

## **COLLABORATIVE E-LEARNING BERBASIS WEB PADA MATA KULIAH EXTENSIVE READING**

**Riana Eka Budiastuti<sup>1)</sup>, Yunita Nugraheni<sup>2)</sup>**

<sup>1,2</sup>Fakultas Bahasa dan Budaya Asing, Universitas Muhammadiyah Semarang  
riana@unimus.ac.id  
you.netha@yahoo.com

### **Abstract**

*The application of e-learning nowadays is being the trend in education field. Unfortunately not many lecturers in English Education Department of Unimus is actively engaged in the application of e-learning. However, if it is used optimally, it will bring much benefit to both students and lecturer, because this can be collaborated with the collaborative learning method that enables the application of student-centered learning in the classroom. This study develops web-based collaborative e-learning in Extensive Reading subject. This Research and Design study aims to design and develop web-based collaborative learning. Besides, it also will describe the implementation of the product in the class of Extensive Reading by observing the result of the student's assessment. The result of the study showed that students' achievement in Extensive Reading is increased by 18.55%. According to the questionnaire and interview, it can be concluded that both students and lecturer find it easy and helpful by the existence of this collaborative e-learning.*

**Keywords:** collaborative learning, e-learning, mata kuliah extensive reading

### **1. PENDAHULUAN**

Pesatnya perkembangan teknologi di Indonesia pada dekade terakhir ini telah banyak mengubah gaya hidup seseorang. Hal ini dapat dilihat dari tergantinya metode-metode manual dengan metode yang berbaur mesin. Misalnya saja orang jaman sekarang lebih sering bertransaksi menggunakan teknologi internet-banking atau sms-banking daripada mengirim wesel, atau menjamurnya toko-toko virtual yang kerap disebut dengan olshop (singkatan dari online shop) di negara ini.

Banyak sekali aspek yang dapat tersentuh oleh teknologi, seperti misalnya bidang ekonomi, perbankan, kedokteran, dan tak luput juga bidang pendidikan. Dalam dunia pendidikan, teknologi hadir salah satunya melalui media pembelajaran, yang sering disebut *e-learning*. Pembelajaran yang memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi sejatinya sedang menggunakan *e-learning* (Diana Laurillard, 2006). *E-learning* juga dapat diartikan sebagai sebuah proses

pembelajaran yang berbasis elektronik (Merry Agustina, 2006). Selain itu juga dapat didefinisikan sebagai pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika, khususnya perangkat komputer. Jadi dapat disimpulkan bahwa segala sesuatu yang berkaitan dengan teknologi informasi yang digunakan dalam pengajaran dapat disebut *e-learning*. *E-learning* banyak macamnya, misalnya, penggunaan media power point yang disampaikan secara apik dan menarik, animasi, flash video, audio melalui mp3 termasuk pembelajaran menggunakan *e-learning*. Sedangkan yang akan dibahas dalam proposal ini adalah *e-learning* berbasis web.

Dekan Sampoerna School of Education, Paulina Pannen di dalam seminar "Educators & Technology: Road to Excellence" pada Kamis 24 Mei 201 di Jakarta (Kompas.com) menyatakan bahwa kondisi tenaga pendidik di negeri kita beragam, ada yang canggih dan melek teknologi, ada pula yang tidak tahu sama sekali bagaimana membuka e-mail, dan ironisnya fenomena ini tidak hanya berlaku di lokasi pedesaan yang susah sinyal, bahkan di

perkotaanpun, masih ada kecenderungan menggunakan metode-metode yang konvensional dalam mentransferkan ilmu kepada peserta didik. Hal serupa juga terjadi di Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Inggris Unimus dimana penggunaan e-learning masih sangat minim sekali. Banyak dosen hanya datang ke kelas berbekalkan setumpuk buku teks dan print out materi.

Dalam proposal ini penulis mengusung isu “collaborative learning” karena isu tersebut sedang menjadi tren di dunia pendidikan. Pembelajaran collaborative atau cooperative learning adalah proses belajar mengajar yang melibatkan penggunaan kelompok-kelompok kecil yang memungkinkan siswa untuk bekerja secara bersama-sama di dalamnya guna memaksimalkan pembelajaran mereka sendiri dan pembelajaran satu sama lain. (David W Johnson, et.all, 2012). Sedangkan menurut Marjan Laal (2012) Collaborative learning didefinisikan sebagai:

*Collaborative learning is an educational approach to teaching and learning that involves groups of learners working together to solve a problem, complete a task, or create a product.*

Dari pengertian di atas collaborative learning dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang dilakukan secara kolaboratif atau bersama-sama. Sehingga pada kesimpulannya pembelajaran kolaboratif adalah sebuah kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kerjasama antar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam implementasinya, pembelajaran kolaboratif dapat dilakukan di dalam ruangan atau secara online. Penulis tertarik pada topik pembelajaran kolaboratif pada pembelajaran extensive reading secara online karena penulis melihat masih rendahnya penggunaan teknologi sebagai media pengajaran di Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Muhammadiyah Semarang. Disamping itu, masih banyak dosen yang masih menggunakan cara-cara konvensional dalam mengajar juga menjadi pertimbangan bagi penulis. Disini, penulis ingin mengembangkan sebuah e-learning mata kuliah extensive reading yang dilakukan dengan metode collaborative. Apakah

pengajaran melalui e-learning terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca mahasiswa semester V Prodi Pendidikan Bahasa Inggris Unimus yang mengambil mata kuliah extensive reading?

## 2. KAJIAN LITERATUR DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

### *Collaborative learning*

Metode *collaborative learning* adalah proses belajar kelompok yang setiap anggota menyumbangkan informasi, pengalaman, ide, sikap, pendapat, kemampuan dan keterampilan yang dimilikinya untuk secara bersama-sama saling meningkatkan pemahaman seluruh anggota (Sudarman; 2008:94). Sementara Smith & MacGregor dalam Farida (2010) menyatakan bahwa metode *collaborative learning* adalah satu istilah untuk suatu jenis pendekatan pendidikan yang meliputi penggabungan karya/usaha intelektual siswa atau siswa bersama guru. Biasanya siswa bekerja dalam dua atau lebih kelompok, saling mencari pemahaman, penyelesaian atau membentuk suatu produk/ hasil.

Trimurtini (2009) menjelaskan bahwa model ini merupakan strategi belajar mengajar dengan jalan mengelompokkan mahasiswa/peserta didik berdasarkan tingkat kemampuannya pada kelompok yang kecil. Ia menambahkan bahwa tingkat keberhasilan peserta didik akan tercapai jika dan hanya jika setiap anggota kelompoknya berhasil. Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *collaborative learning* adalah sebuah pembelajaran yang berorientasi pada kerjasama siswa sehingga mereka mendapat pemahaman yang lebih. Dimana dalam hal ini kerjasama antar siswa sangat ditekankan sehingga memberikan hasil belajar yang maksimal, pemahaman siswa menjadi lebih baik.

*Collaborative learning* juga lahir dari pemikiran bahwa kegiatan belajar di kampus hendaknya mendorong dan membantu mahasiswa untuk terlibat secara aktif membangun pengetahuan sehingga mencapai pemahaman yang mendalam atau deep learning (Sudarman, 2008). Mahasiswa dianggap sebagai sebuah pusat dari pembelajaran atau lebih lazim disebut dengan *Student-Centered Learning*, dimana

mahasiswa diberi keleluasaan untuk menentukan sendiri beberapa hal dalam proses belajar dengan cara memberi keleluasaan dan tanggung jawab kepada mahasiswa untuk mengarahkan proses belajar mereka sendiri.

### ***Extensive Reading***

Membaca atau *Reading* adalah salah satu keterampilan yang harus dikuasai dalam pembelajaran bahasa Inggris. Untuk memperoleh hasil yang maksimal dari aktivitas membaca, seseorang harus terlibat dalam kegiatan *intensive* dan *extensive reading* (Harmer: 2007). *Intensive reading* merupakan kegiatan membaca yang dilaksanakan di dalam kelas. Sedangkan *extensive reading* adalah salah satu mata kuliah yang bertujuan untuk memperkenalkan bahwa kemampuan membaca dimulai dengan melakukan kegiatan membaca itu sendiri. Kegiatan membaca dilakukan sesuai dengan keinginan dan tujuan. Mata kuliah ini membahas teori tentang fokus dan tujuan dari membaca secara ekstensif, menentukan tujuan membaca suatu bacaan, meningkatkan cara membaca secara efisien, cara membaca untuk teks yang berbeda (kamus, buku teks, artikel, Koran, dan cerita). Selama ini, mata kuliah *extensive reading* di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Unimus masih menggunakan cara yang konvensional, dalam artian dosen masih menggunakan *textbook* dan setumpuk *handout* yang belum sama sekali memanfaatkan kecanggihan teknologi. Maka sebuah inovasi perlu dilakukan sehingga pembelajaran dapat dilakukan secara menarik, atraktif dan interaktif untuk mengoptimalkan proses pembelajaran untuk mencapai pemahaman mahasiswa

### **E-Learning berbasis web**

Perkembangan teknologi dan informasi yang begitu pesat melahirkan berbagai inovasi dan kreativitas yang diharapkan mampu memberikan kemudahan dan kebaikan bagi umat manusia. Diantara banyaknya teknologi yang terus tumbuh dan berkembang belakangan ini, nampaknya dunia internet lah yang paling menjadi idola. Internet digunakan di berbagai bidang seperti bisnis, kesehatan dan pendidikan pun tak luput dari sentuhan internet. Segala hal yang berkaitan

dengan internet atau pun media elektronik dapat dikategorikan sebagai *e-learning*.

*E-learning* dapat didefinisikan sebagai usaha untuk sebuah transformasi proses belajar mengajar yang ada di sekolah ke dalam bentuk digital yang dijumpai oleh teknologi internet. (Dian Sukoco, 2012). Menurut *e-learning* tersebut dapat bermanfaat untuk mengatasi keterbatasan ruang kelas serta hambatan jarak dan waktu dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

### **3. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research & Development*. Menurut Sugiyono (2009:407) metode ini adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan produk yang dimaksudkan di dalam pengertian ini tidak selalu berupa produk nyata seperti Compact Disc, Buku, atau perangkat lain, namun juga berupa program, atau dalam proposal ini produk yang dihasilkan adalah produk *software*, bernama *e-learning* atau *collaborative e-learning*

Metode yang digunakan dalam penelitian *Research & Development*, yang selanjutnya akan disebut penelitian R & D adalah deskriptif, evaluatif dan eksperimen. Metode yang pertama ditujukan untuk menghimpun data kondisi awal, kemudian dilanjutkan dengan metode evaluatif yang bertujuan untuk mengevaluasi produk yang dikembangkan dan pada akhirnya akan disempurnakan dengan metode eksperimen yang dilakukan untuk menguji kemampuan produk yang dihasilkan. Dalam hal ini, penulis menggunakan skema model milik Borg and Gall (1983).

Teori penelitian *Research and Development* yang dikembangkan oleh Borg dan Gall (1989) dimodifikasi sedikit menjadi: 1)meneliti dan mengumpulkan informasi tentang kebutuhan pengembangan, 2) merencanakan prototipe komponen yang akan

dikembangkan, 3) mengembangkan prototipe awal untuk dijadikan model, 4) melakukan validasi model kepada ahli atau praktisi, 5) melakukan ujicoba terbatas terhadap model awal (tahap 1), 6) merevisi model awal berdasar hasil ujicoba dan analisis data, 7) melakukan ujicoba secara luas (tahap 2), 8) melakukan revisi akhir dan 9) membuat laporan penelitian

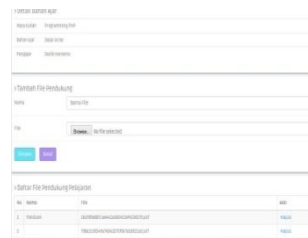
#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan suatu inovasi baru dalam mata kuliah *Extensive Reading*. Walaupun sebenarnya mata kuliah ini tidak diajarkan secara konvensional sekali, artinya beberapa kali dosen menerapkan pembelajaran menggunakan video atau power point, akan tetapi masih belum memenuhi kebutuhan akan inovasi baru dalam mata kuliah *Extensive Reading*. Dengan berbekal hasil tersebut, penulis mencoba untuk merumuskan sebuah perangkat bernama *e-learning* yang didesain sedemikian rupa sehingga dapat digunakan juga untuk melakukan pembelajaran dengan metode *collaborative learning*.

Langkah kedua yang penulis lakukan adalah untuk merencanakan *prototype* yang akan dikembangkan untuk selanjutnya dijadikan model. Model *prototype* yang dihasilkan kemudian telah divalidasi oleh ahli media dan materi untuk kemudian dilakukan ujicoba terbatas kepada beberapa mahasiswa untuk mendapatkan masukan perbaikan. Setelah direvisi, maka didapatkan sebuah *prototype* yang dapat digunakan oleh khalayak terbatas. Berikut adalah tampilan antarmuka *collaborative e-learning* berbasis *web* pada mata kuliah *extensive reading*.



Halaman utama ini merupakan antarmuka (interface) yang pertama kali dilihat oleh pengguna umum pada saat mengakses aplikasi *e-learning* ini.



Ada banyak sekali fitur yang dapat digunakan dan dimanfaatkan pada *e-learning* berbasis *web* ini. Dosen dapat memasukkan berbagai materi untuk didiskusikan, selain itu mahasiswa juga dapat bertanya dan berdiskusi dengan dosen dan temannya.

Berdasarkan analisis sederhana yaitu dengan membandingkan prestasi mahasiswa sebelum menggunakan *e-learning* dan sesudah menggunakan *e-learning*

No	Nama	Nilai 1	Nilai 2
1	Pras Octaviani	55	65
2	Totok Prasetyo	60	70
3	Fatma Latifah	50	55
4	Retno Siwi Suciati	60	60
5	Adip Rohadi	65	70
6	Priscatiyana Intan Kusumadewi	60	70
7	Annisa Noerkhalifah	55	60
8	Anifatuz Zulfa	55	55
9	Miftakhul Janah	65	75
10	Ziad Iqbal Romadhon	70	80
11	Banjar Putri Kumala	75	80
12	Eka Aditya Dewi Saputri	55	60
13	Afit Ery Indarto	60	60
	TOTAL	620	860
	Prosentase	47,6%	66,15%

Dapat dilihat dari tabel di atas bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar untuk mata kuliah *extensive reading* setelah menggunakan *e-learning*. Selain itu, dari hasil angket diketahui bahwa ketertarikan mahasiswa untuk belajar meningkat.

#### 5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

- Inovasi pengembangan model pembelajar perlu dilakukan secara kontinyu untuk meningkatkan minat

mahasiswa untuk belajar dengan menyenangkan, salah satu pengembangan yang dimaksud adalah mengembangkan model *collaborative e-learning berbasis web* pada mata kuliah *Extensive Reading*.

- b. Pengembangan model tersebut mampu meningkatkan kreativitas pengajar dan juga mahasiswa.
- c. Terjadi peningkatan hasil belajar mahasiswa yang menggunakan *collaborative e-learning berbasis web* pada mata kuliah *extensive reading* sebesar 18.55%.

### Saran

Di era ICT sekarang ini, dosen dianjurkan untuk dapat mengikuti perkembangan jaman. Teknologi sudah semakin mudah dan pembelajaran pun jadi semakin atraktif menggunakan *bantuan e-learning* berbasis web. Waktu dan ruang tidak akan menjadi kendala lagi dalam proses pembelajaran. Selain itu, pihak kampus juga harus terus memfasilitasi penggunaan internet melalui menambah kuota internet bagi mahasiswa dan dosen, sehingga *pelaksanaan e-learning* (saat mereka) berada di kampus tidak tersendat

### 6. REFERENSI

Agustina, M. 2013. *Pemanfaat e-learning sebagai Media Pembelajaran* (Proceeding, Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI) 2013 di Yogyakarta pada 15 Juni 2013)

Borg, W. R. and Gall, M. D. 1983. *Educational Research: An Introduction*. 4th Ed. New York: Longman, Inc.

Brown, D. 2001. *Teaching by Principles: An interactive approach to language pedagogy (second edition)*. San Fransisco: Pearson Education.

Day, R. R. and J. Bamford.1998. *Extensive reading in the second language classroom*. Cambridge: Cambridge University Press.

Harmer, J. 2001. *The Practice of English Language Teaching*. UK: Pearson Education.

<http://edukasi.kompas.com/read/2012/05/28/10113389/Guru.Belum.Banyak.Menerapkan.ELearning> (diakses tanggal 19 Februari 2014)

<http://edukasi.kompas.com/read/2013/09/03/1256460/Boediono.Dorong.Penerapan.E-Learning>. (diakses tanggal 19 Februari 2014)

Laal, M. 2012. *Benefit of Collaborative Learning*. (Procedia-social and behavioral sciences 2012, Vol. 31: 486-490). (diakses dari <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042811030205> pada tanggal 18 Maret 2014)

Laurillard, D. 2004. *E-learning in Higher Education*. (Changing Higher Education Journal). London: University of London

Riyana, C. 2004, Strategi *implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan menerapkan Konsep Instructional Technology*, Jurnal Edutech, Jurusan Kurtek Bandung

Sudarman. 2008. *Penerapan Metode Collaborative Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Mata Kuliah Metodologi Penelitian*.(Jurnal Pendidikan Inovatif Vol. 3, Nomor 2, Maret 2008)

Sugiono. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta

Sukmadinata, N. S., 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Sukoco, Dian. 2012. *Perancangan Aplikasi e-learning berbasis web pada SMA Negeri 2 Klaten* (Skripsi)

Trimurtini. 2009. *Implementasi Model Cooperative Learning Berbantuan Komputer dalam Pembelajaran Pendidikan Matematika I pada Mahasiswa PGS*. (Jurnal Kependidikan Vol. 39, No. 2 November 2009 hal. 119-128)