

# PENGEMBANGAN SISTEM PEMBELAJARAN DARING UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG STUDI KASUS PADA PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI



Jurusan Manajemen Dakwah  
Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
UIN Sunan Gunung Djati Bandung

Redaksi: Gedung Fakultas Dakwah Dan Komunikasi  
Lt 2. Ruang Jurusan Manajemen Dakwah  
Jl. AH. Nasution No. 105 Cipadung Cibiru Bandung  
Telepon : 022-7810788 Fax : 0227810788  
E-mail : md@uinsgd.ac.id  
Website : <http://md/uinsgd.ac.id>

ISBN 978-623-6524-07-7



PENGEMBANGAN SISTEM PEMBELAJARAN  
DARING UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN  
GUNUNG DJATI BANDUNG STUDI KASUS  
PADA PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

PENGEMBANGAN SISTEM PEMBELAJARAN DARING UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN  
GUNUNG DJATI BANDUNG STUDI KASUS PADA PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

# PENGEMBANGAN SISTEM PEMBELAJARAN DARING UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG STUDI KASUS PADA PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI



H. Enjang AS  
H. Mukhlis Aliyudin  
H. Sarbini



Pengembangan Sistem Pembelajaran Daring Universitas Islam Negeri  
Sunan Gunung Djati Bandung Studi Kasus Pada Program Studi Ilmu  
Komunikasi

Dr. H. Enjang AS, M.Si, M.Ag  
Dr. H. Mukhlis Aliyudin, M. Ag  
Dr. H. Sarbini, M.Ag



**Jurusan Manajemen Dakwah  
Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
UIN Sunan Gunung Djati Bandung**

# Pengembangan Sistem Pembelajaran Daring Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung Studi Kasus Pada Program Studi Ilmu Komunikasi

**Penulis :**

Dr. H. Enjang AS, M.Si, M.Ag  
Dr. H. Mukhlis Aliyudin, M. Ag  
Dr. H. Sarbini, M.Ag

**ISBN:** 978-623-6524-07-7

**Editor:**

Asep Iwan Setiawan

**Penyunting :**

Asep Iwan Setiawan

**Desain Sampul dan Tata Letak:**

Cecep Abdu Rohman

**Penerbit:**

Jurusan Manajemen Dakwah  
Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
UIN Sunan Gunung Djati Bandung

**Redaksi:**

Gedung Fakultas Dakwah Dan Komunikasi  
Lt 2. Ruang Jurusan Manajemen Dakwah  
Jl. AH. Nasution No. 105 Cipadung Cibiru Bandung  
Telepon : 022-7810788  
Fax : 0227810788  
E-mail : [md@uinsgd.ac.id](mailto:md@uinsgd.ac.id)  
Website : <http://md.uinsgd.ac.id>

Cetakan pertama, November 2021

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan Penelitian Liptadimas Anggaran 2019 “Pengembangan Sistem Aplikasi LMS Pembelajaran Daring Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung (Studi Kasus Pada Program Studi Ilmu Komunikasi)”. Dalam menyelesaikan penelitian ini banyak pihak yang telah membantu dan berperan aktif secara langsung maupun tidak. Kami mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada,

1. LP2M yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.
2. Narasumber yang telah memberikan pengalaman dan ilmu baru serta saran yang bermakna dalam penelitian ini.
3. Bapak/Ibu Dosen dan pengelola Prodi di Program Studi Ilmu Komunikasi yang telah bekerja sama dengan team peneliti dan memberi saran yang bermakna dalam penelitian.
4. Mahasiswa/i Prodi Ilmu Komunikasi yang telah membantu dan berpartisipasi dalam proses pengumpulan data untuk keperluan dan kepentingan penelitian.
5. Serta semua pihak yang tidak disebut dan tidak ditulis yang sudah berkenan memberikan bantuan, sehingga penelitian dapat diselesaikan dengan baik.

Penelitian ini untuk memberikan kontribusi dalam peningkatan dan efektifitas komunikasi dalam proses dan hasil pembelajaran melalui sistem Aplikasi LMS pembelajaran daring di UIN SGD khususnya Program Studi Ilmu Komunikasi. Maka kritik dan saran dari berbagai pihak selalu kami harapkan dan kami berharap penelitian ini memberikan rmanfaat. Amin.

Bandung, September 2021

-- Team Penulis --

## DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	3
BAB III TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN .....	14
A. Tujuan Penelitian .....	14
B. Manfaat Penelitian .....	14
BAB IV METODE PENELITIAN .....	15
A. Rancangan Penelitian .....	15
B. Variabel Penelitian .....	16
C. Subjek Penelitian.....	16
D. Lokasi Penelitian.....	16
E. Prosedur Penelitian.....	17
F. Teknik Pengumpulan Data.....	17
G. Instrumen Penelitian.....	18
H. Analisis Deskriptif .....	20
BAB V HASIL PENELITIAN .....	22
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN .....	28
DAFTAR PUSTAKA .....	29

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Perkembangan dan pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dinilai cepat dan memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi setiap orang untuk mengetahui dan memperoleh informasi secara singkat. Kebutuhan setiap orang mengenai info begitu mudah dan cepat dengan cara menghubungkan ke internet, yang memberikan layanan dan fasilitas info dengan cepat tanpa terhalang dengan waktu, ruang serta jarak. Kemudahan ini memberikan kecepatan dan efisiensi waktu bagi orang yang ingin mendapatkan info dari sumber yang jauh. Perkembangan dan pertumbuhan teknologi internet ini muncul dengan berbagai tampilan atau aplikasi terupdate khususnya di bidang pendidikan yaitu sebagai proses dan sarana pembelajaran.

Trend perkembangan dunia saat ini telah bergeser dari cara-cara konvensional menjadi modern berbasis teknologi, sejalan dengan perkembangan revolusi industri yang saat ini sudah memasuki pada Revolusi Industri 4.0. Indikator era industri 4.0 ditandai dengan pesatnya penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam berbagai bidang termasuk dalam bidang pendidikan tinggi. Peran dan fungsi TIK dalam organisasi baik organisasi yang berorientasi profit ataupun non profit seperti universitas pada dasarnya adalah sebagai pendukung (support) bagi proses bisnis universitas, yang bertujuan agar performa universitas lebih meningkat secara efektif, efisien dan akurat baik pada kegiatan input, proses dan output pada seluruh level managerial universitas, sehingga diharapkan kinerja universitas lebih maksimal dalam melayani *customer* terutama mahasiswa.

Penerapan TIK pada universitas tentu saja tidak dapat dilakukan tanpa melalui proses identifikasi kebutuhan dan analisis tujuan universitas, sebagai *support system*, penerapan TIK harus sejalan dengan bisnis proses universitas

dan harus mendukung pencapaian tujuan universitas. Tujuan universitas hendaknya ditetapkan dan dinyatakan secara jelas dan terukur oleh universitas baik tujuan strategis atau tujuan jangka panjang, ketidakjelasan tujuan universitas dapat menyebabkan penerapan TIK menjadi salah arah, *mislanning* dan menjadikan investasi yang telah dikeluarkan untuk pengembangan TIK menjadi sia-sia. Selarasnya tujuan TIK Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati (UINSGD) menjadi salah satu faktor yang menambah *competitive advantage* universitas.

Tugas utama perguruan tinggi adalah tri dharma yaitu proses akademik yang meliputi pengajaran, penelitian, dan pengabdian pada masyarakat. Pembelajaran merupakan muara dari proses akademik yang terjadi di perguruan tinggi. Seiring dengan perkembangan dan ketersediaan fasilitas TIK, proses pembelajaran mengalami pergeseran dengan menghadirkan teknologi tersebut dengan pembelajaran dalam jejaring (daring) baik sebagai suplemen, komplemen, maupun substitusi.

Sehubungan dengan pemberdayaan teknologi, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan Sistem Aplikasi LMS Pembelajaran Daring di Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati dengan pilot project pada beberapa mata kuliah di Program Studi Ilmu Komunikasi.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, permasalahan penelitian ini adalah Bagaimana Efektifitas Komunikasi Penggunaan Sistem Aplikasi LMS Pembelajaran Daring Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati?

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Sistem Aplikasi Learning Management System (LMS) dan Moodle

Aplikasi merupakan perangkat lunak yang beroperasi pada suatu sistem yang dikembangkan untuk melakukan sebuah perintah. Aplikasi berasal dari kata “*application*” yaitu penerapan atau penggunaan. Secara harfiah, adalah penerapan perangkat lunak yang dikembangkan dengan memiliki tujuan untuk melakukan tugas sesuai instruksi. Ada tiga kelompok dalam aplikasi yaitu, *pertama* aplikasi desktop, *kedua* aplikasi dan *ketiga* aplikasi mobile. Kelompok yang terakhir ini yang sudah banyak sekali penggunaannya.

Aplikasi dapat berfungsi dan beroperasi di berbagai perangkat yang sudah dilengkapi oleh *operating system* (OS) pada perangkat tersebut. Kriteria yang menandakan aplikasi memiliki kualitas dan manfaat bagi pengguna, yaitu dapat memenuhi kebutuhan user, dapat berjalan di multi-platform dan dapat merespon instruksi dengan cepat serta membutuhkan *resource* (*processor, memory, storage*) yang rendah.

Menurut Ryan K.Ellis (2009) *Learning Management System* atau disingkat LMS adalah sebuah perangkat lunak atau software untuk keperluan administrasi, dokumentasi, pencarian materi, laporan sebuah kegiatan, pemberian materi pelatihan kegiatan belajar mengajar secara online yang terhubung ke internet. LMS digunakan untuk membuat materi pembelajaran online berbasis web dan mengelola kegiatan proses pembelajaran serta hasilnya. LMS ini sering disebut juga dengan platform *e-learning* atau *learning content management system* (LCMS). Di dalam LMS juga terdapat fitur yang dapat memenuhi semua kebutuhan dari pengguna dalam hal pembelajaran.

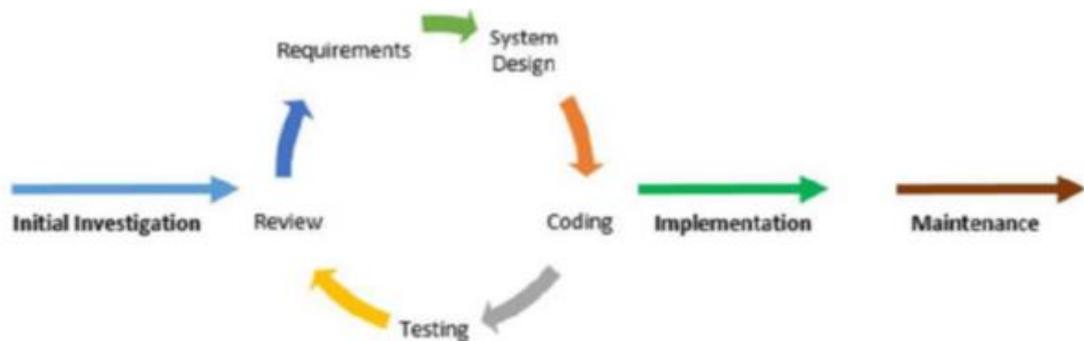
Menurut (Riyadi, 2010) tampilan yang ada di LMS pada umumnya harus mencakup seperti dibawah ini, yaitu : 1). Kelengkapan administrasi seperti rancangan pembelajaran semester (RPS), metode pengajaran, jadwal perkuliahan, tugas mahasiswa baik UTS maupun UAS, jadwal ujian UTS dan UAS, sumber referensi, profil dan kontak dosen, pelacakan/*tracking* dan *monitoring*. 2). Penyampaian materi dan bahan perkuliahan serta kemudahan untuk bisa mengakses sumber referensi. 3). Penilaian (mingguan, bulanan maupun semesteran). 4). Ujian tengah atau akhir semester secara *online* dan pengumpulan *feedback*. Dan terakhir 5). Komunikasi (antara dosen dan mahasiswa ataupun antar mahasiswa, diskusi maupun chat).

LMS memfasilitasi mahasiswa untuk bisa melihat materi perkuliahan, tugas yang diberikan oleh dosen, mengupload tugas, nilai tugas, dan peringkat berdasarkan hasil nilai tugas yang diperoleh mahasiswa, mengetahui modul yang disajikan dalam setiap semester, mengetahui tugas yang harus dikerjakan sesuai deadline, dan mengetahui jadwal presentasi, diskusi secara online baik dengan dosen maupun narasumber lainnya.

LMS dapat membangun dan mengembangkan lingkungan belajar secara virtual atau online yang digunakan oleh PT atau Universitas sehingga dosen dapat dengan mudah mengelola perkuliahan dan penyampaian atau sharing informasi dengan semua mahasiswa dalam proses pembelajaran selama satu semester ke depan. Dalam proses belajar online bisa ditempuh dalam waktu singkat, diselesaikan dalam sesi online. Kegiatan belajar online ini kemudian dikenal dengan E-learning. Contoh LMS antara lain: atutor, blackboard, claroline, moodle, dan sebagainya. Moodle memberikan fasilitas open source dan program dalam proses pembelajaran diadakan dalam bentuk web. Program ini menyediakan tempat bagi mahasiswa untuk mendapatkan sumber atau materi perkuliahan. Dengan penggunaan Moodle dosen akan memberikan materi atau bahan ajar perkuliahan, memberi atau menyimak tugas, memfasilitasi jurnal elektronik dan sumber-sumber pembelajaran lainnya.

Menurut (Wikipedia, 2016) *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment* yang disingkat menjadi moodle adalah perangkat lunak yang diciptakan dan dikembangkan untuk proses pembelajaran dengan penggunaan internet. Moodle yaitu salah satu aplikasi untuk menunjang proses pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi informasi atau yang disebut pembelajaran elektronik atau *e-learning*. Moodle sebagai produk *open source* (sumber terbuka) di bawah lisensi GNU atau general public sehingga penggunaannya dapat secara bebas. Penggunaan moodle sangat mudah dan praktis dengan instal di komputer dan sistem operasi yang bisa menjalankan *Hypertext Preprocessor* (PHP) dan mendukung database *structured query language* (SQL).

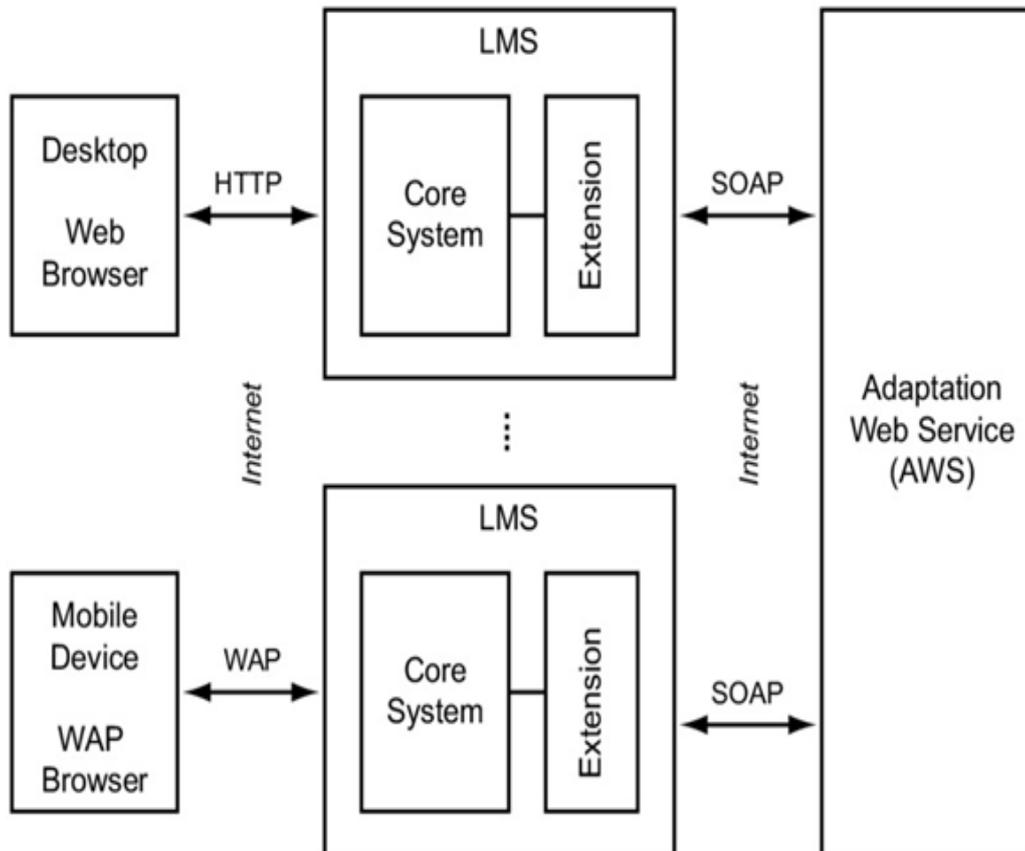
Pengembangan aplikasi LMS yang berbasis moodle harus menggunakan metode dan pendekatan prototipe, agar dalam tahapan proses pembuatan aplikasi bisa dilakukan dengan kaidah Software Development Life Cycle (SDLC). Dibawah ini merupakan gambar Kaidah Prototyping Development Life Cycle.



Gambar 1. Prototyping Development Life Cycle

Aplikasi LSM yang tersambung dengan internet akan melakukan permintaan data ke server, permintaan basis data akan disambungkan dahulu ke dalam server web service lalu akan melakukan permintaan data ke server LMS. LMS yaitu aplikasi client yang digunakan media *e-learning* yang berbasis web. Data yang didapat server mengirimkan respon dari aplikasi client tersebut. Data yang dikirim menggunakan internet untuk dapat diterima oleh aplikasi client dalam

platform web dan mobile. Gambar dibawah ini menjelaskan adanya suatu hubungan perangkat client, LMS dan web service.



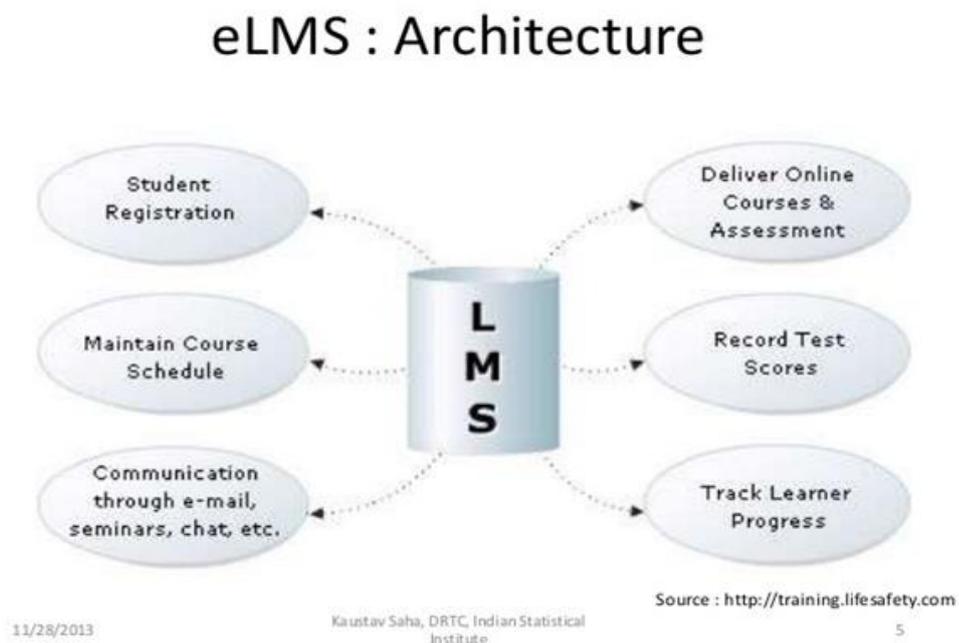
Gambar 2. Arsitektur Sistem LMS

Arsitektur aplikasi menggambarkan perilaku aplikasi yang digunakan dalam bisnis, berfokus pada bagaimana mereka berinteraksi satu sama lain dan dengan pengguna. Ini difokuskan pada data yang dikonsumsi dan diproduksi oleh aplikasi daripada struktur internalnya. Dalam manajemen portofolio aplikasi, aplikasi dipetakan ke fungsi dan proses bisnis serta biaya, kualitas fungsional, dan kualitas teknis untuk menilai nilai yang diberikan.

Arsitektur aplikasi dipergunakan atas dasar kebutuhan dan fungsional. Karena akan melibatkan suatu interaksi antara aplikasi, database, dan sistem middleware secara fungsional. Dan ini akan membantu mengidentifikasi masalah integrasi maupun kesenjangan dalam fungsional. Sebuah rencana migrasi

kemudian dapat disusun untuk sistem yang berada di akhir siklus hidup perangkat lunak atau yang memiliki risiko teknologi yang melekat.

Arsitektur aplikasi mencoba memastikan rangkaian aplikasi yang digunakan oleh organisasi untuk membuat arsitektur komposit dapat diskalaan, andal, tersedia dan dapat dikelola. Arsitektur aplikasi mendefinisikan bagaimana beberapa aplikasi siap untuk bekerja sama. Ini berbeda dari arsitektur perangkat lunak yang berhubungan dengan desain teknis tentang bagaimana suatu sistem dibangun. Berikut adalah arsitektur aplikasi LMS pada gambar dibawah ini.



Gambar 3. Arsitektur Aplikasi LMS

## B. Computer Mediated Communication

Secara umum menurut Luppacini (2007), *Computer Mediated Communication* atau CMC dideskripsikan sebagai komunikasi yang dimediasi oleh komputer yang dilakukan antara individu atau kelompok yang terpisah secara ruang dan/atau waktu. Dalam konteks CMC, komputer yang dimaksud adalah segala bentuk teknologi yang berbasis komputer seperti personal computer, laptop, handphone, tab, dan lain sebagainya. Karakteristik CMC diantaranya adalah

kapasitas komunikasi *asynchronous* dan *synchronous*, interaktifitas yang tinggi dan komunikasi multi arah (Luppisini, 2007).

Dalam dunia pendidikan, para ahli menilai bahwa CMC memungkinkan masyarakat yang lebih luas untuk mengakses pendidikan karena biayanya lebih murah. Adanya CMC juga memungkinkan para pekerja dan orang-orang yang tinggal di tempat yang jauh dari sekolah untuk melakukan studi yang mereka inginkan (Dirr, 1990). Selain itu, CMC memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk melanjutkan diskusi dan dialog akademik di luar jadwal kuliah yang bisa dipantau langsung oleh dosen sehingga proses belajar berjalan secara terus-menerus (McComb, 1994).

Sherblom (2010) mengungkapkan beberapa perspektif teoritis yang ada pada CMC ke dalam poin-poin di bawah ini :

### 1. *The Medium and Media Richness*

Poin ini merujuk pada bagaimana kemampuan media CMC untuk menyediakan: (a) Informasi personal, (b) Pemberian *feedback* secara langsung, (c) *Social cues*, dan (d) Mempermudah komunikasi dan penggunaan bahasa (Turman&Schrodt, 2005).

### 2. *Social Presence*

Short, Williams, dan Christie (1976) mendefinisikan *social presence* sebagai sejauh mana media komunikasi bisa memfasilitasi komunikasi secara sosial-emosional dan memungkinkan seseorang untuk memahami orang lain. Di sisi lain, CMC menurunkan, memodifikasi dan mengeliminasi banyak *vocal and physical cues* (Kuehn, 1994; Walther, Gay, & Hancock, 2005). Ketiadaan vocal dan physical cues ini dikhawatirkan akan mengurangi pengalaman pembelajaran pada mahasiswa.

### 3. *Interaction Through Social Information Processing*

Berkaitan dengan poin sebelumnya, perspektif social information processing menguji asumsi mengenai pengaruh media richness dan social presence

dalam komunikasi antar manusia. Menurut Ramirez&Zhang, 2007; Walther, 1993), seorang komunikator akan mengadaptasi strategi pengumpulan informasi agar efektif terlepas dari apapun medium yang digunakan. Cara yang digunakan adalah dengan melakukan substitusi pesan verbal yang eksplisit untuk segala pesan nonverbal yang tidak terjangkau oleh media yang digunakan. Selain itu juga dengan melakukan interpretasi kontekstual yang tersedia untuk menerjemahkan perilaku dan emosi dari komunikator.

#### *4. Identity and Deindividuation*

Model Social identity of deindividuation effects (SIDE) beragumen mengenai kecenderungan dalam tersedianya social cues and juga dalam anonimitas secara visual akan mempengaruhi interaksi dalam CMC (Postmes, Spears & Lea, 1998). Hal ini terjadi karena CMC mereduksi jenis isyarat sosial yang tersedia sehingga perhatian komunikator bergeser ke kesan yang muncul dalam gaya komunikasi, pilihan kata, keputusan paralinguistik, dan kecenderungan tipografi. Isyarat-isyarat ini menjadi terlalu ditekankan dan cenderung mengabadikan kesan stereotip dan kesimpulan tentang status sosial, kelas, jenis kelamin, ras, dan etnis (Garcia, Standlee, Bechkoff, & Cui, 2009; Hancock & Dunham, 2001). ; Lee, 2005, 2007).

Melalui pengaruh isyarat yang dikurangi dan anonimitas visual, proses deindividuasi terjadi yang mendorong pengguna untuk mengidentifikasi dengan identitas kelompok. dan mempromosikan kategorisasi diri dan orang lain dalam hal kelompok " (Wang et al., 2009, hlm. 61). Tugas dan fungsi kelompok mempengaruhi arti-penting identitas individu dan kelompok tetapi, secara umum, ketika identitas kelompok menjadi lebih menonjol, seorang individu mengalami penurunan kesadaran diri, peningkatan kesesuaian dengan norma-norma kelompok, dan kontras konseptual yang lebih tajam antara in-group dan out-group (Lee, E. 2004). Dengan demikian, berkurangnya variasi isyarat sosial, penekanan berlebihan pada isyarat tekstual, anonimitas visual, dan deindividuasi yang dihasilkan, dapat merangsang komunikasi yang kurang reflektif diri dan interpretasi yang lebih bias

stereotip dari peserta CMC lainnya (Hancock & Dunham, 2001; Kim, 2002; Lee, E. 2004).

### 5. *Hyperpersonal Relationship*

Dalam CMC, individu dapat mengalokasikan kembali sumber daya kognitif yang digunakan untuk memproses isyarat nonverbal untuk merencanakan, menyusun, mengedit, dan meninjau isi pesan; menyusun pesan secara strategis untuk menghadirkan citra diri yang diinginkan (Duthler, 2006; Walther, 1996). Kemampuan mengedit ini menghasilkan rasa kontrol atas komunikasi yang mengurangi hambatan komunikasi dan memfasilitasi pengungkapan diri (Schouten, Valkenburg, & Peter, 2007; Walther, 1996; Walther & Parks, 2002). Lingkaran umpan balik CMC mengintensifkan interaksi dan mendorong pengungkapan perasaan yang lebih terbuka bahkan pada tahap awal hubungan.

Karena itulah CMC mendukung mahasiswa untuk tumbuh, merasa lebih nyaman, menjadi lebih jujur, dan terlibat dalam pengungkapan diri yang lebih baik (Gibbs, Ellison, & Heino, 2008; Vess, 2005). Dosen dapat memanfaatkan hal ini untuk membangun koneksi di antara mahasiswa sehingga tercipta partisipasi, pembelajaran kolaboratif yang pada akhirnya menghasilkan lebih banyak diskusi, mengoordinasikan kegiatan antar kelas (Kirkpatrick, 2005; Michinov, Michinov, & Toczek-Capelle, 2004).

Terlepas dari berbagai perspektif teoritik mengenai CMC, McComb (1994) mengungkapkan bahwa penggunaan CMC di kelas berhubungan dengan peningkatan tanggung jawab dan inisiatif dari mahasiswa. Hal ini karena biasanya dalam setting kelas mahasiswa jarang mengambil inisiatif untuk berbicara dan berkomunikasi, mahasiswa cenderung memiliki keinginan yang rendah untuk mengkonfirmasi pertanyaan dan materi yang belum dipahami. Menurut McComb (1994), pola komunikasi dalam CMC bisa meningkatkan inisiatif mahasiswa untuk mengkomunikasikan isi pikirannya dengan lebih jelas sehingga pemahaman terhadap materipun menjadi meningkat.

Berikut ini merupakan empat poin yang diungkapkan oleh McComb (1994) yang mengungkapkan bahwa CMC merupakan sebuah pendekatan yang efisien dalam dunia pendidikan yaitu,

*1. Access to Resources*

Dengan menggunakan CMC, edukator atau dosen bisa mengunggah semua materi pembelajaran dalam satu waktu sehingga bisa diakses oleh semua mahasiswa kapanpun dan dimanapun. Hal ini memungkinkan proses pembelajaran menjadi tidak terbatas jam kuliah dan ruang kelas. Selain itu, McComb (1994) juga mengungkapkan bahwa inisiatif mahasiswa dalam mengelola sumber materi perkuliahan yang diberikan oleh dosen bisa melatih tanggung jawab dari mahasiswa tersebut.

*2. Facilitates Quick Assignment Turnaround*

CMC memungkinkan pengiriman tugas secara online, hal ini mampu mempercepat proses penilaian dan feedback dari dosen pada tugas yang dikerjakan oleh mahasiswa. Semakin cepat proses penilaian oleh dosen ini sangat bermanfaat karena akan memberikan mahasiswa waktu lebih banyak untuk memperbaiki tugasnya.

*3. Keep Course Records*

Terdapat fitur yang sangat membantu baik dosen maupun mahasiswa, yaitu bagaimana semua proses pembelajaran dimulai dari presensi, materi pembelajaran, pengumpulan tugas, quiz dan ujian semuanya terekam dengan baik secara online. Ini sangat memudahkan dosen untuk melihat progress masing-masing mahasiswa. Selain itu mahasiswa juga akan lebih mudah dalam mengakses dan mengevaluasi proses pembelajaran yang dijalani.

*4. Focused Participation*

Efisiensi lain yang bisa didapat dengan menggunakan CMC adalah kemampuan untuk berkomunikasi langsung baik secara individual maupun secara grup. Hal ini mendukung fakta bahwa setiap mahasiswa merupakan unik dan

memiliki kemampuan belajar yang berbeda-beda. Sejalan dengan hal tersebut Sprague (1993) mengatakan bahwa kegiatan mengajar yang baik adalah ketika seorang pengajar “*able to craft very specific message tailored to the demands of a particular learner at a particular moment*”.

Dalam membahas mengenai CMC, Saritas (2006) mengkategorikan CMC ke dalam tiga jenis, yaitu: (1) *Adjunct Model*, yaitu ketika dosen mengintegrasikan internet sebagai bagian formal dari proses pembelajaran. Misalnya dengan meminta mahasiswa untuk melakukan penelitian investigasi dengan melakukan pencarian data, melakukan survey, dan interview secara online. Selain itu contoh lainnya adalah dengan memberikan mahasiswa kesempatan untuk berlatih quiz secara online. Berdasarkan hasil penelitian dari Twigg (2003) hal ini mampu meningkatkan nilai mahasiswa. (2) *The Mixed Mode*, karakteristik utama dari *mixed mode* adalah pengurangan waktu pertemuan kelas tatap muka, dan menggantinya dengan kegiatan pembelajaran instruksional berbasis komputer. Selain itu, *mixed mode* juga dapat digunakan untuk seminar online untuk mendorong keterlibatan aktif dalam merancang dan membangun argumen yang mendorong perubahan kognitif pada mahasiswa. (3) *The On-line Mode*, model ini menghilangkan semua pertemuan tatap muka di kelas dan mengalihkan penyampaian materi, presentasi, diskusi, tugas, dan interaksi di antara mahasiswa secara online.

Pada akhirnya CMC membutuhkan upaya secara kognitif dan proses adaptasi (Kock, 2004). Selain itu, dosen juga harus melakukan lebih dari sekadar mengenal teknologi. Pengetahuan tentang kemampuan kognitif mahasiswa, emosi, ketidakpastian, kecemasan mahasiswa dan pengalaman dengan teknologi juga penting (Sherry, 2004). Dosen harus mempertimbangkan bagaimana merancang pengaturan terbaik secara online dalam hal instruksi tugas, konten materi yang mempromosikan pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif dengan cara yang tentu berbeda dari lingkungan kelas tatap muka (Worley & Tesdell, 2009).



## **BAB III**

### **TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

#### **A. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan Permasalahan yang telah dirumuskan, secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk Mengetahui Efektifitas Komunikasi Penggunaan Sistem Aplikasi LMS Pembelajaran Daring Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati.

#### **B. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

##### 1. Secara Teoritis

Dari penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan secara umum, khususnya mengenai sistem aplikasi LMS pembelajaran daring Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati

##### 2. Secara Praktis

Diharapkan dengan adanya penelitian ini mampu memberikan gambaran dan pemahaman kepada pembaca, sistem aplikasi LMS pembelajaran daring Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati.

## BAB IV

### METODE PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metodologi kuantitatif. Menurut Mulyadi (2013) masalah kuantitatif lebih umum memiliki wilayah yang luas, tingkat variasi yang kompleks namun berlokasi dipermukaan. Creswell (dalam Akbar, 2010) menyebutkan bahwa pendekatann kuantitatif merupakan sebuah metode penelitian yang dimana penelitian yang akan dilakukan, penyusunan pertanyaan, batasan pertanyaan, teknik pengumpulan data, alat ukur dan cara menganalisisnya dipilih dan diputuskan langsung oleh peneliti secara objektif.

Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Sugiyona, 2013 bahwa yang disebut dengan pendekatan kuantitatif yaitu suatu pendekatan yang terencana dan memiliki spesifikasi yang sistematis dan terstruktur dengan jelas dari mulai membuat design penelitian hingga hasil yang di dapat dari penelitian yang telah dilakukan.

Pendekatan kuantitatif ini berawal dari pemikiran Auguste Comte yang dengan wawasan filsafat positivisme ia menolak metafisik dan teologik (Afiatin, 1997).

Dalam penelitian ini, data akan dikumpulkan dari responden dengan menggunakan kuesioner secara *online*, menggunakan *Google form*. Penggunaan metode penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan dampak efektifitas komunikasi penggunaan sistem aplikasi LMS dalam pembelajaran daring UIN SGD. Penelitian ini akan dilaksanakan pada mata kuliah di Progam Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati sebagai pilot project.

## **B. Variabel Penelitian**

Menurut Hatch dan Farhady, 1981 (dalam Ridha, 2017) mengatakan bahwa variabel penelitian adalah atribut ataupun ciri dari seseorang, atau objek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan objek yang lain. Sedangkan Sugiyono, 2009 (dalam Ridha, 2017) mengatakan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut dari objek yang mempunyai suatu variasi yang nantinya dapat ditetapkan oleh peneliti untuk di kaji lebih dalam lagi sehingga dapat di tarik suatu kesimpulan yang objektif.

Variabel pada penelitian ini adalah efektifitas komunikasi menggunakan skala computer mediated communication

## **C. Subjek Penelitian**

Subjek pada penelitian ini adalah mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Gunung Djati Bandung yang memiliki karakteristik sebagai berikut: (1) Berstatus mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi aktif (2) Pembelajaran yang menggunakan sistem Online LMS.

*Populasi.* Supardi (1993) populasi adalah sekumpulan elemen-elemen atau obyek yang memiliki informasi yang dicari oleh peneliti dan akan digunakan dalam membuat kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa jurusan ilmu komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Gunung Djati Bandung yang melaksanakan perkuliahaan secara online menggunakan aplikasi LMS.

*Sample.* Peneliti melakukan pengambilan sampel dengan *Simple Random Sampling*. Menurut sugiyono (2014) *Simple Random Sampling* merupakan teknik pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut.

## **D. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini dilakukan di Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Penelitian ini

dilakukan dengan pengambilan data melalui google form kepada mahasiswa yang melaksanakan perkuliahan secara online.

#### **E. Prosedur Penelitian**

Tahapan dalam penelitian ini diantaranya adalah persiapan, pelaksanaan, pengolahan data, serta penyusunan laporan.

*Tahap Persiapan.* Peneliti menentukan permasalahan yang akan diteliti, kemudian mencari dasar-dasar teori serta ruang lingkupnya. Kemudian menentukan masalah mengenai bagaimana dampak efektifitas komunikasi penggunaan sistem aplikasi LMS dalam pembelajaran daring UIN SGD. Setelah ditemukan fokus permasalahan peneliti melakukan server untuk data awal, serta melengkapinya dengan melakukan studi literatur, dan membuat rancangan penelitian berdasarkan variabel yang diteliti.

*Tahap Pelaksanaan.* Pada tahap pelaksanaan ini mempersiapkan alat ukur yang akan digunakan berupa kuesioner yang mencakup variabel yang akan diteliti. Peneliti kemudian mulai mengumpulkan data dengan cara membagikan kuesioner.

*Tahap Pengolahan Data.* Peneliti melakukan penilaian terhadap data yang telah terkumpul berdasarkan hasil kuesioner, kemudian diinput dalam bentuk tabulasi, setelah itu dilakukan analisis data.

*Tahap Penyusunan Laporan.* Tahap akhir yang dilakukan peneliti yaitu menyusun hasil penelitian kedalam bentuk laporan sampai dengan selesai.

#### **F. Teknik Pengumpulan Data**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner dengan instrumen yang digunakan yaitu skala likert, dimana variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi dimensi, dimensi dijabarkan menjadi sub variabel, kemudian sub variabel dijabarkan menjadi indikator-indikator yang dapat diukur. Akhirnya indikator-indikator yang terukur ini dapat dijadikan titik tolak untuk membuat item instrumen berupa pertanyaan atau pernyataan yang perlu dijawab oleh responden (Amirullah, 2015).

## G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian di penelitian ini diperlukan untuk membuat penelitian menjadi lebih valid, cermat, lengkap dan sistematis, Instrumen di penelitian ini yaitu menggunakan angket / kuesioner. Angket sendiri merupakan sebuah alat untuk mengumpulkan data yang berbentuk daftar pertanyaan dan diisi oleh responden (Hadi, 2010).

Skala *Computer Mediated Communication* di penelitian ini menggunakan instrumen yang disusun dari aspek oleh McComb (1994) yaitu berupa *Access to Resources, Facilitates Quick Assignment Turnaround, Keep Course Records, Focused Participation*. Skala ini total 13 item *favorable*.

Table 1. Skala Computer Mediated Communication

No	Pertanyaan	Sangat Efektif	Efektif	Cukup Efektif	Kurang Efektif	Tidak Efektif
<i>Access to Resources</i>						
1	Apakah penggunaan LMS efektif dalam pengunggahan materi pembelajaran pada satu waktu ?					
2	Apakah penggunaan LMS efektif bagi mahasiswa dalam mengakses semua materi kapanpun dan dimanapun ?					
<i>Facilitates Quick Assignment Turnaround</i>						
3	Apakah penggunaan LMS efektif dalam pengiriman tugas secara online ?					
4	Apakah penggunaan LMS efektif mampu					

	mempercepat proses penilaian?					
<b>5</b>	Apakah penggunaan LMS efektif mempercepat feedback dari dosen kepada tugas yang dikerjakan oleh mahasiswa ?					
<i>Keep Course Records</i>						
<b>6</b>	Apakah penggunaan LMS efektif bagi mahasiswa dalam proses pembelajaran ?					
<b>7</b>	Apakah penggunaan LMS efektif untuk pengisian presensi bagi mahasiswa ?					
<b>8</b>	Apakah penggunaan LMS efektif bagi mahasiswa dalam mendapatkan materi pembelajaran ?					
<b>9</b>	Apakah penggunaan LMS efektif membantu mahasiswa dalam pengumpulan tugas ?					
<b>10</b>	Apakah penggunaan LMS efektif dapat mahasiswa dalam mengerjakan Quiz ?					
<b>11</b>	Apakah penggunaan LMS					

	efektif bagi mahasiswa dalam mengerjakan soal-soal ujian ?					
<i>Focused Participation</i>						
<b>12</b>	Apakah penggunaan LMS efektif bagi mahasiswa dalam berkomunikasi mahasiswa secara individu dengan dosen ?					
<b>13</b>	Apakah penggunaan LMS efektif bagi mahasiswa dalam berkomunikasi secara kelompok dengan dosen ?					

## H. Analisis Deskriptif

Statistika deskriptif adalah metode statistik yang menggambarkan kondisi dan karakteristik dari data, baik menggunakan tabel maupun menggunakan grafik. Tabel pada statistika deskriptif, bisa menginformasikan *mean*, median, modus, standar deviasi, varians, frekuensi, kuantil, distribusi frekuensi, dan lain sebagainya. Sedangkan grafik dapat digunakan untuk menampilkan informasi dari data secara visual sehingga lebih mudah untuk mengambil informasi (Wibisono, 2009). Statistik adalah Data, angka, table dan grafik. Selain itu, statistik dapat diartikan suatu nilai tertentu misalnya nilai statistik dalam uji F, Uji t, dll (Tiro, 2009).

Data deskriptif pada penelitian ini menggunakan deskriptif frekuensi dengan persentase untuk deskriptif per item pertanyaan. Tujuan dari deskriptif frekuensi dengan persentase digunakan untuk mengetahui frekuensi pada setiap alternatif jawaban. Bentuk distribusi frekuensi persentase dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Jawaban Responden per item

No	Pertanyaan		Jawaban Responden				
			Tidak Efektif	Kurang Efektif	Cukup efektif	Efektif	Sangat Efektif
		Frekuensi					
		Presentase					

Untuk memperoleh frekuensi relatif (angka persen) dipergunakan rumus :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Dimana :

P = Presentase

f = Frekuensi jawaban

n = Jumlah responden

## BAB V

### HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian mengenai Dampak Efektifitas Komunikasi Penggunaan Sistem Aplikasi LMS Pembelajaran Daring Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati akan dipaparkan dibawah ini.

#### 1. Dimensi *Access to Resources*

Tabel 3. Tanggapan Responden pada Dimensi *Access to Resources*

No	Pertanyaan	Jawaban Responden					Tingkat keefektifan
		Tidak Efektif	Kurang Efektif	Cukup efektif	Efektif	Sangat Efektif	
1	Apakah penggunaan LMS efektif dalam pengunggahan materi pembelajaran pada satu waktu ?	0	0	0	499	514	100.0
		0	0	0	49.3	50.7	
2	Apakah penggunaan LMS efektif bagi mahasiswa dalam mengakses semua materi kapanpun dan dimanapun ?	0	0	0	531	482	100.0
		0	0	0	52.4	47.6	

Berdasarkan Tabel diatas, pada dimensi *Access to Resources*, pada pertanyaan 1 sebanyak 499 orang responden (49.3%) menyatakan bahwa penggunaan LMS efektif dalam pengunggahan materi pembelajaran pada satu waktu dan sebanyak 514 orang responden (50.7%) menyatakan bahwa bahwa penggunaan LMS sangat efektif dalam pengunggahan materi pembelajaran pada satu waktu. Pada pertanyaan 2, sebanyak 531 orang responden (52.4%) menyatakan bahwa penggunaan LMS efektif bagi mahasiswa dalam mengakses semua materi kapanpun dan dimanapun dan sebanyak 482 orang responden (47.6%) menyatakan

bahwa penggunaan LMS sangat efektif bagi mahasiswa dalam mengakses semua materi kapanpun dan dimanapun.

## 2. Dimensi *Facilitates Quick Assignment Turnaround*

Tabel 4. Tanggapan Responden pada Dimensi *Facilitates Quick Assignment Turnaround*

No	Pertanyaan	Jawaban Responden					Tingkat keefektifan
		Tidak Efektif	Kurang Efektif	Cukup efektif	Efektif	Sangat Efektif	
3	Apakah penggunaan LMS efektif dalam pengiriman tugas secara online ?	0	0	0	478	535	100.0
		0	0	0	47.2	52.8	
4	Apakah penggunaan LMS efektif mampu mempercepat proses penilaian?	0	0	0	500	513	100.0
		0	0	0	49.4	50.6	
5	Apakah penggunaan LMS efektif mempercepat feedback dari dosen kepada tugas yang dikerjakan oleh mahasiswa ?	0	0	353	322	338	100.0
		0	0	34.8	31.8	33.4	

Berdasarkan Tabel diatas, pada dimensi *Quick Assignment Turnaround*, pada pertanyaan 3 sebanyak 478 orang responden (47.2%) menyatakan bahwa penggunaan LMS efektif dalam pengiriman tugas secara online dan sebanyak 535 orang responden (52.8%) menyatakan bahwa bahwa penggunaan LMS sangat efektif dalam pengiriman tugas secara online. Pada pertanyaan 4, sebanyak 500 orang responden (49.4%) menyatakan bahwa penggunaan LMS efektif mampu mempercepat proses penilaian dan sebanyak 513 orang responden (50.6%) menyatakan bahwa penggunaan LMS sangat efektif mampu mempercepat proses

penilaian. Pertanyaan 5, sebanyak 353 orang responden (34.8%) menyatakan bahwa penggunaan LMS cukup efektif mempercepat feedback dari dosen kepada tugas yang dikerjakan oleh mahasiswa, sebanyak 322 orang responden (31.8%) menyatakan bahwa penggunaan LMS efektif mempercepat feedback dari dosen kepada tugas yang dikerjakan oleh mahasiswa, dan sebanyak 338 orang responden (33.4%) menyatakan bahwa penggunaan LMS sangat efektif mempercepat feedback dari dosen kepada tugas yang dikerjakan oleh mahasiswa.

### 3. Dimensi *Keep Course Records*

Tabel 5. Tanggapan Responden pada Dimensi *Keep Course Records*

No	Pertanyaan	Jawaban Responden					Tingkat keefektifan
		Tidak Efektif	Kurang Efektif	Cukup efektif	Efektif	Sangat Efektif	
6	Apakah penggunaan LMS efektif bagi mahasiswa dalam proses pembelajaran ?	0	0	337	361	315	100.0
		0	0	33.3	35.6	31.1	
7	Apakah penggunaan LMS efektif untuk pengisian presensi bagi mahasiswa ?	0	0	0	522	491	100.0
		0	0	0	51.5	48.5	
8	Apakah penggunaan LMS efektif bagi mahasiswa dalam mendapatkan materi pembelajaran ?	0	0	332	354	327	100.0
		0	0	32.8	34.9	32.3	
9	Apakah penggunaan LMS efektif membantu mahasiswa dalam pengumpulan tugas ?	0	0	362	352	299	100.0
		0	0	35.7	34.7	29.5	

<b>10</b>	Apakah penggunaan LMS efektif dapat mahasiswa dalam mengerjakan Quis ?	0	0	294	349	370	<b>100.0</b>
		0	0	29.0	34.5	36.5	
<b>11</b>	Apakah penggunaan LMS efektif bagi mahasiswa dalam mengerjakan soal-soal ujian ?	0	0	347	334	332	<b>100.0</b>
		0	0	34.3	33.0	32.8	

Berdasarkan Tabel diatas, pada dimensi *Keep Course Records*, pada pertanyaan 6 sebanyak 337 orang responden (33.3%) menyatakan bahwa penggunaan LMS cukup efektif bagi mahasiswa dalam proses pembelajaran, sebanyak 361 orang responden (35.6%) menyatakan penggunaan LMS efektif bagi mahasiswa dalam proses pembelajaran, dan sebanyak 315 orang responden (31.1%) menyatakan bahwa penggunaan LMS sangat efektif bagi mahasiswa dalam proses pembelajaran. Pertanyaan 7 sebanyak 522 orang responden (51.5%) menyatakan bahwa penggunaan LMS efektif untuk pengisian presensi bagi mahasiswa, dan sebanyak 491 orang responden (48.5%) menyatakan bahwa penggunaan LMS sangat efektif untuk pengisian presensi bagi mahasiswa. Pertanyaan 8 sebanyak 332 orang responden (32.8%) menyatakan bahwa penggunaan LMS cukup efektif bagi mahasiswa dalam mendapatkan materi pembelajaran, sebanyak 354 orang responden (34.9%) menyatakan bahwa penggunaan LMS efektif bagi mahasiswa dalam mendapatkan materi pembelajaran, dan sebanyak 327 orang responden (32.3%) menyatakan bahwa penggunaan LMS efektif bagi mahasiswa dalam mendapatkan materi pembelajaran. Pertanyaan 9 sebanyak 362 orang responden (35.7%) menyatakan bahwa penggunaan LMS cukup efektif membantu mahasiswa dalam pengumpulan tugas, sebanyak 352 orang responden (34.7%) menyatakan bahwa penggunaan LMS efektif membantu mahasiswa dalam pengumpulan tugas, dan sebanyak 299 orang responden (29.5%) menyatakan bahwa penggunaan LMS sangat efektif membantu mahasiswa dalam pengumpulan tugas. Pertanyaan 10 sebanyak 294 orang responden (29.0%) menyatakan bahwa penggunaan LMS

cukup efektif dapat mahasiswa dalam mengerjakan Quis, sebanyak 349 orang responden (34.5%) menyatakan bahwa penggunaan LMS efektif dapat mahasiswa dalam mengerjakan Quis, dan sebanyak 370 orang responden (36.5%) menyatakan bahwa penggunaan LMS efektif dapat mahasiswa dalam mengerjakan Quis. Pertanyaan 11 sebanyak 347 orang responden (34.3%) menyatakan bahwa penggunaan LMS cukup efektif bagi mahasiswa dalam mengerjakan soal-soal ujian, sebanyak 334 orang responden (33.0%) menyatakan bahwa penggunaan LMS efektif bagi mahasiswa dalam mengerjakan soal-soal ujian, dan sebanyak 332 orang responden (32.8%) menyatakan bahwa penggunaan LMS sangat efektif bagi mahasiswa dalam mengerjakan soal-soal ujian.

#### 4. Dimensi *Focused Participation*

Tabel 6. Tanggapan Responden pada Dimensi *Focused Participation*

No	Pertanyaan	Jawaban Responden					Tingkat keefektifan
		Tidak Efektif	Kurang Efektif	Cukup efektif	Efektif	Sangat Efektif	
12	Apakah penggunaan LMS efektif bagi mahasiswa dalam berkomunikasi mahasiswa secara individu dengan dosen ?	0	240	265	260	248	76.3
		0	23.7	26.2	25.7	24.5	
13	Apakah penggunaan LMS efektif bagi mahasiswa dalam berkomunikasi secara kelompok dengan dosen ?	0	234	266	244	269	76.9
		0	23.1	26.3	24.1	26.6	

Berdasarkan Tabel diatas, pada dimensi *Focused Participation*, pada pertanyaan 12 sebanyak 240 orang responden (23.7%) menyatakan bahwa penggunaan LMS kurang efektif bagi mahasiswa dalam berkomunikasi mahasiswa secara individu

dengan dosen, sebanyak 265 orang responden (26.2%) menyatakan bahwa penggunaan LMS cukup efektif bagi mahasiswa dalam berkomunikasi mahasiswa secara individu dengan dosen, sebanyak 260 orang responden (25.7%) menyatakan bahwa penggunaan LMS efektif bagi mahasiswa dalam berkomunikasi mahasiswa secara individu dengan dosen, dan sebanyak 248 orang responden (24.5%) menyatakan bahwa penggunaan LMS sangat efektif bagi mahasiswa dalam berkomunikasi mahasiswa secara individu dengan dosen. Pertanyaan 13 sebanyak 234 orang responden (23.1%) menyatakan bahwa penggunaan LMS kurang efektif bagi mahasiswa dalam berkomunikasi secara kelompok dengan dosen, sebanyak 266 orang responden (26.3%) menyatakan bahwa penggunaan LMS cukup efektif bagi mahasiswa dalam berkomunikasi secara kelompok dengan dosen, sebanyak 244 orang responden (24.1%) menyatakan bahwa penggunaan LMS efektif bagi mahasiswa dalam berkomunikasi secara kelompok dengan dosen, dan sebanyak 269 orang responden (26.6%) menyatakan bahwa penggunaan LMS sangat efektif bagi mahasiswa dalam berkomunikasi secara kelompok dengan dosen.

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Efektifitas Komunikasi Penggunaan Aplikasi LMS Pembelajaran Daring UIN SGD yaitu,

- 1). Pada Dimensi *Access to Resources*, hal yang paling dirasakan kebermanfaatannya oleh mahasiswa adalah penggunaan LMS dalam pengunggahan materi pembelajaran pada satu waktu.
- 2). Pada Dimensi *Facilitates Quick Assignment Turnaround*, hal yang paling dirasakan kebermanfaatannya oleh mahasiswa adalah penggunaan LMS dalam pengiriman tugas dan mampu mempercepat proses penilaian secara *online*.
- 3). Pada Dimensi *Keep Course Records*, hal yang paling dirasakan kebermanfaatannya oleh mahasiswa adalah penggunaan LMS untuk pengisian presensi bagi mahasiswa.
- 4). Pada Dimensi *Focused Participation*, hal yang paling dirasakan kebermanfaatannya oleh mahasiswa adalah penggunaan LMS efektif bagi mahasiswa dalam berkomunikasi secara kelompok dengan dosen.

Saran yang dapat direkomendasikan dari penelitian ini adalah mengoptimalkan penggunaan LMS khususnya pada indikator-indikator yang dirasa masih kurang efektif oleh mahasiswa yaitu, penggunaan LMS oleh mahasiswa dalam berkomunikasi mahasiswa secara individu maupun berkelompok dengan dosen.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwar. (2004). *Pendidikan Kecakapan Hidup (Live Skills Education)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2006). *Media Pendidikan Pengertian, pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. Bobbi De Porter dan Mike
- Bannan-Ritland, B. (2002). *Computer-Mediated Communication, eLearning, and Interactivity: A Review of the Research*. Quarterly Review of Distance Education, 3(2), 161. Retrieved June 23, 2021 from <https://www.learntechlib.org/p/95271/>.
- Casey, J. Wilson, P. (2004). *Intellectual Property Rights (IPR) In Networked E-Learning: A Beginners Guide For Content Developers*, [http://www.jisclegal.ac.uk/publications/johncasey\\_1.htm](http://www.jisclegal.ac.uk/publications/johncasey_1.htm) [14 April 2010]
- Casey, J., Wilson, P. (2006). *A Practical Guide to Providing Flexible Learning in Further and Higher Education, Quality Assurance Agency for Higher Education Scotland Committee, Glasgow, 2006* (in print - due to be published Spring 2006)
- Cisco. (2001). *E-learning: Combines Communication, Education, Information, and Training*. [http://www.cisco.com/warp/public/10/www\\_training/elearning](http://www.cisco.com/warp/public/10/www_training/elearning).
- Darin E. Hartley. (2001). *Selling E-Learning, American Society for Training and Development*.
- Duthler, K. W. (2006). *The Politeness Of Requests Made Via Email And Voicemail: Support For The Hyperpersonal Model*. Journal of Computer-Mediated Communication, 11, 500-521.
- Downes, Stephen. (2006). “*E-learning 2.0*”, <http://www.elearnmag.org/subpage.cfm?section=articles&article=29-1> [28 Maret 2010]. Research. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Dirr, P.J. (1990). *Distance Education: Policy Considerations For The Year 2000*. In M.G. Moore, (Ed.), Contemporary issues in american distance education, pp 397–406. New York: Pergamon.
- Fraenkel, Jack R. And Norman E. Wallen. (2006). *How to Design and Evaluate in Research*. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Garcia, A. C., Standlee, A. I, Bechkoff, J., & Cui, Y. (2009). *Ethnographic Approaches To The Internet And Computer-Mediated Communication*. Journal of Contemporary Ethnography, 38, 52-84.
- Gibbs, J. L., Ellison, N. B., & Heino, R. D. (2008). *Self-Presentation In Online Personals*. Communication Research, 33, 152-177.
- Harian Tempo. (2010). *Urgensi Melek ICT*. 6 Maret 2010.
- Hancock, J. T., & Dunham, P. J. (2001). *Impression Formation In Computer-Mediated Communication Revisited*. Communication Research, 28, 325-347.

- Hernachi. (2000). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Mizan Media Utama Gartika  
<http://edunetsmkn1selo.blogspot.co.id/2013/06/e-learning-konsep-dan-strategi.html>  
<http://nurpitjunus.blogspot.co.id/2011/10/tantangan-guru-di-era-digital.html>  
<http://www.asikbelajar.com/2012/10/penggunaan-komputer-dalam-proses.html>  
<https://inovasipendidikanisland.wordpress.com/refleksi-materi/e-learning-konsep-danstrategi-pembelajaran-di-era-digital/>
- Indrajit, R. Eko, dan R. Djokopranoto. (2006). *Manajemen Perguruan Tinggi Modern*. Yogyakarta: Anda.
- Joint, Nicholas. (2005). "E Literacy Versus Information Literacy at eLit2005: what's the difference, which should we prefer?", eLiteracy, 2.
- John C. Sherblom (2010). *The Computer-Mediated Communication (CMC) Classroom: A Challenge Of Medium, Presence, Interaction, Identity, And Relationship*. Communication Education, 59:4, 497-523, DOI: 10.1080/03634523.2010.486440
- Kerlinger, F. N. (1990). *Asas-asas Penelitian Behavioral*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Kuehn, S. A. (1994). *Computer-Mediated Communication In Instructional Settings: A Research Agenda*. Communication Education, 43, 171-183.
- Kim, J. (2002, October). *Interpersonal Interaction In Computer Mediated Communication (CMC): Exploratory Qualitative Research Based On Critical Review Of Existing Theories*. Paper presented at the International Communication Association convention, Seoul, Korea.
- Kirkpatrick, G. (2005). *Online 'Chat' Facilities As Pedagogic Tools*. Active Learning in Higher Education, 6, 145-159.
- Kock, N. (2004). *The Psychobiological Model: Towards A New Theory Of Computer-Mediated Communication Based On Darwinian Evolution*. Organization Science, 15, 327-348.
- Luppacini, Rocci. (2007). *Review of Computer Mediated Communication Research for Education*. Instructional Science: 35:141-185. DOI 10.1007/s11251-006-9001-6
- Lee, E. (2004). *Effects Of Visual Representation On Social Influence In Computer-Mediated Communication*. Human Communication Research, 30, 234-259.
- McMillan, J. H dan Schumacher. (2001). *Research in Education: A Conceptual Introduction*. United States: Addison Wesley Longman, Inc.
- McComb, Mary. (1994) *Benefits Of Computer-Mediated Communication In College Courses*. Communication Education, 43:2, 159-170, DOI: 10.1080/03634529409378973
- Michinov, N., Michinov, E., & Toczec-Capelle, M. C. (2004). *Social Identity, Group Processes, And Performance In Synchronous Computer-*

- Mediated Communication*. Group Dynamics: Theory, Research and Practice, 8, 27-39.
- Mulyasa. (2010). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nugroho, Kelik M. (2009). *Minat Baca, Oprah dan Kick Andy*. <http://staff.blog.ui.ac.id/kelikmn/2008/05/06/minat-baca-oprah-kick-andy/>, [30 Maret 2010].
- O'Hear, Steve. (2006). *E-learning 2.0 - How Web Technologies are Shaping Education*. eLearn, 10:1.
- Prakoso, Setiyo. (2005). *Membangun e-learning Dengan Moodle*, Jakarta, Andi Opsett.
- Postmes, T., Spears, R., & Lea, M. (1998). *Breaching Or Building Social Boundaries: Side Effects Of Computer-Mediated Communication*. Communication Research, 25, 689-715.
- Rahmasari dan Rita Rismiati. (2013). *E-learning Pembelajaran Jarak Jauh di SMA*. Bandung: Penerbit Yrama Widya.
- Rencana Strategis Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Tahun 2015-2019
- Rencana Strategis Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2016-2020
- Rosenberg, M.J., E-Learning. (2001). *Strages for Delivering Knowledge in Ther Digital Age*, New York: McGraw-Hill.
- Ramirez, A., & Zhang, S. (2007). *When Online Meets Offline: The Effect Of Modality Switching On Relational Communication*. Communication Monographs, 74, 287-310.
- Saritas, Mustafa Tuncay. (2006). *Computer-mediated communication in higher education: an exploration of knowledge construction*. Retrospective Theses and Dissertations. 3094. <https://lib.dr.iastate.edu/rtd/3094>
- Secker, Jane. (2004). *Developing the eliteracy of academics: case studies from LSE and the Institute of Education, University of London*, London, eLiteracy, Hal. 1.
- Sherry, J. L. (2004). *Flow and media enjoyment*. Communication Theory, 14, 328-347.
- Setiawan, Wawan. (2006). *Pengembangan Model E-Learning Berbasis Web dalam Upaya Mendorong Modernisasi Kampus*. Prosiding Seminar Nasional IPA III, 2006, UPI, Bandung.
- Setiawan, Wawan. (2008). *Metodologi Pengembangan Model Multimedia Berbasis Pendangan Pedagogi Materi Subyek*. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi ISSN:1979-9243.
- Setiawan, Wawan. (2009). *Implementasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Terciptanya Literacy ICT dalam Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer*. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi ISSN:1979-9243.
- Siahaan, Sudirman. (2003). *Penerapan E-learning dalam Pembelajaran*. <http://blog.unila.ac.id/satriamadangkara/2008/07/05/penerapan-e-learning-dalam-pembelajaran-2/>.

- Soekartawi. (2003). *Prinsip Dasar E-Learning: Teori Dan Aplikasinya Di Indonesia*. Jurnal Teknodik, Edisi No.12/VII/Oktober/2003.
- Sudirman Siahaan. (2010). *E-learning (PembelajaranElektronik) Sebagai Salah Satu Alternatif Kegiatan Pembelajaran*. <http://www.depdiknas.go.id>.
- Suparno dan Waras Kamdi. (2010). *Pengembangan Profesionalitas Guru*. Malang: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 15 Universitas Negeri Malang.
- Suyanto. (2005). *Merancang dan Menyelenggarakan E-learning*, Magelang: Ardana Media.
- Schouten, A. P., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2007). *Precursors and underlying processes of adolescents' online self-disclosure: Developing and testing an "internet-attribute-perception model"*. *Media Psychology*, 10, 292-315.
- Sprague, J. (1993). Why teaching works: the transformative power of pedagogical communication. *Communication Education*, 42, 349-366.
- Tsauri, Asep Sufyan. (2009). *Pengembangan Model Sistem E-Learning Komunitas dengan Pendekatan Personal Learning Environments*. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi* ISSN: 1979-9243, Vol.2, No. 2, Hal.25-32.
- Turman, P. D., & Schrodt, P. (2005). *The influence of instructional technology use on students' affect: Do course designs and biological sex make a difference*. *Communication Studies*, 56, 109-129.
- Twigg, C. (2003). *Improving learning and reducing costs: New models for online learning [Electronic version]*. *EducauseReview*, 38(5), 28-38.
- Vess, D. (2005). Asynchronous discussion and communication patterns in online and hybrid history courses. *Communication Education*, 54, 355-364.
- Wahono, R. (2005). *Pengantar E-Learning dan Pengembangannya*. *Ilmukomputer.com (IKC)*, Hal. 1-10.
- Walther, J. B. (1993). *Impression development in computer-mediated interaction*. *Western Journal of Communication*, 57, 381-398.
- Wang, Z., Walther, J. B., & Hancock, J. (2009). *Social identification and interpersonal communication in computer-mediated communication: what you do versus who you are in virtual groups*. *Human Communication Research*, 35, 59-85.
- Walther, J. B. (1996). *Computer-mediated communication: Impersonal, interpersonal, and hyperpersonal interaction*. *Communication Research*, 23, 3-43.
- Walther, J. B., & Parks, M. R. (2002). *Cues filtered out, cues filtered in: Computer-mediated communication and relationships*. In M. L. Knapp and J. A. Daly (Eds.), (3rd ed.), *Handbook of interpersonal communication* (pp. 529-563). Thousand Oaks, CA: Sage.

Worley, W. L., & Tesdell, L. S. (2009). *Instructor time and effort in online and face-to-face teaching: Lessons learned*. IEEE Transaction on Professional Communication, 52, 138-151.

## KUISIONER

Nama : .....

NIM : .....

Semester/Kls : .....

Prodi : .....

No	Pertanyaan	Jawaban Responden				
		Tidak Efektif	Kurang Efektif	Cukup Efektif	Efektif	Sangat Efektif
1	Apakah penggunaan LMS efektif dalam pengunggahan materi pembelajaran pada satu waktu ?					
2	Apakah penggunaan LMS efektif bagi mahasiswa dalam mengakses semua materi kapanpun dan dimanapun ?					
3	Apakah penggunaan LMS efektif dalam pengiriman tugas secara online ?					
4	Apakah penggunaan LMS efektif mampu mempercepat proses penilaian?					
5	Apakah penggunaan LMS efektif mempercepat feedback dari dosen kepada tugas yang dikerjakan oleh mahasiswa ?					
6	Apakah penggunaan LMS efektif bagi mahasiswa dalam proses pembelajaran ?					
7	Apakah penggunaan LMS efektif untuk pengisian presensi bagi mahasiswa ?					
8	Apakah penggunaan LMS efektif bagi mahasiswa dalam mendapatkan materi pembelajaran ?					
9	Apakah penggunaan LMS efektif membantu mahasiswa dalam pengumpulan tugas ?					

10	Apakah penggunaan LMS efektif dapat mahasiswa dalam mengerjakan Quis ?					
11	Apakah penggunaan LMS efektif bagi mahasiswa dalam mengerjakan soal-soal ujian ?					
12	Apakah penggunaan LMS efektif bagi mahasiswa dalam berkomunikasi mahasiswa secara individu dengan dosen ?					
13	Apakah penggunaan LMS efektif bagi mahasiswa dalam berkomunikasi secara kelompok dengan dosen ?					