

Kompetisi Aparatur Sipil Negara Sebagai Peserta Pelatihan TOC Dalam Menghadapi Pelatihan Melalui E-Learning Di BPSDM Riau

EMBUNG MEGASARI

Widyaiswara BPSDM Propinsi Riau
Jalan Ronggo Warsito No.34, Pekanbaru
E-mail : embungzam@gmail.com

Abstract: This study aims to determine how the quality of information and the use of E-learning for State Civil Apparatuses as TOC training participants at BPSDM Riau. This study uses primary data taken by distributing questionnaires to 30 respondents. Then the data analysis used is descriptive qualitative processed by using a percentage, qualitative data will be described by words or sentences which are separated by category to obtain conclusions and implications. From the results of the analysis conducted by researcher, it can be seen that the quality of information and the use of E-learning for State Civil Apparatuses as trainees in BPSDM Riau are in the Good category, this can be described from the responses of 30 research respondents who stated "Agree" by 49 , 55%, in the knowledge of the quality of information E-learning states "Strongly Agree" 47.11%, then the ability of respondents in the use of E-learning states "Agree" of 52.44%.. Based on 1

Keywords: *E-learning, TOC Training*

Seiring perkembangan Teknologi Informasi (TI) saat ini, lembaga - lembaga pelatihan dalam penerapannya terhadap konsep belajar mengajar sudah berbasis TI. Konsep tersebut disebagai *E-Learning*, *E-Learning* telah membawa pengaruh sehingga terjadinya transformasi terhadap pelatihan konvensional (tradisional) ke bentuk digital (*E-Learning*).

E-learning didefinisikan oleh beberapa tokoh sebagai pembelajaran jarak jauh. Namun, secara resmi belum ada standar yang baku baik dalam hal definisi maupun implementasi mengenai *E-learning*. Menurut Sohn, (Herman Dwi Surjono. 2011) "*E-learning* merupakan kependekan dari *electronic learning*". Secara lebih lanjut, definisi umum *E-learning* dikemukakan oleh Gilbert and Jones (Herman Dwi Surjono. 2011) bahwa, "Pengiriman materi pembelajaran melalui media elektronik seperti internet, intranet/extranet, satellite broadcast, audio/video tape, interactive TV, CD-ROM, dan *Komputer-based training* (CBT)".

Sedangkan menurut Munir (2010) mengatakan huruf "e" pada *E-learning*

berarti elektronik yang kerap disepadankan dengan *virtual* (maya) atau *distance* (jarak). Sedangkan kata *learning* diartikan dengan pendidikan (*education*). Sehingga *E-learning* dapat didefinisikan sebagai pembelajaran dengan menggunakan media atau jasa bantuan perangkat elektronika. Fokus *e-learning* adalah pada *learning* (belajar) bukan pada "e" (*electronic*). Sementara itu secara lebih khusus Rosenberg (I Kadek Suartama & I Dewa Kade Tastra, 2014) mendefinisikan bahwa, "*E-learning* sebagai pemanfaatan teknologi internet untuk mendistribusikan materi pembelajaran, sehingga siswa dapat mengakses dari mana saja".

Berdasarkan beberapa definisi yang dikemukakan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa definisi *E-learning* merupakan pembelajaran jarak jauh. *E-Learning* telah membawa pengaruh sehingga terjadinya transformasi terhadap pembelajaran konvensional (tradisional) ke bentuk digital (*E-Learning*). Dimana *E-Learning* menyediakan berbagai platform yang berbasis web maupun dalam bentuk media sosial. Media sosial

adalah salah satu media *online* yaitu para penggunanya dapat mencari informasi, berkomunikasi, dan menjalin pertemanan antar sesama pengguna dengan akun yang dimilikinya

Penggunaan *E-Learning* tidak bisa dilepaskan dengan peran Internet. Perkembangan pengguna internet di dunia ini berkembang sangat cepat karena beberapa hal sebagai berikut :

1. Menggunakan internet adalah suatu kebutuhan untuk mendukung pekerjaan atau tugas sehari-hari.
2. Tersedianya fasilitas jaringan (*Internet infrastructure*) dan koneksi internet (*Internet Connections*).
3. Semakin tersedianya piranti lunak pembelajaran (*management course tools*).
4. Keterampilan jumlah orang yang mengoperasikan atau menggunakan internet.

Menurut Rosenberg (Rusman, 2013:349) *E-learning* memiliki karakteristik berupa: *E-learning* bersifat jaringan yang membuatnya mampu memperbaiki secara cepat, menyimpan atau memunculkan kembali, mendistribusikan, dan *sharing* pembelajaran dan informasi; *E-learning* dikirimkan kepada pengguna melalui komputer dengan menggunakan standar teknologi internet; *E-learning* terfokus pada pandangan pembelajaran yang paling luas, solusi pembelajaran yang mengungguli paradigma dalam pelatihan

Berikut dibawah ini merupakan fasilitas yang dimiliki *E-Learning* sebagai berikut : Pembelajaran dapat secara langsung dengan instruktur (*synchronous*) ataupun belajar secara individu (*asynchronous*); Menggunakan elemen metode seperti kalimat dan gambar untuk mendistribusikan konten dan metode pelatihan; Membangun wawasan dan teknik baru yang dihubungkan dengan tujuan pelatihan.

E-learning dapat membawa suasana baru dalam ragam pengembangan pembelajaran. Pemanfaatan *E-learning* dengan baik dapat meningkatkan hasil

pembelajaran dengan maksimal. Beberapa manfaat dari *e-learning* diantaranya menurut Rohmah (2016) antara lain: Dengan adanya *E-learning* maka dapat mempersingkat waktu pembelajaran dan membuat biaya studi lebih ekonomis; *E-learning* mempermudah interaksi antara peserta pelatihan dengan bahan materi; Peserta pelatihan dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan-bahan pelatihan setiap saat dan berulang-ulang, dengan kondisi yang demikian itu peserta pelatihan dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran; Dengan *E-learning* proses pengembangan pengetahuan tidak hanya terjadi di dalam ruangan saja, tetapi dengan bantuan peralatan komputer dan *smartphone* , para peserta dapat secara aktif dilibatkan dalam proses belajar-mengajar.

Manfaat *E-learning* bagi dunia pelatihan secara umum, yaitu: Fleksibilitas tempat dan waktu, jika pembelajaran konvensional di kelas mengharuskan peserta pelatihan untuk hadir di ruangan pada jam-jam tertentu, maka *E-learning* memberikan fleksibilitas dalam memilih waktu dan tempat untuk mengakses materi.

Independent learning, E-learning memberikan kesempatan bagi peserta pelatihan untuk memegang kendali atas kesuksesan pelatihan masing-masing, artinya peserta pelatihan diberi kebebasan untuk menentukan kapan akan mulai, kapan akan menyelesaikan, dan bagaimana dalam satu modul yang ingin dipelajarinya terlebih dulu. Jika ia mengalami kesulitan, ia bisa mengulang-ulang lagi sampai ia merasa mampu memahami. Peserta pelatihan juga bisa menghubungi instruktur, narasumber melalui *email* atau ikut dialog interaktif pada waktu-waktu tertentu. Banyak orang yang merasa cara belajar independen seperti ini lebih efektif daripada cara belajar lainnya yang memaksakannya untuk belajar dengan urutan yang telah ditetapkan; Biaya, banyak biaya yang bisa

dihemat dari cara pelatihan dengan *E-learning*. Secara finansial, biaya yang bisa dihemat, antara lain biaya transportasi ke tempat pelatihan dan akomodasi selama ikut pelatihan, biaya administrasi pengelolaan, penyediaan sarana dan fasilitas fisik untuk pelatihan; Fleksibilitas kecepatan pembelajaran, *E-learning* dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing peserta. Apabila peserta belum mengerti dan memahami modul tertentu, maka ia dapat mengulanginya lagi sampai ia paham; Standarisasi pengajaran, pembelajaran *E-learning* selalu memiliki kualitas sama setiap kali diakses dan tidak tergantung suasana hati pengajar; Efektifitas pengajaran, penyampaian pelajaran *E-learning* dapat berupa simulasi dan kasus-kasus, menggunakan bentuk permainan dan menerapkan teknologi animasi canggih; Kecepatan distribusi, *E-learning* dapat dengan cepat menjangkau ke seluruh penjuru, tim desain hanya perlu mempersiapkan bahan pelajaran secepatnya dan menginstal hasilnya di server pusat *e-learning*; Ketersediaan *On-Demand*, *E-learning* dapat diakses sewaktu-waktu; Otomatisasi proses administrasi, *E-learning* menggunakan suatu *Learning Management System* (LMS) yang berfungsi sebagai platform pelajaran- pelajaran *E-learning*. LMS berfungsi pula menyimpan data-data peserta, materi, dan proses pembelajaran yang berlangsung.

Teknologi informasi dan telekomunikasi yang murah dan mudah akan menghilangkan batasan ruang dan waktu yang selama ini membatasi dunia pendidikan. Beberapa konsekuensi logis yang terjadi antara lain adalah peserta dapat dengan mudah mengambil materi pembelajaran dimanapun tanpa terbatas lagi pada batasan tempat dan waktu; Peserta didik dapat dengan mudah berguru dan berdiskusi dengan para tenaga ahli atau pakar di bidang yang diminatinya

Materi pembelajaran bahkan dapat dengan mudah diambil di berbagai penjuru dunia tanpa tergantung pada suatu tempat.

Mengingat penggunaan media sosial sebagai alat tukar informasi yang sangat berpengaruh saat ini diberbagai kalangan khususnya kalangan Aparatur Sipil Negara peserta pelatihan TOC serta tingkat kemudahan berbagi informasi juga sangat lancar, sehingga perlu adanya pemanfaatan *E-Learning* dengan menggunakan media sosial untuk menunjang pelatihan yang ada. Berkaitan dengan implementasi pelatihan yang berbasis teknologi informasi komunikasi yaitu *E-Learning* sebagai salah satu media pembelajaran alternatif dengan menggunakan media sosial dimana untuk mengukur kemampuan Aparatur Sipil Negara dalam memahami kualitas informasi dan pemanfaatan *E-learning* dalam pelatihan melalui *E-Learning*.

Berdasarkan pada latar belakang yang dipaparkan diatas. Untuk itu, peneliti melakukan penelitian terhadap “kompetisi Aparatur Sipil Negara peserta pelatihan TOC dalam menghadapi pelatihan melalui *e-learning* di BPSDM Riau”

METODE

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif untuk menggali kompetisi Aparatur Sipil Negara peserta pelatihan TOC di BPSDM Riau dalam menghadapi pelatihan melalui *E-learning*. Populasi dalam penelitian ini adalah Aparatur Sipil Negara sebagai peserta pelatihan TOC di BPSDM Riau. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *simple random sampling*. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner yang dikembangkan peneliti berdasarkan *study literatur*.

Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dengan ekuesioner yang dibagikan kepada responden dalam bentuk angket lewat *whatApps*. Data yang telah dikumpulkan kemudian diolah dan di analisis berbentuk data diskriptif

HASIL

Dalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian terhadap Tiga puluh orang Pegawai Sipil Negara peserta pelatihan TOC di BPSDM Riau yang terdiri dari 14 wanita dan 16 laki - laki menjadi subjek pada penelitian ini. Seluruh subjek penelitian memiliki rentang usia 25-51 tahun.

Berdasarkan 30 item pertanyaan yang dibagi dalam dua kategori, 15 item pertanyaan quisioner berhubungan dengan kualitas E -learning dan 15 item berkaitan tentang penggunaan E- learning.

Sebagian besar responden dalam penelitian ini telah mengetahui tentang pelatihan melalui E-learnin. E-learning merupakan pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika, khususnya komputer dan internet.

Dalam hal kualitas informasi E-learning sebagian besar Aparatur Sipil Negara peserta pelatihan TOC telah mengetahui adanya Web E-learning sebagai media pelatihan, menyediakan link aktivitas bacaan materi, link aktivitas forum untuk materi pelatihan, link untuk chatting antara sesama pengguna E-learning, informasi dalam web E- learning sesuai dengan materi pelatihan, file materi yang dapat diunduh dalam E-learning sesuai dengan materi pelatihan, informasi tentang pelatihan tersedia dalam E-learning, informasi mengenai pemberian tugas tersedia dalam E-learning, informasi penilaian hasil kerja tersedia dalam E-learning, pelatihan dengan E-learning memberi informasi yang sesuai dengan kebutuhan, informasi pemberian materi pelatihan, tugas dan penilaian diberikan tepat waktu. Media E- learning memudahkan dalam memahami pelatihan dan bermanfaat bagi kesuksesan serta menyebabkan semangat dalam bekerja.

Sedangkan penggunaan E-learning sebagai media pelatihan sebagian besar Aparatur Sipil Negara peserta pelatihan TOC dapat menggunakan E-learning sebagai media pelatihan, siap menggunakan E-learning dalam pelatihan, terbiasa menggunakan E-learning dalam pelatihan,

menggunakan link yang ada dalam E-learning untuk menunjang pelatihan, memanfaatkan E- learning untuk membaca materi pelatihan, pernah memanfaatkan forum diskusi dalam E- learning, menggunakan forum chatting, mengetahui perkembangan nilai melalui E- learning, mengetahui siapa saja yang sedang mengakses E-learning, dapat memperoleh hasil maksimal, efektif dan menyenangkan dan dapat di unduh kapanpun dan dimanapun melalui E-learning.

PEMBAHASAN

E-learning merupakan sarana penyampaian pelatihan yang dilakukan dengan menggunakan perangkat elektronika yaitu computer, smartphone dan internet. Pembelajaran dengan media E-learning akan mendorong peserta memainkan peran yang lebih aktif dalam pembelajaran. Indikator yang digunakan untuk mengukur penggunaan E- learning sebagai media pembelajaran yaitu kesiapan dalam menggunakan E-learning sebagai media pembelajaran, memanfaatkan materi, kuis, tugas, chat, lamanya memanfaatkan forum diskusi, monitoring aktivitas peserta, dan respon terhadap pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa gambaran kualitas informasi menunjukkan sangat setuju (**47,11%**), sedangkan angka yang menunjukkan sangat tidak setuju (**0,22%**), hal ini menunjukkan angka bahwa Aparatur Sipil Negara tersebut sangat baik dalam mengetahui adanya Web E-learning sebagai media pelatihan, E-learning menyediakan link aktivitas bacaan materi, link aktivitas forum untuk materi pelatihan, link untuk chatting antara sesama pengguna E-learning, informasi dalam web E-learning sesuai dengan materi pelatihan, file materi yang dapat diunduh dalam E-learning sesuai dengan materi pelatihan, informasi tentang pelatihan tersedia dalam E-learning, informasi mengenai pemberian tugas tersedia dalam E- learning, informasi penilaian hasil kerja tersedia dalam E-learning, pelatihan dengan E-learning

memberi informasi yang sesuai dengan kebutuhan, informasi pemberian materi pelatihan, tugas dan penilaian diberikan tepat waktu. Media E-learning memudahkan dalam memahami pelatihan dan bermanfaat bagi kesuksesan serta menyebabkan semangat dalam bekerja.

Hal itu sesuai dengan Herman Dwi Surjono (2011: 3) menyatakan bahwa ciri-ciri dari pembelajaran E-learning adalah terciptanya lingkungan belajar yang fleksibel dan distributed. Fleksibel menjadi kata kunci dalam pembelajaran E-learning. Peserta fleksibel dalam memilih waktu dan tempat belajar karena tidak harus datang di suatu tempat pada waktu tertentu. Instruktur juga dapat memperbaharui materi pembelajarannya kapan saja dan dari mana saja. Ciri kedua yakni terciptanya lingkungan belajar yang distributed. Pembelajaran ini merujuk pada pembelajaran dimana pengajar, peserta dan materi pembelajaran terletak dilokasi yang berbeda sehingga peserta didik dapat belajar kapan saja dan dari mana saja.

Menurut Rusman (2012: 292) E-learning tidak sama dengan pembelajaran konvensional. E-learning memiliki karakteristik sebagai berikut: Interactivity (interaktivitas) yakni tersedianya jalur komunikasi yang lebih banyak, baik secara langsung (synchronous), seperti chatting atau messenger atau tidak langsung (asynchronous), seperti forum, mailing list atau buku tamu; Independency (kemandirian) yakni fleksibilitas dalam aspek penyediaan waktu, tempat, pengajar dan bahan ajar. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi lebih terpusat kepada peserta; Accessibility (aksesibilitas) yakni sumber-sumber belajar menjadi lebih mudah diakses melalui pendistribusian jaringan internet dengan akses yang lebih luas daripada pendistribusian sumber belajar pada pembelajaran konvensional. 4) Enrichment (pengayaan) yakni kegiatan pembelajaran, presentasi materi kuliah dan materi pelatihan sebagai pengayaan, memungkinkan penggunaan perangkat teknologi informasi seperti video streaming, simulasi dan animasi. Sedangkan penggunaan E-learning sebagai

media pelatihan menunjukkan pada kategori setuju yaitu 52,44%. Sedangkan angka yang terendah dalam penggunaan E-learning sebagai media pelatihan menunjukkan tidak setuju sebesar 0,00%, Jadi apabila dilihat dari hasil persentasi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar Aparatur Sipil Negara peserta pelatihan TOC dapat menggunakan E-learning sebagai media pelatihan, siap menggunakan E-learning dalam pelatihan, terbiasa menggunakan E-learning dalam pelatihan, menggunakan link yang ada dalam E-learning untuk menunjang pelatihan, memanfaatkan E-learning untuk membaca materi pelatihan, pernah memanfaatkan forum diskusi dalam E-learning, menggunakan forum chatting, mengetahui perkembangan nilai melalui E-learning, mengetahui siapa saja yang sedang mengakses E-learning, dapat memperoleh hasil maksimal, efektif dan menyenangkan dan dapat di unduh

E-learning dapat membawa suasana baru dalam ragam pengembangan pembelajaran. Pemanfaatan *E-learning* dengan baik dapat meningkatkan hasil pembelajaran dengan maksimal. Beberapa manfaat dari *E-learning* diantaranya menurut Rohmah (2016): Dengan adanya *e-learning* maka dapat mempersingkat waktu pembelajaran dan membuat biaya studi lebih ekonomis; *E-learning* mempermudah interaksi antara peserta dengan bahan materi; Peserta dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang, dengan kondisi yang demikian itu peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran

Dengan *e-learning* proses pengembangan pengetahuan tidak hanya terjadi di dalam ruangan saja, tetapi dengan bantuan peralatan komputer dan jaringan, para peserta dapat secara aktif dilibatkan dalam proses belajar-mengajar. Penggunaan *e-learning* pada pelatihan telah terbukti memberikan keuntungan dalam pembelajaran. Effendi dan Zhuang memaparkan beberapa kelebihan yang

ditawarkan *e-learning* yaitu:

1. Dari segi biaya
2. Fleksibilitas waktu
3. Fleksibilitas tempat
4. Fleksibilitas kecepatan pembelajaran
5. Standarisasi pengajaran
6. Efektivitas pengajaran
7. Kecepatan distribusi
8. Ketersediaan *on-demand*
9. Otomatis proses administrasi

Akhirnya secara umum dapat disimpulkan bahwa gambaran dalam menghadapi pelatihan melalui E-learning Aparatur Sipil Negara peserta pelatihan TOC sesuai dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar berada pada kategori setuju (49,55%). Hal ini dikarenakan Aparatur Sipil Negara peserta pelatihan TOC baik dalam kemampuan tentang kualitas informasi E-learning dan dapat menggunakan E-learning sebagai media pelatihan kemudian selain itu juga ada terdapat 0,1% sangat tidak setuju dalam pelatihan melalui E-learning peserta pelatihan TOC kurang mengetahui tentang kualitas informasi E-learning dan penggunaannya sebagai media pelatihan serta bagaimana cara penggunaan E-learning.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa Aparatur Sipil Negara peserta pelatihan TOC secara keseluruhan dalam menghadapi pelatihan E-learning berada pada kategori Setuju (49,55%). Dan 39,45% menunjukkan angka Sangat Setuju, sedangkan 9,54 % dari peserta pelatihan TOC mendapat predikat Netral, hanya 1,32 % orang dari Aparatur Sipil Negara peserta pelatihan TOC mendapat posisi Tidak Setuju, dan angka terendah adalah 0,1% dengan prediket Sangat Tidak Setuju.

Dengan demikian dapat diimplikasikan bahwa pelatihan melalui E-learning dapat berdampak positif kepada peserta pelatihan TOC di BPSDM Riau, dan juga apa yang diperlukan dalam suatu pelatihan dapat terpenuhi melalui pelatihan menggunakan E-learning

DAFTAR RUJUKAN

- Effendi, Empy dan Hartono Zhuang, 2005, *E-learning Konsep dan Aplikasi*, C.V. Andi Offset, Yogyakarta
- Herman Dwi Surjono, 2011, *Membangun Course E-learning Berbasis Moodle*, UNY Press, Yogyakarta.
- Munir, 2010, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Alfabeta, Bandung
- I Kadek Suartama & I Dewa Kade Tastra, 2014, *E-learning Berbasis Moodle*, Remaja Rosdakarya Bandung
- Fremaditiya Tondy, 2012, *Pengaruh Pemanfaatan Media E-Learning Dan Lingkungan Belajar Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Kelas Viii Di SMPN 1 Gamping*. Fakultas Teknik. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Rusman, dkk, 2013, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Raja Gravindo Persada, Jakarta.
- Rusman, 2012, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Abad 21*, Alfabeta, Jakarta.
- Rohmah, L., 2016, *Konsep E-Learning Dan Aplikasinya Pada Lembaga Pendidikan Islam*. An-Nur, 3(2)