

# MODEL PEMBELAJARAN *E-LEARNING* MELALUI *HOMEPAGE* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEHINGGA DIHARAPKAN DAPAT MENINGKATKAN MINAT DAN KREATIVITAS SISWA

Oleh :  
B. Lena Nuyanti

## Abstrak

Pelaksanaan proses belajar mengajar untuk mengaktifkan belajar siswa memang tidak mudah, karena dalam setiap metode pembelajaran pasti ada beberapa hambatan. Salah satu hambatan yang dihadapi guru adalah kurangnya minat belajar dari mahasiswa sehingga mahasiswa menjadi malas dan jenuh dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga guru seringkali mengalami kesulitan dalam merangsang kreativitas dan minat belajar. Penggunaan multi model pembelajaran dan multi media dapat dijadikan alternatif yang dilakukan untuk merangsang kreativitas dan minat belajar mahasiswa, salah satunya dengan melaksanakan model pembelajaran *e-learning* dengan menggunakan *homepage* sebagai media pembelajarannya.

Penelitian ini dilakukan untuk melihat hubungan model pembelajaran *e-learning* melalui *homepage* sebagai media pembelajaran kaitannya dalam meningkatkan kreativitas dan minat belajar mahasiswa. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Pendidikan Tata Niaga Angkatan 2003 dan 2004.

*Kata Kunci: e-learning, homepage, minat dan kreatifitas*

## I. Pendahuluan

Perguruan Tinggi merupakan pelaksana pendidikan sekaligus ujung tombak pelaksana tujuan pendidikan. Peranan sekolah sebagai pelaksana pendidikan tidak lepas dari proses belajar mengajar yang merupakan inti dari menumbuhkembangkan minat, bakat serta kreativitas mahasiswa. Proses belajar mengajar yang terjadi di lingkungan pendidikan diharapkan dapat mengembangkan kreativitas dan minat mahasiswa yang sesuai dengan tuntutan dari masyarakat serta perkembangan teknologi informasi yang saat ini semakin pesat. Untuk menjawab tantangan tersebut diperlukan suatu

model pembelajaran yang inovatif dan kreatif dalam proses pembelajaran, sehingga kemampuan *output* yang dihasilkan mengalami peningkatan dari segi kecepatan mempelajari bahan ajar yang akhirnya dapat meningkatkan kreativitas dan minat belajar.

Model pembelajaran yang inovatif dan kreatif diharapkan dapat mengelola dan mengembangkan komponen pembelajaran dalam suatu desain yang terencana dengan memperhatikan kondisi aktual dari unsur-unsur penunjang dalam implementasi pembelajaran yang akan dilakukan. Selain itu, untuk meningkatkan kreativitas dan minat belajar mahasiswa maka

diperlukan sarana yang membantu untuk mengembangkan kemampuan kognitif mahasiswa yaitu media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala jenis sarana pengajaran yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pendidikan.

Media pembelajaran yang dirancang dan digunakan secara tepat pada batas tertentu dapat merangsang timbulnya "dialog internal" dalam diri siswa yang belajar. Media berhasil membawa pesan belajar apabila kemudian terjadi perubahan tingkah laku atau sikap belajar pada diri siswa. Sehingga tujuan adanya media yang baik adalah pada bagian perubahan sikap siswa dan tidak secara langsung berpengaruh terhadap prestasi belajar.

Perkembangan penggunaan media pembelajaran dari media yang bersifat konvensional ke media yang berteknologi, terutama teknologi komunikasi dan informasi mengakibatkan terjadinya lima penggeseran dalam proses pembelajaran, antara lain. Dari pelatihan ke keterampilan, dari ruang kelas ke mana dan kapan saja, dari kertas ke "on line" dari fasilitas ke fasilitas jaringan kerja, dari waktu siklus ke waktu nyata; (Moh. Surya, 2001:18)

Perkembangan teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan kegiatan dapat dilaksanakan dengan cepat, tepat dan akurat, sehingga

menghasilkan produktivitas yang tinggi. *E-Learning* sebagai media elektronik dapat membawa dampak perubahan pada proses pembelajaran. Interaksi antara pengajar dan peserta didik tidak hanya dilakukan dengan tatap muka langsung tetapi juga dapat menggunakan media elektronik sebagai perantara sehingga suasana belajar mengajar menjadi lebih menarik, visual dan interaktif.

*E-Learning* merupakan kombinasi antara informasi, komunikasi, pendidikan dan pelatihan yang merupakan elemen inti untuk mencapai tujuan pendidikan secara umum. Perangkat dasar yang digunakan adalah seperangkat komputer yang memiliki akses internet, tanpa memiliki akses internet sulit bagi peserta didik dan pengajar untuk mempraktekkan *e-Learning*.

Berkaitan dengan proses pembelajaran yang menggunakan internet sebagai sumber informasi dan bahan mengajar, maka guru/dosen harus membuat rencana dan strategi yang efektif agar tujuan pembelajaran tercapai dengan optimal. Dalam pembelajarannya, informasi dan materi yang hendak disampaikan harus tersedia dalam suatu situs/web sebagai pusat informasi agar pencarian informasi dapat diakses dengan cepat. Pusat informasi ini harus dibuat semenarik mungkin agar siswa menjadi antusias dalam belajar yang akhirnya akan mengembangkan minat dan meningkatkan kreativitas.

Penggunaan *e-Learning* dalam pencarian data dan informasi

melalui media elektronik sebagai media pembelajaran diharapkan dapat menjadi alternatif solusi untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas serta meningkatkan kreativitas dan minat belajar melalui penggunaan fasilitas internet yaitu *homepage*, *World Wide Web (WWW)* atau *Website* yang diterapkan pada mahasiswa Program Pendidikan Tata Niaga Angkatan 2003 dan 2004. Oleh karena itu dalam penelitian ini penulis perlu mengetahui "Model Pembelajaran E-Learning Melalui *Homepage* Sebagai Media Pembelajaran sehingga diharapkan dapat Meningkatkan Minat dan Kreativitas Siswa" (Survei pada Mahasiswa Program Pendidikan Tata Niaga Angkatan 2003 dan 2004)

## II. Rumusan Masalah

Masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses belajar mengajar melalui model pembelajaran berbasis *e-learning* pada mahasiswa Program Pendidikan Tata Niaga.
2. Bagaimana gambaran penggunaan *homepage* sebagai media pembelajaran pada mahasiswa Program Pendidikan Tata Niaga.
3. Bagaimana gambaran tingkat kreativitas mahasiswa Program Pendidikan Tata Niaga Angkatan 2003 dan 2004.
4. Bagaimana gambaran minat belajar mahasiswa Program Pendidikan Tata Niaga Angkatan 2003 dan 2004.

5. Seberapa besar hubungan antara *homepage* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa Program Pendidikan Tata Niaga Angkatan 2003 dan 2004.

6. Seberapa besar hubungan antara *homepage* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa Program Pendidikan Tata Niaga Angkatan 2003 dan 2004.

## III. Konsep Model Pembelajaran E-Learning

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses komunikasi antara guru, struktur dan siswa, baik komunikasi secara langsung dalam kegiatan tatap muka maupun tidak langsung menggunakan media. Menurut R. Ibrahim, (2002:85) model pembelajaran pada dasarnya merupakan pengelolaan dan pengembangan yang dilakukan terhadap komponen pembelajaran.

Menurut Joice dan Will (Winataputra, 2001:3) bahwa model pembelajaran diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis yang mengorganisasikan pengalaman belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melakukan aktivitas belajar.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu pedoman atau salah satu alat yang

digunakan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat melaksanakan kegiatan belajarnya untuk mencapai tujuan dan proses belajar mengajar.

#### **IV. Rencana Model Pembelajaran E - Learning dalam Meningkatkan Kretifitas dan Minat Belajar Mahasiswa**

Pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi khususnya internet/ situs *web/ homepage* menuntut kreativitas, minat dan kemandirian diri sehingga memungkinkan mahasiswa untuk mampu mengembangkan semua potensi yang dimilikinya.

Kreativitas dari segi kognitif merupakan kemampuan berfikir yang memiliki kelancaran, keluwesan, keaslian, dan perincian. Sedangkan dari segi afektifnya kreativitas ditandai dengan motivasi yang kuat, rasa ingin tahu, tertarik dengan tugas majemuk, berani menghadapi resiko, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, memiliki rasa humor, selalu ingin mencari pengalaman baru, menghargai diri sendiri dan orang lain. Karya-karya kreatif ditandai dengan orisinalitas, memiliki nilai, dapat ditransformasikan, dan dapat dikondensasikan.

Minat merupakan suatu keadaan mental yang menghasilkan respon terarah terhadap suatu situasi/ obyek tertentu yang menyenangkan dan memberikan kepuasan kepadanya. Minat seseorang ditandai

dengan adanya ketertarikan yang menyebabkan timbulnya perhatian secara khusus, dan sumber tenaga yang mendorong individu berhadapan dengan suatu obyek.

Pembelajaran dengan dukungan TIK memungkinkan dapat menghasilkan karya-karya baru yang orisinal, memiliki nilai yang tinggi, dan dapat dikembangkan lebih jauh untuk kepentingan yang lebih bermakna. Melalui TIK mahasiswa akan memperoleh berbagai informasi dalam lingkup yang lebih luas dan mendalam sehingga meningkatkan wawasannya. Hal ini merupakan rangsangan yang kondusif bagi berkembangnya kemandirian anak terutama dalam hal pengembangan kompetensi, kreativitas, minat, kendali diri, konsistensi, dan komitmennya baik terhadap diri sendiri maupun terhadap pihak lain.

#### **V. Media Pembelajaran**

Menurut Djamarah dan Zain (1996:136), media pengajaran merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Suharsimi Arikunto (1989:15) berpendapat bahwa media pendidikan adalah sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk lebih mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pendidikan.

Berdasarkan beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat, sarana, wahana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan yaitu guru atau

dosen kepada orang atau sekelompok orang yaitu peserta didik.

## **VI. Manfaat Media Pembelajaran**

Latuheru (Suhendar, 1997:23) mengemukakan beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran dalam PBM, diantaranya: menarik dan memperbesar perhatian siswa, mengurangi bahkan menghilangkan adanya *verbalisme*, mengatasi perbedaan pengalaman belajar berdasarkan latar belakang anak didik, membantu memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara lain, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, membantu perkembangan pikiran anak didik secara teratur tentang hal yang mereka alami, membantu anak didik mengatasi hal-hal yang sulit nampak dengan mata, menumbuhkan kemampuan berusaha sendiri berdasarkan pengalaman dan kenyataan, mengatasi peristiwa atau hal yang sulit bila diikuti dengan mata, serta memungkinkan terjadinya kontak langsung antara guru dengan siswanya.

## **VII. Media Elektronik Sebagai Media Pembelajaran**

Penerapan teknologi informasi dalam dunia pendidikan, salah satunya dapat dilakukan dengan cara guru atau dosen memberikan layanan tanpa harus berhadapan langsung dengan peserta didik. Demikian pula peserta didik dapat memperoleh informasi dalam ruang lingkup yang luas dari berbagai sumber melalui *cyber*

*space* dengan menggunakan komputer atau internet. Hal yang paling mutakhir saat ini adalah berkembangnya pengajaran maya atau *cyber teaching*, yaitu proses pengajaran yang dilakukan dengan menggunakan internet. Istilah lain yang saat ini populer adalah *e-learning*, yaitu model pembelajaran dengan menggunakan media teknologi komunikasi dan informasi khususnya internet.

## **VIII. Konsep E-Learning**

Rossenburb (Moh. Surya, 2002:8) mengatakan bahwa *e-learning* merupakan suatu penggunaan teknologi Internet dalam menyampaikan pembelajaran dalam jangkauan yang luas yang berlandaskan tiga kriteria dasar yaitu :

1. *E - Learning* bersifat jaringan, yang membuatnya mampu memperbaiki secara cepat, menyimpan atau memunculkan kembali, mendistribusikan dan *sharing* pembelajaran serta informasi. Kriteria ini sangatlah penting dalam *e-learning*, sehingga Rossenberg menyebutnya sebagai persyaratan *absolute*.
2. *E - Learning* dikirimkan kepada pengguna melalui teknologi komputer dengan menggunakan standar teknologi internet.
3. *E - Learning* terfokus pada pandangan pembelajaran yang paling luas, solusi pembelajaran yang mengungguli paradigma tradisional dalam pembelajaran.

Berdasarkan beberapa definisi *e-learning* diatas, dapat disimpulkan

bahwa *e-learning* adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan penggunaan peralatan elektronik dalam menciptakan, membantu perkembangan, menyampaikan, menilai dan memudahkan suatu proses belajar mengajar dimana pelajar sebagai pusatnya serta dilakukan secara interaktif kapanpun dan dimanapun.

### IX. Proses Pembelajaran E-Learning

*E-Learning* atau proses pembelajaran melalui media elektronik, terutama internet, saat ini dianggap dapat menjadi solusi pendidikan bagi siswa yang tidak dapat hadir secara fisik ke setiap perkuliahan, namun mempunyai niat untuk memperoleh pengetahuan ataupun keinginan untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi.

Banyak hal yang dapat dilaksanakan melalui *e-learning* pada proses pembelajaran, diantaranya adalah pada 2 (dua) hal, yaitu:

#### 1. Mencari materi pokok pembelajaran.

Proses pembelajaran yang berupa mencari materi pokok pembelajaran, terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut.:

- Guru menyampaikan kompetensi dasar serta beberapa indikator kepada para siswa beserta situs internet yang dapat dikunjungi berkenaan dengan kompetensi dasar serta indikator tersebut.
- Siswa *mendownload* materi pokok pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi

dasar serta indikator yang disampaikan oleh guru pada situs yang telah ditunjukkan oleh guru, dalam hal ini siswa diberi kesempatan untuk mencari pada situs lain selain yang ditunjukkan oleh guru.

- Setelah mengedit apabila diperlukan, siswa mengirimkan hasil *download* tersebut ke *web site* atau email guru.
  - Guru mengedit materi pokok yang dikirim oleh para siswa, mengeditnya, yaitu dengan mengurangi materi yang dikirim oleh siswa apabila bahasanya terlalu luas, atau menambah apabila materi yang dikirim oleh siswa terlalu ringkas pembahasannya, sehingga belum memenuhi indikator yang dikehendaki oleh guru.
  - Setelah di edit, guru mengirimkan ke alamat email siswa apabila materi pokok pembelajaran sudah disesuaikan indikator yang dikehendaki.
- #### 2. Pelaksanaan ulangan harian dan ulangan blok
- Melalui *e-learning* seorang guru tidak perlu terlalu banyak mengeluarkan tenaga, pikiran dan biaya untuk senantiasa melaksanakan ulangan harian atau ulangan blok dengan soal-soal yang berupa pilihan ganda. Adapun hal-hal yang diperlukan sebelum pelaksanaan ulangan blok ataupun ulangan harian dengan *e-learning* diantaranya adalah:
- Guru mempersiapkan bank soal, akan lebih bagus apabila soalnya cukup banyak namun

masih dalam koridor indikator yang dikehendaki oleh guru, sehingga soalnya dapat diacak agar masing-masing peserta tidak sama persis soalnya, bank soal ini tentu harus dilengkapi dengan program pengacak soal, kunci jawaban serta skor yang akan di peroleh bagi masing-masing peserta.

- b. Program ini hendaknya dilengkapi dengan KKM, serta penjelasan untuk jawaban yang benar ataupun yang salah untuk keperluan remedi lagi yang belum mencapai norma KKM.
- c. Masing-masing siswa mempunyai nomor khusus, NIS misalnya, sebagai identitas siswa disamping nama ketika entri data.
- d. Semua unit PC sudah tersambung secara LAN dengan server bagi guru, dimana bank soal maupun program program pendukung yang lain disimpan. ([www.internetworldstats.com/](http://www.internetworldstats.com/))

## X. Konsep Homepage

Homepage dibangun oleh sebuah *file* yang didalamnya terdapat kode-kode dan informasi. Kode-kode dan informasi tersebut dibaca oleh sebuah aplikasi yang jenisnya bernama *Browser*. Oleh *Browser*, kode-kode dan informasi tersebut akan disajikan sebagai sebuah halaman web yang kita kenal sebagai *homepage*. Kode-kode dan informasi yang ditulis dalam *file homepage* tersebut haruslah ditulis menurut aturan tertentu yang dapat dimengerti oleh *brow-*

*ser*. Aturan-aturan tersebut dikenal dengan bahasa pengkodean.

### 1. Software - Software yang digunakan untuk membuat Homepage

Beberapa *software* yang sebaiknya dimiliki untuk membuat *homepage* sederhana bagi pemula yang dihimpun penulis berdasarkan internet dari <http://handel.pacific.net.id/TS/homepage.html> adalah:

- a. *Front Page Editor/Netscape Composer Front Page Editor/ Netscape Comp* digunakan untuk membuat format dari tampilan yang diinginkan, dimana pada *front page editor* ini terdapat fasilitas-fasilitas yang memudahkan kita untuk mendesain tampilan sesuai dengan keinginan.
- b. *Adobe Photoshop/Paint Shop Pro Adobe Photoshop / Paint Shop Pro* digunakan untuk memudahkan kita dalam mengedit suatu gambar atau membuat suatu ikon yang nantinya akan digunakan untuk pembuatan *homepage* itu sendiri.

### 2. Langkah-Langkah Membuat Homepage

Salah satu langkah yang harus kita lakukan dalam membuat *homepage* sederhana adalah memiliki pengetahuan cara menggunakan komputer dan *software-software* penunjang untuk mengerjakan *homepage* dan sedikit pengetahuan tentang grafis. Untuk membuat *home page* dengan menggunakan Komputer PC, *Macintosh* atau jenis komputer lainnya, kita harus membuat *file*

yang berisi kode HTML. Untuk itu, kita dapat menggunakan HTML editor atau text editor umum lainnya.

HTML adalah singkatan dari *Hypertext Markup Language*. HTML terdiri dari sepasang kode yang disisipkan dalam suatu dokumen untuk mengontrol tampilan dokumen di layar monitor oleh *Web Browser*, seperti *Netscape* atau *Mosaic*. Apabila akan memandang suatu dokumen di Internet, harus menggunakan *Web Browser* dan disana ada fasilitas "View source" untuk melihat kode-kode web page ini. Suatu dokumen berisi kode-kode ini disebut HTML. Suatu dokumen HTML harus mempunyai formulir yang tepat, sehingga dapat dikenal dan diinterpretasikan secara tepat oleh perangkat lunak dan *Browser*.

## **XI. Konsep Kreativitas**

Supanadi (2001:16) mengatakan bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki setiap orang dengan tingkat yang berbedabeda. Setiap orang lahir dengan potensi kreatif yang dapat dikembangkan dan dipupuk. Kreativitas merupakan suatu bidang kajian yang kompleks, yang timbul akibat adanya perbedaan dalam mendefinisikan arti kreativitas. Sedangkan Munandar (2004) mengungkapkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memberikan gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang

sudah ada sebelumnya.

Munandar (1999:88) mengajukan lima ciri kemampuan kreatif. Kelima ciri tersebut adalah kemampuan berpikir lancar (*fluency*), kemampuan berpikir luwes (*flexibility*), kemampuan berpikir orisinal (*originality*), kemampuan berpikir memerinci (*elaboraty*) dan kemampuan berpikir evaluasi (*evaluaty*).

Adapun penjabaran dari ciri-ciri berpikir kreatif adalah sebagai berikut :

1. Kemampuan berpikir lancar (*fluency*), yaitu kemampuan untuk mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan; memberikan banyak cara atau saran untuk memudahkan berbagai hal; selalu memikirkan lebih dari satu jawaban; dan bekerja lebih cepat serta melakukan lebih banyak dibanding yang lain.
2. Kemampuan berpikir luwes (*flexibility*), yaitu kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan masalah, menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi; mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda; dan mampu mengubah cara pendekatan atau pemikiran.
3. Kemampuan berpikir orisinal (*originality*), yaitu kemampuan untuk mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik; memikirkan cara yang lazim untuk mengungkapkan diri; mampu membuat kombinasi-

kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur; menggunakan kata-kata atau istilah-istilah yang tidak lazim dan isi jawaban bersifat kontekstual; mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli.

4. Kemampuan berpikir memerinci (*elaboraty*), yaitu kemampuan untuk mampu memperkaya atau mengembangkan suatu gagasan atau produk; menambah atau memperinci detail-detil dari suatu objek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik; menerapkan ide secara rinci, menguraikan sesuatu secara terinci.
5. Kemampuan berpikir evaluasi (*evaluaty*), yaitu kemampuan untuk menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pernyataan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana; dan mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka; tidak hanya mencetuskan gagasan, tetapi juga melaksanakannya.
6. Kemampuan berpikir merumuskan kembali (*redefinity*), yaitu kemampuan untuk mengkaji kembali suatu persoalan melalui cara dan perspektif yang berbeda dengan apa yang sudah diketahui oleh banyak orang.
7. Kemampuan kepekaan (*sensitivity*) dalam berpikir merupakan kepekaan dalam menangkap dan menghasilkan masalah-masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

## XII. Konsep Minat

Menurut Conny Semiawan dalam Sartawi (2001:20), minat adalah suatu keadaan mental yang menghasilkan respon terarah terhadap suatu situasi/ obyek tertentu yang menyenangkan dan memberikan kepuasan kepadanya. Sedangkan Sukartini (1986:62) merumuskan minat sebagai perasaan aktif dalam diri siswa dalam kegiatan-kegiatan kelas atau sekolah. Guru-guru dapat menciptakan kondisi yang mendorong atau memungkinkan siswa berminat terhadap sesuatu. Oleh karena itu tidak salah jika minat dikatakan sebagai kunci dalam pendidikan modern.

Beberapa pendapat tentang minat tersebut, pada dasarnya ada persamaan pendapat bahwa minat adalah ketertarikan individu terhadap suatu objek, baik berupa benda, orang ataupun kegiatan tertentu. Jadi, minat adalah ketertarikan individu yang menyebabkan timbulnya perhatian secara khusus, dan sumber tenaga yang mendorong individu berhadapan dengan suatu objek. Lebih lanjut Sukartini (1986:65) menganalisis bahwa dalam konsep minat terdapat beberapa indikator seperti, keinginan untuk mengetahui atau memiliki sesuatu, obyek-obyek atau kegiatan yang disenangi, jenis keinginan untuk mencapai hal yang disenangi, serta usaha untuk merealisasikan keinginan atau rasa senang terhadap sesuatu.

Menurut Moh. Surya (1989:

99), ada tiga jenis minat yang berkaitan dengan kedudukannya dalam proses belajar mengajar, yaitu:

1. Minat Volunter adalah minat yang timbul dari dalam diri siswa tanpa ada pengaruh dari luar.
2. Minat Involunter adalah minat yang timbul dari dalam diri siswa dengan pengaruh situasi yang diciptakan oleh pengajar.
3. Minat Nonvolunter adalah minat yang ditimbulkan dari dalam diri siswa secara paksa atau diharuskan.

### **XIII. Metoda Penelitian**

Berdasarkan variabel-variabel yang diteliti, maka jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *deskriptif dan verifikatif*. Penelitian deskriptif disini bertujuan untuk memperoleh deskripsi atau gambaran mengenai tanggapan mahasiswa mengenai hubungan media pembelajaran *e-learning* melalui media *homepage* dalam meningkatkan kreativitas dan minat belajar. Penelitian verifikatif diterangkan oleh Suharsimi Arikunto (2002:7) sebagai berikut: "Penelitian verifikatif pada dasarnya ingin menguji kebenaran melalui pengumpulan data di lapangan." Dalam penelitian ini akan diuji mengenai hubungan model pembelajaran *e-Learning* melalui media *homepage* dalam meningkatkan kreativitas dan minat belajar. Ukuran sampel adalah 90 mahasiswa

program pendidikan Tata Niaga angkatan 2003-2004. Penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling*, dikarenakan populasi dalam penelitian dianggap homogen sehingga pemilihan sampel dilakukan secara acak.

### **XIV. Hasil dan Pembahasan**

#### **1. Hipotesis I**

Hipotesis yang diuji yaitu hubungan variabel X (*homepage* sebagai media pembelajaran) dengan Y1 (kreativitas). Berdasarkan hasil perhitungan, dapat diperoleh kesimpulan bahwa *homepage* sebagai media pembelajaran mempunyai hubungan yang erat dengan kreativitas mahasiswa. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai korelasi ( $r$ ) adalah 0,539; ternyata korelasi berada pada kategori sedang yaitu terletak pada daerah (0,400 - 0,599). Hal tersebut menunjukkan bahwa antara *homepage* sebagai media pembelajaran dengan kreativitas terdapat korelasi yang sedang.

Berdasarkan pengujian hipotesis yang dilakukan dengan membandingkan nilai  $t$  hitung dengan  $t$  table untuk  $\alpha = 0,05$ , hasil pengolahan data menunjukkan bahwa  $t$  hitung adalah 6,0045 lebih besar dari  $t$  tabel, yaitu 1,66235. Dengan demikian hasil pengujian signifikansi koefisien korelasi dan uji- $t$  menyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya terdapat hubungan yang positif antara media pembelajaran *homepage* dengan kreativitas

mahasiswa. Dari hasil perhitungan dan pengujian, maka terdapat hubungan yang positif antara media pembelajaran homepage dengan kreativitas sebesar 29,05% sedangkan sisanya ditentukan faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

## 2. Hipotesis II

Hipotesis yang diuji yaitu hubungan variabel X (home page sebagai media pembelajaran) dengan Y2 (minat belajar). Berdasarkan hasil perhitungan tersebut dapat diperoleh kesimpulan bahwa homepage sebagai media pembelajaran mempunyai hubungan yang erat dengan minat belajar mahasiswa. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai korelasi ( $r$ ) adalah 0,285; ternyata korelasi berada pada kategori rendah yaitu terletak pada daerah (0,200 - 0,399). Hal tersebut menunjukkan bahwa antara homepage sebagai media pembelajaran dengan kreativitas terdapat korelasi yang rendah.

Berdasarkan pengujian hipotesis yang dilakukan dengan membandingkan nilai  $t$  hitung dengan  $t$  tabel untuk  $\alpha = 0,5$  hasil pengolahan data menunjukkan bahwa  $t$  hitung adalah 2,78901 lebih besar dari  $t$  tabel, yaitu 1,66235. Dengan demikian  $H_0$  ditolak. Hasil pengujian signifikansi koefisien korelasi dan uji- $t$  menyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya terdapat hubungan yang

positif antara media pembelajaran homepage dengan minat belajar.

## XV. Kesimpulan dan Rekomendasi Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Gambaran proses belajar mengajar melalui model pembelajaran *e-learning* mahasiswa Pendidikan Tata Niaga secara umum dapat meningkatkan kemampuan yang dimiliki mahasiswa. Hal itu dilihat dari indikator kemampuan afektif merupakan indikator yang memperoleh skor paling tinggi yaitu sebesar 38,94%. Kemampuan afektif merupakan kemampuan yang berkenaan dengan sikap dan nilai yang diterima mahasiswa sebagai hasil belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan model pembelajaran *e-learning* dapat menjadikan suasana belajar lebih menarik dan interaksi antara pengajar dengan siswa menjadi efektif, sehingga mahasiswa semakin tertarik untuk mengikuti pembelajaran.
2. Gambaran penggunaan homepage sebagai media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa indikator ketepatan dengan tujuan pembelajaran memperoleh skor tertinggi sebesar 23,58%. Hal ini dikarenakan penggunaan homepage untuk mahasiswa sudah sesuai dengan metode atau

model pembelajaran *e-learning*.

3. Gambaran kreativitas mahasiswa Pendidikan Tata Niaga secara umum sudah baik. Persepsi mahasiswa terhadap kemampuan memerinci memperoleh skor tertinggi sebesar 21,13%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mahasiswa dapat merinci atau mampu memilah/membedakan *software-software* untuk membuat *homepage*.
4. Gambaran minat mahasiswa terhadap media pembelajaran *homepage* secara umum tinggi. Persepsi minat mahasiswa terhadap keinginan untuk mengetahui dan memiliki sesuatu merupakan indikator yang memperoleh skor tertinggi sebesar 31,04%. Hal tersebut dikarenakan tingginya keinginan mahasiswa untuk mengetahui dan memiliki media internet dan *homepage*, sehingga mahasiswa semakin tertarik belajar melalui *e-learning*.
5. Media pembelajaran *home page* memiliki hubungan yang sedang dengan kreativitas, sehingga dengan menggunakan media yang bervariasi dalam setiap pembelajaran akan meningkatkan kreativitas mahasiswa.
6. Media pembelajaran *home page* memiliki hubungan yang rendah dengan minat, sehingga dengan menggunakan media yang bervariasi dalam setiap pembelajaran diharapkan minat mahasiswa untuk belajar melalui *e-learning* khususnya

media *home page* semakin tinggi.

## XVI. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, maka penulis merekomendasikan beberapa hal mengenai media pembelajaran *homepage* untuk meningkatkan kreativitas dan minat belajar mahasiswa, yaitu:

1. Untuk memudahkan mahasiswa dalam memahami setiap materi ajar melalui *elearning*, pengajar hendaknya memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang manfaat dan kegunaan dari materi yang disampaikan, aplikasi komputer dan internet secara terpadu serta penggunaannya dalam pemberian materi perkuliahan dan tugas-tugas yang mendukung sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
2. Dalam penggunaan media pembelajaran hendaknya pengajar memperhatikan taraf berpikir mahasiswa dan pola/gaya belajarnya, sehingga dengan adanya media pembelajaran tujuan pembelajaran akan tercapai dengan maksimal. Selain itu, pendidik menyediakan fasilitas web yang memungkinkan adanya interaksi antara tenaga pengajar dengan mahasiswa bersangkutan, selain untuk penilaian juga berkaitan dengan kegiatan perkuliahan
3. Untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa, pengajar hendaknya menyediakan fasilitas media perangkat lunak ataupun keras untuk mengembangkan daya kreativitas mahasiswa dengan fasilitas ruangan yang kondusif

untuk proses belajar mengajar. Disamping itu, pengajar harus memperhatikan faktor-faktor yang memicu berkembangnya kreativitas mahasiswa, salah satunya dengan cara memberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan yang berkaitan dengan media pembelajaran *homepage*.

4. Untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa, salah satunya dengan melengkapi media pembelajaran yang hendak digunakan untuk menyampaikan materi

ajar. Selain itu, menyediakan modul atau buku sumber yang berkaitan dengan aplikasi media *e-learning* dan internet khususnya *homepage* untuk memicu tumbuhnya minat pada diri mahasiswa. Agar penggunaan media maksimal maka pengajar harus menyediakan tenaga profesional yang ahli dalam bidang media *e-learning* dan internet khususnya mengenai *homepage*.

## DAFTAR PUSTAKA

- A. M. Sardiman. 1997. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Commy Semiawan. 1984. *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah, Petunjuk Bagi Guru dan Orang Tua*. Jakarta: Gramedia.
- Dahar dkk. 1992. *Dampak Pertanyaan dan Teknik Bertanya Guru Selama Proses Belajar Mengajar IPA Pada Berpikir Siswa*. FPMIPA. UI Bandung.
- Djamarah. 2000. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- M. Surya. 1984. *Pengantar Bimbingan Karir Modul L FIP BAUPI Bandung*.
- S. P sukartini. 1998. *Kontribusi Minat Akademik*. Jakarta: gramedia.
- Utami Munandar. 1999. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah. Petunjuk bagi guru dan orang tua*. Jakarta: PT Gramedia.
- Udin Winatapura 2000. *Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta : Lembaga Penelitian Universitas Terbuka dan CICED.
- Wahyu. 2002. Aplikasi 'E-Learning' Dalam Pengajaran & Pembelajaran Di Sekolah-Sekolah Malaysia: *Isu dan Cadangan Pelaksanaanya*. [www.internetworldstats.com](http://www.internetworldstats.com) 2003 aplikasi 'E-learning' Sebagai Proses Pembelajaran. [www.internetworldstats.com](http://www.internetworldstats.com) . <http://E-learning.uny.ac.id>

Biodata :

Dr. B. Lena Nuyanti, M.Pd.

Gol/Pangkat/Jabatan :

NIP.

Bidang Keahlian :

Instansi : Jurusan Pendidikan Ekonomi dan Bisnis - FPEB  
Universitas Pendidikan Indonesia