hasil uji coba pada peserta didik mengenai minat belajar dan kemudian dikonversikan ke dalam skala 5. Berdasarkan hasil analisis data, dengan 13 indikator yang diisi oleh 12 peserta didik dimana jumlah yang memilih kategori sangat setuju ada 63, kategori setuju ada 56, kategori ragu-ragu ada 23, kategori tidak setuju ada 12 dan kategori sangat tidak setuju ada 2 yang memilih. Maka didapatkan hasil kriteria terhadap uji coba pada mahasiswa dengan rata-rata skor 4,06 dan setelah dikonversikan dengan skala 5 pada tabel 5 didapatkan hasil kriteria baik, sehingga secara keseluruhan efektifitas sistem perkuliahan online dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa STT KAO semarang adalah baik.

B. PEMBAHASAN

1. Pengembangan Sistem Perkuliahan Online

Penelitian yang berjudul pengembangan sistem perkuliahan online yang efektif dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa STT KAO ini bertujuan untuk menghasilkan sistem perkuliahan online yang efektif dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. Untuk mencapai tujuan tersebut maka sistem perkuliahan online ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari

beberapa tahapan, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Tahap analisis, pada tahap ini peneliti mengobservasi langsung ke tempat penelitian dan mendapatkan informasi mengenai perkuliahan online yang dilaksanakan oleh STT KAO Semarang. Perkuliahan Online adalah hal yang baru dan belum pernah dilakukan sebelumnya oleh STT KAO. Adapun perkuliahan online dilaksanakan karena dampak dari pandemi Covid 19 yang mengharuskan perkuliahan dilangsungkan secara online. Berdasarkan analisis diatas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan Sistem Perkuliahan Online yang efektif dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa.

Tahap perancangan (*design*), pada tahap ini peneliti merancang desain awal dari Sistem Perkuliahan Online dengan membuat rancangan prosedur Sistem Perkuliahan Online terlebih dahulu. Kemudian merancang cover dan halaman pengesahannya. Rancangan yang telah dibuat akan dikonsultasikan kepada tim ahli. Revisi akan dilakukan jika desain tersebut belum sesuai.

Tahap selanjutnya adalah pengembangan, pada tahap ini peneliti mulai membuat Sistem Perkuliahan Online, seperti pengetikan materi atau prosedur Sistem Perkuliahan Online serta format sampul dan isi serta halaman pengesahan. Secara umum bagian yang terdapat dalam Sistem Perkuliahan Online terdiri dari Halaman depan (*cover*), Halaman pengesahan dan Prosedur dalam mengimplementasikan Sistem Perkuliahan Online.

Setelah mengembangkan sistem, selanjutnya peneliti melakukan validasi sistem perkuliahan online kepada tim ahli untuk memperoleh kritik dan saran dari

validator. Validasi oleh para tim ahli dilakukan dengan tujuan mengetahui kualitas produk dan mengetahui kelayakan Sistem Perkuliahan Online untuk digunakan di STT KAO Semarang. Proses validasi Sistem Perkuliahan Online dilakukan oleh 2 orang validator. Validator pertama yaitu Waket 1 dan validator kedua adalah Dir. Pascasarjana STT KAO Semarang yang melakukan penilaian terhadap aspek Sistem Perkuliahan Online.

Hasil validasi yang diperoleh dari validator selanjutnya dianalisis, validasi yang dilakukan oleh tim ahli didapatkan hasil rata-rata 5 dengan kriteria “sangat valid”, juga disertai dengan beberapa catatan ataupun saran untuk revisi Sistem Perkuliahan Online. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh validator, dapat disimpulkan bahwa penilaian validitas Sistem perkuliahan Online dapat dikatakan valid sehingga layak untuk digunakan.

2. Respon Peserta Didik terhadap Sistem Perkuliahan Online

Setelah tahap-tahap pengembangan Sistem Perkuliahan Online selesai, maka selanjutnya yang dilihat adalah respon peserta didik terhadap Sistem Perkuliahan Online. Sistem Perkuliahan Online yang efektif dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa yang sudah direvisi sesuai saran dari tim ahli selanjutnya diuji cobakan kepada mahasiswa Prodi PAK Angkatan 29 STT KAO Semarang. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap Sistem Perkuliahan Online yang dikembangkan melalui angket terhadap semua aspek, angket terdiri dari 5 skala penilaian, yaitu 1 (Sangat Tidak Setuju), 2 (Tidak Setuju), 3 (Ragu-ragu), 4 (Setuju), 5 (Sangat Setuju). Angket yang diberikan terdiri dari 16 indikator pernyataan dan diberikan kepada 12 mahasiswa Prodi PAK Angkatan 29

STT KAO Semarang. Hasil yang didapat adalah baik dengan rata-rata 4,07 dan persentase 81,4%.

Uji coba juga dilakukan untuk mengetahui respon peserta terhadap efektifitas Sistem Perkuliahan Online dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa yang dikembangkan melalui angket terhadap semua aspek, angket terdiri dari 5 skala penilaian, yaitu 1 (Sangat Tidak Setuju), 2 (Tidak Setuju), 3 (Ragu-ragu), 4 (Setuju), 5 (Sangat Setuju). Angket yang diberikan terdiri dari 13 indikator pernyataan dan diberikan kepada 12 mahasiswa Prodi PAK Angkatan 29 STT KAO Semarang. Hasil yang didapat adalah baik dengan rata-rata 4,06 dan persentase 81,2%.

Tahap terakhir yang dilakukan dalam penelitian ini adalah evaluasi. Ada dua jenis evaluasi yang dilakukan, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah evaluasi yang dilakukan pada proses pengembangan, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi, sedangkan evaluasi sumatif adalah evaluasi yang dilakukan pada tahap terakhir dan bertujuan untuk menilai kelayakan Sistem Perkuliahan Online yang dikembangkan pada tahap implementasi. Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi terhadap Sistem Perkuliahan Online yang telah dikembangkan berdasarkan dari hasil penilaian kelayakan sistem Perkuliahan Online oleh tim ahli dan respon peserta didik. Dilihat dari penilaian validator Waket 1 dan Dir. Pascasarjana didapatkan rata-rata penilaian berturut-turut adalah 5. Berdasarkan hasil uji coba respon peserta didik terhadap Sistem Perkuliahan Online yang efektif dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa masuk dalam kategori “valid”, yakni dengan nilai rata-rata 4,07 untuk sistem perkuliahan online dan 4,06

untuk minat belajar mahasiswa, sehingga Sistem Perkuliahan Online tidak perlu direvisi lagi dan layak untuk digunakan di STT KAO Semarang. Persentase respon peserta didik terhadap sistem perkuliahan online adalah 81,4% dan minat belajar adalah 81,2%, sehingga dapat disimpulkan Sistem Perkuliahan Online yang efektif dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa layak untuk digunakan.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan Sistem Perkuliahan Online yang efektif dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa STT KAO Semarang, maka dapat disimpulkan :

1. Sistem Perkuliahan Online yang efektif dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa ini valid untuk digunakan di STT KAO, sesuai dengan hasil dari penilaian dua orang tim ahli yaitu Waket 1 dan Dir. Pascasarjana STT KAO Semarang dengan persentase masing-masing 100%.
2. Hasil respon peserta didik terhadap Sistem Perkuliahan Online yang efektif dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa adalah baik yaitu dengan persentase 81,4% dan 81,2%.

B. SARAN

Saran yang dapat diajukan oleh peneliti mengenai penelitian pengembangan adalah sebagai berikut :

1. Sistem Perkuliahan Online yang efektif dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa yang telah dikembangkan akan lebih baik jika dapat dikembangkan menjadi Sistem yang lebih lengkap lagi baik itu prosedur, cover maupun aplikasi yang akan dipakai untuk perkuliahan online.

2. Dengan adanya Sistem Perkuliahan Online ini diharapkan muncul lebih banyak lagi minat dari peneliti lain untuk mengembangkan sistem perkuliahan online yang lain dengan lebih praktis, menarik dan kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abror, Abd Rachman. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : PT. Tiara Wacana, 2003.
- Allen, Michael. *Michael Allen's guide to E-learning*. Canada : John Wiley & Sons, 2013.
- Ardiansyah, Ivan. *Eksplorasi Pola Komunikasi dalam Diskusi Menggunakan Moddle pada Perkuliahan Simulasi Pembelajaran Kimia*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia, 2013.
- Arifin, Zainal. *Model Penelitian dan Pengembangan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta, 2006.
- Asrori, Muhammad. *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan* (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2014).
- Chandrawati, Sri Rahayu. *Pemanfaatan E-learning dalam Pembelajaran*. Jurnal Cakrawala Kependidikan No. 2 Vol. 8, 2010.
- Dewey, John. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2003.
- Djaali & Pudji Muljono. *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta : Grasindo, 2008.
- Febrian, Jack. *Kamus Komputer dan Teknologi Informasi*. Bandung : Informatika, 2004.
- Gavrilova, Marina L. *Computational Science and Its Applications - ICCSA 2006: 6th International Conference*. Glasgow, UK : Springer.
- Horton, William & Katherine Horton. *E-Learning Tools and Technologies : A consumer's guide for trainers, teachers, educators and instructional designer*. USA : Wiley Publishing, Inc, 2003.
- <https://kbbi.web.id/sistem>, diakses pada tanggal 30 Oktober 2020.
- M, Alisuf Sabri. *Psikologi Perndidikan*. Jakarta : Pedoman Ilmu Jaya, 2005.
- M, Sadirman A. *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Grafindo Persada, 2003.

- Muslich, Masnur dan Maryaeni. *Bagaimana Menulis Skripsi*. Jakarta : Bumi Aksara, 2010.
- Nursalam & Ferry Efendi. *Pendidikan dalam Keperawatan*. Jakarta : Salemba Medika, 2008.
- Nursalam & Ferry Efendi. *Pendidikan dalam Keperawatan*. Jakarta : Salemba Medika, 2008.
- Olivia, F. *Teknik Ujian Efektif*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo, 2011.
- Pranoto, Alvini. *Sains dan Teknologi*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama,, 2009.
- Purwanto, Ngalim. *Psikologi Pendidikan*. Semarang : UPT UNNES, 2007.
- Semiawan, Conny R. *Catatan Kecil Tentang Penelitian dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2007.
- Silalahi, Ulber. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung : Reika Aditama, 2012.
- Soemanto, Wasty. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta, 1990.
- Sudijono, Anas, *Pengantar Statistika*. Jakarta : Raja Wali Press, 2007.
- Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung : Alfabeta, 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta, 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta, 2014.
- Sujana, Janti Gristinawati & Yuyu Yulia. *Perkembangan Perpustakaan di Indonesia*. Bogor : IPB Press, 2005.
- Susanto, Ahmada. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana, 2014.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Logos Wacana Ilmu, 2001.
- Syah, Muhibin. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2003.
- Tjokro, Susanto L. *Presentasi yang Mencekam*. Jakarta : Elex Media Komputindo, 2009.

Umar, Husein. *Metode Riset Bisnis*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, 2003.

Wagito. *Topologi Jaringan, Jaringan Komputer Teori dan Implementasi Berbasis Linux*. Yogyakarta : Gava Media, 2005.

Walgito, Bima. *Bimbingan dan Penyaluran di Sekolah*. Yogyakarta : Fakultas Psikologi UGM, 1981.

Walisongo Journal of Information Technology, Vol. 1 No. 1 2019, *Formulasi Model Perkuliahan Daring sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi*.

Widyoko, Eko Putro. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009.

Winkel, WS. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta : PT Gramedia, 1989.