

PENGEMBANGAN MODEL *E-LEARNING READINESS* DALAM PENERAPAN *CORPORATE UNIVERSITY* (STUDI KASUS UNIVERSITAS ESA UNGGUL)

Yulhendri

Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul Jakarta

Jln. Arjuna Utara Tol Tomang – Kebon Jeruk Jakarta

yulhendri@esaunggul.ac.id

Abstrak

Corporate University merupakan suatu fungsi atau departemen yang secara strategis bertujuan mengintegrasikan pengembangan SDM sebagai individu dalam organisasi, sekaligus memfasilitasi pembelajaran organisasional sebagai cara untuk meraih dan mempertahankan keunggulan kompetitif. Proses *transfer of knowledge* yang terjadi dalam penerapan *Corporate university* berhubungan dengan beberapa dimensi, yaitu *pedagogy* (*art or science of teaching*) dan interaksi kemanusiaan. Hubungan yang memiliki nilai antara SDM (*pedagogy*), Proses (*knowledge content*) dan Teknologi (*e-learning space*) akan membentuk strategi pembelajaran digital yang bernilai, terkait dengan diferensiasi setiap proses pembelajaran pada proses bisnis inti dan proses pendukung organisasi atau perusahaan. Umumnya kesulitan yang sering dihadapi dalam menyelenggarakan *corporate university* adalah karena diterapkan pada organisasi yang sedang dalam berbagai tahap pembangunan. Beberapa metode dalam penerapan *Corporate University* perlu dilakukan, baik dari sisi manajemen maupun berbagai tips dalam mengembangkan kompetensi Sumber Daya Manusia. Dengan metode belajar berbasis *e-learning*, proses pembelajaran kini dapat diakses kapan saja, dimana saja dan efisien tanpa mengurangi efektifitasnya. Fokus penelitian ini dilakukan dengan melihat pada pengembangan model *e-learning readiness* yang diselenggarakan di Universitas Esa Unggul, karena *e-Learning* merupakan komponen yang penting dalam penerapan *Corporate University* tersebut. Pengembangan *Corporate University* yang dimulai dari pengembangan fasilitas *e-Learning* terlebih dahulu. Saat ini penelitian difokuskan pada penerapan *e-Learning* yang dinilai cukup baik.

Kata kunci : *Corporate University, e-learning, e-learning readiness*

Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan globalisasi yang kian pesat, perusahaan pun dituntut untuk selalu mengembangkan diri agar dapat bertahan dari dampak buruk persaingan global yang akhir-akhir ini sering ditemui. Oleh karena itu, pembinaan SDM sangat diperlukan dalam mengatasi problema seperti ini. *Corporate University* pertama kali diciptakan pada 1980-an sebagai sebuah usaha meningkatkan dari departemen pelatihan tradisional. Pendekatan ini dirancang untuk menyelaraskan pelatihan dengan perusahaan dengan visi dan strategi organisasi. Dalam era ketidakpastian dan krisis, *Corporate University* dapat menjadi alat yang unik dan tepat untuk membantu:

- a. Personal, Dalam menghadapi kompleksitas, memahami perubahan dan transformasi, memahami peran mereka dalam organisasi,

- dan mengembangkan serta memelihara kemampuan untuk tetap dipekerjakan.
- b. Organisasi, mengembangkan kecerdasan kolektif dalam rangka meningkatkan daya saing mereka, menerapkan strategi bisnis mereka, dan mewujudkan identitas, budaya dan brand mereka untuk stakeholder internal dan eksternal.

Adanya kebutuhan dasar dari perusahaan atau organisasi, agar seluruh karyawannya dapat bekerja secara benar dan produktif, yang bisa membawa hidup perusahaan lebih kompetitif ditengah persaingan global yang tidak mungkin dicegah lagi.

Dan didasari akan adanya tujuan pembentukan *corporate university* yaitu :

- a. Mengorganisasikan pelatihan
- b. Memulai dan mendukung perubahan yang diperlukan di dalam organisasi

- c. Memperoleh hasil maksimal dari investasi dalam pendidikan
- d. Membawa budaya umum, loyalitas, dan rasa memiliki perusahaan
- e. Menjadikan karyawan dan perusahaan tetap kompetitif dalam perkembangan perekonomian saat ini
- f. Mempertahankan karyawan

Pengembangan pendidikan menuju *e-learning* merupakan suatu alternatif dalam meningkatkan standar mutu pendidikan, karena *e-learning* merupakan satu penggunaan teknologi internet dalam penyampaian pembelajaran dengan jangkauan luas dan berlandaskan tiga kriteria yaitu:

- (1) *e-learning* merupakan jaringan dengan kemampuan untuk memperbaharui, menyimpan, mendistribusi dan membagi materi ajar atau informasi,
- (2) pengiriman sampai ke pengguna terakhir melalui komputer dengan menggunakan teknologi internet yang standar,
- (3) memfokuskan pada pandangan yang paling luas tentang pembelajaran di balik paradigma pembelajaran tradisional (Rosenberg 2001; 28).

Perumusan Masalah

Proses *transfer of knowledge* yang terjadi dalam penerapan *Corporate university* berhubungan dengan beberapa dimensi, yaitu *pedagogy (art or science of teaching)* dan interaksi kemanusiaan. Hubungan yang memiliki nilai antara SDM (*pedagogy*), Proses (*knowledge content*) dan Teknologi (*e-learning space*) akan membentuk strategi pembelajaran digital yang bernilai, terkait dengan diferensiasi setiap proses pembelajaran pada proses bisnis inti dan proses pendukung perusahaan. Yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah **bagaimana cara mengembangkan Model e-Learning Readiness agar penerapan Corporate University berjalan dengan baik.**

Dalam pengembangan *e-Learning Readiness* ini, pada saat ini yang dinilai adalah fasilitas *e-Learning*nya.

Landasan Teori

Dalam penerapan teknologi ada tiga komponen utama dalam sistem pada model paling sederhana : sumber daya manusia, proses

dan teknologi. Merupakan sebuah mitos dimana teknologi terbaru akan selalu menyelesaikan semua permasalahan dan merupakan suatu hal yang mustahil apabila kita mengharapkan hasil yang berbeda dengan melakukan cara yang sama seperti yang sebelumnya. Kata kuncinya adalah tepat guna. Akan tetapi hal tersebut menjadi tidak mudah karena harus sesuai dengan domain proses, tujuan, relasi yang bernilai dengan infrastruktur yang kita miliki jika ingin penerapan teknologi itu bisa berhasil guna sekaligus tepat guna. Teknologi tidak bisa menggantikan manusia seratus persen, tetapi teknologi dapat membantu manusia untuk memberikan daya ungkit pada peningkatan kinerja dalam suatu proses pembelajaran yang efektif.

Corporate University

Corporate University didefinisikan sebagai alat strategis yang digunakan perusahaan untuk membantu mencapai visi dan misinya, dengan cara menjalankan aktifitas-aktifitas dalam menumbuhkembangkan keahlian, pengetahuan dan *wisdom* baik secara individu maupun organisasi. Kata strategis digunakan karena yang dikembangkan adalah kompetensi inti perusahaan yang merupakan alat kompetisi dalam memenangkan persaingan bisnis.

Intinya, *Corporate University* bertanggung jawab dalam mengembangkan SDM dan meningkatkan kapabilitas dan daya saing perusahaan, sehingga *Corporate University* harus *go beyond training & development* dalam memastikan bahwa ilmu yang didapatkan dapat diimplementasikan dan memiliki *linkage* yang kuat dan berdampak signifikan pada performansi bisnis perusahaan.

Best Practices

Corporate University merupakan suatu fungsi atau departemen yang secara strategis bertujuan mengintegrasikan pengembangan SDM sebagai individu dalam organisasi sekaligus memfasilitasi pembelajaran organisasional sebagai cara untuk meraih dan mempertahankan keunggulan kompetitif. CorpU mewujudkan tujuan tersebut melalui:

- 1) Mengelola penyampaian materi isi;
- 2) Melaksanakan riset yang beragam;
- 3) Menajamkan upaya pengembangan kepemimpinan dan succession planning;

- 4) Mendorong inovasi bisnis;
- 5) Memperkuat budaya organisasi;
- 6) Mendukung inisiatif manajemen perusahaan. Tidak seperti program training dan pengembangan biasa, yang mungkin lebih digunakan untuk mengatasi gap keahlian, Corporate University menawarkan peluang pengembangan yang berfokus pada strategi, mencerminkan prioritas perusahaan, dan mengantisipasi perubahan. Menurut K. Wheeler (2005) dalam GLR Newsletter, CorpU harus melalui sejumlah tahapan untuk bisa mencapai level strategis ini (gambar 1) :

Features	Operational Phase	Tactical Phase	Strategic Phase
Type of CU	"Advanced training department"	"Knowledge back-bone"	"Knowledge factory"
Goal	Efficiency	In line with organizational goals	Surpass competition
Relation with strategy	Indirect and reactive	Direct and reactive	Direct and proactive
Main activity	Centralizing training activities within the company	Building courses based on organizational strategy	Development of strategy by training and research

Gambar 1

Fase-fase dalam Corporate University (CU)

Sumber diadaptasi dari Jansink, F (2005). The knowledge-productive corporate university. *Journal of European Industrial Learning* 29(1) 40-57

Berdasarkan hasil riset banyak pakar, beberapa kondisi diperlukan untuk keberhasilan Corporate University :

1. Mendapatkan dukungan finansial dan strategis dari jajaran manajemen. Untuk memiliki suara dalam pengembangan strategi organisasi, Corporate University perlu untuk berkolaborasi secara erat dengan para eksekutif perusahaan. Manajemen senior dan pimpinan kunci organisasi perlu diundang untuk mendapatkan masukan dalam menetapkan visidan strategi Corporate University, sekaligus untuk mendapatkan dukungan mereka.
2. Menyusun misi dan tujuan pembelajaran yang terdefinisi, rencana bisnis yang jelas dan selaras dengan strategi perusahaan
3. Mendorong karyawan untuk mengambil manfaat dari peluang pembelajaran dengan membangun program pemasaran internal yang kokoh
4. Menyediakan banyak instruksi online untuk membuat pelatihan tersedia nonstop, tetapi mempertahankan instruksi dalam kelas

- untuk topik-topik yang membutuhkan partisipasi yang tinggi (misalnya, pengembangan kompetensi perilaku dan kepemimpinan).
5. Mendesain proses asesmen. Asesmen memainkan peran penting dalam menunjukkan nilai dari Corporate University. Evaluasi seyogyanya juga dilakukan untuk mengukur dampak dari Corporate University terhadap hasil bisnis, perubahan perilaku, akuisisi keahlian tertentu, dan tingkat kepuasan mereka yang belajar.
6. Menyediakan instruktur berkualitas. Selain merekrut pakar dari luar perusahaan, bisa juga dikembangkan tim trainer internal yang terdiri dari pakar bidang tertentu (*subjectmatter expert*) bila memungkinkan. Selain menekan biaya, hal ini juga membuat pengetahuan yang ada benar-benar berguna dan pada saat yang sama bisa mendapatkan dukungan dari karyawan sekaligus menciptakan rasa bertanggung jawab dan memiliki.
7. Membangun tim yang tepat untuk memimpin Corporate University. Para pakar menyarankan agar setiap departemen memiliki wakil dalam tim manajemen Corporate University. Untuk mendapatkan dukungan menyeluruh, bisa diciptakan "grup sponsor" – para pimpinan non-SDM– yang bertugas sebagai penasehat dan pengambil keputusan yang sulit.

Corporate University merupakan inisiatif strategis yang membutuhkan dukungan memadai dari jajaran manajemen perusahaan, termasuk dukungan pendanaan. Jika perusahaan ingin membangun Corporate University, maka sebaiknya proses pembangunannya dilakukan melalui pentahapan yang jelas. Tahap awal dimulai dengan perubahan pola pikir jajaran manajemen perusahaan untuk menempatkan pengembangan SDM sebagai kunci bagi keberhasilan bisnis perusahaan. Perubahan pola pikir juga perlu dilakukan oleh pengelola SDM dan pelatihan dan pengembangan SDM, bahwa keberhasilan program pengembangan SDM harus terefleksi kepada peningkatan kinerja bisnis. Kalau tidak, program pengembangan SDM akan selalu dianggap biaya, yang harus selalu ditekan.

e-Learning

Pengertian *e-Learning*

Proses pembelajaran *e-Learning* sudah dimulai pada tahun 1970-an (Waller and Willson, 2001).

Ada 3 (tiga) hal penting sebagai persyaratan kegiatan belajar elektronik (*e-Learning*), yaitu:

- a. kegiatan pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan jaringan (“jaringan” dalam uraian ini dibatasi pada penggunaan internet. Jaringan dapat mencakup LAN atau WAN). (*Website eLearners.com*),
- b. tersedianya dukungan layanan belajar yang dapat dimanfaatkan oleh peserta belajar, misalnya CD-ROM, atau bahan cetak, dan
- c. tersedianya dukungan layanan tutor yang dapat membantu peserta belajar apabila mengalami kesulitan.

Di samping ketiga persyaratan tersebut masih dapat ditambahkan persyaratan lainnya, seperti adanya:

- a. lembaga yang menyelenggarakan/ mengelola kegiatan *e-Learning*,
- b. sikap positif dari peserta didik dan tenaga kependidikan terhadap teknologi komputer dan internet,
- c. rancangan sistem pembelajaran yang dapat dipelajari/diketahui oleh setiap peserta,
- d. sistem evaluasi terhadap kemajuan atau perkembangan belajar peserta belajar, dan
- e. mekanisme umpan balik yang dikembangkan oleh lembaga penyelenggara.

Dengan demikian, secara sederhana dapatlah dikatakan bahwa pembelajaran elektronik (*e-Learning*) merupakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan (Internet, LAN, WAN) sebagai metode penyampaian, interaksi, dan fasilitasi serta didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar lainnya. Dalam uraian lebih lanjut, istilah “*e-Learning*”, “*online learning*” atau “pembelajaran elektronik” akan digunakan secara bergantian namun tetap dengan pengertian yang sama seperti yang telah dikemukakan.

Konsep *e-Learning* yang disusun oleh Dikti (www.org), secara sederhana dapat dipahami sebagai penggunaan Internet dan teknologi digital untuk menciptakan suatu pengalaman belajar bagi manusia. Dengan

menerapkan *e-Learning*, manfaat yang bisa diperoleh adalah :

- a. *lower cost*
- b. *enhance business responsiveness*
- c. *messages are consistent or customized, depending on need*
- d. *content is more timely and dependable*
- e. *learning is 24/7*
- f. *no user ‘rump up’ time*
- g. *universality*
- h. *build community*
- i. *scalability*
- j. *leverage corporate investment in the web, dan*
- k. *increase customer service*

Satrio S. Brojonegoro dalam ceramahnya untuk seminar “*Open and Distance Learning in Time of Crisis*” di Dikti, 28 Februari 2005, mengingatkan adanya empat masalah utama yang perlu diperhatikan setiap penyelenggara pendidikan yang memanfaatkan dan mengadakan *e-Learning* (Jamsimk, 2005) yaitu masalah pemerataan pendidikan, relevansi pendidikan, dan efisiensi.

Menurut Soekartawi (Human Capital, 2015), faktor pemanfaatan *e-Learning* IT/ICT dalam proses belajar mengajar di masyarakat sangat bergantung pada :

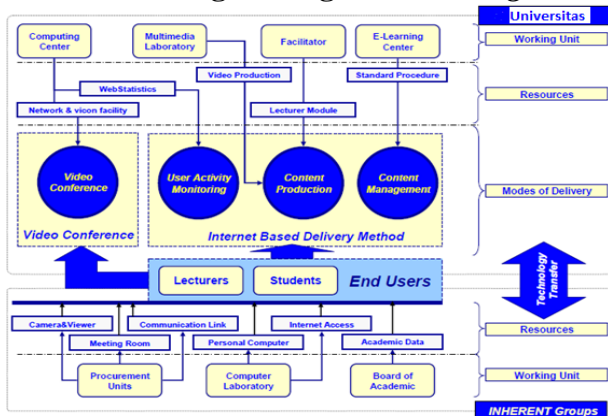
- a. kebutuhan
- b. fasilitas pendukung yang memadai
- c. tersedianya fasilitas jaringan memadai
- d. tersedianya piranti lunak pembelajaran
- e. kemampuan dan keterampilan yang mengoperasikannya
- f. pembiayaan yang mendukungnya, dan
- g. adanya dukungan, kebijakan dan sebagainya.

Landasan Hukum tentang *e-Learning* di Indonesia

Dua landasan hukum penyelenggaraan *e-Learning* di Indonesia :

- a. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI No.107/U/2001 tentang Penyelenggaraan Program Pendidikan Tinggi Jarak Jauh.
- b. UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Bagian Kesepuluh – Pendidikan Jarak Jauh, Pasal 31).

Mekanisme Pengembangan e-Learning



Gambar 2

Mekanisme Pengembangan E-Learning dan Proses Transfer Teknologinya

Selanjutnya dari sisi Fungsionalitas dan Non Fungsionalitas Sistem, secara umum metode delivery konten/aplikasi dapat dilakukan dengan dua cara yaitu: *offline* dan *online*. Metode *online* dapat dibagi lagi menjadi *video conference* dan *web based*. Untuk *web based* sendiri dapat dibagi lagi menjadi beberapa kelas, seperti tampak pada Gambar 3. di bawah ini. Untuk aplikasi *v-lab* yang akan dikembangkan ini mempunyai beberapa *features* dari *web based delivery* yaitu: *video on demand* untuk tutorial, *online exercise* untuk latihan soal *online*, *on line material* (modul), *downloadable module*, *on line discussion forum*, serta *web based interface*. Jadi memenuhi 6 *features* dari *web based delivery*. Semakin kaya akan *features* maka semakin baik aplikasi tersebut.

Sistem aplikasi yang dikembangkan berfungsi sebagai panduan dan latihan online (*online exercise*) untuk mata praktikum tertentu. Sebagai panduan, aplikasi ini akan dilengkapi dengan file *video*, sedangkan sebagai latihan *online* akan dilengkapi dengan soal-soal pilihan ganda. Selain itu juga ada sistem penilaian hasil latihan serta penjelasan jawaban untuk soal-soal latihan tersebut. Fungsionalitas lain yang ada adalah kemampuan untuk mengupdate modul paraktikum maupun soal-soal latihannya serta disediakan *online discussion forum*. Fitur non-fungsional yang disiapkan adalah statistik kegiatan praktikum *online* dari setiap peserta didik serta nilainya (Wheeler, 2005).

	Features of Delivery Method	Mode of E-Learning	Objectives/Outputs	
Internet Based Delivery Method	1 Video Streaming	Synchronous/Asynchronous	Learning Outcomes Learning Scope Learning Time Self Pace-learning	
	2 Downloadable Module	Asynchronous		
	3 Online Material			
	4 On Line Chatting	Synchronous	Lecturer-Student communication Student-Student communication	
	5 On Line Discussion Forum			
	6 Online Exercise	Asynchronous	Student practice Student Performance Records	
	7 Online Course Evaluation	Synchronous		
	Web based Interface	8 Web based Interface	Asynchronous	Learning activity monitoring Internet Usage behavior Bandwidth utilization Student Learning pattern Audit trail Risk assessment User authentication
		9 Web Statistics		
Frequency/Hits/Views				
Duration				
Scheduled Presences Download/Upload activity				
Vicon	1 Seminar	Synchronous	Technology transfer Information spreading End User Training	
	2 Guest Lecturers			
	3 Dissemination Process			
Offline	4 Interactive CD	Asynchronous	User Education Promotion Dissemination Self-paced exercises	

Gambar 3

Metode delivery content dan mode E_Learning.

e-Learning Readiness (ELR)

Readiness didefinisikan sebagai “siap secara mental atau fisik untuk suatu pengalaman atau aksi” (Webster’s Dictionary). Borotis & Poulmenakou (2004) mendefinisikan *e-learning readiness* (ELR) sebagai “kesiapan mental atau fisik suatu organisasi untuk suatu pengalaman pembelajaran”.

Menurut Chapnick (2000) ada delapan kategori *readiness* untuk model ELR, yaitu:

1. *Psychological readiness*. Faktor ini mempertimbangkan cara pandang individu terhadap pengaruh inisiatif *e-Learning*. Ini adalah faktor yang paling penting yang harus dipertimbangkan dan memiliki peluang tertinggi untuk sabotase proses implementasi.
2. *Sociological readiness*. Faktor ini mempertimbangkan aspek interpersonal lingkungan di mana program akan diimplementasikan.
3. *Environmental readiness*. Faktor ini mempertimbangkan operasi kekuatan besar pada *stakeholders*, baik di dalam maupun di luar organisasi.
4. *Human resource readiness*. Faktor ini mempertimbangkan ketersediaan dan rancangan sistem dukungan sumber daya manusia.
5. *Financial readiness*. Faktor ini mempertimbangkan besarnya anggaran dan proses alokasi.
6. *Technological skill (aptitude) readiness*. Faktor ini mempertimbangkan kompetensi teknis yang dapat diamati dan diukur.
7. *Equipment readiness*. Faktor ini mempertimbangkan kepemilikan peralatan yang sesuai.

8. *Content readiness*. Faktor ini mempertimbangkan konten pembelajaran dan sasaran pembelajaran.

Sebagai contoh, pada gambar 4 ditunjukkan skala pengukuran salah satu factor *technology (aptitude) rediness* dari model ELR Chapnick yang terdiri dari delapan faktor. Gambar 5 adalah contoh skala skor total dari model ELR yang dikembangkan oleh Aydm & Tasci.



Gambar 4

Contoh skala penilaian faktor *technology (aptitude) readiness* model Chapnick

Sumber: “*Elearning Readiness™ Assessment*,” by Samanta Chapnick (2001)



Gambar 5

Contoh skala penilaian model ELR Aydm & Tasci

Sumber: “*Measuring Readiness for e-Learning: Reflection from Emerging Country*” by Aydm & Tasci (2005)

Metode Penelitian

Metode kajian dilakukan secara deskriptif analitis dengan melakukan survei untuk menggali informasi dari kalangan dosen dan mahasiswa. Selain itu kajian ini juga melakukan analisis persepsi dan minat dosen dan mahasiswa untuk melakukan pembelajaran *e-Learning*, dan hasilnya digunakan sebagai bahan melakukan analisis isi (*content analysis*), analisis konstruk, analisis muka (*face validity*) terhadap program yang akan dilakukan terkait dengan penerapan *Corporate University* ini.

Kerangka Analisis

Teknik Analisis bersifat kuantitatif dan bersifat kualitatif yang berupa analisis perbandingan, pendalaman dan penajaman, dilaksanakan melalui diskusi terbatas (*focus group of discussion*) yang pesertanya terdiri dari para dosen, mahasiswa dan pakar pembelajaran *elearning*. Populasi dan Sampel penelitian mencakup perwakilan dari pengguna program dan pelaksana di bidang *e-Learning* terutama dosen dan mahasiswa.

Obyek dan Subyek Penelitian

Obyek yang diteliti adalah fasilitas *e-Learning* UEU, yang dikembangkan oleh UPT Pusat Studi Informasi, dengan alamat <http://vle.esaunggul.ac.id> dan <http://element.esaunggul.ac.id>. <http://vle.esaunggul.ac.id> merupakan situs *e-Learning* untuk kelas parallel, sedangkan element.esaunggul.ac.id merupakan situs *e-Learning* untuk kelas regular. Obyek penelitian lain adalah mata kuliah yang telah terdaftar di dalam *e-Learning* UEU.

Subyek penelitian adalah para dosen dan mahasiswa UEU. Dosen dan mahasiswa yang berusaha dicakup dalam penelitian, bukan hanya peserta atau pengguna *e-Learning* saja tetapi termasuk mereka yang tidak atau belum menggunakan. Hal ini dilakukan untuk memperoleh gambaran seberapa besar minat dan harapan terhadap pembelajaran menggunakan *e-Learning*.

Gambaran tingkat penerapan yang telah dicapai *e-Learning* UEU saat ini juga berusahadiketahui dengan menjadikan aktivitas mata kuliah di *e-Learning* UEU sebagai subyek penelitian.

Data

Tingkat penerapan yang telah dicapai *e-Learning* UEU, diperoleh menggunakan instrumen penelitian yang dikembangkan khusus untuk melihat tingkat aktivitas mata kuliah. Data kuantitatif aktivitas tersebut didapat dengan melakukan observasi terhadap tiap mata kuliah mata kuliah yang aktif.

Data apresiasi dosen dan mahasiswa terhadap *e-Learning* UEU, diperoleh dengan memberikan angket kepada responden dengan menyebarkan angket kertas langsung kepada dosen dan mahasiswa dengan harapan cukup

banyak responden dapat berpartisipasi dalam penelitian ini.

Pengumpulan data juga dilakukan melalui wawancara serta observasi langsung ke lapangan, terutama untuk memperoleh data mengenai harapan dan pokok-pokok pengembangan *e-Learning* yang diharapkan. Data dianalisis dengan statistik deskriptif yang meliputi: tabulasi, klasifikasi, deskripsi, analisis berdasarkan kriteria dan interpretasi.

Hasil Penelitian Kesiapan Fasilitas

Fasilitas atau sarana dan prasarana teknologi informasi di Universitas Esa Unggul merupakan bagian terintegrasi dari sarana dan prasarana secara umum.

Salah satunya adalah jaringan komputer di Universitas Esa Unggul adalah sebagai salah satu penopang utama untuk menghubungkan beberapa kampus yang tersebar pada berbagai lokasi kampus. Jaringan komputer menggunakan jaringan kabel dan jaringan nirkabel (*wireless*), jaringan kabel digunakan untuk menghubungkan komputer di dalam satu ruang/gedung, sedangkan jaringan nirkabel digunakan untuk jaringan antar kampus, antar gedung, dan hotspot untuk akses PC mobile. Pemanfaatan Jaringan terutama untuk Sistem *elearning* (*Learning management System* Universitas Esa Unggul (baik.vle.esaunggul.ac.id, maupun element.esaunggul.ac.id), sistem administrasi, dan internet.

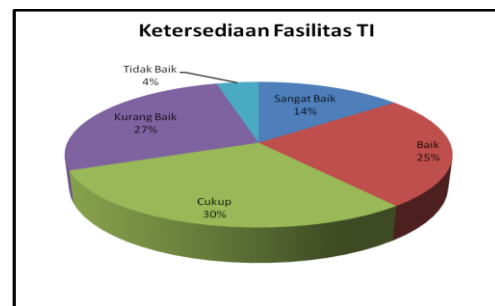
Universitas Esa Unggul menyediakan terminal akses untuk mahasiswa yaitu berupa *PC Desktop* di setiap kampus dan lokasi-lokasi strategis dan nyaman untuk ruang belajar mahasiswa, di loby setiap gedung dan perpustakaan. Perangkat keras yang digunakan minimal processor Pentium Dual Core. Di samping itu juga semua komputer yang berada di ruang prodi, ruang dosen, semuanya telah terhubung jaringan dan juga sebagai terminal akses internet, maupun intranet. Untuk akses komputer mobile (Laptop, notebook, ebook, smartphone) di setiap kampus disediakan **Access Point**, sehingga di setiap lokasi/ruang/tempat di kampus dapat memungkinkan mahasiswa / dosen dapat mengakses jaringan komputer Universitas Esa Unggul. Selain itu juga pada setiap ruang kelas/ruang pembelajaran/ruang

tutorial, disediakan PC Desktop multi media, dan LCD Proyektor untuk pendukung pembelajaran.

Pandangan Responden Mengenai Ketersediaan Perangkat Teknologi Informasi

Pandangan responden mengenai ketersediaan perangkat teknologi informasi di Universitas Esa Unggul menurut responden secara umum cukup baik.

Ketersediaan fasilitas teknologi informasi itu dapat terdiri dari fasilitas jaringan internet, baik *fixed line* (kabel data) maupun wifi, fasilitas perangkat computer untuk mengakses *e-Learningnya*, maupun yang diakses dari smartphone.



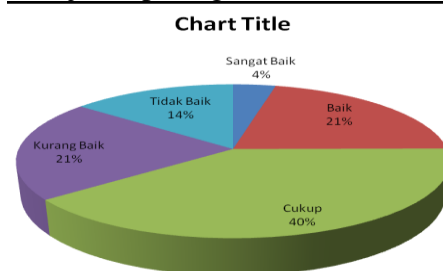
Gambar 6

Keadaan Ketersediaan Fasilitas TI Universitas Esa Unggul

Dari gambar di atas dapat dilihat bahwa menurut penilaian responden ketersediaan fasilitas TI di Universitas Esa Unggul adalah cukup memadai, karena penilaian responden secara umum adalah cukup baik, responden yang menilai sangat baik dan baik relatif lebih kecil.

Kemampuan Dosen Universitas Esa Unggul Memanfaatkan Teknologi Informasi

Kemampuan dosen di Universitas Esa Unggul menurut pendapat responden adalah seperti disajikan pada gambar 7. berikut ini.



Gambar 7

Kemampuan dosen memanfaatkan TI

Dari gambar 7. di atas dapat dilihat bahwa kemampuan dosen memanfaatkan TI mendapat penilaian responden cukup baik dan bahkan kurang baik, yang menilai baik dan sangat baik relatif kecil. Hal tersebut menunjukkan bahwa perlu ada upaya peningkatan kemampuan dosen dalam memanfaatkan teknologi informasi.

Disain Model Pembelajaran *E-Learning*

Model pembelajaran *e-Learning* yang dikembangkan di Universitas Esa Unggul adalah dengan beberapa bentuk yang di antaranya adalah :

Penelusuran Referensi, Penelusuran rerensi yang disarankan bagi mahasiswa adalah dengan menggunakan mesin pencari (*search engine*) misalnya www.google.co.id, di samping penelusuran menggunakan mesin pencari umum, juga disarankan kepada mahasiswa untuk memanfaatkan portal ensiklopedi misalnya ensiklopedia bebas.

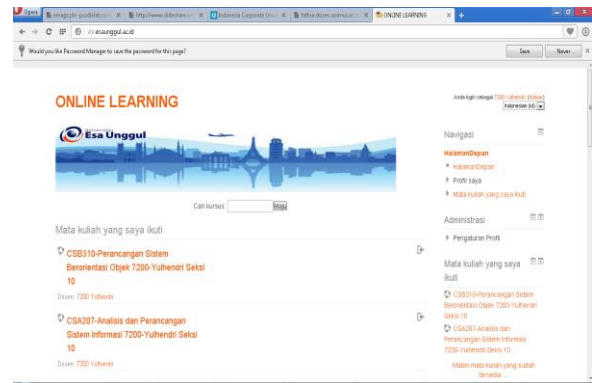
E-Book, *e-book* adalah buku elektronik yang tersedia di internet, baik yang bebas maupun yang berbayar, direkomendasikan kepada mahasiswa untuk dapat mendownload buku-buku elektronik sesuai dengan materi-materi perkuliahan.

e-Jurnal, Jurnal elektronik sangat banyak yang telah dipublikasikan baik itu jurnal lokal, jurnal regional, jurnal nasional, maupun jurnal internasional. Jurnal-jurnal tersebut ada yang bebas dan ada pula yang berbayar, Jurnal bebas dapat didownload langsung oleh mahasiswa, sedangkan untuk jurnal yang berbayar Universitas Esa Unggul bekerjasama dengan Ditjen Dikti Depdiknas dengan berlangganan Jurnal Internasional yang diantaranya adalah ProQuest, EBSCO, dan jurnal jurnal lain yang memuat referensi sesuai dengan kebutuhan di masing-masing fakultas.

Penyajian Materi Pembelajaran dalam Portal *E-Learning* Universitas Esa Unggul

Portal *e-Learning* Universitas Esa Unggul telah disiapkan sebagai acuan dasar belajar pada setiap matakuliah yang ada, dan telah disiapkan oleh dosen. Portal ini menyediakan fasilitas pengelolaan perkuliahan. Dosen dapat mengembangkan konten/materi pembelajaran berbasis web, membuat tugas, kuis, soal ujian dan sebagainya yang dapat dikomunikasikan langsung dengan mahasiswa.

Adapun portal *e-Learning* yang dapat digunakan adalah vle.esaunggul.ac.id dan hybrid [esaunggul](http://esaunggul.ac.id) (element.esaunggul.ac.id).

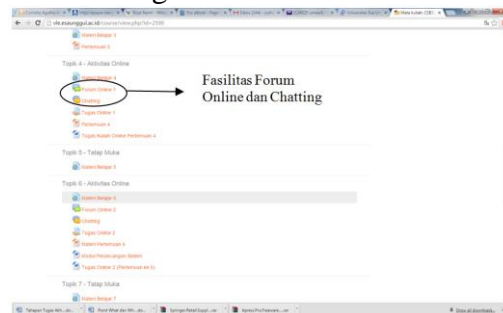


Gambar 8
Penyajian Materi Kuliah TI dalam portal *e-Learning* Universitas Esa Unggul

Dalam penyajian materi perkuliahan, dosen menyajikan materi dengan berbagai bentuk file sajian baik yang berbentuk text dokumen, gambar-gambar, maupun audio video, yang dibuat sesuai dengan materi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Interaksi Dosen dan Mahasiswa (Tatap Muka Online)

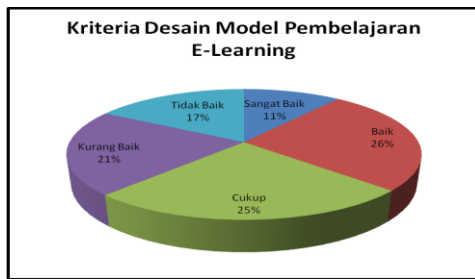
Untuk tatap muka online digunakan fasilitas Chatting dan forum diskusi.



Gambar 8
Penyajian Materi Kuliah TI dalam portal *e-Learning* Universitas Esa Unggul

Pandangan Responden Mengenai Desain Model *e-Learning*

Desain model pembelajaran *e-Learning* di Universitas Esa Unggul menurut responden bahwa pada pernyataan model pembelajaran di Universitas Esa Unggul berbasis teknologi informasi seperti digambarkan pada grafik berikut.

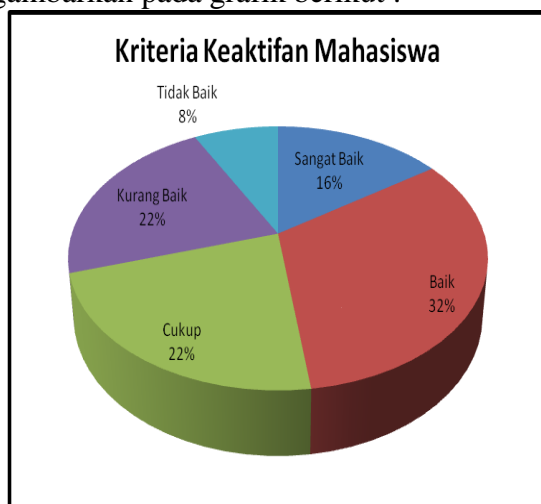


Gambar 10

Persentase Kriteria Disain Model Pembelajaran *E-Learning*

Keaktifan Mahasiswa Universitas Esa Unggul Memanfaatkan Teknologi Informasi

Keaktifan mahasiswa Universitas Esa Unggul dalam memanfaatkan teknologi informasi bahwa keaktifan mahasiswa Universitas Esa Unggul memanfaatkan teknologi informasi secara umum mahasiswa Universitas Esa Unggul selalu memanfaatkan komputer untuk mengakses bahan-bahan yang sedang dipelajarinya (*e-book*, *e-jurnal* ilmiah, *content e-Learning*, dll. Secara umum keaktifan mahasiswa memanfaatkan internet yang didukung oleh kemudahan akses internet di Universitas Esa Unggul adalah seperti digambarkan pada grafik berikut :



Gambar 11

Persentase Kriteria Keaktifan Mahasiswa

Pengaruh Pengembangan Model Pembelajaran *E-learning* terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Universitas Esa Unggul

Untuk mengetahui pengaruh Model pembelajaran *e-Learning* terhadap prestasi belajar mahasiswa Universitas Esa Unggul dilakukan analisis regresi dengan hasil persamaan regresinya adalah sebagai berikut.

$$Y' = 27,994 + 6,437 X1 + 4,433 X2 +$$

$$2,182 X3 + 3,619 X3$$

Untuk uji signifikansi persamaan model regresi tersebut dapat dilihat dengan Uji F regresi sebesar 242.283 dengan signifikansi 0,000, angka tersebut menunjukkan bahwa model persamaan regresi di atas adalah signifikan karena signifikansi 0,000 jauh lebih kecil dibandingkan dengan taraf signifikansi 0,05.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh positif yang signifikan ketersediaan fasilitas TI, kemampuan dosen memanfaatkan TI, model pembelajaran *e-Learning*, dan keaktifan mahasiswa memanfaatkan TI terhadap prestasi belajar mahasiswa Universitas Esa Unggul. Adapun koefisien korelasi gandanya adalah seperti padatable berikut.

Koefisien korelasi ganda dari model regresi ini adalah 0,978, dan koefisien determinasinya sebesar 0,957 (95,7%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa pengaruh ketersediaan fasilitas TI, kemampuan dosen memanfaatkan TI, model pembelajaran *e-Learning*, dan keaktifan mahasiswa memanfaatkan TI memberikan kontribusi yang cukup besar terhadap prestasi belajar mahasiswa Universitas Esa Unggul.

Secara parsial, setiap variabel memberikan pengaruh yang relatif berbeda antara variabel satu dan lainnya terhadap prestasi belajar mahasiswa hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1
Korelasi antara beberapa variabel terhadap prestasi belajar Mahasiswa

Variabel	Koefisien Korelasi
Ketersediaan fasilitas TI	0,811
Kemampuan dosen	0,602
Disain model pembelajaran elearning	0,326
Keaktifan mahasiswa	0,647

Dari tabel 1. di atas dapat dilihat bahwa variabel ketersediaan fasilitas TI memiliki koefisien korelasi parsial sebesar 0,811, kemampuan dosen sebesar 0,602, Disain model pembelajaran elearning 0,326, dan keaktifan mahasiswa sebesar 0,647, hasil ini menunjukkan bahwa yang memberikan kontribusi terbesar

terhadap prestasi belajar adalah ketersediaan fasilitas teknologi informasi kemudian keaktifan mahasiswa dalam memanfaatkannya, selanjutnya kemampuan dosen memanfaatkan teknologi informasi, dan terakhir adanya desain model pembelajaran elearning yang memadai.

Pembahasan

Dari data di atas dapat dilihat bahwa secara umum faktor pendukung pengembangan model pembelajaran *e-Learning* adalah ketersediaan fasilitas teknologi informasi, kemampuan dosen memanfaatkan teknologi informasi, desain model pembelajaran *e-Learning* dan keaktifan mahasiswa memanfaatkan teknologi informasi di Universitas Esa Unggul telah cukup memadai, namun yang perlu diperhatikan adalah keterbatasan bandwidth yang masih disoroti oleh responden belum mendukung kecepatan akses data pembelajaran yang dibutuhkan, kemampuan dosen belum sepenuhnya mendapat dukungan positif dari responden, dan desain model pembelajaran elearning masih relatif perlu pengembangan, hal ini dapat dipahami karena masih banyak dosen yang memberikan kuliah secara konvensional, yang belum memanfaatkan teknologi informasi sebagai sarana mahasiswa untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya, terlebih lebih dosen yang relatif “sepuh”, yang masih belum dapat maksimal memanfaatkan teknologi informasi.

Diakui pula oleh responden bahwa komputer terminal akses bagi mahasiswa yang tidak membawa komputer notebook masih relatif terbatas, sehingga mahasiswa hanya mengandalkan komputer notebook yang dimilikinya.

Dari hasil pengujian pengaruh faktor-faktor pembelajaran *e-Learning* terhadap prestasi belajar mahasiswa diperoleh pengaruh yang signifikan ketersediaan perangkat teknologi informasi, kemampuan dosen, desain model pembelajaran e-learning, dan keaktifan mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi informasi terhadap prestasi belajar mahasiswa Universitas Esa Unggul. Hasil tersebut membuktikan bahwa jika fasilitas teknologi informasi semakin memadai, dan kemampuan dosen semakin meningkat, baiknya sistem/desain model pembelajaran *e-Learning* serta mahasiswa semakin aktif memanfaatkan

teknologi informasi dalam pembelajaran, maka prestasi belajar mahasiswa akan semakin baik, dan sebaliknya jika fasilitas teknologi informasi semakin kurang memadai, kemampuan dosen lemah dalam memanfaatkan teknologi informasi, desain model pembelajarannya elearningnya kurang baik dan mahasiswa kurang memanfaatkan teknologi informasi, maka prestasi belajar mahasiswa Universitas Esa Unggul juga akan rendah. Pengaruh yang paling besar dari ketiga faktor di atas adalah ketersediaan fasilitas teknologi informasi dan keaktifan mahasiswa, hasil tersebut menunjukkan bahwa jika teknologi informasi memadai dan mahasiswa aktif memanfaatkannya, maka segala sumber belajar yang ada dalam dunia internet akan dengan mudah didapatkan oleh mahasiswa yang akan mendukung proses belajarnya, di samping itu peran dosen mengarahkan mahasiswa mempelajari pokok-pokok bahasan menjadi hal yang sangat urgen untuk diperhatikan. Jika mahasiswa tidak terarah dalam penelusuran data dan bahan kuliah di internet, keberhasilan belajar mahasiswa juga akan tidak terarah dan kurang berhasil. Selain itu desain model pembelajaran e-learning juga menentukan prestasi belajar mahasiswa. Dengan demikian keempat faktor pengembangan model pembelajaran elearning adalah merupakan faktor utama yang senantiasa perlu diperhatikan, yaitu ketersediaan fasilitas teknologi informasi, kemampuan dosen memanfaatkan teknologi informasi, desain model pembelajaran *e-Learning*, dan keaktifan mahasiswa memanfaatkan teknologi informasi merupakan hal yang harus seiring dan sejalan dalam mendukung proses belajar mengajar di Universitas Esa Unggul.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian di atas dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut.

1. Dengan menerapkan *e-Learning* pada Universitas Esa Unggul, sebagai alternatif pendukung pembelajaran konvensional untuk media dalam proses pembelajaran.
2. Faktor pendukung pengembangan pembelajaran elearning di Universitas Esa Unggul yaitu:
 - (a) kemampuan dosen dalam memanfaatkan teknologi informasi dinilai oleh

responden masih relatif cukup baik, bahwa dosen telah memanfaatkan teknologi informasi dalam pengelolaan pembelajarannya,

- (b) disain model pembelajaran elearning, dinilai responden cukup baik, terutama berkenaan dengan banyaknya konten pembelajaran dan model evaluasinya.
 - (c) mahasiswa pada umumnya telah cukup aktif memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajarannya.
3. Ada pengaruh yang signifikan ketersediaan fasilitas teknologi informasi, kemampuan dosen memanfaatkan teknologi informasi, disain model pembelajaran *e-Learning*, dan keaktifan mahasiswa memanfaatkan teknologi informasi terhadap prestasi belajar mahasiswa Universitas Esa Unggul, yang sebelumnya dalam pembelajaran konvensional hasil belajar mahasiswa masih relatif rendah, sedangkan setelah menerapkan *e-Learning* prestasi belajar mahasiswa menjadi lebih meningkat.

Rekomendasi

Dari hasil penelitian di atas peneliti mengajukan rekomendasi sebagai berikut.

1. Kepada pimpinan Universitas Esa Unggul diharapkan dapat meningkatkan fasilitas teknologi informasi, baik perangkat keras, perangkat lunak, maupun kapasitas bandwidth internet yang cukup untuk kelancaran proses belajar mengajar.
2. Perlu ada peningkatan kemampuan dosen untuk pemanfaatan teknologi informasi sehingga dapat mengelola pembelajaran dengan baik melalui portal *e-Learning* yang telah disediakan.
3. Dosen perlu mengarahkan mahasiswa secara jelas tentang bahan-bahan perkuliahan yang dapat diakses melalui jaringan komputer (internet/intranet).
4. Diperlukan adanya sinergi antara pimpinan Universitas Esa Unggul, pengelola pembelajaran, pengelola teknologi informasi Universitas Esa Unggul, sehingga diperoleh disain model pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa.
5. Diperlukan evaluasi lebih lanjut tentang pemanfaatan teknologi informasi dalam

pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Allen, M, The next generation of corporate universities: innovative approaches for developing people and expanding organizational capabilities, Pfeiffer & Co, 2007.
- Allen, M, *The corporate university handbook: Designing, managing, and growing a successful program*, AMACOM, New York, 2002.
- Chapnick, Samantha, *Elearning Readiness™ Assessment*. by Samanta Chapnick *Are You Ready for E-Learning?* Diakses pada 18 Februari 2015 from: <http://www.researchdog.com>, 2000.
- Chapnick, Samantha, *Are You Ready for E-Learning?* diakses 18 Februari 2015 from: http://www.learningcircuits.org/2000/no_v2000/Chapnick.htm, 2001.
- Human Capital Journal, Report July 2013 No. 25 Tahun III 15 Juli - 15 Agustus 2013.
- Jansink. F, The knowledge-productive corporate university. *Journal of European Industrial Learning* 29(1) 40-57, 2005.
- K. Wheeler (2005). CorpU - GLR Newsletter.
- Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI No.107/U/2001 tentang Penyelenggaraan Program Pendidikan Tinggi Jarak Jauh.
- Pertamina Corporate University, <http://Indocorpu.wordpress.com> diakses pada tanggal 17 Februari 2015
- PLN Corporate University, <http://Indocorpu.wordpress.com> diakses pada tanggal 17 Februari 2015
- Satrio S. Brojonegoro, Prof. Dr. 28 Februari, *Open and Distance Learning in Time of Crisis*. Dikti, 2005.

Soekartawi, *Prospek Pembelajaran Melalui Internet*. Makalah disampaikan pada Seminar Nasional ‘Teknologi Kependidikan’ yang diselenggarakan oleh UT-Pustekkom dan IPTPI, Jakarta, 18-19 Juli 2002. 2002.

Telkom Corporate University, <http://Indocorpu.wordpress.com> diakses pada tanggal 17 Februari 2015

UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Bagian Kesepuluh – Pendidikan Jarak Jauh, Pasal 31).

Waller, Vaughan and Wilson, Jim. 2001. A Definition for *E-Learning*” in Newsletter of Open and Distance Learning Quality Control. October 2001. (sumber dari internet: 16 februari 2015 <http://www.odlqc.org.uk/odlqc/n19-e.html>).