

LAPORAN
PENELITIAN KEBIJAKAN
PRODI



PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN E-LEARNING MATA
KULIAH PSIKOLOGI SOSIAL PADA MAHASISWA PSIKOLOGI

Tim Pengusul :

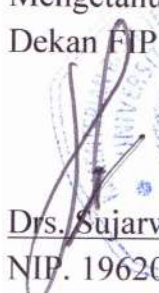
Muhammad Syafiq, S.Psi., M.Sc.	0017077805
Ni Wayan Sukmawati Puspitadewi, M.Psi	0011067909
Yohana Wuri Satwika, M.Psi	0013038801

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
2017

**HALAMAN PENGESAHAN
PENELITIAN KEBIJAKAN PRODI**

1. Judul Penelitian : Pengembangan Pembelajaran E-Learning Mata Kuliah Psikologi Sosial pada Mahasiswa Psikologi
- Bidang Kajian : Psikologi
2. Ketua Peneliti
- a. Nama Lengkap : Muhammad Syafiq, S.Psi., M.Sc.
- b. NIP/NIDN : 197807172005011003/0017077805
- d. Golongan/Pangkat : IIIC
- e. Jabatan Fungsional : Lektor
- f. Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan/ Psikologi
- g. Alamat Kantor : Kampus Unesa Lidah Wetan Surabaya
- h. Telp/Fax/E-mail Kantor: Telp. (031) 7532160; Fax. (031) 8296260
- i. Alamat Rumah : Graha Menganti E7/20 Bringkang Menganti Gresik
- j. Telp/HP/E-mail : Hp. 081330114338; E-mail:syafiq_muh@yahoo.com
3. Anggota Peneliti (1)
- a. Nama Lengkap : Ni Wayan Sukmawati Puspitadewi, M.Psi
- b. NIDN : 0011067909
- c. Program Studi : Psikologi
4. Anggota Peneliti (2)
- a. Nama Lengkap : Yohana Wuri Satwika, M.Psi
- b. NIDN : 0013038801
- c. Program Studi : Psikologi
5. Jangka Waktu Penelitian : 08 bulan
6. Biaya Penelitian : Sumber dana prodi : Rp 10.000.000,- (Sepuluh Juta Rupiah)

Mengetahui,
Dekan FIP Unesa


Drs. Sujarwanto, M.Pd
NIP. 196207011987031003

Surabaya, 21 November 2017

Ketua Peneliti


Muhammad Syafiq, S.Psi., M.Sc.
NIP. 197807172005011003

Menyetujui,
Ketua LPPM Unesa,



Prof. Dr. Lies Amin Lestari, M.A., M.Pd.
NIP. 196102121988032004

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN E-LEARNING MATA KULIAH PSIKOLOGI SOSIAL PADA MAHASISWA PSIKOLOGI

Ringkasan

Internet telah menjadi media komunikasi dan informasi yang memungkinkan munculnya berbagai jenis multimedia dan model pembelajaran termasuk *e-learning*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran *e-learning* untuk mata kuliah (MK) Psikologi Sosial pada Mahasiswa Psikologi. Berdasarkan pengamatan selama perkuliahan, MK ini membutuhkan model pembelajaran yang dapat membuat mahasiswa lebih aktif, analitis, kritis, dan mandiri. Pencapaian kompetensi mahasiswa ini dapat lebih efektif dengan bantuan model pembelajaran *e-learning*. Karena itu pengembangan model pembelajaran *e-learning* pada mata kuliah ini dipandang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Metode penelitian untuk pengembangan model pembelajaran *e-learning* ini menggunakan Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini dipilih karena tahapan-tahapan pengembangannya paling sesuai untuk penelitian pengembangan dalam konteks pembelajaran terutama yang menekankan pada penyempurnaan bahan ajar, strategi pembelajaran, dan sistem evaluasi pada multimedia *e-learning* yang sudah tersedia. Dari data hasil analisis kebutuhan terhadap *e-learning* diketahui bahwa total 75,27% mahasiswa setuju bahwa adanya pembelajaran *e-learning* akan meningkatkan: *motivasi belajar*, memfasilitasi diperolehnya *pemahaman yang lebih baik atas materi*, meningkatkan *interaksi belajar yang lebih intens dan positif*, dan adanya *evaluasi pembelajaran yang lebih baik*. Sejumlah 24,73% mahasiswa tidak menyetujui *e-learning* bukan karena tidak mengakui manfaatnya namun karena tidak setuju *e-learning* menjadi pengganti perkuliahan tatap muka. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pengembangan desain materi bahan ajar *e-learning* (e-materi) ini telah menghasilkan modul pembelajaran *e-learning* dalam bentuk soft file berupa materi dalam bentuk MS-Word, powerpoint (ppt), dan dokumen pendukung seperti link-link video atau berita kasus-kasus yang relevan dengan materi. Tampilan format bahan ajar *e-learning* semacam ini mempermudah mahasiswa untuk memperdalam kemampuannya dalam analisis kasus-kasus dalam topik psikologi sosial yang merupakan kompetensi yang dipersyaratkan. Desain, pengembangan, dan implementasi *e-learning* ini telah dievaluasi oleh validator dalam kriteria substansi materi dan tampilan/format e-materi. Substansi bahan ajar *e-learning* dan tampilan atau formatnya dalam system web *v-learn* Unesa telah divalidasi oleh ahli dengan penilaian 90% sesuai dengan kriteria yang ditetapkan. Kriteria penilaian substansi bersumber dari Rencana Pembelajaran Semester (RPS) MK Psikologi Sosial, sedangkan kriteria tampilan dan format bahan ajar *e-learning* ditetapkan berdasarkan fungsi komunikasi dan aksesibilitasnya bagi pengguna. Hasil evaluasi pelaksanaan *e-learning* melalui angket respon mahasiswa terhadap pemanfaatan *e-learning* juga menunjukkan bahwa 90,62% mahasiswa (20,79% sangat setuju dan 69,83% setuju) menyatakan bahwa pembelajaran *e-learning* MK Psikologi sosial 2 memberi manfaat dalam 4 (empat) kriteria penilaian, yaitu: Isi e-materi, antar muka (*interface*) sistem online, interaksi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Hanya terdapat total 9, 34% mahasiswa yang menyatakan tidak setuju adanya manfaat pembelajaran *e-learning* Psikologi Sosial. Ketidaksetujuan terutama terkait belum maksimalnya pemberian *feedback* sebagai evaluasi terhadap perkembangan mahasiswa.

Kata kunci: Pembelajaran, *e-learning*, psikologi sosial

DAFTAR ISI

RINGKASAN	i
BAB 1 PENDAHULUAN	1
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	8
BAB 3 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	14
BAB 4 METODE PENELITIAN	15
BAB 5 HASIL YANG DICAPAI	19
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN	26
DAFTAR PUSTAKA	27
LAMPIRAN	

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini pembelajaran melalui media *e-learning* telah berkembang di Indonesia. Banyak lembaga pendidikan di Indonesia mulai dari pendidikan menengah hingga perguruan tinggi sudah mulai menerapkan *e-learning* dalam proses kegiatan belajar mengajar. *E-learning* merupakan ‘pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran’ (Allen, 2017:27). Karena itu *e-learning* adalah pelengkap atau komplemen dari pembelajaran langsung yang dilaksanakan secara tatap muka antara pengajar dengan peserta didik.

Seiring dengan perkembangan teknologi internet, *e-learning* mulai berkembang. Internet telah menjadi media komunikasi dan informasi yang memungkinkan munculnya berbagai jenis multimedia pembelajaran. Media ini tidak hanya sebagai sarana yang dapat mengkomunikasi materi pembelajaran, namun juga dapat menyediakan sarana evaluasi pembelajarannya. Munculnya *e-learning* dapat berperan sebagai pengayaan dari pembelajaran secara langsung kelas melalui tatap muka. Beberapa ahli menyatakan pembelajaran dengan memanfaatkan sistem *e-learning* memiliki efektifitas relatif sama dengan pembelajaran konvensional, namun sisi fleksibilitas masih sulit ditandingi pembelajaran konvensional. Sebagai contoh, dalam pembelajaran di perguruan tinggi, *e-learning* memungkinkan mahasiswa berinteraksi dengan sumber belajar tanpa harus terikat waktu, tempat, dan bertatap muka langsung dengan dosennya. Dosen bisa memperbaharui materi perkuliahan setiap saat dan dari mana saja dalam beragam format media.

E-learning merupakan ‘pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran’ (Allen, 2017:27). Karena itu *e-learning* adalah pelengkap atau komplemen dari pembelajaran langsung yang dilaksanakan secara tatap muka antara pengajar dengan peserta didik. Beberapa keunggulan *e-learning* telah dapat diidentifikasi dalam penelitian yang dilakukan oleh Hiltz dkk. (dalam Kearsley, 2000: 47) terutama pada materi bidang Sosiologi, Manajemen, Komputer, Bahasa Inggris, dan Statistik. Mereka berhasil mengidentifikasi setidaknya 6 (enam) temuan, yaitu: 1). Penuntasan materi setara dengan pembelajaran yang

dilakukan dalam kelas konvensional, 2). Pemelajar meningkat aksesnya kepada sumber ahli dan memperoleh pengalaman yang cukup, 3). Partisipasi pembelajar meningkat, 4). Pembelajar merasakan lebih puas, 5). Kemampuan pembelajar dalam mensintesa informasi terkait isu kompleks meningkat, dan 6). Daya tarik mata kuliah meningkat.

Sistem pembelajaran berbasis e-learning memungkinkan dosen bisa mengelola konten sekaligus menjalankan fungsi manajemen pembelajaran dengan lebih mudah dan fleksibel. Melalui *e-learning*, dosen bisa mengelola materi perkuliahan mulai dari menyusun silabus, meng-*upload* materi, memberikan tugas, kuis atau tes, menerima dan merespon pekerjaan mahasiswa, melakukan penilaian, dan memonitor partisipasi mahasiswa dalam forum diskusi secara online.

Saat ini universitas Negeri Surabaya (Unesa) telah mengembangkan sistem pembelajaran berbasis internet yang dikenal dengan sistem pengelola pembelajaran (*Course Management System*) yang disebut *moodle* atau dikenal dengan LMS (*Learning Management System*) atau *Virtual Learning Environment* (VLE) berupa aplikasi web untuk menciptakan pembelajaran online secara efektif .

Sayangnya belum seluruh dosen Unesa telah memanfaatkan fasilitas ini dengan mengembangkan media pembelajaran *e-learning*. Padahal sarana akses internet, ketersediaan *hotspot area* di lingkungan kampus telah memungkinkan *e-learning* untuk dijalankan. Selain itu, sistem perkuliahan konvensional cenderung kurang cepat menginformasikan pengetahuan mutakhir, menyebabkan ketergantungan mahasiswa pada sumber belajar yang lebih terbatas dan kurang *up-to-date*, dan sering terkendala dengan terbatasnya waktu perkuliahan yang tidak mencukupi. Kehadiran fasilitas *e-learning* atau *virtual learning* akan mampu mengatasi semua masalah tersebut dan sekaligus dapat mendorong perubahan atmosfer perkuliahan yang lebih positif dan progresif.

Di sisi lain, kesiapan mahasiswa dalam mengikuti perubahan pola pembelajaran online juga diperlukan karena selama ini mereka lebih banyak menjalani pembelajaran konvensional melalui tatap muka di kelas. Kesiapan mahasiswa untuk mengikuti *e-learning* merupakan faktor penting keberhasilan pemanfaatan *e-learning*. Kesiapan mereka akan menentukan ada tidaknya peningkatan dalam partisipasi dalam mengakses materi dan

informasi dalam laman e-learning, interaksi pembelajaran dengan dosen dan teman, dan hasil belajar mereka.

Berdasarkan pengalaman nyata dalam melaksanakan perkuliahan mata kuliah Psikologi Sosial menggunakan metode pembelajaran konvensional di Prodi Psikologi Unesa, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut: 1). Waktu yang tersedia hanya cukup untuk menyampaikan materi-materi inti atau pokok, namun tidak memadai untuk dimanfaatkan sebagai pendalaman materi; 2) Sekalipun mahasiswa telah diberi informasi sumber-sumber online untuk mengerjakan tugas dan memperkaya materi, namun masih banyak mahasiswa yang terpaku pada sumber referensi utama yaitu buku dasar, dan sumber-sumber cetak lainnya; 3) Tidak tersedia waktu dan ruang yang memadai untuk diskusi anatar mahasiswa dan mahasiswa-dosen; 4) Rendahnya minat mahasiswa untuk memanfaatkan materi yang dipelajari untuk menganalisis kasus-kasus nyata yang muncul di masyarakat disebabkan tidak adanya sumber relevan yang sistematis dan terorganisir hingga sulit diakses atau dicerna; 5) dari hasil evaluasi atas jawaban UTS dan UAS mahasiswa yang menggunakan soal esei dengan jawaban yang analitik, diketahui masih terbatasnya mahasiswa dalam mengelaborasi jawaban hingga cenderung hanya berhenti pada jawaban sesuai hafalan.

Mata kuliah Psikologi sosial menuntut mahasiswa untuk memahami materi secara mendalam dan menggunakan materi tersebut untuk menganalisis contoh-contoh kasus yang terjadi di masyarakat. Karena itu mata kuliah ini membutuhkan sumber belajar yang dapat membuat mahasiswa lebih aktif, analitis kritis dan mandiri. Metode pembelajaran konvensional dirasakan menjadi kurang efektif karena berbagai masalah yang telah diuraikan di atas.

Berdasarkan hasil analisis atas tujuan kompetensi yang diharapkan dimiliki mahasiswa setelah lulus mata kuliah Psikologi Sosial, dan muatan bahan ajar yang harus dikuasai mahasiswa, terdapat beberapa muatan materi dan pengalaman belajar yang sesuai dan membutuhkan pembelajaran e-learning sebagai pelengkap perkuliahan. Bahan ajar dan pengalaman belajar dalam perkuliahan Psikologi sosial yang sesuai dan membutuhkan model pembelajaran e-learning tersebut dapat dipaparkan pada tabel 1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *e-learning* dipandang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa

dalam menjalani perkuliahan psikologi sosial seperti diuraikan dalam tabel 1 berikut mengingat sistem *e-learning* menawarkan fasilitas pendukung pembelajaran konvensional dengan manfaat utamanya adalah fleksibilitas dan variasi pengalaman belajar mereka.

Tabel. 1. Muatan Materi dan pengalaman belajar yang sesuai dengan model Pembelajaran e-learning

No.	Bahan Kajian	Indikator Kompetensi mahasiswa	Pengalaman Belajar	Urgensi Pembelajaran E-learning
1	Pengertian interaksi sosial Faktor-faktor yang mendasari interaksi sosial Situasi sosial Kenyataan sosial	Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan pengertian interaksi sosial, faktor-faktor yang mendasari munculnya interaksi sosial, dan mampu menjelaskan pengaruh situasi sosial dalam dunia nyata maupun dunia maya (internet)	Mahasiswa membaca, meresume dan berdiskusi tentang interaksi sosial, faktor-faktor yang mendasari, pengaruh situasi sosial nyata maupun internet Mendiskusikan kasus-kasus interaksi sosial	E-learning dapat: - memberi mahasiswa petunjuk dan link-link menuju kasus-kasus yang di internet untuk menjadi bahan diskusi - mempermudah interaksi antar mahasiswa dan konsultasi dengan dosen terkait analisis kasus yang dikerjakan
2	Pengertian dan proses-proses dalam konformitas Pengertian dan proses-proses dalam <i>obedience</i>	Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan proses-proses dalam konformitas dan <i>obedience</i>	Mahasiswa membaca, meresume dan berdiskusi bahasan tentang konformitas Mahasiswa membaca, meresume dan berdiskusi bahasan tentang <i>obedience</i> mendiskusikan video dan kasus konformitas dan <i>obedience</i>	E-learning dapat: - menampilkan laporan eksperimen-eksperimen asli dalam bentuk gambar atau video - memberi contoh kasus-kasus yang dapat dianalisis untuk menjadi bahan diskusi - mempermudah konsultasi terkait analisis kasus yang dikembangkan
3	Pengertian kelompok sosial Konflik antar kelompok dan resolusi konflik Meningkatkan tingkah laku menolong	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan pengertian kelompok sosial dan proses pembentukan kelompok Mampu memahami dan menjelaskan konflik antar kelompok dan resolusi konflik	Mahasiswa membaca dan meresume tentang pengertian kelompok sosial dan hubungan antar kelompok, serta mendiskusikan contoh di lapangan tentang konflik antar kelompok dan resolusi konfliknya	E-learning dapat: - memberi mahasiswa petunjuk dan link-link menuju kasus-kasus terkait konflik antar kelompok - menampilkan aneka strategi resolusi konflik melalui simulasi gambar atau gambar gerak - mempermudah interaksi antar mahasiswa dan konsultasi dengan dosen

No.	Bahan Kajian	Indikator Kompetensi mahasiswa	Pengalaman Belajar	Urgensi Pembelajaran E-learning
4	Apa dan bagaimana agresi. Teori-teori tentang agresi. faktor-faktor yang mempengaruhi agresi. Mengurangi agresi	Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan konsep agresi Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan teori-teori agresi Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan fakta yang mempengaruhi agresi	Mahasiswa menyimak penjelasan dosen, membaca, meresume bahasan tentang konsep dan teori-teori agresi. Mahasiswa berdiskusi mengenai fakta-fakta atau contoh kasus agresi dan menganalisa kasus agresi tsb.	E-learning dapat: • menampilkan berbagai kasus tentang agresi, link-link ke arah media video atau film terkait agresi • memberi contoh penerapan teori-teori tentang agresi • Menampilkan petunjuk cara-cara mencegah atau menurunkan agresi • mempermudah konsultasi terkait analisis kasus
5	Teori-teori tentang pro-social behavior dan altruisme Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku pro-social behavior dan altruism Tahap-tahap dalam menolong Meningkatkan tingkah laku menolong	Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan: definisi prososial behavior dan altruisme, teori-teori tentang prososial behavior, faktor –faktor yang mempengaruhi pro social behavior, dan menjelaskan tahapan dalam menolong, Serta memahami dan menjelaskan cara meningkatkan tingkah laku menolong	Mahasiswa menyimak penjelasan dosen, membaca, meresume bahasan tentang konsep dan teori-teori pro sosial behavior dan altruisme Menyimak tayangan video Mahasiswa berdiskusi mengenai fakta-fakta atau contoh kasus pro sosial behavior dan altruisme	E-learning dapat: • menampilkan berbagai link berita online tentang fakta-fakta perilaku menolong di masyarakat • menampilkan biografi tokoh untuk inspirasi perilaku altruis • memberi contoh penyadaran untuk meningkatkan perilaku menolong dengan menggunakan teori tahapan perilaku menolong

Jones & Mercer (1993) menyatakan bahwa dalam pembelajaran yang berbasis teknologi informasi, guru merupakan pendukung potensial yang vital bagi pembelajar. Media pembelajaran berbasis *e-learning* dapat meningkatkan otonomi belajar karena sistem ini mendorong peserta didik untuk bereksplorasi dan mengatur belajarnya sendiri. Dalam sistem ini, peran dosen dapat digambarkan sebagai fasilitator aktif, yaitu menyediakan materi untuk dieksplorasi mahasiswa, dan membimbing mahasiswa untuk mencapai pemahaman yang akurat melalui forum diskusi atau *chat* online.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latarbelakang di atas, perlu dilakukan penelitian pengembangan dengan rumusan berikut: “Bagaimana mengembangkan model pembelajaran e-learning mata kuliah Psikologi Sosial yang efektif digunakan sebagai salah satu perangkat pembelajaran pada

mahasiswa Jurusan Psikologi FIP Universitas Negeri Surabaya”. Perumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini dibatasi ruang lingkupnya. Batasannya adalah bahwa pembelajaran e-learning yang dikembangkan ini bukanlah pengganti perkuliahan tatap muka secara penuh namun merupakan fasilitas yang melengkapi perkuliahan tatap muka.

C. Urgensi

Mata kuliah Psikologi Sosial ini dipilih dengan alasan masih terbatasnya sumber referensi dan media pembelajaran yang selama ini digunakan dalam perkuliahan. Padahal perkembangan mutakhir bidang kajian psikologi sosial begitu cepat muncul dalam kehidupan masyarakat dan tersebar secara luas pada berbagai sumber online yang tak terorganisir dan tidak sistematis. Pengembangan pembelajaran Psikologi Sosial berbasis e-learning ini diharapkan dapat memberi sumber pengetahuan yang lebih kaya, pengalaman belajar yang lebih bervariasi, dan fleksibilitas serta kemudahan interaksi akademik yang lebih baik pada mahasiswa peserta mata kuliah ini.

Tabel 2. Rencana Target Capaian Tahunan

No	Jenis Luaran		Indikator Capaian (TS 2017)
1	Publikasi Ilmiah	Internasional	Tidak ada
		Nasional terakreditasi	Ada
2.	Pemakalah dalam temu ilmiah	Internasional	Tidak ada
		Nasional	Ada
3	Invited speaker dalam temu ilmiah	Internasional	Tidak ada
		Nasional	Tidak ada
4	Visiting lecturer	Internasional	Tidak ada
5	Hak Kekayaan Intelektual (HKI)	Paten	Tidak ada
		Paten sederhana	Tidak ada
		Hak cipta	Tidak ada
		Merk dagang	Tidak ada
		Desain produk industri	Tidak ada
		Indikas geografis	Tidak ada
		Perlindungan varietas tanaman	Tidak ada
		Perlindungan topografi sirkuit terpadu	Tidak ada
6	Teknologi tepat guna		Tidak ada
7	Model Pembelajaran E-learning		Ada
8	Buku ajar (ISBN)		Tidak ada
9	Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT)		8

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

A. E-Learning

1. Konsep E-Learning

Beberapa definisi *e-learning* telah dipaparkan oleh beberapa ahli. Menurut Allen (2017:27), *e-learning* merupakan ‘pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran’. Sedangkan Waller & Wilson (dalam Crawley, 2003) menyatakan bahwa *e-learning* adalah proses pembelajaran yang efektif yang diciptakan dengan cara mengkombinasikan penyebaran isi materi secara digital dengan layanan atau fasilitas pendukung pembelajaran.

Menurut Rosenberg (2001) karakteristik utama *e-learning* adalah sifatnya sebagai suatu jaringan. Hal ini yang membuatnya mampu memperbaiki, menyimpan atau memunculkan kembali, dan mendistribusikan materi pembelajaran serta informasi pendukung lainnya secara cepat. *E-learning* adalah bagian dari pendidikan jarak jauh (*distance education*) yang memanfaatkan teknologi komputer, jaringan komputer, internet, dan intranet. *E-learning* memungkinkan pembelajar belajar melalui komputer di tempat masing-masing tanpa secara fisik hadir mengikuti pembelajaran di kelas. *E-learning* sering pula dipahami sebagai suatu bentuk pembelajaran berbasis web yang bisa diakses dari intranet di jaringan lokal atau internet. Selain *e-learning*, berbagai istilah telah digunakan untuk pembelajaran elektronik, antara lain adalah: *on-line learning*, *internet-enabled learning*, *virtual learning*, atau *web-based learning*.

Secara lebih rinci Rosenberg (2001) mengkategorikan tiga kriteria dasar yang ada dalam *e-Learning*, yaitu:

- a. *e-Learning* bersifat jaringan, yang membuatnya mampu memperbaiki secara cepat, menyimpan atau memunculkan kembali, mendistribusikan, dan sharing pembelajaran dan informasi.
- b. *e-Learning* dikirimkan kepada pengguna melalui komputer dengan menggunakan standar teknologi internet.

- c. *e-Learning* terfokus pada pandangan pembelajaran yang paling luas, solusi pembelajaran yang menggungguli paradigma tradisional dalam pelatihan.

Uraian di atas menunjukkan bahwa sebagai dasar dari *e-Learning* adalah pemanfaatan teknologi internet. *e-learning* merupakan bentuk pembelajaran konvensional yang dituangkan dalam format digital melalui teknologi internet. Oleh karena itu *e-Learning* dapat digunakan dalam sistem pendidikan jarak jauh dan juga sistem pendidikan konvensional.

2. *Komponen E-learning*

Menurut Ghirardini (2011) pendekatan *e-learning* dapat menggabungkan berbagai jenis komponen e-learning, termasuk:

a) *E-learning content*; mencakup:

1) Sumber belajar yang sederhana

Sumber sederhana belajar adalah sumber daya non-interaktif seperti dokumen, *PowerPoint* presentasi, video atau file audio. Bahan-bahan ini non-interaktif dalam arti bahwa peserta didik hanya dapat membaca atau menonton konten tanpa melakukan tindakan lain.

2) *E-lesson* Interaktif

Interactive e-lessons adalah urutan linear yang dapat mencakup teks, grafik, animasi, audio, video dan interaktivitas dalam bentuk pertanyaan dan umpan balik. *E-lesson* juga dapat mencakup rekomendasi membaca dan link ke sumber daya online, serta informasi tambahan tentang topik tertentu.

3) Simulasi elektronik

Simulasi adalah bentuk-bentuk yang sangat interaktif *e-learning*. Istilah simulasi pada dasarnya berarti menciptakan lingkungan belajar yang mensimulasikan dunia nyata, yang memungkinkan pelajar untuk belajar dengan melakukan. Simulasi adalah bentuk spesifik dari pelatihan berbasis web yang membenamkan pelajar dalam situasi dunia nyata dan menanggapi dalam cara yang dinamis untuk perilakunya.

4) *Job aids*

Job aids memberikan pengetahuan pada saat sekarang. Mereka dapat mengambil beberapa bentuk dan disampaikan pada platform yang berbeda. Mereka biasanya memberikan jawaban segera pada pertanyaan spesifik, sehingga membantu pengguna menyelesaikan tugas-tugas pekerjaan. *Technical glossaries* dan *checklist* adalah beberapa contoh dari *job aids*.

b) *E-tutoring, e-coaching, e-mentoring*;

Layanan yang menyediakan manusia dan dimensi sosial yang dapat ditawarkan kepada peserta didik untuk mendukung mereka melalui pengalaman belajar. *E-tutoring, e-coaching dan e-mentoring* memberikan dukungan individu dan umpan balik untuk peserta didik melalui online dan teknik fasilitasi.

c) Pembelajaran kolaboratif

Kegiatan kolaboratif berkisar dari diskusi dan berbagi pengetahuan untuk bekerja sama dalam sebuah proyek umum. *Social software*, seperti *chatting*, forum diskusi dan blog, yang digunakan untuk kolaborasi online antara peserta didik.

d) Kelas virtual.

Sebuah kelas virtual adalah metode pembelajaran yang paling mirip dengan *traditional classroom training*, yang dipimpin sepenuhnya oleh seorang instruktur.

B. Bahan Ajar

1. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan referensi materi yang dijadikan sebagai sumber dalam menyampaikan materi yang membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. Mulyasa (2006: 96) mengemukakan bahwa bahan ajar merupakan salah satu bagian dari sumber ajar yang dapat diartikan sesuatu yang mengandung pesan pembelajaran, baik yang bersifat khusus maupun yang bersifat umum yang dapat

dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran. Menurut Panen dan Purwanto (2004) bahan ajar berbeda dengan buku teks. Perbedaan antara bahan ajar dengan buku teks tidak hanya terletak pada format, tata letak dan perwajahannya, tetapi juga pada orientasi dan pendekatan yang digunakan dalam penyusunannya..

Menurut Mulyasa (2006) bahan ajar atau materi pembelajaran (instructional materials) terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, dan prosedur), keterampilan, dan sikap atau nilai.

Pada penelitian pengembangan ini bahan ajar yang dimaksud adalah bahan ajar untuk mata kuliah Psikologi Sosial 2 yang disusun berdasarkan capaian pembelajaran mata kuliah yang terdiri dari beberapa kompetensi. Bahan ajar memiliki fungsi sebagai penunjang proses pembelajaran dalam perkuliahan Psikologi Sosial yang dapat membantu dosen dalam menyampaikan materi sehingga mahasiswa dapat mencapai kompetensi yang ditargetkan.

2. Jenis Bahan Ajar.

Menurut Mulyasa (2006) bentuk bahan ajar atau materi pembelajaran antara lain:

- a. Bahan cetak seperti; modul, buku , LKS, brosur, hand out, leaflet, wallchart,
- b. Audio Visual seperti; video/ film,VCD
- c. Audio seperti; radio, kaset, CD audio, PH
- d. Visual; foto, gambar, model/ maket
- e. Multi Media; CD interaktif, computer Based, Internet

Komponen utama bahan ajar adalah : 1) tinjauan materi; 2) pendahuluan setiap bab; 3) penyajian setiap bab; 4) penutup setiap bab; 5) daftar pustaka, dan 6) senarai. Setiap komponen mempunyai sub-sub komponen yang saling berintegrasi satu sama lain. Susunan komponen-komponen dan sub-sub komponen bahan ajar sama dengan strategi pembelajaran yang lazim digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, bahan ajar biasanya dilengkapi dengan berbagai macam ilustrasi. Ilustrasi memegang peranan penting dalam bahan ajar, karena dapat memperjelas konsep, pesan, gagasan, atau ide

yang disampaikan dalam bahan ajar. Selain itu Ilustrasi yang menarik ditambah tata letak yang tepat, dapat membuat bahan ajar menarik untuk dipelajari.

C. Deskripsi Mata Kuliah Psikologi Sosial

Mata Kuliah Psikologi Sosial yang membahas tentang interaksi sosial dan faktor-faktor penentunya, konformitas dan akan dikembangkan dalam pembelajaran e-learning ini adalah Psikologi Sosial 2. Muatan mata kuliah ini mencakup bahasan tentang interaksi sosial, kepatuhan (*obedience*) dan konformitas, berbagai fenomena kelompok sosial seperti kohesivitas, fasilitasi sosial, polarisasi kelompok, groupthink, dan pengaruh minoritas, hubungan antar kelompok, agresi, dan perilaku pro-sosial. Kode mata kuliah ini adalah 1064212025 dengan bobot 2 SKS, mata kuliah tersebut dilaksanakan pada semester ganjil. Capaian pembelajaran mata kuliah Psikologi Sosial 2 yaitu:

Sikap:

- Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika
- Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama dan kepercayaan serta pendapat atau temuan orisinal orang lain
- Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan
- Menginternalisasi nilai, norma dan etika akademik
- Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri

Pengetahuan

- Mampu menjelaskan tentang interaksi sosial dan faktor-faktor penentunya, konformitas dan kepatuhan (*obedience*) berbagai fenomena kelompok sosial seperti kohesivitas, fasilitasi sosial, polarisasi kelompok, groupthink, dan pengaruh minoritas, hubungan antar kelompok, agresi, dan perilaku pro-sosial.

- Mampu mengidentifikasi contoh-contoh kasus terkait dengan topic-topik materi psikologi sosial 2

Keterampilan Umum

- Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;
- Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;
- Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya

Keterampilan khusus

- Mampu menganalisis penyebab dan dinamika berbagai contoh kasus terkait topic-topik tentang interaksi sosial, konformitas dan kepatuhan (*obedience*) berbagai fenomena kelompok sosial seperti kohesivitas, fasilitasi sosial, polarisasi kelompok, groupthink, dan pengaruh minoritas, hubungan antar kelompok, agresi, dan perilaku pro-sosial.
- Mampu memberikan alternatif pemecahan masalah atas contoh kasus-kasus yang dianalisis.

BAB III. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran dengan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi informasi pendukung aktifitas pembelajaran melalui pengembangan sistem pembelajaran berbasis *e-learning* untuk mata kuliah Psikologi Sosial pada Mahasiswa Psikologi FIP Universitas Negeri Surabaya. Pembelajaran e-learning yang dikembangkan ini bukanlah pengganti perkuliahan tatap muka secara penuh namun merupakan fasilitas yang melengkapi perkuliahan tatap muka. Selain itu, pengembangan pembelajaran e-learning yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah pembuatan isi atau konten materi online yang diunggah ke sistem web *v-learn* yang telah disediakan di website Universitas Negeri Surabaya. Selain pengunggahan isi atau e-materi dalam sistem web tersebut, penelitian ini juga mengimplementasikan pembelajaran e-learning dengan melibatkan mahasiswa dalam pemanfaatan e-learning tersebut dan melakukan evaluasi respon kepuasan mahasiswa.

B. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat membuktikan efektifitas penggunaan media pembelajaran e-learning berbasis internet terhadap peningkatan penguasaan materi perkuliahan pada mahasiswa. Hasil penelitian ini juga diharapkan akan dapat menambah wawasan dalam bidang psikologi terkait penggunaan media pembelajaran online dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran bidang psikologi.

2. Manfaat praktis

- Daya tarik mata kuliah meningkat karena adanya variasi dalam pengalaman belajar melalui e-learning.
- Mahasiswa akan dapat meningkatkan aksesnya kepada sumber belajar dan akan memperoleh pengalaman belajar yang lebih banyak dibanding hanya kelas konvensional

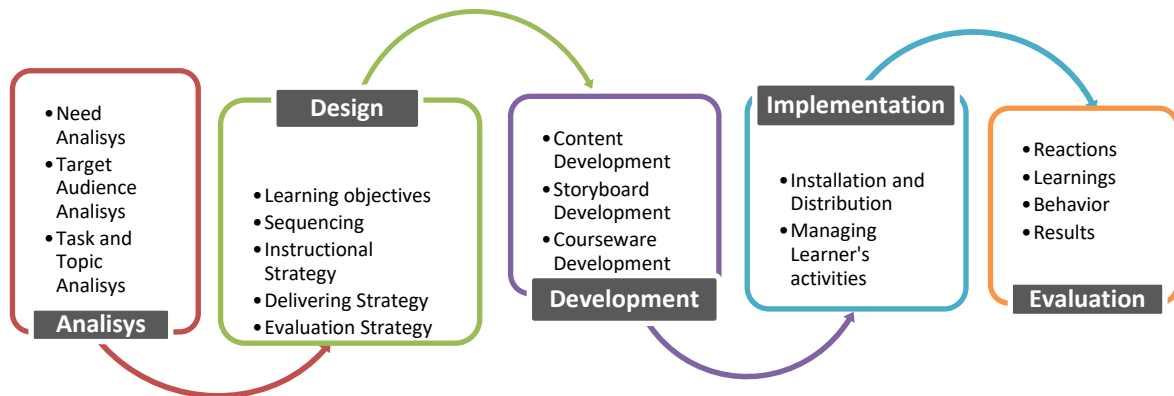
- Partisipasi mahasiswa akan meningkat karena dapat mengakses sumber belajar setiap saat dari tempat mana pun.
- Kemampuan pembelajar dalam mensintesa informasi terkait isu kompleks diharapkan meningkat karena kekayaan sumber belajar dan akses interaksi dengan dosen telah difasilitasi dalam e-learning.

BAB IV. METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*). Borg & Gall (2003) memberikan definisi penelitian pengembangan pendidikan sebagai berikut penelitian dan pengembangan pendidikan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan.

Metode penelitian untuk pengembangan bahan ajar berbasis *online* ini menggunakan Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini dipilih karena paling sesuai dengan tujuan penelitian ini, yaitu mengembangkan model pembelajaran *e-learning*. Tahapan-tahapan model ADDIE dilaksanakan seperti tergambar dalam skema berikut beserta penjelasannya (Branch, 2009):



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

1 Analysis

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru. Pengembangan metode pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam model/metode pembelajaran yang sudah diterapkan.

Masalah dapat terjadi karena model/metode pembelajaran yang ada sekarang sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik. Setelah analisis masalah perlunya pengembangan model/metode

pembelajaran baru, peneliti juga perlu menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru tersebut. Proses analisis misalnya dilakukan dengan menjawab beberapa pertanyaan berikut ini: (1) apakah model/metode baru mampu mengatasi masalah pembelajaran yang dihadapi, (2) apakah model/metode baru mendapat dukungan fasilitas untuk diterapkan; (3) apakah dosen atau guru mampu menerapkan model/metode pembelajaran baru tersebut. Dalam analisis ini, jangan sampai terjadi ada rancangan model/metode yang bagus tetapi tidak dapat diterapkan karena beberapa keterbatasan misalnya saja tidak ada alat atau guru tidak mampu untuk melaksanakannya. Analisis metode pembelajaran baru perlu dilakukan untuk mengetahui kelayakan apabila metode pembelajaran tersebut diterapkan.

2 *Design*

Dalam perancangan model/metode pembelajaran, tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan model/metode pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

3 *Development*

Dalam tahap ini, konten *e-learning* dihasilkan. Konten dapat bervariasi, tergantung pada sumber daya yang tersedia seperti, konten *e-learning* dapat terdiri dari bahan hanya sederhana (yaitu orang-orang dengan sedikit atau tanpa interaktivitas atau multimedia, seperti dokumen PDF terstruktur) yang dapat dikombinasikan dengan bahan lain (misalnya audio atau file video), tugas dan tes. Pengembangan konten interaktif multimedia terdiri dari tiga langkah utama:

- a) pengembangan konten: menulis atau mengumpulkan semua pengetahuan dan informasi yang diperlukan;
- b) pengembangan *storyboard*: mengintegrasikan metode pembelajaran (semua elemen yang pedagogis yang diperlukan untuk mendukung proses belajar) dan unsur-unsur media. Hal ini dilakukan dengan mengembangkan storyboard, sebuah dokumen yang

menjelaskan semua komponen dari produk interaktif akhir, termasuk gambar, teks, interaksi, tes penilaian; dan

- c) pengembangan *courseware*: media mengembangkan dan komponen interaktif, memproduksi kursus dalam format yang berbeda untuk CD-Rom dan pengiriman Web dan mengintegrasikan unsur-unsur konten ke dalam sebuah platform pembelajaran peserta didik dapat mengakses.

4 *Implementation*

Pada tahap ini materi pembelajaran dikirimkan ke peserta didik. *Courseware* diinstal pada server dan dapat diakses untuk peserta didik. Dalam program difasilitasi dan dipimpin instruktur, tahap ini juga termasuk mengelola dan kegiatan memfasilitasi peserta didik.

5 *Evaluation*

Sebuah proyek *e-learning* dapat dievaluasi untuk tujuan evaluasi tertentu. Evaluasi yang dilakukan dapat meliputi reaksi peserta didik, ujian sumatif dan sub sumatif, pencapaian tujuan pembelajaran, pengetahuan dan keterampilan mahasiswa sesuai dengan luaran pembelajaran MK Psikologi Sosial 2.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Psikologi angkatan 2015 peserta Mata Kuliah Psikologi Sosial 2 yang berjumlah 83 orang terbagi dalam 2 kelas.

C. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan dengan teknik angket. Validasi meliputi ahli media (tampilan dan format e-materi) dan ahli substansi materi pembelajaran. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis data kuantitatif yang dilengkapi dengan data kualitatif. Data kuantitatif untuk menentukan kelaikan produk diperoleh dari nilai skor hasil angket penilaian dari ahli media, ahli materi, dan subjek. Sedangkan data kuantitatif untuk menentukan efektivitas dan efesiensi produk diperoleh dari skor respon mahasiswa terhadap pemanfaatan e-learning. Data kualitatif merupakan data penunjang yang diperoleh dari hasil *feedback* yang direspon mahasiswa dan ahli validasi secara tertulis dalam lembar

“Saran/Masukan” di angket analisis kebutuhan dan lembar validasi. Aspek-aspek yang ada dalam angket penilaian tersebut antara lain tentang kesesuaian isi materi, kemudahan memahami bahan ajar, ketertarikan terhadap link-link yang terdapat pada bahan ajar berbasis web ini.

Teknik Analisis Data

Data kuantitatif respon mahasiswa terhadap pemanfaatan e-learning di sistem *web vlearn* Unesa untuk MK Psikologi Sosial 2 ini dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan bantuan IBM SPSS statistic 21. Statistik deskriptif berguna untuk melihat distribusi sikap mahasiswa terhadap e-learning dan persepsi tentang kegunaan dan efektivitas e-learning.

BAB V. HASIL YANG DICAPAI

Metode penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) (Branch, 2009). Model ini dipilih karena paling sesuai dengan tujuan penelitian ini, yaitu mengembangkan model pembelajaran *e-learning*. Berdasarkan tahapan-tahapan pelaksanaan model ADDIE, hasil pelaksanaan penelitian ini diuraikan dalam setiap tahap sebagai berikut:

1. Tahap ke 1: Analysis

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru. Informasi dalam tahapan ini telah banyak diulas dan menjadi latar belakang dari penelitian pengembangan ini.

Pengembangan metode pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam model/metode pembelajaran yang sudah diterapkan. Masalah dapat terjadi karena model/metode pembelajaran yang ada sekarang sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik. Hasil penelitian pada tahap ini adalah sebagai berikut. Telah dilakukan analisis urgensi penggunaan e-learning pada mata kuliah Psikologi Sosial 2 berdasarkan hasil pengamatan pembelajaran di kelas dengan melihat dan mendengar respon mahasiswa selama kuliah dan presentasi tugas mahasiswa dengan hasil sebagai berikut:

Masalah yang dihadapi mahasiswa Psikologi Sosial 2

- 1) Waktu yang tersedia hanya cukup untuk menyampaikan materi-materi inti atau pokok, namun tidak memadai untuk dimanfaatkan sebagai pendalaman materi. Tidak cukup waktu yang tersedia untuk membimbing mahasiswa dalam analisis kasus spesifik berdasarkan setiap topik.
- 2) Sekalipun mahasiswa telah diberi informasi sumber-sumber online untuk mengerjakan tugas dan memperkaya materi, namun masih banyak mahasiswa yang terpaku pada sumber referensi utama yaitu buku dasar, dan sumber-sumber cetak lainnya. Mahasiswa membutuhkan *guide* atau pedoman dalam menelusuri sumber-

sumber online yang relevan untuk memperkaya materi dan melihat contoh-contoh kasus dan analisisnya.

- 3) Tidak tersedia waktu dan ruang yang memadai untuk diskusi antar mahasiswa dan mahasiswa-dosen. Karna besaran SKS MK ini adalah 2 SKS, tidak ada cukup waktu yang disediakan dosen dalam melayani konsultasi mahasiswa terkait pendalaman materi dan penugasan. Selain itu, jumlah ruang kuliah yang tidak mencukupi membuat pertemuan konsultasi tatap muka seperti tutorial menjadi sulit dilakukan di ruang kelas.
- 4) Rendahnya minat mahasiswa untuk memanfaatkan materi yang dipelajari untuk menganalisis kasus-kasus nyata yang muncul di masyarakat disebabkan tidak adanya sumber relevan yang sistematis dan terorganisir hingga sulit diakses atau dicerna. Perkembangan teknologi internet membuat mahasiswa cenderung menginginkan modul atau kumpulan materi yang tersusun secara singkat dan sistematis dengan link-link yang memberi pedoman mereka untuk memperdalamnya secara mandiri. Konten materi yang terlalu banyak dan diberikan secara seketika secara utuh membuat mahasiswa tidak termotivasi untuk mempelajarinya. Mahasiswa membutuhkan materi yang telah dipecah-pecah berdasarkan sub-pokok bahasan dengan konten yang singkat dan menarik. Pada setiap materi semacam ini mahasiswa memerlukan tautan (link) untuk pendalaman. Mereka akan memperdalam materi yang mereka inginkan secara mandiri.

Berdasarkan masalah-masalah tersebut, dilakukan analisis peluang digunakannya model pembelajaran e-learning untuk mengatasi masalah-masalah yang dihadapi dalam pembelajaran MK Psikologi Sosial 2 dengan hasil analisis sebagai berikut:

- a. Pembelajaran e-learning berbasis internet memungkinkan mahasiswa untuk melakukan pendalaman materi kuliah secara mandiri dengan tetap mengikuti pedoman yang diberikan dosen. Media moodle yang digunakan Universitas Negeri Surabaya sebagai basis website pembelajaran daring memiliki fasilitas untuk forum diskusi, upload materi dalam berbagai bentuk file mulai dari word (doc), .pdf, hingga animasi, audio, dan video.

- b. Sistem moodle juga memungkinkan dosen untuk menautkan link-link yang relevan atau langsung meng-upload materi audiovisual yang dibutuhkan mahasiswa untuk menjadi petunjuk pemilihan kasus-kasus nyata yang akan dipelajari dan sekaligus petunjuk analisis kasusnya. Pencantuman link-link yang relevan akan dapat meminimalisir adanya kekliruan dan ketidakefisienan mahasiswa dalam mengidentifikasi kasus-kasus yang direkomendasikan dosen dan sekaligus mendapatkan kemudahan dalam menganalisis kasus tersebut sesuai permintaan dosen.
- c. Interaksi dosen dengan mahasiswa terutama dalam bentuk konsultasi materi dan tugas serta pemberian petunjuk dan rekomendasi tertulis dapat lebih mudah difasilitasi oleh pembelajaran e-learning berbasis internet. Pembelajaran e-learning dalam hal ini dapat mengatasi hambatan minimnya ruang perkuliahan dan terbatasnya waktu yang disediakan dosen dalam melayani konsultasi dengan mahasiswa.
- d. Pembelajaran e-learning membuat dosen perlu mendesain e-materi yang sesuai dengan sifat dan karakteristik dari sistem moodle yang tersedia. Materi-materi yang ringkas mapun pendalamannya dapat disusun sedemian rupa dalam manajemen pembelajaran online agar memudahkan mahasiswa mencerna mataeri dan meningkatkan motivasi siswa dalam mendalami materi perkuliahan terutama karena sistematisnya materi dan kelengkapan materi yang bervariasi melibatkan teks sekaligus visual statis atau video.

Selain berdasarkan pengamatan dan diskusi dalam pelaksanaan perkuliahan, data kebutuhan mahasiswa juga diungkap menggunakan survei analisis kebutuhan (Kuesioner terlampir). Berikut adalah kriteria dan indikator dari angket analisis kebutuhan yang disebarkan pada mahasiswa peserta MK Psikologi Sosial 2. Sekaligus dipaparkan prosentase frekuensi jawaban mahasiswa dalam setiap pilihan jawaban. Berikut hasil analisis deskriptif rata-rata jawaban mahasiswa terkait kebutuhan akan pembelajaran e-learning pada MK Psikologi Sosial 2.

Tabel 3. Hasil Analisis statistik deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Aitem_1	67	1.00	4.00	1.8806	.56468
Aitem_2	67	1.00	3.00	1.6418	.56946
Aitem_3	67	1.00	3.00	1.6119	.54925
Aitem_4	67	1.00	4.00	2.9552	.58860
Aitem_5	67	1.00	4.00	2.7761	.77501
Aitem_6	67	1.00	4.00	1.9104	.57026
Aitem_7	67	1.00	4.00	1.9552	.58860
Aitem_8	67	1.00	3.00	1.9701	.52137
Aitem_9	67	1.00	4.00	2.4328	.70117
Aitem_10	67	1.00	4.00	2.1642	.66508
Aitem_11	67	1.00	3.00	1.9552	.53464
Aitem_12	67	1.00	3.00	2.0149	.50730
Aitem_13	67	1.00	4.00	2.4179	.72088
Aitem_14	67	1.00	4.00	2.1940	.67955
Aitem_15	67	1.00	3.00	1.6866	.60825
Aitem_16	67	1.00	4.00	2.1940	.60899
Aitem_17	67	1.00	3.00	1.8507	.63374
Aitem_18	67	1.00	4.00	1.9403	.62476
Valid N (listwise)	67				

Hasil analisis statistik deskriptif atas data analisis kebutuhan mahasiswa terhadap e-learning menunjukkan bahwa rata-rata (*mean*) hasil penilaian seluruh mahasiswa terhadap semua aitem kuesioner kebutuhan e-learning pada MK Psikologi Sosial adalah terentang dari 1.6866 hingga 2.1940 (sekitar skor “2” yang berarti “setuju”). Hanya terdapat 4 aitem kuesioner yang direspon mahasiswa dalam pilihan skor jauh di atas 2, yaitu aitem 4 (2.9), aitem 5 (2.8), aitem 9 (2.43%), dan aitem 13 (2.41%). Penjelasan terkait isi pernyataan aitem-aitem angket analisis kebutuhan mahasiswa akan e-learning yang disetujui dan tidak disetujui mahasiswa akan dipaparkan dalam data dan penjelasannya tentang frekuensi respon mahasiswa seperti digambarkan dalam tabel 3 berikut:

Tabel 4. Hasil Data Analisis Kebutuhan Mahasiswa terhadap E-learning Psikologi Sosial

No	Aspek dan Indikator	Prosentase (dalam %)			
		SS	S	TS	STS
		1	2	3	4
A	Motivasi				
1	Pembelajaran Psikologi Sosial 2 (PS 2) yang dilengkapi dengan media berbasis internet (e-learning) akan meningkatkan motivasi saya untuk belajar	20.9	71.6	6.0	1.5
2	Menurut saya pembelajaran PS 2 jadi lebih menarik jika dilengkapi media online karena saya dapat mengaksessnya secara mandiri	40.3	55.2	4.5	0
3	Saya akan merasa lebih puas jika pembelajaran PS 2 menggunakan media berbasis internet karena dapat mengakses materinya sewaktu-waktu	41.8	55.2	3.0	0
4	Pembelajaran PS 2 yang saya ikuti tidak menimbulkan minat saya untuk belajar karena tidak dilengkapi sumber belajar secara online	1.5	14.9	70.1	13.4
B	Materi Pembelajaran				
5	Materi yang diberikan dosen belum maksimal dihubungkan dengan kehidupan yang nyata karena tidak adanya petunjuk (<i>link-link</i>) sumber belajar dari kasus-kasus nyata yang tersedia secara luas dalam dunia online	6.0	25.4	53.7	14.9
6	Saya yakin dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik jika disediakan sumber belajar secara online	19.4	71.6	7.5	1.5
7	Saya akan jadi lebih memahami materi mata kuliah ini jika disediakan materi pendalaman secara online	17.9	70.1	10.4	1.5
8	Adanya media pembelajaran online yang menyediakan percakapan interaktif dosen dan mahasiswa dalam satu kelas akan membantu saya lebih memahami materi.	14.9	73.1	11.9	0
9	Tanpa bantuan media pembelajaran berbasis online (e-learning) saya kesulitan mendapatkan sumber belajar yang memadai untuk MK PS 2 ini	10.4	37.3	50.7	1.5
C	Interaksi Pembelajaran				
10	Saya lebih suka mengajukan ide dan pertanyaan terkait MK PS2 ini jika difasilitasi media online	13.4	58.2	26.9	1.5
11	Dengan adanya media pembelajaran secara online yang bersifat interaktif, maka komunikasi dosen dan mahasiswa dalam MK PS 2 ini akan lebih cepat dan efektif	16.4	71.6	11.9	0
12	Media pembelajaran online yang bersifat interaktif akan membuat saya lebih aktif berpartisipasi dalam MK PS 2 ini	11.9	74.6	13.4	0
13	Sempitnya waktu perkuliahan tatap muka membuat saya enggan mengajukan pertanyaan karena tidak ada saluran alternatif lain berupa pembelajaran online yang menjadi solusi masalah tersebut	9.0	44.8	41.8	4.5
14	Saya membutuhkan konsultasi dengan dosen untuk MK PS 2 tapi terhambat karena tidak ada media pembelajaran online yang memfasilitasinya	13.4	55.2	29.9	1.5
D	Evaluasi pembelajaran				
15	Pemberian tugas pada MK PS 2 ini akan lebih mudah jika menggunakan petunjuk tertulis yang dapat diakses secara online dari mana saja dan kapan pun	38.8	53.7	7.5	0
16	Saya yakin akan lebih meningkat kemampuan saya dalam MK PS2 ini jika setiap tugas dan ujian yang telah dikerjakan mahasiswa, jawabannya dipresentasikan dan dibahas bersama dalam kelas online.	9.0	64.2	25.4	1.5

17	Jika disediakan kriteria penilaian yang jelas dan contoh-contoh tugas atau hasil ujian dengan nilai terbaik pada MK PS 2 ini secara online, maka saya yakin akan dapat mengerjakan tugas dan ujian dengan lebih baik	28.4	58.2	13.4	0
18	Dengan adanya kelas secara online, maka saya yakin akan dapat lebih mudah mendapat akses untuk mengkonsultasikan pada dosen atas penilaian terhadap tugas dan ujian saya.	20.9	65.7	11.9	1.5
	Total prosentase	18.57	56.7	22.23	2.5

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa 18,57 % mahasiswa sangat setuju dan 56,7% mahasiswa setuju (total 75,27%) dengan adanya e-learning pada mata kuliah Psikologi Sosial disamping perkuliahan tatap muka langsung. Mahasiswa menyetujui bahwa keberadaan sistem pembelajaran e-learning akan meningkatkan: *motivasi belajar*, memfasilitasi diperolehnya *pemahaman yang lebih baik atas materi*, meningkatkan *interaksi belajar yang lebih intens dan positif*, dan adanya *evaluasi pembelajaran yang lebih baik*. Mahasiswa yang tidak menyetujui sistem pembelajaran dapat berdampak pada semua aspek yang telah disebut di atas hanya sebesar 22,23%, dan 2,5% sangat tidak menyetujui (total 24,73%).

Dari jumlah 24,73% mahasiswa yang tidak menyetujui sistem pembelajaran e-learning, terdapat 4 (empat) pernyataan terkait e-learning yang lebih banyak tidak disetujui mahasiswa yaitu aitem no. 4 (“Pembelajaran PS 2 yang saya ikuti **tidak menimbulkan minat** saya untuk belajar karena tidak dilengkapi sumber belajar secara online”) tidak disetujui 70,1% mahasiswa. Aitem selanjutnya yang tidak disetujui 53,7% mahasiswa adalah no. 5 (“Materi yang diberikan dosen **belum maksimal** dihubungkan dengan kehidupan yang nyata karena tidak adanya petunjuk (link-link) sumber belajar dari kasus-kasus nyata yang tersedia secara luas dalam dunia online”). Sedangkan aitem no. 9 (“Tanpa bantuan media pembelajaran berbasis online/e-learning saya **kesulitan mendapatkan sumber belajar** yang memadai untuk MK PS 2 ini”) tidak disetujui 50,7% mahasiswa. Ada lagi aitem no. 13 (“**Sempitnya waktu perkuliahan tatap muka membuat saya enggan mengajukan pertanyaan** karena tidak ada saluran

alternatif lain berupa pembelajaran online yang menjadi solusi masalah tersebut”) yang tidak disetujui 41,8% mahasiswa, sedikit di bawah yang setuju (44,8%).

Jika dicermati, seluruh pernyataan yang tidak disetujui lebih dari 50% mahasiswa (karena itu lebih banyak yang tidak setuju) atau cenderung imbang antara yang setuju dan tidak setuju, adalah pernyataan-pernyataan negatif terkait perkuliahan Psikologi Sosial 2. Mayoritas mahasiswa melihat bahwa belum adanya sistem pembelajaran e-learning tidak berarti membuat mereka **tidak berminat** dengan perkuliahan, atau perkuliahan **belum maksimal, enggan mengajukan pertanyaan, dan kesulitan mendapatkan sumber belajar**. Dalam hal ini, ketidaksetujuan sebagian besar mahasiswa bukanlah pada sistem pembelajaran e-learning yang ditawarkan, namun lebih pada alasan ketiadaan e-learning membuat mereka bersikap negatif pada perkuliahan Mk Psikologi Sosial 2. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mayoritas mahasiswa menyetujui sistem pembelajaran e-learning bermanfaat dan dibutuhkan mahasiswa, namun tidak setuju jika ketiadaan e-learning membuat mereka bersikap negatif pada perkuliahan tatap langsung. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa mahasiswa lebih membutuhkan sistem pembelajaran e-learning sebagai pelengkap atau komplemen dari perkuliahan tatap muka yang berlangsung, dan bukannya sebagai pengganti.

2. Tahap 2: Design

Berdasarkan analisis permasalahan perkuliahan dan urgensi penggunaan e-learning pada MK Psikologi Sosial, maka dilakukan upaya untuk mendesain pembelajaran yang sesuai. Dalam perancangan desain pembelajaran, tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan *tujuan belajar*, merancang *scenario* atau *strategi kegiatan belajar mengajar*, merancang *perangkat pembelajaran*, merancang *materi pembelajaran* dan *alat evaluasi hasil belajar*. Rancangan model/metode pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

Berdasarkan analisis masalah yang diperoleh dalam pelaksanaan pembelajaran, MK Psikologi Sosial mendesain pembelajaran sebagai berikut:

Desain Pembelajaran MK Psikologi Sosial 2

a) Tujuan pembelajaran telah ditetapkan dalam Rencana Pembelajaran Semester dengan penekanan utama kemampuan mahasiswa tingkat sarjana adalah:

- Pada level **Pengetahuan**:

- Memahami hubungan manusia sebagai individu dan kelompok dengan lingkungan sosialnya yang mencakup pokok bahasan sebagai berikut: interaksi sosial (nyata dan online); pengaruh sosial (konformitas, kepatuhan), dinamika dalam kelompok (fasilitasi/inhibisi sosial, social loafing, kohesifitas, polarisasi kelompok, groupthink, dan pengaruh minoritas); hubungan antar kelompok (konflik, perdamaian); perilaku agresi dan penurunan agresi; dan perilaku pro-sosial dan altruism.

- Pada level **Keterampilan khusus**:

- Memiliki kemampuan untuk menerapkan konsep dan teori psikologi sosial pada pokok bahasan yang dipelajari untuk menjelaskan berbagai contoh kasus nyata yang terjadi dalam masyarakat dan menawarkan solusi berdasarkan pemahaman teoritis.

b) Skenario kegiatan pembelajaran (strategi pembelajaran)

Berdasarkan tujuan pembelajarannya, MK Psikologi Sosial 2 ini menggunakan tiga strategi utama pembelajaran yaitu: *contextual instruction*, *case studies*, dan *cooperative learning*. Tiga metode ini termasuk dalam 10 metode pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered learning/SCL*) yang direkomendasikan Tim kurikulum dan pembelajaran DIKTI (2014).

c) Desain materi online (e-materi)

Desain materi perkuliahan yang sesuai dengan pembelajaran e-learning disusun dalam bentuk *soft file* yang meliputi seluruh pokok bahasan yang tercakup dalam MK kuliah ini.

3. Tahap 3: Development

Dalam tahap ini, konten *e-learning* dihasilkan. Konten dapat bervariasi, tergantung pada sumber daya yang tersedia seperti, konten *e-learning* dapat terdiri dari bahan hanya sederhana (yaitu orang-orang dengan sedikit atau tanpa interaktivitas atau multimedia, seperti dokumen PDF terstruktur) yang dapat dikombinasikan dengan bahan lain (misalnya audio atau file video), tugas dan tes.

Hasil kemajuan yang saat ini dicapai adalah sebagai berikut:

- Soft file yang telah berhasil disusun sejauh ini adalah materi presentasi konten mata kuliah dalam bentuk *word* (doc) dan *power point* (PPT) yang lengkap sesuai cakupan pokok bahasan yang di-online-kan;
- file *word* (doc) dan *power point* (PPT) contoh kasus dan analisis kasus untuk sebagian pokok bahasan (contoh: materi “interaksi Sosial” & “hubungan antar kelompok”);
- file video yang diperoleh dari sumber online terbuka (*open resource*) terutama *you tube* yang memuat materi pendalaman suatu pokok bahasan (pengaruh sosial, agresi) dan beberapa contoh eksperimen bidang psikologi sosial terkait dengan pokok bahasan (konformitas, kepatuhan, agresi, perilaku prososial), dan video-video kasus (contoh: interaksi sosial, konflik).

4. Tahap 4: Implementation

Dalam implementasi pembelajaran e-learning, penelitian ini telah berhasil mencapai hasil sebagai berikut:

- a. Telah dipuloadnya e-materi MK Psikologi Sosial 2 dalam website V-Learn Unesa dengan alamat website berikut: <https://vi-learn.unesa.ac.id/course/view.php?id=924> .
- b. Ditautkannya setiap materi MK Psikologi Sosial yang di-online-kan pada contoh-contoh kasus dalam bentuk video dan informasi media online yang relevan.
- c. Dilengkapinya beberapa e-materi MK Psikologi sosial dengan contoh kasus dan analisisnya hingga dapat menjadi model mahasiswa dalam menganalisis kasus yang ditugaskan.

- d. Telah digunakan sistem web v-learn untuk menginformasikan USS dan penjelasan atau petunjuk cara mengerjakannya.

Perangkat E-materi MK. Psikologi Sosial 2 yang diupload dalam web V-learn Unesa dapat diringkaskan sebagai berikut:

Tabel 5. Daftar E-Materi Berdasarkan Bahan Kajian

No.	Bahan Kajian	Indikator Kompetensi	Bentuk e-Materi dan link
1	Pengertian interaksi sosial Faktor-faktor yang mendasari interaksi sosial Situasi sosial Kenyataan sosial	Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan pengertian interaksi sosial, faktor-faktor yang mendasari munculnya interaksi sosial, dan mampu menjelaskan pengaruh situasi sosial dalam dunia nyata maupun dunia maya (internet)	• Materi dalam bentuk MS-word • Materi presentasi dalam bentuk powerpoint (ppt) • Dokumen pendukung: file dalam format MS-Word contoh kasus dan analisis kasus.
2	Pengertian dan proses-proses dalam konformitas Pengertian dan proses-proses dalam <i>obedience</i>	Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan proses-proses dalam konformitas dan <i>obedience</i>	• Materi dalam bentuk MS-word • Materi presentasi dalam bentuk powerpoint (ppt) • Ditautkannya ke link-link video pendukung
3	Pengertian kelompok sosial dan hubungan antar kelompok Konflik antar kelompok dan resolusi konflik dan perdamaian	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan pengertian kelompok sosial dan proses pembentukan kelompok Mampu memahami dan menjelaskan konflik antar kelompok dan resolusi konflik	• Materi dalam bentuk MS-word • Materi presentasi dalam bentuk powerpoint (ppt) • Dokumen pendukung: file dalam format MS-Word contoh kasus dan analisis kasus. • Ditautkannya ke link-link berita online sebagai contoh kasus
4	Pengertian agresi. Teori-teori tentang agresi. factor-faktor yang mempengaruhi agresi. Mengurangi agresi	Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan konsep agresi Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan teori-teori agresi Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan fakta yang mempengaruhi agresi	• Materi dalam bentuk MS-word • Materi presentasi dalam bentuk powerpoint (ppt) • Dokumen pendukung: file dalam format MS-Word contoh kasus dan analisis kasus.
5	Teori-teori tentang pro-social behavior dan altruisme Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku pro-social behavior dan altruism Meningkatkan tingkah laku menolong	Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan: definisi prososial behavior dan altruisme, teori-teori tentang prososial behavior, faktor –faktor yang mempengaruhi pro social behavior, dan menjelaskan cara meningkatkan tingkah laku menolong	• Materi dalam bentuk MS-word • Materi presentasi dalam bentuk powerpoint (ppt) • Dokumen pendukung: file dalam format MS-Word contoh kasus dan analisis kasus. • Ditautkannya ke link-link berita online sebagai contoh kasus

- e. Dari data pengguna sistem *V-learn* MK Psikologi Sosial 2 diketahui bahwa dari 79 mahasiswa yang terdaftar sebagai peserta MK Psikologi Sosial, 62 mahasiswa telah memanfaatkan e-learning MK Psikologi Sosial 2, sedangkan 17 mahasiswa tidak pernah mengakses. Namun, mengingat perkuliahan MK Psikologi Sosial belum berakhir, dan terkait dengan persiapan Ujian Akhir Semester (UAS), dapat diprediksi seluruh mahasiswa akan memanfaatkan e-materi dalam sistem *v-learn* MK Psikologi Sosial 2 ini.

5. Tahap 5: Evaluation

Telah dilakukan validasi pada hasil penelitian ini berupa validasi pada e-materi sebagai bahan ajar e-learning MK Psikologi Sosial, dan validasi tampilan atau format (media) dari bahan ajar e-learning yang dikembangkan oleh penelitian ini. selain itu, dalam melakukan evaluasi, angket respon mahasiswa terhadap e-learning seperti ditampilkan di *v-learn* telah disebarkan pada seluruh mahasiswa peserta MK Psikologi Sosial 2 dan dianalisis.

5.1. Hasil validasi ahli

a. Validasi substansi materi

Kriteria dari angket validasi substansi materi bahan ajar yang berhasil disusun adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Kriteria Validasi Substansi E-Materi

No	Kriteria	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Tujuan pembelajaran yang disajikan sesuai dengan RPS		
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran		
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan standar kompetensi di RPS		
4.	Materi bahan ajar bersifat <i>up-to-date</i>		
5.	Penyajian materi memudahkan pemahaman		
5.	Penyajian materi disertai <i>link link</i> yang		

	memudahkan pemahaman		
6.	Penyajian materi dikemas secara sistematis		
7.	Bahan ajar disertai media pendukung gambar atau audio-visual		
8	Soal latihan sesuai dengan tujuan pembelajaran		

Hasil validasi menunjukkan bahwa 2 (dua) validator yang dimintai pendapat keahliannya untuk memvalidasi e-materi atau bahan ajar e-learning MK Psikologi Sosial menyatakan bahwa bahan ajar e-learning MK Psikologi Sosial telah 90% sesuai dengan seluruh aitem kriteria angket validasi di atas. Validator ke-1 menyarankan adanya rincian pada beberapa bagian pokok bahan e-materi, sedangkan validator ke-2 menyarankan adanya penambahan soal-soal latihan yang belum ada pada beberapa pokok bahasan.

b. Validasi Tampilan/format aksesibilitas bahan ajar

Kriteria dari validasi tampilan/format e-materi atau bahan ajar e-learning yang tercantum dalam v-learn unesa adalah terkait dengan aksesibilitas dan kemudahan pengguna dalam membaca dan memahami kontennya. Kriteria yang digunakan dalam angket validasi tampilan/format ini adalah sebagai berikut:

Tabel 9. Kriteria Validasi Tampilan Media Dan E-Materi

No	Kriteria	Sesuai	Tidak sesuai
Bahasa			
1	Bahasa yang digunakan sesuai dengan ejaan Bahasa Indonesia yang baku		
2	Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami		
3	Kejelasan makna kalimat dalam bahan pembelajaran		
4	Bahasa yang digunakan sesuai standar karya ilmiah		
5	Gaya bahasa yang digunakan memudahkan pembaca		
Tampilan/format			
1	Huruf bahan ajar dapat dibaca		
2	Komposisi huruf baik		
3	Huruf bahan ajar proporsional		
4	Ukuran bahan pendukung seperti tabel atau gambar proporsional		

5	Tata letak desain menarik		
6	Tampilan mendorong minat baca pengguna		

Dari validator yang dimintai bantuan untuk memvalidasi tampilan konten atau e-materi e-learning MK Psikologi Sosial 2, diperoleh hasil bahwa tampilan dan formatnya telah 80% sesuai dengan kriteria dalam angket. Kekurangannya adalah pada ‘tata letak desain’ dan ‘tampilan secara umum’ dari konten yang dinilai kurang menarik. Selain itu, validator juga menekankan perlunya penambahan fasilitas latihan dan komunikasi interaktif dengan mahasiswa pengguna.

5.2. Hasil angket respon mahasiswa terhadap pemanfaatan E-learning

Dari 83 angket yang disebar pada seluruh mahasiswa peserta MK Psikologi Sosial 2, 69 buah diisi dan dikembalikan. Hasil analisis deskriptif data angket respon mahasiswa terhadap pemanfaatan *e-learning* (berdasarkan prosentase dari setiap aitem dalam aspek dan kriteria angket) adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Aitem_1	69	1.00	4.00	1.7246	.63903
Aitem_2	69	1.00	2.00	1.6522	.47977
Aitem_3	69	1.00	3.00	1.8986	.57253
Aitem_4	69	1.00	4.00	1.9565	.43504
Aitem_5	69	1.00	3.00	1.9130	.56201
Aitem_6	69	1.00	3.00	1.8261	.54115
Aitem_7	69	1.00	3.00	1.8116	.42962
Aitem_8	69	1.00	3.00	1.9275	.49464
Aitem_9	69	1.00	4.00	1.9565	.57993
Aitem_10	69	1.00	3.00	2.0435	.57993
Aitem_11	69	1.00	3.00	1.8116	.49335
Aitem_12	69	1.00	3.00	2.0000	.51450
Aitem_13	69	1.00	3.00	1.9565	.57993
Aitem_14	69	1.00	4.00	2.0000	.70711
Aitem_15	69	1.00	3.00	1.9565	.55399
Aitem_16	69	1.00	16.00	1.9710	1.78203

Aitem_17	69	1.00	17.00	2.1159	1.88287
Valid N (listwise)	69				

Dari data di atas dapat dilihat bahwa rata-rata respon mahasiswa terhadap pemanfaatan e-learning pada setiap aitem pernyataan angket terentang dari 1.6522-2.1159, yang berarti berada di antara “sangat setuju” (1) dan “setuju” (2). Hal ini berarti hampir seluruh mahasiswa melaporkan mendapatkan manfaat dari pembelajaran e-learning yang dialami. Untuk mengetahui aspek dan indikator apa saja yang dinilai bermanfaat oleh mahasiswa peserta MK Psikologi Sosial 2, dapat dilihat dari hasil analisis frekuensi pada tabel 7 berikut:

Tabel 7. Hasil Analisis Frekuensi Respon Mahasiswa atas Pemanfaatan E-Learning

No	Aspek dan Indikator	Kategori Jawaban			
		SS	S	TS	STS
		1	2	3	4
A	Isi/Materi				
1	Sistem e-learning menyediakan isi materi MK PS2 yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa	36.2	56.5	5.8	1.4
2	Sistem e-learning menyediakan isi materi MK PS2 yang bermanfaat	34.8	65.2	0	0
3	Sistem e-learning menyediakan isi materi MK PS2 yang cukup lengkap	21.7	66.7	11.6	0
4	Sistem e-learning menyediakan isi materi MK PS2 yang <i>up-to date</i>	10.1	85.5	2.9	1.4
B	Antar Muka				
5	Sistem e-learning MK. PS2 mudah digunakan	20.3	68.1	11.6	0
6	Sistem e-learning materi MK PS2 mempermudah saya untuk mencari materi yang saya butuhkan	24.6	68.1	7.2	0
7	Isi yang disediakan e-learning materi MK PS2 mudah dipahami	20.3	78.3	1.4	0
8	Sistem e-learning materi MK PS2 bersifat user-friendly	15.9	75.4	8.7	0
C	Interaksi Pembelajaran				
9	Sistem e-learning MK PS2 mempermudah saya mendiskusikan pertanyaan kepada para dosen	17.4	71.0	10.1	1.4
10	Sistem e-learning materi MK PS2 mempermudah saya mendiskusikan pertanyaan kepada mahasiswa lain	14.5	66.7	18.8	0
11	Sistem pembelajaran e-learning MK PS2 membantu penguasaan materi	23.2	72.5	4.3	0
12	Sistem e-learning MK PS2 meningkatkan motivasi belajar	13.0	73.9	13.0	0
13	Sistem e-learning MK PS2 mempermudah saya mendiskusikan pertanyaan kepada para dosen dan/ atau	18.8	66.7	14.5	0

	tutor				
D	Evaluasi pembelajaran				
14	Pemberian tugas-tugas melalui sistem e-learning memudahkan mahasiswa untuk memperolehnya tanpa terhambat waktu dan tempat.	21.7	59.4	15.9	2.9
15	Petunjuk dan penjelasan tugas dan penilaian belajar melalui e-learning membantu pemahaman mahasiswa lebih akurat	17.4	69.6	13.0	0
16	Materi, media pembelajaran, dan link-link informasi yang ada dalam sistem e-learning mempermudah mahasiswa dalam memperoleh referensi untuk menyelesaikannya.	26.1	69.6	2.9	1.4
17	Hasil penilaian evaluasi belajar melalui e-learning dapat diperoleh lebih cepat	17.4	73.9	7.2	1.4
	Total prosentase	20.80	69.84	8.77	0.59

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Dari data analisis deskriptif pada tabel di atas dapat diketahui bahwa 90,64% mahasiswa (20,80% sangat setuju dan 69,84% setuju) menyatakan bahwa pembelajaran e-learning MK Psikologi sosial 2 memberi manfaat dalam 4 (empat) kriteria penilaian, yaitu: Isi e-materi, antar muka (interface) sistem online, interaksi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Hanya terdapat total 9,36% mahasiswa yang menyatakan tidak setuju adanya manfaat pembelajaran *e-learning* Psikologi Sosial 2. Pada aspek isi e-materi, mahasiswa menilai telah memenuhi kebutuhan, bermanfaat, cukup lengkap, dan *up-to-date*. Sedangkan pada aspek “antar muka”, mahasiswa menilai sistem e-learning psikologi sosial mudah digunakan, mempermudah mencari materi, mempermudah pemahaman, dan *user friendly*. Dalam hal interaksi pembelajaran, mayoritas mahasiswa setuju pembelajaran e-learning mempermudah interaksi belajar dengan dosen dan teman, dan meningkatkan motivasi belajar. Pada aspek evaluasi pembelajaran, mayoritas mahasiswa setuju bahwa sistem e-learning mempermudah proses evaluasi dalam hal kepastian jenis dan bentuk tugas yang diberikan, kejelasan sumber (*resources*) yang diperlukan dalam menyelesaikan bentuk evaluasi, dan lebih cepat mendapat balikan (*feedback*).

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian pengembangan e-learning MK Psikologi Sosial yang terutama menekankan pada pengembangan materi bahan ajar e-learning (e-materi) ini dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan mahasiswa yang menghasilkan gambaran bahwa 75,27% mahasiswa setuju bahwa adanya pembelajaran e-learning akan meningkatkan: *motivasi belajar*, memfasilitasi diperolehnya *pemahaman yang lebih baik atas materi*, meningkatkan *interaksi belajar yang lebih intens dan positif*, dan adanya *evaluasi pembelajaran yang lebih baik*. Sejumlah 24,73% mahasiswa menunjukkan ketidaksetujuannya pada e-learning bukan karena pemanfaatannya, namun karena pernyataan pada angket yang merujuk pada e-learning sebagai pengganti perkuliahan tatap muka. Pengembangan pembelajaran e-learning ini telah menghasilkan materi online (e-materi) dalam bentuk MS-Word, powerpoint (ppt), dan dokumen pendukung seperti video dan link-link video atau berita kasus-kasus yang relevan dengan materi. Tampilan format bahan ajar e-learning semacam ini mempermudah mahasiswa untuk memperdalam kemampuannya dalam analisis kasus-kasus dalam topik psikologi sosial yang merupakan kompetensi yang dipersyaratkan. Dalam desain dan implementasi pengembangan e-learning ini telah dievaluasi oleh validator dalam kriteria substansi materi dan tampilan/format e-materi. Substansi bahan ajar e-learning dan tampilan atau formatnya dalam system web *v-learn* Unesa telah divalidasi oleh ahli dengan penilaian 90% sesuai dengan kriteria yang ditetapkan. Kriteria penilaian substansi bersumber dari Rencana Pembelajaran Semester (RPS) MK Psikologi Sosial, sedangkan kriteria tampilan dan format bahan ajar e-learning ditetapkan berdasarkan fungsi komunikasi dan aksesibilitasnya bagi pengguna. Sedangkan hasil respon mahasiswa pengguna e-learning MK Psikologi Sosial ini menunjukkan rata-rata mahasiswa setuju bahwa e-learning bahwa 90,64% mahasiswa (20,80% sangat setuju dan 69,84% setuju) menyatakan bahwa pembelajaran e-learning MK Psikologi sosial 2 memberi manfaat dalam 4 (empat) kriteria penilaian, yaitu: Isi e-materi, antar muka (*interface*) sistem online, interaksi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Hanya terdapat total 9,36% mahasiswa yang menyatakan tidak setuju adanya manfaat pembelajaran *e-learning* Psikologi Sosial 2. Ketidaksetujuan

terhadap pemanfaatan e-learning ini lebih pada kurang maksimalnya implementasi e-learning terutama dalam pemberian evaluasi atau *feedback* pada mahasiswa.

Penelitian ini telah melaksanakan seluruh tahap penelitian pengembangan dari tahap analisis kebutuhan mahasiswa hingga evaluasi. Namun, kelemahan dan keterbatasan penelitian ini masih didapati terutama pada tahap desain dan implementasi. Perlu dilaksanakan perbaikan yang berarti terutama dalam kedua tahap tersebut.

B. Saran

Penelitian pengembangan pembelajaran e-learning pada Mk Psikologi Sosial ini masih terbatas pada pengembangan e-materi dan implementasi penggunaan materi tersebut dalam sistem online. Belum banyak dilakukan aktifitas online yang dapat meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam forum diskusi dan komunikasi dosen-mahasiswa dan antar mahasiswa. Penelitian pengembangan selanjutnya pada sistem pembelajaran e-learning pada MK Psikologi Sosial ini perlu lebih fokus pada pengembangan fasilitas online yang tersedia hingga dapat meningkatkan pengalaman belajar positif mahasiswa.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa sistem pembelajaran e-learning telah memenuhi kebutuhan mahasiswa dan meningkatkan interaksi belajar, serta pemanfaatan materi dan sumber-sumber belajar yang lebih luas dan lengkap. Karena itu disarankan agar pengembangan pembelajaran e-learning dapat dilakukan di mata kuliah lain di bidang psikologi dan bidang lainnya.

Selain itu, karena pemanfaatan pembelajaran e-learning membutuhkan sarana internet yang memadai, perlu ditingkatkan kapasitas internet dan keterjangkauan mahasiswa akan internet di dalam kelas dan di luar kelas di area kampus. Tanpa fasilitas internet yang memadai dan terjangkau, pembelajaran e-learning tidak akan dapat dilakukan secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, M. (2013). *Michael Allen's Guide to E-learning*. Canada : John Wiley & Sons.
- Borg, W.R., Gall, M.D., & Gall, J.P., (2003). *Educational research*. An introduction (7thed.). New York: Longman.
- Branch, R., M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Athens: Springer.
- Crawley, J. (2004). 'Shrouded in the mists of someone else's vision' - Teachers using Learning Technology in Post Compulsory Education. *Paper presented at the British Educational Research Association Annual Conference, University of Manchester, 16-18 September 2004*. Diakses pada 1 Mei 2017 dari: <http://www.leeds.ac.uk/educol/documents/00003709.doc>.
- Ghirardini, B. (2011). *E-learning Methodologies*. Germany: Federal Ministry of Food, Agriculture and Consumer Protection.
- Jones, A, & Mercer, N. (1993). Theories of learning and information technology. Dalam Peter Scrimshaw (Ed.). *Language, classrooms and computers* (hlm. 11-26). New York: Routledge.
- Kearsley, G. (2000). *Online education (Learning and Teaching in Cyberspace)*. Mexico: Thomson Learning.
- Mulyasa E. (2006). *Kurikulum Yang Disempurnakan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Panen, P., & Purwanto. (2004). *Penulisan Bahan Ajar*. Jakarta: Ditjen Dikti Depdikbud.
- Rosenberg, M. J. (2001). *E-Learning : Strategies For Delivering Knowledge In The Digital Age*. USA : McGraw-Hill Companies.
- Tim kurikulum dan pembelajaran (2014). *Buku kurikulum pendidikan tinggi*. Jakarta: Direktorat pembelajaran dan kemahasiswaan Direktorat jenderal pendidikan tinggi Kementerian pendidikan dan kebudayaan.

LAMPIRAN 4. BIODATA TIM PENELITIAN

BIODATA KETUA PENELITIAN

A. IDENTITAS DIRI

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Muhammad Syafiq, S.Psi., M.Sc.	L
2	Jabatan Fungsional	Lektor	
3	Jabatan Struktural	-	
4	NIP	197807172005011003	
5	NIDN	0017077805	
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Gresik, 17 Juli 1978	
7	Alamat Rumah	Graha Menganti E7/20 Desa Bringkang Menganti Gresik 61174	
8	Nomor Telepon/Fax	-	
9	Alamat Kantor	Kampus Unesa Lidah Wetan Surabaya	
10	Nomor Telepon/Fax.	031 7532160 / 031 7532112	
11	Nomor HP	081330114338	
12	Alamat e-mail	muhammadsyafiq@unesa.ac.id/muhsasi@gmail.com	
13	Mata Kuliah yang Diampu	1. Psikologi Sosial	
		2. Metode Penelitian Kualitatif	
		3. Psikologi Lintas Budaya	
		4. Psikologi Komunikasi	
		5. Psikologi Kepribadian	

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

Program	S-1	S-2	S-3
Nama PT	Universitas Airlangga	Universitas of Surrey, UK	
Bidang Ilmu	Psikologi.	Psikologi sosial	
Tahun Masuk	1997	2010	
Tahun Lulus	2004	2011	
Judul Skripsi/Tesis/Desertasi	Politik Identitas Mahasiswa Islam Fundamentalisme: Studi Kualitatif Aktivis Dakwah Kampus	A qualitative Exploration of Account of “Deradicalisation” and “Disengagement” among Former Prisoners Jailed for Terrorism-related Offences in Indonesia	
Nama Pembimbing/promotor	Drs. Hawaim Machrus, M.Si.	Dr. Adrian Coyle	

C. PENGALAMAN PENELITIAN (5 TAHUN TERAKHIR)

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta Rp)
1	2014	Kemampuan <i>Perspective Taking</i> pada Remaja dan Hubungannya dengan Kemampuan Kognitif dan Gangguan Psikososial	Mandiri (hibah Prodi)	5.000.000

2	2015	Hubungan antara <i>Place Attachment</i> dengan Perilaku Membuang Sampah Sembarangan (<i>Littering</i>) pada Mahasiswa	Mandiri (hibah Prodi)	5.000.000
3	2016	Pengembangan Instrumen Skala Self Efficacy	Mandiri (hibah Prodi)	5.000.000,-

D. PENGALAMAN PENGABDIAN MASYARAKAT

No	Tahun	Judul pengabdian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta Rp)
1	2010	Penerapan Panduan Kecakapan Menyelesaikan Konflik Interpersonal Bagi Siswa pada Konselor SMP, SMA, dan SMK di Surabaya	IPTEKS DP2M	5.000.000,
2	2013	Pelatihan Pemahaman Psychological Well Being & Keterampilan Komunikasi Antar Pribadi pada Pendamping Lansia di Yayasan Badan Koordinasi Kegiatan Kesejahteraan Sosial (BK3S)	BOPTN UNESA	5.000.000,-
3	2016	Pelatihan Manajemen Konflik Untuk Menurunkan Kecenderungan Kekerasan pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)	BOPTN UNESA	5.000.000,
4	2016	Peningkatan Kecakapan Konselor dalam Layanan Mediasi untuk Membantu Menyelesaikan Konflik pada Siswa	BOPTN UNESA	10.000.000,-

E. PENGALAMAN PENULISAN ARTIKEL ILMIAH DALAM JURNAL

No	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Volume/Nomor	Nama Jurnal
1	2005	Membandingkan Teori Identitas: Psikososial, Teori Identitas Sosial, dan Konstruksionisme sosial	Vol. 7 No. 2 Desember 2005	Jurnal Psikologi Pendidikan dan Bimbingan (PPB)
2	2006	Peningkatan Presentasi Diri Siswa SMA dalam Aktivitas Belajar di Kelas Melalui metode <i>Reframing</i>	Vol. 8 No. 2 Desember 2006	Jurnal Psikologi Pendidikan dan Bimbingan (PPB)
3	2007	Pengembangan Kecakapan Resolusi Konflik Interpersonal bagi Konselor Sekolah	Vol. 9 No. 2 Desember 2007	Jurnal Psikologi Pendidikan dan Bimbingan (PPB)
4	2010	Politik Identitas Mahasiswa Islam Fundamental	Vol. 1 No. 1 Agustus 2010	Jurnal Psikologi : Teori dan Terapan
5	2011	<i>Martyrdom and The Process of Radicalisation Among Young Muslims in Indonesia: Social Identity Theory Perspective</i>	Vol. 1. No. 2, Pebruari 2011	Jurnal Psikologi : Teori dan Terapan
6	2011	<i>Does Spirituality Promote Autonomy or Submission?</i>	Vol. 2. No. 1, Agustus 2011	Jurnal Psikologi : Teori dan Terapan
7	2012	“Berbaur tapi Tidak Lebur”: Membentuk dan mempertahankan Identitas Religius Pada Mahasiswa Aktivis Dakwah Kampus	Vol. 3 NO. 1 Agustus 2012	Jurnal Psikologi Teori dan Terapan
8	2013	Studi Fenomenologi Penyesuaian Diri Mahasiswa Papua di Surabaya	Vol. 3 No. 2 Pebruari 2013	Jurnal Psikologi Teori dan Terapan

9	2013	Menjalani Hidup Setelah Kematian Suami : Studi Fenomenologi Perempuan Single mother	Vol 2, No 1, (2013)	Character: Jurnal Penelitian Psikologi
10	2013	Identitas Lajang dan Stigma: Studi Fenomenologi Perempuan Lajang di Surabaya	Vol 4 No 1 Agustus 2013	Jurnal Psikologi Teori dan Terapan
11	2013	Mengatasi Ancaman Identitas Kemiskinan: Studi Kasus Sebuah Keluarga Miskin di Surabaya	Vol 04, N0. 02 Oktober 2013	Jurnal Penelitian Psikologi
12	2014	Studi Fenomenologi Perempuan Miskin Kota Sebagai Tulang Punggung Keluarga	Vol 2, No 3, (2014)	Character: Jurnal Penelitian Psikologi
14	2014	Pengalaman Menjadi Pria Transgender (Waria): Sebuah Studi Fenomenologi	Vol 3, No 2, (2014)	Character: Jurnal Penelitian Psikologi
15	2015	Studi <i>Life History</i> Identitas dan Interaksi Sosial pada Keturunan Muslim Tionghoa	Vol. 5. No. 2, Februari 2015	Jurnal Penelitian Psikologi

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima resiko.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penelitian Swadana Fakultas/Jurusan/ Prodi atau Swadana Mandiri.

Surabaya, 12 November 2017
Pengusul,



Muhammad Syafiq, S.Psi., M.Sc.
NIP. 197807172005011003

BIODATA
ANGGOTA PENELITI

a. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap (dengan gelar)	Ni Wayan Sukmawati Puspitadewi, S.Psi, M.Psi,psi
2.	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli/ IIIb
3.	Jabatan Struktural	
4.	NIP / NIK / Identitas lainnya	197906112009122002
5.	NIDN	0011067909
6.	Tempat dan Tanggal lahir	Surabaya, 11 Juni 1979
7.	Alamat Rumah	Jl. Tenggilis Utara II/52-54 Surabaya 60292
8.	Nomor Telepon/ Faks	031-8411156/ 031 8431498
9.	Alamat Kantor	Kampus Unesa, Jl. Lidah Wetan Surabaya
10.	Nomor HP	081332568568
11.	Alamat e-mail	cupid_kiky@yahoo.com
12.	Mata Kuliah yang diampu	1. Psikologi Industri & Organisasi 2. Psikologi Pendidikan 3. Psiodiagnostika 1 4. Psikodiagnostika 3 5. Kewirausahaan 6. Desain Pelatihan 7. Psikologi Kesehatan 8. Psikologi Lintas Budaya 9. Psikologi Komunikasi 10. Psikologi Umum 11. Psikologi Umum 2 12. Perilaku Organisasi 13. Psikologi Konsumen 14. Psikologi Positif

b. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Katlik Widya Mandala Surabaya	Universitas Airlangga Surabaya
Bidang Ilmu	Psikologi	Magister Profesi Psikologi
Tahun Masuk – Lulus	2001-2006	2009
Judul Skripsi/Thesis/Disertasi	Stress terhadap Motivasi kerja pada Mahasiswa yang bekerja paruh waktu	<i>Proffilling Competece</i> jabatan <i>Account Executive (AE)</i> di PT. Media Nusantara Informasi Jatim
Nama Pembimbing/Promotor	1. Nurlaila Effendy, M.Psi 2. James Waskito, S.Psi	1. Drs. C.D. Ino Yuwono, M.A., Psikolog

c. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun terakhir

(Bukan Skripsi, Thesis maupun Disertasi)

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1.	2013	Penerapan Pelayanan Prima Untuk Meningkatkan Kualitas Pelayanan Terhadap Pelanggan Mini Market Mina Surabaya	SDP Prodi Psikologi	4.000.000
2.	2015	Pelatihan Perencanaan Karir untuk	Dana DIPA	10.000.000

		Meningkatkan Efikasi Diri terhadap Pilihan Bidang Minat Karir Psikologi pada Mahasiswa Psikologi Unesa		
3.	2015	Harga Diri dan Religiusitas dengan Resiliensi pada Remaja Madura Berdasarkan Konteks Sosial Budaya Madura	Sumber Kebijakan Prodi Psikologi	5.100.000
4.	2016	Perbedaan Gaya Pengambilan Keputusan ditinjau dari program Studi dan Keaktifan dalam Organisasi Mahasiswa di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.	Sumber Kebijakan Jurusan Psikologi	7.500.000

**Tuliskan sumber pendanaan : Fundamental, Hibah Bersaing, Hibah Pekerti, Hibah Pascasarjana, Hikom, Stranas, Kerjasama Luar Negeri dan Publikasi Internasional, RAPID, Unggulan Stranas, atau sumber lainnya.*

d. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1.	2011	Pelatihan Identifikasi karakteristik Siswa CIBI (Cerdas Istimewa dan Berbakat Istimewa) di SMPN 16 Surabaya	SDP Prodi Psikologi	Rp. 1.750.000,-
2.	2011	Pelatihan Strategi Mengajar Bagi Guru PAUD Sayang Anak di RW 05 Kelurahan Kebraon Surabaya	SDP Prodi Psikologi	Rp. 1.500.000,-

**Tuliskan sumber pendanaan : Penerapan Ipteks, Vucer, Vucer Multitahun, Uji, Sibernas, atau sumber lainnya*

e. Pengalaman Penulisan Artikel Ilmiah dalam Jurnal dalam 5 Tahun terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Volume/ Nomor/ Tahun	Nama Jurnal
1.	Hubungan Antara Stress dan Motivasi Kerja pada Mahasiswa yang Bekerja Paruh Waktu	Vol.2 No.2, Febuari 2012	Jurnal Psikologi Teori & Terapan

f. Pengalaman Penyampaian Makalah Secara Oral Pada Pertemuan/ Seminar Ilmiah dalam 5 Tahun terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah/ Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan tempat
1.			
2.			
3.			

g. Pengalaman Penulisan Buku Dalam 5 Tahun terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1.				
2.				

h. Pengalaman Perolehan HKI dalam 5-10 Tahun terakhir

No	Judul / Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1.				
2.				

i. **Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/ Rekayasa Sosial Lainnya dalam 5 Tahun terakhir**

No	Judul / Tema / Jenis Rekayasa Sosial lainnya yang telah diterapkan	Tahun	Tempat Terapan	Respon Masyarakat
1.				
2.				

j. **Penghargaan yang pernah diraih dalam 10 Tahun terakhir (dari Pemerintah, asosiasi, atau institusi lainnya)**

No	Jenis Perhargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1.			
2.			
3.			

Sesuai data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima resikonya.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penelitian Swadana Fakultas/Jurusan/ Prodi atau Swadana Mandiri

.

Surabaya, 12 November 2017

Anggota Peneliti



(Ni Wayan Sukmawati Pusptadewi, M.Psi, Psikolog)

BIODATA
ANGGOTA PENELITI

a. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap (dengan gelar)	Yohana Wuri Satwika, M.Psi
2.	Jabatan Fungsional	Tenaga Pengajar
3.	Jabatan Struktural	-
4.	NIP/NIK/No. identitas lainnya	198803132005042001
5.	NIDN	013038801
6.	Tempat dan Tanggal Lahir	Bandung, 13 Maret 1988
7.	Alamat Rumah	Jl. Kuwukan Garuda No.18 Surabaya
8.	Nomor HP	085230443513
9.	Alamat Kantor	Lidah Wetan Surabaya
10.	Nomor Telepon/Faks	-
11.	Alamat e-mail	yohanasatwika@unesa.ac.id
12.	Mata Kuliah yang diampu	1. Psikologi Sosial 1 2. Psikologi Sosial 2 3. Psikologi Lingkungan 4. Psikologi Pendidikan 5. Psikodiagnostik 1 6. Psikodiagnostik 4

b. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama PT	Universitas Airlangga Surabaya	Universitas Airlangga Surabaya	
Bidang Ilmu	Psikologi	Psikologi	
Tahun Masuk-Lulus	2005-2010	2011-2014	
Judul Skripsi / Thesis/ Disertasi	Perilaku Seksual Aman pada PSK Wanita Pasca Mengikuti VCT (Voluntary Counseling and Testing) ditinjau dengan HBM (Health Believe Model)	Penerapan Metode Colourful Semantics untuk Meningkatkan Penguasaan Struktur Kalimat pada Anak Down Syndrome	
Nama Pembimbing / Promotor	Tri Kurniati Ambarini, M.Psi	Pramesti Pradana Pramitha, S.Psi., M.Ed.Psych.	

c. Pengalaman Penelitian (bukan skripsi, tesis, maupun disertasi)

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	2016	Menerapkan Metode Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Mahasiswa pada Mata Kuliah Psikologi Sosial Jurusan Psikologi FIP Unesa	Swadaya Jurusan	Rp. 7.500.000

d. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	2016	Pelatihan Analisis Fungsional Perilaku untuk Meningkatkan Keterampilan Observasi pada Guru Sekolah Inklusi di SDN Babatan V Surabaya	Swadana Jurusan	Rp. 5.000.000

e. Pengalaman Penulisan Artikel Ilmiah dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Volume/ Nomor	Nama Jurnal

f. Pengalaman Penyampaian Makalah secara Oral pada Pertemuan / Seminar Ilmiah dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat

g. Pengalaman Penulisan Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit

h. Pengalaman Perolehan HaKi dalam 5-10 Tahun terakhir

No.	Tahun	Judul/Tema HKI	Jenis	Nomor P/ID

i. Pengalaman Merumuskan Swadana Publik / Rekayasa Sosial Lainnya dalam 5 Tahun terakhir

No.	Tahun	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang Telah Diterapkan	Tempat Penerapan	Respons Masyarakat

j. Penghargaan yang pernah diraih dalam 10 Tahun Terakhir (dari Pemerintah, asosiasi, atau institusi lainnya)

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima risikonya.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penelitian Swadana Fakultas/Jurusan/ Prodi atau Swadana Mandiri

Surabaya, 12 November 2017
Anggota Peneliti,

(Yohana Wuri Satwika, M.Psi, psikolog)

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN MAHASISWA
TERHADAP PENGGUNAAN INTERNET DALAM PEMBELAJARAN**
(*E-learning berbasis Online*)

Mata Kuliah	:	Psikologi Sosial 2 (PS 2)
Jurusan	:	Psikologi FIP Unesa

Berilah tanda (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda!

Keterangan :

SS = Sangat Setuju S = Setuju
TS = Tidak Setuju STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Kategori Jawaban			
		SS	S	TS	STS
		1	2	3	4
A	Motivasi				
1	Pembelajaran Psikologi Sosial 2 (PS 2) yang dilengkapi dengan media berbasis internet (e-learning) akan meningkatkan motivasi saya untuk belajar				
2	Menurut saya pembelajaran PS 2 jadi lebih menarik jika dilengkapi media online karena saya dapat mengaksesnya secara mandiri				
3	Saya akan merasa lebih puas jika pembelajaran PS 2 menggunakan media berbasis internet karena dapat mengakses materinya sewaktu-waktu				
4	Pembelajaran PS 2 yang saya ikuti tidak menimbulkan minat saya untuk belajar karena tidak dilengkapi sumber belajar secara online				
B	Materi Pembelajaran				
5	Materi yang diberikan dosen belum maksimal dihubungkan dengan kehidupan yang nyata karena tidak adanya petunjuk (<i>link-link</i>) sumber belajar dari kasus-kasus nyata yang tersedia secara luas dalam dunia online				
6	Saya yakin dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik jika disediakan sumber belajar secara online				
7	Saya akan jadi lebih memahami materi mata kuliah ini jika disediakan materi pendalaman secara online				
8	Adanya media pembelajaran online yang menyediakan percakapan interaktif dosen dan mahasiswa dalam satu kelas akan membantu saya lebih memahami materi.				
9	Tanpa bantuan media pembelajaran berbasis online (e-learning) saya kesulitan mendapatkan sumber belajar yang memadai untuk MK PS 2 ini				

C	Interaksi Pembelajaran				
10	Saya lebih suka mengajukan ide dan pertanyaan terkait MK PS2 ini jika difasilitasi media online				
11	Dengan adanya media pembelajaran secara online yang bersifat interaktif, maka komunikasi dosen dan mahasiswa dalam MK PS 2 ini akan lebih cepat dan efektif				
12	Media pembelajaran online yang bersifat interaktif akan membuat saya lebih aktif berpartisipasi dalam MK PS 2 ini				
13	Sempitnya waktu perkuliahan tatap muka membuat saya enggan mengajukan pertanyaan karena tidak ada saluran alternatif lain berupa pembelajaran online yang menjadi solusi masalah tersebut				
14	Saya membutuhkan konsultasi dengan dosen untuk MK PS 2 tapi terhambat karena tidak ada media pembelajaran online yang memfasilitasinya				
D	Evaluasi pembelajaran				
15	Pemberian tugas pada MK PS 2 ini akan lebih mudah jika menggunakan petunjuk tertulis yang dapat diakses secara online dari mana saja dan kapan pun				
16	Saya yakin akan lebih meningkat kemampuan saya dalam MK PS2 ini jika setiap tugas dan ujian yang telah dikerjakan mahasiswa, jawabannya dipresentasikan dan dibahas bersama dalam kelas online.				
17	Jika disediakan kriteria penilaian yang jelas dan contoh-contoh tugas atau hasil ujian dengan nilai terbaik pada MK PS 2 ini secara online, maka saya yakin akan dapat mengerjakan tugas dan ujian dengan lebih baik				
18	Dengan adanya kelas secara online, maka saya yakin akan dapat lebih mudah mendapat akses untuk mengkonsultasikan pada dosen atas penilaian terhadap tugas dan ujian saya.				

SARAN:

(mohon dituliskan saran untuk perbaikan mata kuliah ini terkait **penggunaan media** dan **sumber belajar** secara online)

ANGKET RESPON MAHASISWA TERHADAP PEMANFAATAN E-LEARNING

Mata Kuliah (MK)	:	Psikologi Sosial 2 (PS 2)
Jurusan	:	Psikologi FIP Unesa

Berilah tanda (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda!

Keterangan :

SS = Sangat Setuju S = Setuju
TS = Tidak Setuju STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Kategori Jawaban			
		SS	S	TS	STS
		1	2	3	4
A	Isi/Materi				
1	Sistem e-learning menyediakan isi materi MK PS2 yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa				
2	Sistem e-learning menyediakan isi materi MK PS2 yang bermanfaat				
3	Sistem e-learning menyediakan isi materi MK PS2 yang cukup lengkap				
4	Sistem e-learning menyediakan isi materi MK PS2 yang <i>up-to date</i>				
B	Antar Muka				
5	Sistem e-learning MK. PS2 mudah digunakan				
6	Sistem e-learning materi MK PS2 mempermudah saya untk mencari materi yang saya butuhkan				
7	Isi yang disediakan e-learning materi MK PS2 mudah dipahami				
8	Sistem e-learning materi MK PS2 bersifat user-friendly				
C	Interaksi Pembelajaran				
9	Sistem e-learning MK PS2 mempermudah saya mendiskusikan pertanyaan kepada para dosen				
10	Sistem e-learning materi MK PS2 mempermudah saya mendiskusikan pertanyaan kepada mahasiswa lain				
11	Sistem pembelajaran e-learning MK PS2 membantu penguasaan materi				
12	Sistem e-learning MK PS2 meningkatkan motivasi belajar				
13	Sistem e-learning MK PS2 mempermudah saya mendiskusikan pertanyaan kepada para dosen dan/ atau tutor				
D	Evaluasi pembelajaran				
14	Pemberian tugas-tugas melalui sistem e-learning memudahkan mahasiswa untuk memperolehnya tanpa terhambat waktu dan tempat.				
15	Petunjuk dan penjelasan tugas dan penilaian belajar melalui e-learning membantu pemahaman mahasiswa lebih akurat				
16	Materi, media pembelajaran, dan link-link informasi yang ada dalam sistem e-learning mempermudah mahasiswa dalam memperoleh referensi untuk menyelesaikannya.				
17	Hasil penilaian evaluasi belajar melalui e-learning dapat diperoleh lebih cepat				

LEMBAR VALIDASI AHLI
SUBSTANSI MATERI BAHAN AJAR E-LEARNING
MATA KULIAH PSIKOLOGI SOSIAL 2

Validator :

Jurusan :

Berikan tanda centang (√) terhadap pernyataan dibawah ini.

No	PERNYATAAN	SESUAI	TIDAK SESUAI
1.	Tujuan pembelajaran yang disajikan sesuai dengan RPS		
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran		
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan standar kompetensi di RPS		
4.	Materi bahan ajar bersifat <i>up-to-date</i>		
5.	Penyajian materi memudahkan pemahaman		
5.	Penyajian materi disertai <i>link link</i> yang memudahkan pemahaman		
6.	Penyajian materi dikemas secara sistematis		
7.	Bahan ajar disertai media pendukung gambar atau audio-visual		
8	Soal latihan sesuai dengan tujuan pembelajaran		

SARAN :

Kesimpulan:

Bahan ajar ini dinyatakan (lingkari yang sesuai)

- a. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- b. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi
- c. Tidak layak

Surabaya, Oktober 2017

LEMBAR VALIDASI AHLI
Tampilan dan Aksesibilitas Bahan Ajar Dalam E-Learning
MATA KULIAH PSIKOLOGI SOSIAL 2

Validator :

Jurusan :

Berikan tanda centang (✓) terhadap pernyataan dibawah ini.

No	PERNYATAAN	SESUAI	TIDAK SESUAI
Bahasa			
1	Bahasa yang digunakan sesuai dengan ejaan Bahasa Indonesia yang baku		
2	Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami		
3	Kejelasan makna kalimat dalam bahan pembelajaran		
4	Bahasa yang digunakan sesuai standar karya ilmiah		
5	Gaya bahasa yang digunakan memudahkan pembaca		
Tampilan/format			
1	Huruf bahan ajar dapat dibaca		
2	Komposisi huruf baik		
3	Huruf bahan ajar proporsional		
4	Ukuran bahan pendukung seperti tabel atau gambar proporsional		
5	Tata letak desain menarik		
6	Tampilan mendorong minat baca pengguna		

SARAN :

Kesimpulan:

Bahan ajar ini dinyatakan(lingkari yang sesuai)

- Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi
- Tidak layak

Surabaya, Oktober 2017

LEMBAR VALIDASI AHLI
Tampilan dan Aksesibilitas Bahan Ajar Dalam E-Learning
MATA KULIAH PSIKOLOGI SOSIAL 2

Validator :
Jurusan :

Berikan tanda centang (✓) terhadap pernyataan dibawah ini.

No	PERNYATAAN	SESUAI	TIDAK SESUAI
Bahasa			
1	Bahasa yang digunakan sesuai dengan ejaan Bahasa Indonesia yang baku		
2	Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami		
3	Kejelasan makna kalimat dalam bahan pembelajaran		
4	Bahasa yang digunakan sesuai standar karya ilmiah		
5	Gaya bahasa yang digunakan memudahkan pembaca		
Tampilan/format			
1	Huruf bahan ajar dapat dibaca		
2	Komposisi huruf baik		
3	Huruf bahan ajar proporsional		
4	Ukuran bahan pendukung seperti tabel atau gambar proporsional		
5	Tata letak desain menarik		
6	Tampilan mendorong minat baca pengguna		

SARAN :

Kesimpulan:

Bahan ajar ini dinyatakan(lingkari yang sesuai)

- Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi
- Tidak layak

Surabaya, Oktober 2017
