



Effectiveness and Interactivity on the Use of Virtual Learning Environment (VLE) in Scouting Course

Trinovandhi Setyawan¹⁾, Nurcholis Istiawan²⁾

Program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Fakultas Pendidikan Ilmu Eksakta dan Keolahragaan

^{1,2} IKIP Budi Utomo Malang, Indonesia

Email: ¹novandhis@gmail.com, ²choliscn@gmail.com

ABSTRACT

This study aims at determining university students' perceptions on the use of Virtual Learning Environment (VLE) in Scouting Course, specifically focusing on the learning effectiveness and interactivity aspects. VLE based learning has been implemented in the even semester of 2020 during the pandemic of Covid-19. This descriptive qualitative study took 40 students of Physical Education, Health, and Recreation Study Program of IKIP Budi Utomo Malang as the research sample. The results of the questionnaire analysis showed positive perception from the students in regard to Scouting Course using VLE, seen from the aspects of learning effectiveness (76.2%) and learning interactivity (80.4%). However, there were some challenges in achieving a more conducive virtual learning environment. For instance, the unstable network conditions, lack of students' initial knowledge of ICT, incompatible devices with the default system of VLE application, and one-way learning (predominantly assignments). Nevertheless, further research on the effectiveness of other VLE applications and student learning strategies are suggested.

Keywords: *Effectiveness, Interactivity, Students' Perceptions, VLE*

Efektivitas dan Interaktivitas Pembelajaran Kepemudaan dan Kepramukaan Berbasis Lingkungan Belajar Virtual

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menentukan persepsi mahasiswa mengenai penggunaan Lingkungan Belajar Virtual (*Virtual Learning Environment/VLE*) pada mata kuliah Kepemudaan dan Kepramukaan, khususnya berfokus pada aspek efektivitas dan interaktivitas pembelajaran. Pembelajaran berbasis VLE telah diimplementasikan selama pandemi Covid-19 pada semester genap tahun 2020. Penelitian deskriptif kuantitatif ini melibatkan 40 mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi IKIP Budi Utomo Malang sebagai sampel penelitian. Hasil dari kuesioner menunjukkan persepsi positif mahasiswa terhadap perkuliahan Kepemudaan dan Kepramukaan menggunakan VLE berdasarkan aspek efektivitas pembelajaran (76,2%) dan interaktivitas pembelajaran (80,4%). Namun demikian, menciptakan lingkungan belajar virtual yang kondusif masih terkendala oleh beberapa hal, yaitu kondisi jaringan yang tidak stabil, kurangnya pengetahuan awal mahasiswa mengenai TIK, perangkat yang kurang kompatibel dengan aplikasi bawaan VLE, serta pembelajaran yang bersifat satu arah (dominan pemberian tugas). Saran untuk penelitian selanjutnya agar berfokus pada keefektifan aplikasi bantuan dalam VLE terhadap strategi belajar mahasiswa.

Kata Kunci: Efektivitas, Interaktivitas, Persepsi Mahasiswa, VLE.

© 2021 IKIP BUDI UTOMO MALANG

Info Artikel

Dikirim : 11 April 2021

Diterima : 23 Mei 2021

Dipublikasikan : 30 Mei 2021

P-ISSN 2613-9421

E-ISSN 2654-8003

✉ Alamat korespondensi: novandhis@gmail.com

IKIP Budi Utomo Malang, Jl. Simpang Arjuno No.14B, Kauman, Kec. Klojen, Kota Malang, Jawa Timur 65119, Indonesia

PENDAHULUAN

Lingkungan belajar virtual (*Virtual Learning Environment/VLE*) sebagai media pembelajaran yang dikembangkan agar dapat diakses melalui *smartphone* maupun laptop telah banyak diimplementasikan di berbagai lingkungan pendidikan. VLE merupakan lingkungan belajar berbasis web, portal, atau *software* yang diakses secara *online* (daring) dengan tujuan menyampaikan bahan ajar ke peserta didik (Sudiana & Fatah, 2017).

Pembelajaran secara virtual di era Covid-19 merupakan salah satu upaya menjembatani transfer ilmu dari pebelajar pada pemelajar. Tentunya pembelajaran secara virtual ini tidak serta merta menghapus kegiatan belajar konvensional, melainkan menyokong pembelajaran tatap muka dengan sifatnya yang tidak dibatasi oleh waktu dan jarak. Tujuannya, apa yang tidak tersampaikan dalam kelas konvensional, dapat disampaikan ataupun diakses melalui pembelajaran virtual.

Integrasi antara Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dengan pedagogi merujuk pada tiga elemen fundamental yang dikemukakan Wang (2008, dalam Choeda et al., 2016, p. 78) yaitu elemen pedagogi, teknologi, dan interaksi sosial. Dalam elemen pedagogi, integrasi TIK memuat interaksi dengan konten ilmu pengetahuan. Selanjutnya, elemen teknologi memuat interaksi tatap muka, sedangkan elemen interaksi sosial mengedepankan pada interaksi dengan masyarakat (orang lain). Sehingga dalam pengembangan suatu media pembelajaran setidaknya mempertimbangkan keberadaan ketiga elemen tersebut agar dapat membangun atmosfer lingkungan belajar virtual yang efektif.

Penerapan pembelajaran secara virtual memiliki ciri-ciri, antara lain: adanya keterpisahan antara pendidik dan peserta didik, sistem belajar terbuka yang mana terdapat akses dan kebebasan memilih ragam sumber belajar serta alur proses belajar, serta berbasis jaringan (Julaeha, 2011). VLE merupakan salah satu produk integrasi pendidikan dan teknologi yang dikategorikan dalam Sistem Informasi (SI) untuk memfasilitasi pembelajar serta tenaga administrasi institusi pendidikan dalam mengelola sumber belajar, menyokong pedagogi dalam kelas, juga memudahkan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) (Al-Busaidi & Al-Shihi, 2012). Sebagai media pembelajaran, VLE memiliki beragam aplikasi

web interaktif yang bisa digunakan secara *synchronous* (dalam titik waktu yang sama) dan *asynchronous* (dalam titik waktu berbeda) sehingga mahasiswa dapat secara mandiri mempelajari bahan ajar serta meminta bantuan pada dosen ataupun mahasiswa lainnya.

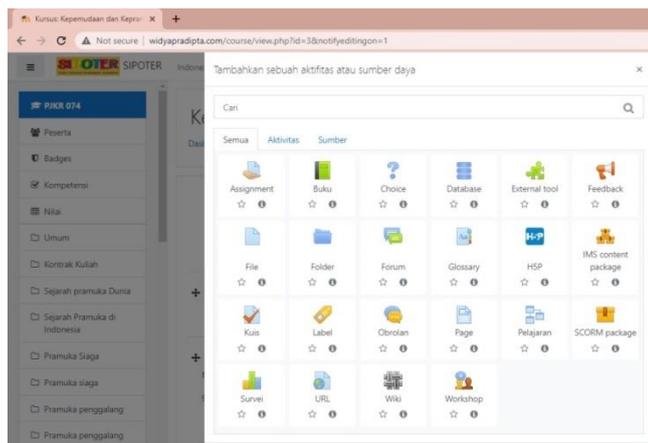
Menyikapi urgensi seleksi penggunaan media untuk pendidikan, Bates (1995, disadur dari Ali, 2013, p. 1) mengungkapkan kriteria pemilihan media dan teknologi terangkum dalam sebuah akronim ACTIONS, yang terdiri dari aspek Aksesibilitas, *Cost* (biaya), *Teaching-Learning Functions* (efektivitas fungsi pembelajaran), Interaktivitas, *Organization*, *Novelty*, dan *Speed*. Dari ketujuh aspek tersebut, aspek efektivitas fungsi pembelajaran dan interaktivitas merupakan dua komponen dalam pengaplikasian VLE yang perlu ditilik dari persepsi mahasiswa. Efektivitas fungsi pembelajaran meliputi kesesuaian VLE dalam menyampaikan isi pembelajaran. Hal ini mencakup ketersediaan fasilitas VLE dalam mendukung penyampaian materi, seperti teks, suara, gambar, animasi, dokumentasi, atau film. Sedangkan interaktivitas mengacu pada interaksi individual antara pemelajar dengan materi ajarnya dan juga interaksi antara pemelajar dengan pembelajar atau antarpemelajar.

VLE telah diterapkan dalam Mata kuliah Kepemudaan dan Kepramukaan pada semester genap 2019-2020. Mata kuliah Kepemudaan dan Kepramukaan merupakan perwujudan dari subsistem serta tujuan dari Pendidikan Nasional yaitu pengembangan kemampuan, pembentukan watak, dan peradaban bangsa (Damanik et al., 2017). Hal ini juga mendukung tujuan yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yakni berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Adapun capaian dari mata kuliah ini yakni mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan/mengimplementasikan ilmu tentang kepemudaan dalam kehidupan berorganisasi, tetapi juga mampu menjelaskan/ mengimplementasikan/ mengembangkan materi pelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga menggunakan metode Kepramukaan sesuai dengan usia/kelas. Berdasar pada capaian tersebut, maka disusunlah materi pembelajaran Kepemudaan dan

Kepramukaan sebagai berikut: (1) Kontrak Kuliah; (2) Sejarah Pramuka Dunia; (3) Sejarah pramuka Indonesia; (4) Pramuka siaga (bag. 1); (5) Pramuka siaga (bag.2); (6) Pramuka penggalang (bag.1); (7) Pramuka penggalang (bag.2); (8) UTS; (9) Pramuka penegak (bag. 1); (10) Pramuka penegak (bag.2); (11) Pramuka Pandega (bag.1); (12) Pramuka Pandega (bag.2); (13) Pembina Pramuka; (14) Administrasi Gugusdepan; (15) Praktek membina pramuka siaga, pramuka penggalang, pramuka penegak dan pramuka pendega; (16) UAS.

Perkuliahan Kepemudaan dan Kepramukaan pada masa pandemi dimulai dengan menggunakan VLE. Dalam penelitian ini, VLE yang digunakan merupakan hasil pengembangan dari Buku Ajar Mata Kuliah Kepemudaan dan Kepramukaan, di mana yang membedakannya dengan VLE lain yakni digunakannya buku ajar tersebut sebagai acuan dalam pengembangan lingkungan belajar virtual. Oleh karenanya, aktivitas dalam lingkungan belajar ini disesuaikan dengan bab-bab dalam buku yang didukung aplikasi-aplikasi pembelajaran pada tiap babnya. Buku ajar berbasis VLE ini dapat diakses melalui alamat <http://www.widyapradipta.com>, dengan nama "SIPOTER". SIPOTER sendiri merupakan singkatan dari "Sistem Informasi Pembelajaran Online". Agar dapat mencapai tujuan pembelajaran, maka VLE telah memiliki detail aplikasi bawaan yang memungkinkan terciptanya pembelajaran yang efektif dan interaktif. Bagian dasar dari VLE antara lain *Dashboard* (rumah saya) yang berisi fitur *Course Overview*, *Private Files*, *Online User*, *Latest Badges*, *Calendar* (Kalender), *Upcoming Events* (Agenda yang akan dilaksanakan), *Site Home* (Beranda Situs) yang berisi *Available Course* (mata kuliah yang tersedia), *Calendar* (Kalender Akademik), dan *Event keys*. Sedangkan aplikasi bantuan lainnya yang telah ditautkan pada VLE ini berupa *activities* yang terdiri dari *assignment*, *chat*, *choice*, *database*, *external tool*, *feedback*, *forum*, *glossary*, *lesson*, *quiz*, *scroom package*, *survey wiki*, *workshop*, serta *resources* yang berisi *book*, *file*, *folder*, *IMS content package*, *label*, *page*, *URL* (lihat Gambar 1).



Gambar 1. Bagian dalam VLE SIPOTER

Mayoritas penelitian terdahulu membahas mengenai kelebihan dan kekurangan pembelajaran virtual (Julaeha, 2011; Mosquera, 2017; Sudiana & Fatah, 2017) serta integrasi TIK dengan dunia pendidikan (Ali, 2013; Choeda et al., 2016; Yusny & Ibnu Yasa, 2019). Bertolak dari hal tersebut, maka urgensi dari keefektifan dan interaktivitas pembelajaran melalui VLE ditilik dari persepsi mahasiswa menjadi fokus penelitian ini. Dengan diterapkannya pembelajaran menggunakan media VLE yang telah disesuaikan dengan buku ajar Kepemudaan dan Kepramukaan selama semester genap 2019-2020 lalu, maka diharapkan penelitian ini dapat menyibak persepsi mahasiswa mengenai pembelajaran VLE dari aspek efektivitas dan interaktivitas pembelajaran.

METODE

Metode deskriptif kuantitatif yang diterapkan dalam penelitian ini ditujukan pada mahasiswa semester genap mata kuliah Kepemudaan dan Kepramukaan Program Studi PJKR IKIP Budi Utomo Malang sebagai populasi, yakni sebanyak 120 mahasiswa. Sementara itu, sampel yang digunakan yaitu 40 mahasiswa yang telah mengisi kuesioner secara daring melalui *Google Form*. Hal ini disebabkan berlangsungnya kelas secara daring sebagai dampak pandemi Covid-19, sehingga tidak semua mahasiswa memberi tanggapan terhadap kuesioner tersebut. Dari jumlah populasi 140 mahasiswa dan kemudian diperoleh 40 mahasiswa yang mengisi kuesioner, maka dapat disimpulkan bahwa 40 responden tersebut sudah mewakili 25% dari populasi (bahkan lebih). Hal ini sesuai dengan teori pengambilan sampel menurut Arikunto (Arikunto, 2010, p. 112) yang

menyebutkan bahwa jika subjeknya kurang dari 100 orang sebaiknya diambil semuanya, jika subjeknya besar atau lebih dari 100 orang dapat diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih.

Kuesioner diisi secara daring yang diakses melalui *Google Form* dengan total responden sebanyak 40 mahasiswa. Kuesioner terdiri atas dua bagian, yaitu proses belajar mengajar dan interaktivitas VLE dengan total 14 butir pernyataan. Setiap butir pernyataan menggunakan skala Likert, yaitu: Sangat Tidak Setuju/STS (1), Tidak Setuju/TS (2), Biasa Saja/BS (3), Setuju/S (4), dan Sangat Setuju/SS (5). Hasil kuesioner dapat dilihat pada Tabel 1.

Pernyataan dalam kuesioner dikembangkan berdasarkan elemen efektivitas dan interaktivitas pembelajaran mata kuliah Kepemudaan dan Kepramukaan berbantuan VLE. Marsiding (2021) mengemukakan faktor-faktor yang memengaruhi keefektifan pembelajaran jarak jauh, antara lain kemampuan pengajar dalam menyampaikan materi sebagaimana pembelajaran tatap muka, dan juga penggunaan bahasa yang mudah dimengerti mahasiswa dalam pengemasan materi (isi pembelajaran). Merujuk pada hal tersebut, maka poin-poin efektivitas pembelajaran mencakup kemudahan akses VLE, pelaksanaan perkuliahan, kebermanfaatan, kesesuaian materi dengan RPS, kemudahan dalam *upload-download* materi dan tugas perkuliahan, serta persepsi mahasiswa mengenai balikan dari dosen melalui VLE.

Dari 120 kuesioner yang disebar, telah diterima 40 tanggapan dan kemudian digunakan sebagai data penelitian. Kuesioner yang digunakan merupakan adaptasi dari kuesioner kepuasan mahasiswa terhadap pelayanan akademik yang dirilis oleh Unit Penjaminan Mutu IKIP Budi Utomo Malang berupa pernyataan dengan lima Skala Likert sebagai alternatif pilihan jawaban. Selain itu, wawancara juga dilakukan guna memperoleh detail dari pernyataan yang disebutkan dalam kuesioner. Data tersebut kemudian diolah dan dianalisis secara kuantitatif (deskriptif), yakni melalui proses pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tingkat persepsi mahasiswa dalam penelitian ini dinyatakan negatif jika persentase rerata total butir komponen $\leq 40\%$, dan positif jika persentase rerata total butir komponen $> 40\%$ (Maulana & Hamidi, 2020, p. 226).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keefektifan belajar di masa pandemi ini bisa dilihat dari beberapa aspek, di antaranya ketersampaian materi, kemudahan dalam mengakses materi, kemudahan dalam mengirim tugas dan tanggapan, serta kepuasan dan kejelasan dalam memperoleh balikan dari dosen. Oleh karenanya, penelitian ini menitikberatkan pada penggunaan VLE untuk memfasilitasi selama pembelajaran daring berlangsung.

Selain itu, proses belajar mengajar yang berkualitas juga ditunjang oleh interaktivitas antara mahasiswa dengan akses materi, mahasiswa dengan dosen, serta antarmahasiswa. Dalam situasi pembelajaran daring, interaktivitas merupakan hal yang agak sulit diwujudkan karena mayoritas pembelajaran dilakukan secara monoton satu arah (*teacher-centered*). Padahal, interaktivitas tentunya tidak hanya meningkatkan kualitas belajar mengajar, namun juga membantu mahasiswa dalam membentuk kemandirian belajar (Sumarmo, 2002).

Penggunaan VLE dalam pendidikan bukanlah hal yang baru (lihat penelitian (Anggraeni, 2014, p. 10)). Penggunaan VLE digaungkan dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran baik secara tatap muka maupun daring. Dalam penelitian ini, yang mana perkuliahan tidak dapat dilakukan secara tatap muka selama pandemi, maka dikembangkanlah Buku Ajar Kepemudaan dan Kepramukaan berbasis VLE dengan harapan dapat meraih efektivitas dan interaktivitas dalam pembelajaran.

1. Aspek Efektivitas Pembelajaran

Aktivitas belajar mengajar ditandai dengan tersampainya materi ajar dari pengajar ke peserta didik. Oleh karena itu, materi didesain sedemikian rupa sehingga mencapai tujuan pembelajaran (Inah, 2015). Dalam pembelajaran VLE, beberapa aplikasi yang terpasang diharapkan dapat membantu penyampaian materi secara virtual, antara lain aplikasi buku, forum, *chat*, dan *zoom*. Dari 40 responden yang mengisi kuesioner, dapat diketahui bahwa perkuliahan Kepemudaan dan Kepramukaan melalui VLE dapat diakses dengan sangat mudah oleh 67% mahasiswa, dan 18% menyatakan dapat diakses dengan mudah. Sedangkan 15% lainnya mengalami kesulitan dalam mengakses VLE.

Tabel 1. Hasil pengisian kuesioner oleh responden

| No | Item | STS | | TS | | BS | | S | | SS | |
|------------------------------------|--|-----|-----|----|------|----|------|----|------|----|------|
| | | f | (%) | f | (%) | f | (%) | f | (%) | f | (%) |
| A. Efektivitas Pembelajaran | | | | | | | | | | | |
| 1. | Pelaksanaan pembelajaran melalui VLE dapat diakses dengan mudah. | 0 | (0) | 6 | (15) | 0 | (0) | 7 | (18) | 27 | (67) |
| 2. | Pelaksanaan perkuliahan mata kuliah Kepemudaan dan Kepramukaan melalui VLE tepat waktu dan sesuai dengan jadwal. | 0 | (0) | 0 | (0) | 0 | (0) | 5 | (12) | 35 | (88) |
| 3. | Perkuliahan secara daring melalui VLE menambah pemahaman teori dan keterampilan mengenai Kepemudaan dan Kepramukaan. | 0 | (0) | 7 | (18) | 0 | (0) | 2 | (5) | 31 | (77) |
| 4. | Materi yang disajikan secara daring sesuai dengan Kontrak Perkuliahan/RPS. | 0 | (0) | 0 | (0) | 0 | (0) | 6 | (15) | 34 | (85) |
| 5. | Kemudahan dalam mengirimkan tugas. | 0 | (0) | 3 | (7) | 0 | (0) | 7 | (18) | 30 | (75) |
| 6. | Kepuasan dan kejelasan dalam memperoleh balikan dari dosen melalui VLE. | 2 | (5) | 4 | (10) | 0 | (0) | 8 | (20) | 26 | (65) |
| B. Interaktivitas | | | | | | | | | | | |
| 7. | VLE mendukung adanya interaksi dosen dengan mahasiswa. | 0 | (0) | 5 | (12) | 5 | (12) | 7 | (18) | 23 | (58) |
| 8. | VLE melibatkan seluruh mahasiswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran Kepemudaan dan Kepramukaan. | 0 | (0) | 3 | (7) | 6 | (15) | 20 | (50) | 11 | (28) |
| 9. | VLE menciptakan interaksi antar mahasiswa selama pembelajaran. | 0 | (0) | 4 | (10) | 10 | (25) | 17 | (42) | 9 | (23) |
| 10. | Materi Kepemudaan dan Kepramukaan mendorong mahasiswa untuk berpartisipasi aktif serta berinteraksi positif dalam kelas. | 0 | (0) | 0 | (0) | 10 | (26) | 15 | (37) | 15 | (37) |
| 11. | Aplikasi forum dan zoom yang tersedia di VLE membantu mahasiswa berinteraksi dengan dosen dan mahasiswa lainnya selama pembelajaran. | 0 | (0) | 0 | (0) | 1 | (3) | 5 | (12) | 34 | (85) |
| 12. | Aplikasi dalam VLE membantu mahasiswa dalam proses pencarian informasi. | 0 | (0) | 0 | (0) | 1 | (3) | 10 | (25) | 29 | (72) |
| 13. | Dosen memberikan kesempatan mahasiswa untuk bertanya dan berdiskusi. | 0 | (0) | 0 | (0) | 0 | (0) | 5 | (12) | 35 | (88) |
| 14. | Dosen memberikan respons terhadap pertanyaan yang muncul selama perkuliahan secara daring | 0 | (0) | 0 | (0) | 0 | (0) | 7 | (8) | 33 | (82) |

Kemudahan dalam mengakses VLE, —seperti yang dikemukakan oleh mayoritas responden, mendukung hasil dari penelitian terdahulu (Anggraeni, 2014; Awang et al., 2019; Ile, 2017) yang menyatakan bahwa selain koneksi internet, tampilan VLE dengan organisasi fitur-fiturnya yang terstruktur dengan

baik memudahkan pemelajar dalam mengaksesnya. Bahkan pemelajar muda juga tidak menemukan kesulitan. Terlebih, ditekankan oleh Ile (Ile, 2017) bahwasanya persepsi mahasiswa mengenai waktu yang terbuang sia-sia saat mempelajari penggunaan VLE yang membuat mereka bingung dan kewalahan, berkurang secara signifikan setelah mereka mencoba mengoperasikannya sendiri.

Meskipun demikian, 15% responden mengungkapkan bahwa mereka kesulitan mengakses VLE dan 18% lainnya menyatakan perkuliahan secara daring melalui VLE tidak menambah pemahaman teori dan keterampilan mengenai Kepemudaan dan Kepramukaan. Berdasarkan penelitian terdahulu (Choeda et al., 2016), terdapat beberapa faktor yang menyebabkan mahasiswa mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi informasi dengan pendidikan. Faktor-faktor tersebut antara lain minimnya literasi teknologi, rendahnya motivasi, serta hambatan-hambatan lainnya seperti jaringan internet dan spesifikasi perangkat yang kurang memadai.

Hasil wawancara pada mahasiswa yang mengalami kesulitan mengakses VLE (15%) diantaranya menyebutkan bahwa (1) kondisi jaringan yang tidak stabil atau kurang memadai, (2) kurangnya pengetahuan awal mahasiswa Prodi PJKR IKIP Budi Utomo Malang terkait TIK, (3) perangkat yang kurang kompatibel dengan aplikasi bawaan VLE. Hal ini merujuk pada pernyataan dari **mhs_13** yang mengatakan: *“Di daerah Kalimantan sinyalnya kadang tiba-tiba putus, sehingga susah untuk menyambungkan kembali ketika perkuliahan sudah mulai. Akan tetapi saya juga terbantu jika video materi pembelajaran dapat diakses di waktu berlainan. Kadang sinyal di tempat saya lancar ketika tengah malam. Sehingga saya dapat mulai belajar sendiri di waktu tersebut.”*

Tantangan lainnya seperti yang dinyatakan oleh **mhs_22** di mana yang bersangkutan kesulitan mengaplikasikan VLE sejak awal hingga pertengahan semester, sehingga **mhs_22** hanya dapat mengikuti materi saja. Akibatnya, kegiatan diskusi melalui forum dan video *teleconference* terlewat. Sejalan dengan kesulitan dan tantangan di atas, **mhs_29** memberikan tanggapan bahwasanya beberapa aplikasi bawaan VLE lainnya seperti *zoom* dan *quiz* tidak dapat diakses di versi *smartphone* yang dimiliki.

Sementara itu, persepsi positif ditunjukkan oleh 85% responden lainnya

yang menyatakan bahwa tidak ada kendala dalam mengakses VLE saat pembelajaran Kepemudaan dan Kepramukaan. Selain disokong kondisi jaringan yang stabil, pengetahuan TIK yang mumpuni, serta perangkat yang memadai, mereka bersemangat dalam melaksanakan perkuliahan Kepemudaan dan Kepramukaan secara daring. Beberapa responden dalam wawancara menyatakan mereka tidak hanya merasa antusias dalam belajar menggunakan aplikasi baru, namun mereka juga mendapat kesempatan untuk mencari sumber belajar lainnya melalui internet. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemandirian belajar mahasiswa juga terbentuk.

Respons positif tersebut diperoleh dari tiga poin efektivitas pembelajaran, yakni pada kesesuaian jadwal mata kuliah, kesesuaian materi dengan RPS, dan kemudahan dalam mengunduh dan mengunggah tugas. Hal ini tentunya dikarenakan dosen telah mendesain materi dan mengunggahnya sesuai dengan jadwal yang ditentukan. Selain itu, aplikasi untuk mengunduh dan mengunggah tugas tidak memakan kuota yang besar sehingga memudahkan mahasiswa dalam melengkapi tugas yang dibebankan.

Respons negatif dari pembelajaran daring melalui VLE ini tampak dari mahasiswa yang merasa kurang puas dan jelas mengenai balikan (*feedback*) yang diberikan dosen. Hal ini dikarenakan mahasiswa terbiasa mendapatkan balikan secara langsung, sehingga merasa kesulitan memahami balikan secara tertulis. Ke depannya, dosen diharapkan dapat memberi balikan melalui video atau forum diskusi yang lebih santai sehingga mahasiswa dapat memiliki kesamaan sudut pandang. Jika menilik dari pernyataan Anggraeni (2014) yakni memanfaatkan kemajuan teknologi untuk pembelajaran luar kelas merupakan suatu hal biasa dikarenakan mahasiswa sudah familiar dan lebih merasa bebas mengeksplorasi pembelajaran secara mandiri, maka kolaborasi antara mahasiswa dengan dosen dalam memberi materi dan balikan sangat berarti dalam pembelajaran model ini.

Secara keseluruhan, aspek efektivitas pembelajaran menunjukkan persentase rerata sebesar 76,2% sehingga dapat dikategorikan persepsi mahasiswa terhadap aspek efektivitas pembelajaran melalui VLE untuk mata kuliah Kepemudaan dan Kepramukaan adalah positif.

2. Aspek Interaktivitas Pembelajaran

Interaktivitas merupakan kunci dari kualitas pembelajaran secara daring melalui VLE. Hal ini mendorong mahasiswa untuk lebih aktif belajar serta memfasilitasi keterlibatan mahasiswa dan dosen secara intelektual dengan materi pembelajaran. Ditinjau dari respons kuesioner mengenai VLE mendukung adanya interaksi dosen dengan mahasiswa, 76% memberikan tanggapan positif. Namun demikian, 12% lainnya menyatakan tidak setuju karena tidak merasakan adanya interaksi dosen-mahasiswa selama pembelajaran menggunakan VLE. Seperti yang disampaikan oleh mhs_22 bahwa mayoritas pembelajaran adalah pemberian tugas, sehingga mahasiswa merasa jenuh dan cenderung mengabaikan perkuliahan.

Selanjutnya, mengenai aspek VLE melibatkan seluruh mahasiswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran Kepemudaan dan Kepramukaan, sebanyak 78% memberikan respons positif. Hal ini didukung oleh pernyataan mhs_1 yang mana mahasiswa merasa antusias dalam memecahkan persoalan yang ada dalam tugas, dan juga merasa tertantang untuk bisa menguasai aplikasi baru yang juga tertaut dalam VLE. Dengan demikian, implementasi VLE dalam pembelajaran Kepemudaan dan Kepramukaan juga memberi kesan positif bagi mahasiswa dalam hal menciptakan interaksi antar mahasiswa, adanya diskusi melalui forum dan zoom, membantu mahasiswa dalam proses pencarian informasi, diberikannya kesempatan untuk bertanya dan berdiskusi, serta respons cepat dosen mengenai pertanyaan yang sering muncul selama perkuliahan daring dilaksanakan.

Dalam implementasi VLE di dunia pendidikan, ada beberapa tingkatan integrasi yang dilakukan oleh pengajar (Choeda et al., 2016), di antaranya: (1) level darurat, di mana dosen secara sederhana menggunakan pengetahuan dan keterampilan dasar dari TIK seperti penggunaan *Power Point Presentation* sebagai sarana presentasi, (2) level inovatif, di mana dosen menggunakan TIK untuk meningkatkan kualitas mengajar sehingga dapat menciptakan hal-hal baru, dan (3) level transformasi, di mana dosen mempunyai kualifikasi tinggi dalam TIK sehingga lebih berkreasi dan mengembangkannya sebagai media pembelajaran yang lebih efisien. Dengan didukung perkembangan TIK yang pesat baik dalam audio, visual, animasi, maupun teks, pengembangan lingkungan

belajar virtual yang interaktif bukanlah hal yang tidak mungkin. Secara keseluruhan, aspek interaktivitas belajar mendapatkan persentase rerata sebesar 80,4% sehingga dapat dikategorikan persepsi mahasiswa terhadap aspek interaktivitas pembelajaran menggunakan VLE untuk mata kuliah Kepemudaan dan Kepramukaan adalah positif.

Pembelajaran yang ditunjang dengan perangkat online dirasa masih sulit diterapkan di Indonesia. Terlebih dengan adanya persepsi mengenai metode *chalk and talk* yang lebih dominan dalam pikiran pengajar (Choeda et al., 2016), di mana seharusnya sudah mempertimbangkan pesatnya kemajuan teknologi yang berpengaruh pada kebiasaan siswa. Pengajar tidak seharusnya merasa terganggu dengan aktivitas lain yang membuat fokus mahasiswa terpecah. Hal ini dapat ditanggulangi dengan mengaplikasikan metode pembelajaran yang inovatif, seperti yang dinyatakan oleh Chaeruman (2017) di mana penyajian pembelajaran daring dirancang sedemikian rupa meliputi arahan belajar (*learning guide*), deskripsi/penjelasan, serangkaian materi digital, dan serangkaian aktivitas belajar secara deduktif maupun induktif.

Penyajian belajar ini membentuk suatu obyek belajar yang interaktif, menarik, dan dapat menghasilkan pengalaman belajar seoptimal mungkin sehingga kecil kesempatan mahasiswa terdistraksi hal lain. Tentunya dengan memprioritaskan aspek interaktivitas dalam pembelajaran secara *synchronous* dan *asynchronous* hingga tercipta lingkungan yang menyerupai pembelajaran tatap muka, seperti pertukaran informasi dan konstruksi sosial yang tidak hanya melibatkan siswa dengan pengajar, juga antar siswa (Shahabadi & Uplane, 2015). Dalam VLE ini, interaksi antar pengajar–siswa dan siswa–siswa terfasilitasi dalam fitur *chats* (obrolan) dan forum.

SIMPULAN

Lingkungan belajar virtual (VLE) merupakan salah satu solusi pembelajaran pada masa pandemi Covid-19. Lebih dari itu, VLE juga dapat difungsikan sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar tatap muka karena sifatnya yang *synchronous* dan *asynchronous*. Hal ini ditunjukkan dari persepsi positif mahasiswa terhadap perkuliahan Kepemudaan dan Kepramukaan melalui VLE

berdasarkan aspek efektivitas pembelajaran dan interaktivitas pembelajaran. Namun demikian, menciptakan lingkungan belajar virtual yang kondusif masih terkendala oleh beberapa hal, yaitu kondisi jaringan yang tidak stabil, kurangnya pengetahuan awal mahasiswa mengenai TIK, perangkat yang kurang kompatibel dengan aplikasi bawaan VLE, serta pembelajaran yang bersifat satu arah (dominan pemberian tugas). Saran untuk penelitian selanjutnya agar berfokus pada keefektifan aplikasi bantuan dalam VLE terhadap strategi belajar mahasiswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Al-Busaidi, K. A., & Al-Shihi, H. (2012). Key factors to instructors' satisfaction of learning management systems in blended learning. *Journal of Computing in Higher Education*, 24(1), 18–39. <https://doi.org/10.1007/s12528-011-9051-x>
- Ali, I. T. (2013). Implementasi Konsep Interaktifitas Pada Sistem Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Web Multimedia. *Jurnal Teknik Elektro*, 12(1), 1–6.
- Anggraeni, A. (2014). Using E-Learning to Support Learning and Teaching Language. *ELTIN Journal*, 2(1), 9–16.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Awang, H., Aji, Z. M., Rozaini, W., Sheik, B., Sintok, M. C., & Nasir, A. A. (2019). Virtual Learning Environment (VLE) Implementation Strategy : An Analysis of Practicality for Google Classroom Implementation in Malaysian Schools, *Journal of Educational Research and Indigeneous Studies* 2(1), 1-16.
- Chaeruman, U. A. (2017). Alur Belajar: Meningkatkan Interaktivitas Pembelajaran Daring. *Seminar & Lokakarya Pembelajaran Daring Di Perguruan Tinggi, September*, 1–10.
- Choeda, T. P., Dupka, D., & Zander, P.-O. (2016). The state of Integration of the Virtual Learning Environment and ICT into the pedagogy of the Royal University of Bhutan: A descriptive study. *International Journal of Education & Development Using Information & Communication Technology*, 12(1), 71–88.
- Damanik, S. A., Damanik, S., Suharta, A., & Irfan, M. (2017). *Pengaruh Pendidikan Kepramukaan Terhadap Kedisiplinan Mahasiswa Pendidikan Jasmani , Kesehatan dan Rekreasi FIK UNIMED*. 16(2), 68–74.
- Ile, D. (2017). *Impact of Implementing a Virtual Learning Environment (VLE) in*

the EFL Classroom. 3, 479–498.
<https://doi.org/10.17533/udea.ikala.v22n03a07>

Inah, E. N. (2015). Peran Komunikasi Dalam Interaksi Guru Dan Siswa. *Al-Ta'dib*, 8(2), 150–167.

Julaeha, S. (2011). Virtual Learning: Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(2), 94–102.

Marsiding, Z. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Zoom Terhadap Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pranata Edu*, 2(1), 33–39. <https://doi.org/10.36090/jipe.v2i1.931>

Maulana, H. A., & Hamidi, M. (2020). Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Daring pada Mata Kuliah Praktik di Pendidikan Vokasi. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 8(2), 224–231. <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v8i2.3443>

Mosquera, L. H. (2017). Impact of implementing a virtual learning environment (VLE) in the EFL classroom. *Ikala*. 479-498. <https://doi.org/10.17533/udea.ikala.v22n03a07>

Shahabadi, M. M., & Uplane, M. (2015). Synchronous and Asynchronous e-learning Styles and Academic Performance of e-learners. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. 129-138. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.453>

Sudiana, R., & Fatah, A. (2017). Kemandirian Belajar Mahasiswa Melalui Pembelajaran Berbasis Virtual Class. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 10(1), 74–80.

Sumarmo, U. (2004). Kemandirian Belajar: Apa, Mengapa, dan Bagaimana dikembangkan pada Peserta Didik. *Makalah pada Seminar Tingkat Nasional*. FPMIPA UNY, 1-9.

Yusny, R., & Ibnu Yasa, G. (2019). Mengembangkan (Pembelajaran) Blended Learning dengan Sistem Lingkungan Pembelajaran Virtual (VLE) di PTKIN. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, 19(1), 103-127. <https://doi.org/10.22373/jiif.v19i1.3707>