



SURVEI PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN DI UNIVERSITAS ASAHAN

¹Wan Nurul Atikah Nasution, ²Sari Inda Lestari

^{1,2}Universitas Asahan

Email : ¹wannurulatikhnasution@gmail.com, ²sariindalestariamar@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mensurvei bagaimana perkembangan pembelajaran daring di Universitas Asahan Khususnya Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Pendidikan Bahasa Inggris selama tahun 2020 diikuti dengan hasil laporan dan publikasi luaran pada tahun 2020. Adapun rumusan masalahnya adalah: (1) Bagaimanakah langkah-langkah pembelajaran daring? (2) Apakah permasalahan dan daya dukung pembelajaran daring? (3) Bagaimanakah hasil belajar pembelajaran daring? Penelitian ini menggunakan salah satu jenis metode dari jenis penelitian deskriptif yaitu metode survei dengan objek penelitian yang berjumlah 35 orang, yakni adalah: (1) 10 Dosen Prodi Pendidikan Bahasa dan Indonesia, (2) 13 Dosen Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, (3) 12 Dosen Prodi Pendidikan Matematika. Data penelitian berupa jawaban dan atau tanggapan atas angket penelitian. Teknik pengumpulan data berupa dokumen dan wawancara dengan teknik analisis data model Miles dan Huberman (1984). Hasil yang didapatkan bahwa (1) pembelajaran daring yang dilakukan dosen menggunakan tiga media, yaitu *whatsapp*, *google classroom*, dan *zoom*. Berdasarkan tiga media tersebut sebanyak 27 orang dosen menggunakan *whatsapp*, sebanyak 15 dosen menggunakan *google classroom*, dan sebanyak 3 orang dosen menggunakan *zoom*. (2) Permasalahan yang banyak dihadapi dalam pembelajaran dalam jaringan adalah kuota internet, jaringan internet, pembelajaran tidak efektif, tidak menguasai teknologi informatika dan komunikasi, kurang dapat mengajarkan moral. (3) Adapun hasil belajar pembelajaran daring dikatakan berhasil dengan kategori baik berjumlah 18 kelas dan kategori sangat baik berjumlah 17 kelas.

Kata Kunci: Survei, Pembelajaran Daring, Dalam Jaringan

ABSTRACT

This study aims to survey how the development of learning at Asahan University, especially the Indonesian Language and Literature Education Study Program and English Language Education, during 2020 followed by the results of reports and output publications in 2020. The existing formulas are: (1) What are the steps bold learning? (2) What are the problems and carrying capacity of online learning? (3) What are the results of bold learning? This research uses one type of method of the descriptive type, namely the survey method with the object of research that includes 35 people, namely: (1) 10 Lecturers of the Language and Indonesian Education Study Program, (2) 13 Lecturers of the English Education Study Program, (3) 12 Lecturers of the Education Study Program Mathematics. Research data in the form of answers and or responses to research questionnaires. Data techniques such as documents and interviews with the data analysis technique model Miles and Huberman (1984). The results showed that (1) bold learning conducted by lecturers used three media, namely WhatsApp, Google classroom, and zoom. Based on these three media, 27 lecturers use WhatsApp, 15 lecturers use google classroom, and 3 lecturers use zoom. (2) Problems with many problems in learning on the network are internet quota, internet network, ineffective learning, not mastering information and communication technology, not being able to regulate morale. (3) The learning outcomes of learning were said to be successful with both class and very good categories for class 17 classes.

Keywords: Survey, Online Learning, Online



PENDAHULUAN

Salah satu langkah pemanfaatan teknologi jaringan dan teknologi informasi bagi pengembangan sistem pembelajaran di perguruan tinggi adalah sistem kuliah daring (dalam jaringan). Salah satu pemrakarsa dari sistem ini adalah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Namun pada kenyataannya, pembelajaran dalam jaringan masih sulit digunakan dikarenakan pembelajaran di kelas lebih mudah dan praktis bagi dosen. Dan pembelajaran dalam jaringan hanya diperlukan ketika hal-hal yang mendesak saja.

Seiring berjalannya waktu, pada akhir tahun 2019, dunia digemparkan oleh Covid-19 yang muncul dari Wuhan, China. Penyebaran virus corona atau Covid-19 yang meluas ini tengah menimbulkan kekhawatiran masyarakat.

Virus ini kemudian menular antar manusia melalui tetesan cairan pernapasan tubuh melalui tangan atau permukaan padat. Lalu, orang sehat yang tangannya terkontaminasi bisa terinfeksi bila memegang mulut, hidung atau matanya dan dapat menyebabkan kematian. Hal tersebut mengharuskan semua orang untuk bekerja dari rumah atau yang lebih populer dengan sebutan WFH (*Work From Home*), khususnya bagi pendidik baik dosen ataupun guru. Maka, agar proses pembelajaran tidak terhambat dan ketinggalan diberlakukan pembelajaran daring (dalam jaringan) untuk sekolah dan perguruan tinggi.

Hal ini diperkuat oleh Surat Edaran Rektor Universitas Asahan

Nomor 002.1/510/UNA/Tahun 2020 tanggal 17 Maret 2020 tentang pelaksanaan kegiatan akademik melalui perkuliahan daring sampai waktu yang tidak bisa ditentukan.

Pemanfaatan teknologi telekomunikasi untuk kegiatan pembelajaran di sekolah di Indonesia semakin kondusif dengan munculnya sistem perkuliahan daring (dalam jaringan). Jadi perkuliahan daring adalah salah metode atau cara pembelajaran online atau dilakukan melalui jaringan internet. Sistem perkuliahan daring ini dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia melalui Program Kuliah Daring Indonesia Terbuka dan Terpadu (KDITT). KDITT merupakan program pemerintah dalam menjangkau pelajar skala nasional (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, 2014: 1).

Tujuan dari Program Kuliah Daring Indonesia menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, (2014: 15) adalah sebagai berikut: (1) Meningkatkan ketersediaan layanan pendidikan, (2) Meningkatkan keterjangkauan layanan pendidikan, (3) Meningkatkan kualitas/mutu dan relevansi layanan pendidikan, (4) Meningkatkan kesamaan dalam mendapatkan mutu layanan pendidikan, dan (5) Meningkatkan kepastian/keterjaminan mendapatkan mutu layanan pendidikan yang baik. Ada tiga hal yang berkaitan dengan pengembangan perkuliahan daring, yakni konten, kanal, infrastruktur atau teknologi informasi (TI).

Berkaitan dengan prasyarat pembelajaran daring ada tiga hal yang perlu dilengkapi yaitu: (1) proses



belajar mengajar dilaksanakan melalui koneksi internet, (2) tersedianya fasilitas untuk kaum pelajar dalam layanannya, seperti cetak, dan (3) disediakannya tutor jika terjadi kesulitan dalam proses belajar (Newsletter of ODLQC, 2001). Selain hal itu, ada tambahan persyaratan lain, seperti: (1) pihak penyelenggara kegiatan e-learning, (2) mindset positif dosen dan mahasiswa dalam fungsi utama internet, (3) desain sistem proses belajar yang bisa dipelajari oleh semua mahasiswa, (4) adanya proses evaluasi dari rangkaian proses belajar mahasiswa, dan (5) mekanisme *feedback* dari pihak penyelenggara. Dengan demikian, secara sederhana dapatlah dikatakan bahwa pembelajaran daring merupakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan (Internet, LAN, WAN) sebagai metode penyampaian, interaksi, dan fasilitasi serta didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar lainnya.

Manfaat pembelajaran daring menurut Bates dan Wulf terdiri atas 4 hal, yaitu: 1) Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru atau instruktur (*enhance interactivity*), 2) Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*), 3) Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*), 4) Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*) (Bates, 1997: 15).

Implementasi pembelajaran daring dengan demikian dapat memberikan manfaat antara lain: (1) Adanya kenaikan grafik kualitas

perguruan tinggi dan kualitas lulusan, (2) Terbentuknya komunitas sharing ilmu tidak terbatas dalam satu lokasi, (3) peningkatan komunikasi yang intens antara dosen dan mahasiswa, (4) Tidak terbatasnya sumber-sumber belajar, (5) meningkatnya kualitas dosen dikarenakan mudah dosen dalam mendapatkan informasi.

Mengadaptasi Khoe Yao Tung, karakteristik pembelajaran daring, antara lain: (1) Materi ajar disajikan dalam bentuk teks, grafik dan berbagai elemen multimedia, (2) Komunikasi dilakukan secara serentak dan tak serentak seperti video conferencing, chats rooms, atau discussion forums, (3) Digunakan untuk belajar pada waktu dan tempat maya, (4) Dapat digunakan berbagai elemen belajar berbasis CD-ROM, untuk meningkatkan komunikasi belajar, (5) Materi ajar relatif mudah diperbaharui, (6) Meningkatkan interaksi antara mahasiswa dan fasilitator, (7) Memungkinkan bentuk komunikasi belajar formal dan informal, (8) Dapat menggunakan ragam sumber belajar yang luas di internet (Tung, 2000: 15).

Menurut Khan B.H, menjelaskan terdapat beberapa kegiatan yang harus ada dalam pembelajaran daring, yaitu: 1) Meningkatkan perhatian mahasiswa, 2) Menyampaikan tujuan belajar kepada mahasiswa, 3) Mendorong ingatan kembali mahasiswa tentang informasi yang telah dipelajarinya, 4) Menyajikan stimuli secara khusus, 5) Memberi petunjuk belajar, 6) Memperoleh performan mahasiswa, 7) Memberikan umpan balik yang informatif, 8) Menilai tingkat performan mahasiswa, 9) Meningkatkan retensi dan transfer belajar (Khan, 1997: 102).



Keberhasilan sistem pembelajaran daring sangat tergantung dari beberapa komponen baik mahasiswa, dosen, sumber belajar, maupun teknologi informasi. Komponen-komponen tersebut terintegrasi supaya benar-benar dapat menghasilkan lulusan mahasiswa yang berkualitas juga.

Berdasarkan gambaran di atas dalam penelitian ini akan mengkaji dan menjawab rumusan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimanakah langkah-langkah pembelajaran daring? (2) Apakah permasalahan dan daya dukung pembelajaran daring? (3) Bagaimanakah hasil belajar pembelajaran daring?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui langkah-langkah pembelajaran daring. (2) Untuk mengetahui permasalahan dan daya dukung pembelajaran daring. (3) Untuk mensurvei hasil belajar pembelajaran daring. Selain itu, manfaat yang ingin diperoleh adalah agar dapat memberikan pandangan sejauh mana pembelajaran daring ini dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran khususnya bagi Program Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Pendidikan Bahasa Inggris, dan Pendidikan Matematika di FKIP UNA.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode dapat dipahami sebagai suatu prosedur atau cara untuk mengetahui sesuatu yang mempunyai langkah-langkah sistematis (Usman, 2011: 41). Penelitian ini menggunakan salah satu jenis metode dari jenis penelitian deskriptif yaitu metode survei. Menurut Dantes (2012: 51),

penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu fenomena/peristiwa secara sistematis sesuai dengan apa adanya. Sementara itu, survei merupakan penelitian dengan mengumpulkan informasi dari suatu sampel dengan menanyakannya melalui angket atau wawancara untuk menggambarkan berbagai aspek dari populasi (Arifin, 2011: 64). Penelitian survei ini yang bertujuan untuk menggali informasi, saran, dan harapan dari responden penelitian terkait dengan pembelajaran daring di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Asahan.

Penelitian ini dilaksanakan selama 1 tahun, yang dimulai Januari-Desember 2020 dengan objek penelitian yang berjumlah 35 orang, yakni adalah:

1. 9 Dosen Prodi Pendidikan Bahasa dan Indonesia.
2. 13 Dosen Prodi Pendidikan Bahasa Inggris.
3. 12 Dosen Prodi Pendidikan Matematika.

Data dalam penelitian ini terbagi dua yakni data primer dan data sekunder. Data primernya berupa jawaban dan atau tanggapan atas angket penelitian. Angket yang digunakan tertutup karena terdapat pilihan jawaban. Angket ini diambil berdasarkan data survei dari LPM UNA. Angket menurut Arikunto (2013: 102), daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain dengan maksud agar orang yang diberi tersebut bersedia memberikan respons sesuai dengan permintaan pengguna. Sedangkan data sekundernya yakni wawancara dengan dosen sebagai pengguna dalam pembelajaran daring. Selanjutnya sumber data dalam penelitian adalah angket dan informan.



Langkah-langkah atau prosedur penelitian ini menurut Babbie (dalam Sukardi, 2008: 196), yaitu: (1) Mengembangkan atau membuat angket. (2) Pemilihan sampel. (3) Mengumpulkan data dengan wawancara atau dengan angket/kuesioner.

Menurut Sugiyono (2013: 308), "Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan." Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan berupa dokumentasi dan wawancara. Dokumen yang dianalisis merupakan dokumen hasil rekapitulasi angket dosen dan wawancara (interview) dilakukan oleh peneliti dan informan yang merupakan pengguna pembelajaran daring.

Adapun angket dilakukan secara tertutup, yakni pertanyaan yang diisi oleh 35 dosen, lalu direkapitulasi secara keseluruhan. Pertanyaan yang diajukan adalah: (1) Jenis media yang digunakan. (2) Kelebihan dan kekurangan media yang digunakan. (3) Saran yang mendukung dalam pembelajaran daring.

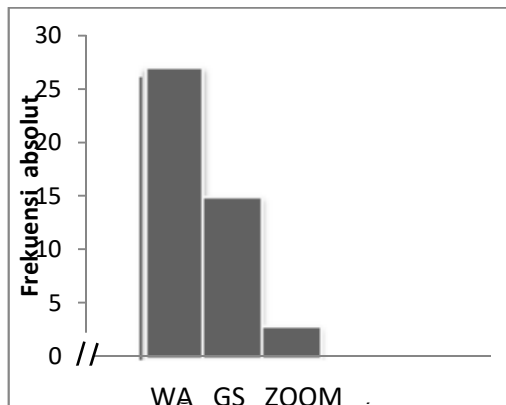
Sementara itu, wawancara yang dilakukan adalah wawancara tidak terstruktur. Seperti yang dikatakan Arikunto (2010: 270), wawancara tidak terstruktur adalah pedoman wawancara yang hanya memuat garis besar yang akan ditanyakan. Adapun pertanyaan yang diajukan yakni data wawancara yang berisi pertanyaan: (1) Sebutkan media apa yang Bapak/Ibu Dosen gunakan dalam pembelajaran

daring! (2) Bagaimana langkah-langkah yang Bapak/Ibu Dosen lakukan dalam menggunakan media tersebut? (3) Kesulitan apa saja yang Bapak/Ibu Dosen hadapi dalam penggunaan media tersebut dalam pembelajaran daring? (4) Bagaimanakah tingkat keberhasilan dalam menggunakan media tersebut dalam pembelajaran daring? (5) Apakah ada saran yang dapat Bapak/Ibu berikan dalam pembelajaran daring?

Teknik analisis data yang dilakukan menggunakan Model Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2013: 337). Miles dan Huberman mengatakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas diperoleh sebanyak 27 orang menggunakan media *whatsapp*, sebanyak 15 orang dosen menggunakan media *google classroom*, sebanyak 3 orang dosen menggunakan media *zoom*. Ada beberapa orang dosen menggunakan media lebih dari satu, baik dua media maupun tiga media. Hasil tersebut dapat dilihat dari diagram distribusi frekuensi berikut.



Gambar 1. Diagram Distribusi Frekuensi Penggunaan Media Online dalam Pembelajaran Daring

1. Langkah-Langkah Penggunaan Media dalam Pembelajaran Daring

Adapun langkah-langkah penggunaan media berdasarkan hasil wawancara dosen dalam melaksanakan pembelajaran daring adalah sebagai berikut:

1.1. *Whatsapp*

1.1.1 Dengan media *whatsapp* menyediakan fitur penyampaian pesan perorangan, penyampaian pesan dalam grup, melampirkan video, melampirkan foto, melampirkan file dalam bentuk *pdf* ataupun *word*, panggilan suara dan video conference. Serta mengirimkan pesan suara.

1.1.2 Pembelajaran daring dapat dimulai dengan memberikan materi dan penugasan kepada peserta didik. Untuk melanjutkan materi dan penugasan tersebut, guru melakukan pembelajaran daring dengan aplikasi *whatsapp*. Awalnya, materi yang diberikan oleh guru berupa ringkasan-ringkasan materi yang diberikan pada peserta didik berupa foto untuk kemudian dipelajari. Jika

ada materi yang belum jelas, maka dibukalah forum tanya jawab pada *whatsapp* grup kelas. Sedangkan untuk penugasan pada materi tertentu baik berupa latihan soal, membuat ringkasan materi maupun membuat laporan praktikum akan dikirimkan oleh peserta didik lewat *whatsapp*, *e-mail* maupun melalui aplikasi *google classroom*.

1.2 *Google Classroom*

Adapun langkah-langkah yang ditempuh dosen dalam pembelajaran daring menggunakan *google classroom* adalah sebagai berikut.

1.2.1 Mendownload aplikasi *Google Classroom* di *handphone* maupun di PC.

1.2.2 Lalu login menggunakan akun *google*.

1.2.3 Pada halaman *google classroom*, terdapat pilihan gabung ke kelas atau buat kelas. Karena sebagai dosen maka buat kelas perkuliahan.

1.2.4 Setelah kelas dibuat, maka dosen menginformasikan link untuk mengundang ke kelas sehingga mahasiswa bisa join atau bergabung ke dalam kelas.

1.2.5 Lalu dosen dapat memberikan intruksional kepada siswa melalui pilihan forum.

1.2.6 Selain itu dosen juga dapat memberikan tugas melalui tugas kelas.

1.3 *Zoom*

Pada data penelitian ini, *zoom* merupakan media yang masih sangat jarang digunakan. Adapun langkah-langkah yang dapat ditempuh sebagai berikut.



- 1.3.1 Download aplikasi *Zoom* dan registrasi atau membuat akun di *Zoom*.
- 1.3.2 Kemudian *Sign In* agar dapat melakukan pembelajaran dengan peserta didik/mahasiswa.
- 1.3.3 Buat jadwal pembelajaran.
- 1.3.4 Setelah melakukan *Sign In*, maka akan masuk pada tampilan awal *zoom*, kemudian klik menu *Schedule*. Dan mengisi poin-poin penting pada menu *Schedule* tersebut, yakni *Topic*, *Meeting ID*, *Password*, *Video*, dan *Calender*.
- 1.3.5 Mengirimkan *ID* dan *Password* Pembelajaran kepada Siswa

2. Permasalahan dan Daya Dukung Pembelajaran Daring

Berdasarkan angket survei pembelajaran daring dan wawancara dosen mengenai pembelajaran daring maka diperoleh:

1.1 Permasalahan dalam Pembelajaran Daring

Di samping kelebihan pembelajaran daring yakni mudah, memuat banyak partisipan, terstruktur, bisa audio visual dan bisa dilakukan bersamaan dengan pekerjaan lain, terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi. Permasalahan tersebut adalah sebagai berikut.

1.1.1 Kuota Internet

Kuota internet menjadi faktor utama dalam pembelajaran daring, khususnya bagi mahasiswa. Mahasiswa harus menyediakan banyak kuota untuk dapat mengikuti pembelajaran daring, sementara banyak mahasiswa yang kesulitan dalam faktor ekonomi. Apalagi pada masa pandemi, faktor ekonomi menjadi permasalahan utama dalam semua bidang .

1.1.2 Jaringan Internet

Jaringan internet juga sangat berpengaruh, karena tidak semua mahasiswa ataupun dosen tinggal di kota yang memiliki akses internet yang tinggi. Kebanyakan tinggal di pedesaan yang tidak ada jaringan internet.

1.1.3 Pembelajaran Tidak Efektif

Pembelajaran menjadi kurang efektif dikarena tidak adanya tatap muka secara langsung sehingga tidak bisa praktek langsung dan kesulitan menilai mahasiswa secara objektif.

1.1.4 Tidak Menguasai Teknologi Informatika dan Komunikasi

Tidak semua mahasiswa maupun dosen mampu menguasai teknologi informatika dan komunikasi, sehingga menjadi salah satu kendala dalam pembelajaran daring.

1.1.5 Kurang dapat Mengajarkan Moral

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan secara *online* tanpa tahu bagaimana karakter mahasiswa tersebut. Sehingga pembelajaran daring tidak dapat menjadi tolak ukur untuk mengajarkan etika moral kepada mahasiswa dan pembelajaran menjadi lebih efektif.

2.2 Daya Dukung dalam Pembelajaran Daring

Ada beberapa daya dukung yang dapat dilakukan dalam pembelajaran daring, yaitu:

2.2.1 Memfasilitasi mahasiswa dan dosen kuota internet.

2.2.2 Memberikan pelatihan perkuliahan dalam jaringan kepada dosen dan mahasiswa

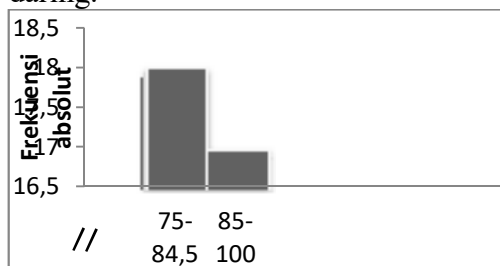


sehingga memiliki pemahaman tentang pembelajaran daring menggunakan teknologi terkini.

- 2.2.3 Sebaiknya pemerintah memfasilitasi jaringan internet di pedesaan yang masih jauh dari jangkauan jaringan internet.
- 2.2.4 Pembelajaran dalam jaringan menjadi alternatif pembelajaran di masa pandemi ini tanpa harus bertatap muka secara langsung. Namun adakalanya dilaksanakan blended learning yakni penggabungan antara tatap muka secara langsung dan secara tidak langsung sehingga dapat mengajarkan etika moral kepada mahasiswa.
- 2.2.5 Membuat web pembelajaran yang mudah diaplikasikan oleh dosen dan mahasiswa agar pembelajaran daring dapat efektif.

3. Survei Hasil belajar Pembelajaran Daring

Berdasarkan hasil perhitungan analisis statistik, berikut diagram distribusi frekuensi hasil belajar dengan menggunakan pembelajaran daring.



Gambar2. Diagram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar dengan Menggunakan Pembelajaran Daring

Berikut klasifikasi kategori hasil belajar dengan menggunakan pembelajaran daring dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Kategori Hasil Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Pembelajaran Daring

Interval	Frekuensi	Persen-tase (%)	Kategori
75-84,5	18	51,43	Baik
85-100	17	48,57	Sangat Baik
Jumlah	35	100	

Berdasarkan diagram frekuensi dan kategori hasil belajar mahasiswa di atas dapat diperoleh bahwa hasil belajar menggunakan pembelajaran di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan FKIP UNA dikatakan berhasil dengan kategori baik berjumlah 18 kelas dan kategori sangat baik berjumlah 17 kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Langkah-langkah pembelajaran daring yang dilakukan dosen menggunakan tiga media, yaitu *whatsapp*, *google classroom*, dan *zoom*. Berdasarkan tiga media tersebut sebanyak 27 orang dosen menggunakan *whatsapp*, sebanyak 15 dosen menggunakan *google classroom*, dan sebanyak 3 orang dosen menggunakan *zoom*.
2. Permasalahan yang banyak dihadapi dalam pembelajaran dalam jaringan adalah kuota internet, jaringan internet, pembelajaran tidak efektif, tidak menguasai teknologi informatika dan komunikasi, kurang dapat mengajarkan moral.
3. Adapun hasil belajar pembelajaran daring dikatakan



berhasil dengan kategori baik berjumlah 18 kelas dan kategori sangat baik berjumlah 17 kelas.

Berdasarkan simpulan di atas, maka dapat disarankan:

1. Untuk peneliti lebih lanjut, untuk dapat mengumpulkan data yang lebih akurat lagi untuk mendapatkan hasil yang maksimal.
2. Dapat dijadikan sebagai rujukan untuk penelitian yang serupa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Yayasan Universitas Asahan dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Asahan (LPPM UNA) yang telah mendanai kegiatan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin Zainal. 2011. *Penelitian pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: P.T Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bates, T.. 2001. *The Impact of Technological Change on Open and Distance Learning*. *Distance Education, 1997*. Faisal, Sanafiah, *Format-format Penelitian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dantes, Nyoman. 2012. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. 2014.

Panduan Pengembangan dan Penyelenggaraan KDITT. Jakarta: Kemendikbud.

- Khan, B.H.. 2000. *Web Based Instruction, Educational Technology Publications*. New Jersey: Englewood Cliffs, 1997. Tung, Khoe Yao. Pendidikan dan Riset di Internet, Jakarta: Dinastindo.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Usman Husaini, Purnomo Setiady Akbar. 2011. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: P.T Bumi Aksara.