

PENINGKATAN PENGETAHUAN DAN KETERTARIKAN MASYARAKAT PADA PENDIDIKAN BERBASIS *E-LEARNING*

**Intan Tenisia P. S, Diman Hadiman,
Windi Pera Monika, Zayin Novia**

Fakultas Ekonomi, Universitas Garut
E-mail: 24023117211@fekon.uniga.ac.id

ABSTRAK. *E-learning* adalah suatu sistem atau konsep pendidikan jarak jauh dengan menggabungkan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran dengan teknologi. Seiring dengan semakin meningkatnya kesadaran masyarakat akan aspek pendidikan diperlukan teknik dan cara-cara yang digunakan dalam pembelajaran *e-learning*. Kenyataannya, *e-learning* masih sangat jarang dikenal dan diterapkan padahal selain pertimbangan pada aspek pendidikan juga sangat memungkinkan untuk menghasilkan hasil pembelajaran yang tidak kalah dengan pembelajaran sistem konvensional. Penerapan ilmu pengetahuan dan cara aplikasi sistem pembelajaran yang berorientasi penggunaan media sosial kepada masyarakat akan sangat berarti karena tidak hanya memiliki manfaat secara aspek lingkungan saja tetapi juga terdapat manfaat dari aspek-aspek lain seperti aspek ekonomi serta sosial. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan pengetahuan dan ketertarikan masyarakat dalam media sosial dan menggunakan aplikasi. Metode penelitian pada penelitian ini menggunakan metode survey *before-after* yakni respon sebelum dan sesudah dilaksanakannya pelatihan. Penelitian ini mengambil para masyarakat siswa- siswi SMA Kelurahan Sukakarya yang mengikuti pelatihan *e-learning* sebagai sampel sebanyak 40 responden. Data dianalisis menggunakan teknik *scoring* dan uji perbedaan peringkat Wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan serta ketertarikan masyarakat dalam media sosial dan menggunakan aplikasi tumbuh dengan sangat baik sesudah semua program pelatihan selesai dilakukan. Para peserta telah memahami jenis dan manfaat dari program *e-learning* dan ingin lebih memahami serta mendalami sistem *e-learning*. Sementara itu, hasil uji beda peringkat Wilcoxon menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata pada variabel pengetahuan dan ketertarikan para peserta pada saat sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan. Artinya, terjadi peningkatan pengetahuan serta ketertarikan masyarakat dalam menggunakan media sosial melalui aplikasi.

Kata kunci: *E-learning*, media sosial, aplikasi

IMPROVEMENT OF COMMUNITY KNOWLEDGE AND INTEREST IN *E-LEARNING*-BASED EDUCATION

ABSTRACT. *E-learning* is a distance education system or concept by combining the principles in the learning process with technology. Along with the increasing public awareness of the educational aspects, the techniques and methods used in *e-learning* are needed. In fact, *e-learning* is still very rarely known and applied even though in addition to considering the educational aspect it is also very possible to produce learning outcomes that are not inferior to conventional system learning. The application of science and application of learning systems that are oriented to the use of social media to the community will be very meaningful because it not only has environmental benefits but also benefits from other aspects such as economic and social aspects. This study aims to analyze the increase in public knowledge and interest in social media and using applications. The research method in this study used the *before-after* survey method, namely the response before and after the implementation of the training. This study took the community of SMA Kelurahan Sukakarya who attended the *e-learning* training as a sample of 40 respondents. Data were analyzed using *scoring* techniques and the Wilcoxon ranking difference test. The results showed that people's knowledge and interest in social media and using applications grew very well after all training programs were completed. The participants understood the types and benefits of *e-learning* programs and wanted to better understand and deepen the *e-learning* system. Meanwhile, the results of the Wilcoxon ranking difference test showed that there were significant differences in the knowledge and interest variables of the participants before and after participating in the training. This means that there is an increase in the knowledge and interest of the community in using social media through applications.

Keywords: *E-learning*, social media, application

PENDAHULUAN

E-learning merupakan solusi untuk melakukan kegiatan belajar mengajar di rumah karena tidak boleh ada kerumunan sehingga kegiatan belajar mengajar dilakukan secara terbatas. *E-learning* adalah suatu sistem pembelajaran yang digunakan ialah sebagai sarana ialah sebagai proses belajar mengajar yang dilaksanakan tanpa harus bertatap muka dengan secara langsung antara pendidik dengan siswa/i (Ardiansyah, 2013). *E-learning* merupakan gabungan dari 2 kata, yakni elektronik dan learning. Secara harfiah, *e-learning* adalah pembelajaran secara elektronik atau proses belajar mengajar yang dilakukan secara online. Dalam praktiknya, *e-learning*

memanfaatkan teknologi informasi sebagai sarana belajarnya. Sama seperti prinsip online pada media lainnya, proses belajar mengajar dalam *e-learning* jadi bisa dilakukan oleh siapapun, dimana pun, dan kapanpun. Jadi, meskipun pelajar dan pengajar tinggalnya berjauhan-jauhan, tidak akan jadi masalah. Bahkan beda negara pun tidak menjadi rintangan karena belajar dilakukan secara online. Umumnya, *e-learning* dilakukan melalui media perantara internet berbasis web dan aplikasi. Jadi, semua materi, kuis, dan bahan ajar bisa pelajar akses melalui sebuah situs web dan aplikasi. Sebenarnya terlepas dari ada atau tidaknya pandemik COVID-19, *e-learning* memang sudah seharusnya diterapkan. Agar proses belajar mengajar tidak ketinggalan tren.

Selain untuk mengikuti perkembangan zaman dan teknologi, e-learning dibutuhkan dalam pembelajaran karena punya banyak sekali manfaat menguntungkan, diantaranya: a). Efisiensi Biaya. Dengan proses belajar e-learning, pelajar dan pengajar jadi tidak perlu keluar rumah. Pelajar bisa membuka gadget di rumah atau di manapun pelajar berada, sehingga bisa menghemat biaya transport, uang makan, atau uang jajan lainnya. Selain itu, pelajar pun tidak perlu membeli buku cetak karena bahan ajar sudah bisa diunduh di gadget. b). Bisa Atur Waktu Sendiri. Pada dasarnya, belajar secara online tidak membutuhkan keharusan untuk on time layaknya kelas biasa. Pelajar bisa mengatur waktu sendiri kapan saat yang tepat untuk mengakses situs web e-learning dan mempelajari hal-hal di dalamnya. c). Bisa Networking. Ternyata dengan belajar online pun pelajar masih bisa networking, dan memiliki jaringan pertemanan yang lebih luas lagi. Lewat situs web, semua orang dari manapun bisa pelajar temui. Bahkan kadang-kadang, ada pula komunitas e-learning sendiri yang bisa pelajar ikuti untuk saling bertukar informasi. d). Tidak Ketinggalan Perkembangan Zaman. E-learning dibutuhkan dalam pembelajaran ialah agar proses belajar mengajar menjadi tidak kurang update. Hampir semua sektor sudah memiliki situs online guna mengikuti perkembangan zaman dan kebutuhan manusia. Maka tak ada salahnya kalau proses belajar pun ikut menjadi berbasis online supaya bisa menjangkau lebih banyak siswa.

Cara Menggunakan E-Learning. Sebetulnya cara menggunakan e-learning berbeda-beda, tergantung dari situs webnya sendiri. Hanya saja, secara umum biasanya langkah-langkah ini yang harus pelajar ikuti: buka situs web e-learning-nya, daftarkan diri dengan mengisi alamat e-mail dan password, mengisi data diri seperti nama lengkap, alamat rumah, alamat sekolah, dan lain-lain, mendapatkan e-mail balasan dari situs web e-learning terkait berhasil atau tidaknya pendaftaran pelajar. Jika berhasil, pelajar akan diminta untuk verifikasi e-mail. Apabila situs web e-learning itu berbayar, pelajar akan diminta mentransfer sejumlah uang terlebih dahulu. Setelah pembayaran atau pendaftaran berhasil, pelajar bisa mengakses situs web e-learning tersebut kapan pun dan di mana pun. Ternyata e-learning itu memang dibutuhkan dan sebenarnya sudah cukup lama juga diterapkan. Apalagi di tengah pandemik COVID-19 ini, media online tentu jadi satu-satunya sarana yang bisa tetap membuat pelajar update dengan berbagai hal.

Saat ini, seiring dengan semakin meningkatnya kesadaran masyarakat akan aspek pendidikan diperlukan teknik dan cara-cara yang digunakan dalam pembelajaran e-learning. Kenyataannya, e-learning masih sangat jarang dikenal dan diterapkan padahal selain pertimbangan pada aspek pendidikan juga sangat memungkinkan untuk menghasilkan hasil pembelajaran yang tidak kalah dengan pembelajaran sistem konvensional. Penerapan ilmu pengetahuan dan cara aplikasi sistem e-learning yang

berorientasi media sosial kepada masyarakat akan sangat berarti karena tidak hanya memiliki manfaat secara aspek lingkungan saja tetapi juga terdapat manfaat dari aspek-aspek lain seperti aspek ekonomi serta sosial.

Karakteristik e-learning untuk memanfaatkan jasa teknologi elektronik, memanfaatkan keunggulan komputer (digital media dan komputer *networks*), menggunakan bahan ajar yang bersifat mandiri (*self learning materials*) kemudian disimpan di komputer, sehingga dapat diakses oleh dosen dan mahasiswa kapan saja dan dimana saja, memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar, dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer (Nursalam, 2008:135).

Manfaat e-learning adalah penggunaan e-learning untuk menunjang pelaksanaan proses belajar dapat meningkatkan daya serap mahasiswa atas materi yang diajarkan, meningkatkan partisipasi aktif dari mahasiswa, meningkatkan partisipasi aktif dari mahasiswa, meningkatkan kemampuan belajar mandiri mahasiswa, meningkatkan kualitas materi pendidik dan pelatihan, meningkatkan kemampuan menampilkan informasi dengan perangkat teknologi informasi, dimana dengan perangkat biasa sulit dilakukan. (Pranoto dkk, 2009:309).

Kelebihan E-learning ialah memberikan fleksibilitas, interaktivitas, kecepatan, visualisasi melalui berbagai kelebihan dari masing-masing media (Sujana, 2005:253). E-learning memiliki banyak kelebihan yaitu; lebih mudah diserap, artinya menggunakan fasilitas multimedia berupa gambar, teks, animasi, suara, video, jauh lebih efektif dalam biaya, artinya tidak perlu instruktur, tidak perlu minimum audiensi, bisa dimana saja, bisa kapan saja, murah untuk diperbanyak, jauh lebih ringkas, artinya tidak banyak formalitas kelas, langsung pada pokok bahasan, mata pelajaran sesuai kebutuhan, tersedia 24 jam/hari – 7 hari/minggu, artinya penguasaan materi tergantung pada semangat dan daya serap siswa, bisa dimonitor, bisa diuji dengan e-test. (L. Tjokro, 2009:187).

Pembelajaran dengan model e-learning membutuhkan peralatan tambahan yang lebih seperti komputer, monitor, keyboard, dsb, (L. Gavrilova, 2006:354). Kekurangan E-learning sebagai berikut: kurangnya interaksi antara pengajar dan pelajar atau bahkan antar pelajar itu sendiri, kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya membuat tumbuhnya aspek bisnis/komersial, proses belajar mengajar cenderung ke arah pelatihan daripada pendidikan, berubahnya peran pengajar dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan ICT (information, communication, dan technology), tidak semua tempat tersedia fasilitas internet (mungkin hal ini berkaitan dengan masalah tersedianya listrik, telepon, ataupun komputer), kurangnya sumber daya manusia yang menguasai internet, kurangnya penguasaan bahasa komputer, akses pada komputer yang memadai dapat menjadi masalah tersendiri bagi peserta didik, peserta didik bisa frustrasi jika mereka tidak bisa mengakses grafik, gambar, dan video karena peralatan yang tidak memadai, tersedianya infrastruktur yang bisa

dipenuhi, informasi dapat bervariasi dalam kualitas dan akurasi sehingga penduan dan fitur pertanyaan diperlukan, peserta didik dapat merasa terisolasi, (Nursalam, 2008:140).

Jenis E-learning berdasarkan teknologi informatika yang digunakan dan dikelompokkan berdasarkan basis teknologi yaitu: 1). Computer Based Training (CBT) Sistem ini mulai berkembang di tahun 80-an dan masih berkembang terus sampai sekarang. Hal ini ditunjang anatar lain oleh perkembangan sistem animasi yang kian menarik dan realistis (misalnya sistem animasi 3 dimensi), 2). Web Based Training (WBT) Sistem ini merupakan perkembangan lanjutan dari CBT dan berbasis teknologi internet. Sehingga dengan menggunakan konsep ini, dapat terjadi komunikasi dua arah antar pengguna. Namun lancarnya proses belajar ini bergantung kepada infrastruktur jaringan kecepatan tinggi. Kendala penerapan konsep ini terletak pada kenyataan bahwa jaringan internet di negara kita masih belum merata. Pada dasarnya, terdapat 3 alternatif model kegiatan pembelajaran yang dapat dipilih, yaitu: sepenuhnya secara tatap muka (konvensional), sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui internet, sepenuhnya melalui internet. Salah satu komponen WBT yang sangat digemari adalah video-conferencing, yaitu dimana siswa dan guru dapat langsung mendiskusikan semua hal tanpa harus bertemu muka secara langsung.

Komponen yang membentuk e-learning (Romisatriawahono, 2008) adalah: a). Infrastruktur e-learning. Infrastruktur e-learning merupakan peralatan yang digunakan dalam e-learning yang dapat berupa Personal Computer (PC), yakni komputer yang dimiliki secara pribadi (Febrian, 2004), jaringan komputer (yakni, kumpulan dari sejumlah perangkat berupa komputer, hub, switch, router, atau perangkat jaringan lainnya yang terhubung dengan menggunakan media komunikasi tertentu (Wagito, 2005) internet (merupakan singkatan dari Interconnection Networking yang diartikan sebagai komputer-komputer yang terhubung di seluruh dunia (Febrian, 2004) dan perlengkapan multimedia (alat-alat media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi (Febrian, 2004). Termasuk di dalamnya peralatan teleconference (pertemuan jarak jauh antara beberapa orang yang fisiknya berada pada lokasi yang berbeda secara geografis (Febrian, 2004)) apabila kita memberikan layanan synchronous learning yakni proses pembelajaran terjadi pada saat yang sama ketika pengajar sedang mengajar dan murid sedang belajar melalui teleconference. b). Sistem dan aplikasi e-learning. Sistem dan aplikasi e-learning yang sering disebut dengan Learning Management System (LMS), yang merupakan sistem perangkat lunak yang mem-virtualisasi proses belajar mengajar konvensional untuk administrasi, dokumentasi, laporan suatu program pelatihan, ruangan kelas dan peristiwa online, program e-learning, dan konten pelatihan (Ellis, 2009), misalnya, segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar seperti bagaimana manajemen kelas, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian (rapor), serta sistem ujian online yang semuanya

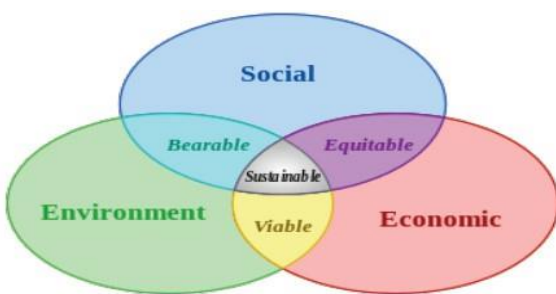
terakses dengan internet. c). Konten e-learning, Konten e-learning merupakan konten dan bahan ajar yang ada pada e-learning sistem (Learning Management System). Konten dan bahan ajar ini bisa dalam bentuk misalnya Multimedia-based Content (konten berbentuk multimedia interaktif seperti multimedia pembelajaran yang memungkinkan kita menggunakan mouse, keyboard untuk mengoperasikannya) atau Text-based Content (konten berbentuk teks seperti pada buku pelajaran yang ada di wikipedia.org, ilmukomputer.com, dsb.). Biasa disimpan dalam Learning Management System (LMS) sehingga dapat dijalankan oleh peserta didik kapan pun dan dimana pun. Sedangkan 'aktor' yang ada dalam melaksanakan e-learning boleh dikatakan sama dengan proses belajar mengajar konvensional, yaitu perlu adanya pengajar (dosen) yang membimbing siswa (mahasiswa) yang menerima bahan ajar dan administrator yang mengelola administrasi dan proses belajar mengajar.

Ada beberapa filosofis dari e-learning, yaitu: e-learning merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan, secara online, e-learning menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional (model belajar konvensional, kajian terhadap buku text, CD-ROM, dan pelatihan berbasis komputer) sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi, e-learning tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengayaan isi dan pengembangan teknologi pendidikan, kapasitas siswa amat bervariasi tergantung pada bentuk isi dan cara penyampaiannya. Semakin baik keselarasan antar isi dan alat penyampai dengan gaya belajar, maka akan lebih baik kapasitas siswa yang pada gilirannya akan memberi hasil yang lebih baik. (Cisco dalam Suyanto, 2005).

Pada penelitian ini, teknik e-learning yang digunakan adalah teknik penyuluhan dan pelatihan. Penyuluhan adalah proses perubahan perilaku di kalangan masyarakat agar mereka tahu, mau dan mampu melakukan perubahan demi tercapainya peningkatan produksi, pendapatan atau keuntungan dan perbaikan kesejahteraannya, (Subejo, 2010). Penyuluhan merupakan suatu usaha menyebarluaskan hal-hal yang baru agar masyarakat tertarik, berminat dan bersedia untuk melaksanakannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Penyuluhan tidak lepas dari bagaimana agar sasaran penyuluhan dapat mengerti, memahami, tertarik, dan mengikuti apa yang disuluhkan dengan baik, benar, dan atas kesadarannya sendiri berusaha untuk menerapkan ide-ide baru dalam kehidupannya. Oleh karena itu penyuluhan membutuhkan suatu perencanaan yang matang, terarah, dan berkesinambungan. merupakan salah satu teknik yang paling berhasil dan banyak digunakan karena memiliki efisiensi tinggi. Sedangkan pelatihan adalah proses belajar mengajar dengan menggunakan teknik dan metode tertentu secara konvensional dapat dikatakan bahwa latihan dimaksudkan untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan kerja seseorang atau sekelompok orang. Biasanya yang sudah bekerja pada suatu organisasi yang efisiensi, efektivitas dan

produktivitas kerjanya dirasakan perlu untuk dapat ditingkatkan secara terarah dan pragmatik, (Siagian dalam Lubis, 2008:28).

Pengetahuan mengenai sistem pembelajaran menggunakan e-learning sangat baik untuk diterapkan kepada para masyarakat yang sedang memasuki saat-saat di mana mereka ingin melakukan hal-hal baru. Dengan demikian, sistem pembelajaran e-learning dapat dikembangkan dengan tingkat keberhasilan yang cukup tinggi jika masyarakat khususnya masyarakat siswa-siswi SMA Kelurahan Sukakarya diberikan pembinaan yang baik mengenai pembelajaran media sosial melalui e-learning. Sejalan dengan hal tersebut, kegiatan penyuluhan dan pelatihan kepada masyarakat siswa-siswi SMA Kelurahan Sukakarya mengenai pembelajaran e-learning melalui media sosial berbasis online dapat memberikan kontribusi yang sangat berarti tidak hanya dari lingkungan saja tetapi juga dari aspek sosial dan ekonomi tentunya. Secara lingkungan, kegiatan ini menjadi salah satu upaya peningkatan pendidikan di kelurahan yang dapat menambah pengetahuan dan produktivitas di Kelurahan Sukakarya. Selain itu system e-learning juga dapat menambah kemampuan para pelajar. Secara sosial, kegiatan ini sebagai wujud pembangunan pendidikan berkelanjutan sehingga memiliki dampak positif bagi perkembangan kelurahan dapat mendukung stabilitas sosial karena lingkungan yang menjadi nyaman serta menjadi sumber pengetahuan dan memiliki kemampuan. Secara ekonomi, kegiatan ini mengoptimalkan nilai-nilai ekonomis seperti pemanfaatan hasil pembelajaran e-learning sebagai bahan ajar yang langsung dapat dipelajari dan dipraktikan ke masyarakat sekitar secara umum dan khususnya oleh para siswa dan guru di lingkungan SMA Kelurahan Sukakarya. Manfaat positif dalam ketiga aspek tersebut dapat digambarkan seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Konsep manfaat yang didapatkan dari kegiatan penyuluhan dan pelatihan pembelajaran e-learning melalui media sosial berbasis online di SMA Kelurahan Sukakarya

(Sumber: diadaptasi dari Ula dkk., 2014)

Dalam penelitian ini, pengenalan sistem pembelajaran e-learning ini akan diberikan kepada siswa-siswi SMA Kelurahan Sukakarya yang akan dibina melalui kegiatan penyuluhan dan pelatihan sistem pembelajaran e-learning melalui media sosial. Pendampingan dan pembinaan dilakukan secara menyeluruh yang mencakup pemberian teori serta arahan penggunaan e-learning, dan praktik e-learning secara

langsung. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan pengetahuan dan ketertarikan masyarakat dalam penggunaan e-learning pada saat sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan.

METODE

Metode penelitian dalam penelitian ini menggunakan metode survey *before-after*. Sampel penelitian ini yaitu para masyarakat siswa-siswi SMA Kelurahan Sukakarya yang diberikan pelatihan pembelajaran e-learning. Ukuran sampel sebanyak 40 orang. Deskripsi operasionalisasi variabel dalam penelitian terangkum dalam Tabel 1.

Tabel 1. Operasionalisasi Variabel Penelitian

Variabel	Ruang Lingkup	Indikator	Skala
Pengetahuan	Pengetahuan masyarakat dalam penggunaan media sosial dan pembelajaran e-learning pada saat sebelum dan sesudah mengikuti	a. Pengetahuan mengenai manfaat b. Pengetahuan mengenai kemudahan untuk dilakukan	Likert (1-5)
Ketertarikan	Ketertarikan masyarakat dalam penggunaan media sosial dan pembelajaran e-learning pada saat sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan	a. Kesukaan terhadap pembelajaran e-learning b. Ketertarikan terhadap pembelajaran e-learning c. Perhatian/keterlibatan dalam pembelajaran e-learning	Likert (1-5)

Sumber: diadaptasi dari Sofyan (2004)

Metode Analisis Data

1. Scoring

Penelitian ini menggunakan skala Likert dengan skor tertinggi di tiap pertanyaannya adalah 5 dan skor terendah adalah 1. Dengan jumlah responden sebanyak 40 orang, maka skor terendah bernilai 40 dan skor tertinggi bernilai 200 sehingga rentang untuk hasil survey adalah dengan jumlah kelas sebanyak 5 kelas sebagaimana jumlah skor dalam skala likert yang digunakan dalam penelitian ini, maka panjang interval kelas () adalah sebagai berikut:

Dengan demikian rentang skor-nya adalah:

- a. 40 – 72 = Sangat buruk
- b. 72,01 - 104 = Buruk
- c. 104,01 - 136 = Cukup
- d. 136,01 - 168 = Baik
- e. 168,01 - 200 = Sangat baik

Rentang skor ini merupakan kesimpulan untuk variabel pengetahuan dan ketertarikan masyarakat terhadap penggunaan media sosial dan pembelajaran e-learning yang diturunkan dari indikator-indikator atau pertanyaan-pertanyaan untuk setiap variabel tersebut.

2. Uji Beda Peringkat Wilcoxon

Uji perbedaan peringkat Wilcoxon adalah pengujian nonparametrik dengan sampel yang sama. Di situasi dengan sampel yang sama, tiap bagian eksperimental menghasilkan 2 pasang atau observasi yang sama (berimbang), satu dari populasi 1 dan satu lagi dari populasi

2. Perbedaan diantara observasi yang sama (berimbang) membuktikan pengetahuan mengenai perbedaan antara 2 populasi. Hipotesis yang akan diuji adalah:

H_0 : kedua populasi sama (serupa)

H_1 : kedua populasi tidak sama (tidak serupa) Statistik uji:

$$z = \frac{T - \mu T}{\sigma T}$$

di mana menunjukkan jumlah peringkat bertanda pada uji penandaan peringkat Wilcoxon. Jika kedua populasi merupakan identical population dan jumlah dari sepasang data yang identik adalah 10 atau lebih, distribusi sampling dapat diasumsikan mengikuti distribusi berikut:

Mean :

$$\mu T = 0$$

Standar deviasi :

$$\sigma T = \sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{6}}$$

di mana adalah ukuran sampel.

Kriteria penolakan :

- 1) Menggunakan titik kritis: tolak jika atau .
- 2) Menggunakan : tolak tolak jika Jika H_0 dapat ditolak, kita akan memiliki bukti untuk menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan mengenai pengetahuan (ketertarikan) masyarakat terhadap penggunaan media sosial dan pembelajaran e-learning pada saat sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program kegiatan NEW KKN ini berlangsung dalam beberapa kali pertemuan dimana sebelum masing-masing kegiatan pelatihan diadakan, dilakukan persiapan pengadaan sarana dan prasarana yang diperlukan untuk mendukung kegiatan tersebut. Pelatihan mengambil materi tentang pelatihan pembelajaran e-learning melalui penggunaan aplikasi google meet yang diikuti oleh 40 peserta masyarakat siswa siswi SMK Kencana Bandung. Metode ceramah dan diskusi digunakan dalam penyampaian materi ini.

Para peserta mengikuti materi inidengan bersemangat dan antusias, mengingat materi tersebut merupakan materi dasar dalam kegiatan pembelajaran e-learning. Antusiasme mereka dapat dilihat dari kedatangan dan aktivitas mereka saat diskusi. Hasilnya setelah mengikuti materi ini mereka cukup memahami tentang cara-cara penggunaan aplikasei e-learning dengan baik dan menumbuhkan rasa keinginan untuk meningkatkan pembelajaran e-learning dan menjadikannya sebagai alternatif belajar yang baik di masa mendatang.

Hasil pengukuran *scoring* variabel pengetahuan dan variabel ketertarikan masyarakat dalam penggunaan media sosial dan pembelajaran e-learning pada saat sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan tersaji pada Tabel 2.

Berdasarkan Tabel 2 dapat dilihat bahwa skor variabel pengetahuan masyarakat dalam penggunaan media sosial dan pembelajaran e-learning pada saat

sebelum mengikuti pelatihan adalah sebesar 93,5 yang mana nilai ini termasuk ke dalam kategori buruk (berada pada rentang skor kedua : 72,01 - 104). Sedangkan skor variabel pengetahuan masyarakat dalam penggunaan media sosial dan pembelajaran e-learning setelah mengikuti pelatihan adalah sebesar 169 yang mana nilai ini termasuk ke dalam kategori sangat baik

(berada pada rentang skor kelima : 168,01 - 200).

Sementara itu, skor variabel ketertarikan masyarakat dalam penggunaan media sosial dan pembelajaran e-learning sebelum mengikuti pelatihan adalah sebesar

105,7 yang mana nilai ini termasuk ke dalam kategori cukup baik (berada pada rentang skor ketiga : 104,01-136). Sedangkan skor ketertarikan masyarakat dalam penggunaan media sosial dan pembelajaran e-learning setelah mengikuti pelatihan adalah sebesar 162,3 yang mana nilai ini termasuk ke dalam kategori baik (berada pada rentang skor keempat : 136,01 - 168).

Hal tersebut mengindikasikan bahwa pengetahuan dan ketertarikan masyarakat dalam penggunaan media sosial dan pembelajaran e-learning sudah sangat baik setelah mengikuti semua program pelatihan. Para masyarakat telah memahami jenis dan manfaat dari sistem e-learning dan ingin lebih menggeluti serta mendalami lebih jauh lagi terkait pembelajaran e-learning.

Hasil uji perbedaan Peringkat Wilcoxon menunjukkan bahwa dengan tingkat kepercayaan 99% terdapat perbedaan yang sangat signifikan, baik dalam pengetahuan maupun ketertarikan masyarakat pada saat sebelum dan sesudah pelatihan. Dengan kata lain dapat diartikan bahwa terjadi peningkatan pengetahuan dan ketertarikan masyarakat dalam penggunaan media sosial dan pembelajaran e-learning setelah mereka mengikuti seluruh program pelatihan. Hasil pengujian beda peringkat Wilcoxon dapat dilihat pada

Tabel 3.

Tabel 2. Hasil Scoring Variabel Pengetahuan dan Variabel Ketertarikan Masyarakat dalam Penggunaan dan Pembelajaran e-learning Sebelum dan Sesudah Mengikuti Pelatihan

No.	Pernyataan	Frekuensi Respon Jawaban (Orang)					Skor*
		1	2	3	4	5	
Pengetahuan Sebelum Pelatihan							
1.	Pengetahuan tentang manfaat e-learning.	4	6	26	3	1	111
2.	pengetahuan tentang penenerapan metode e-learning.	12	21	6	1	0	76
Skor							93,5
Pengetahuan Setelah Pelatihan							
1.	Pengetahuan tentang manfaat media sosial dan e-learning	0	0	13	18	9	156
2.	pengetahuan tentang penenerapan metode e-learning.	0	0	9	20	15	182
Skor							169
Ketertarikan Sebelum Pelatihan							
1.	Kesenangan/kesukaan terhadap media sosial dan e-learning	2	17	15	6	0	105
2.	Ketertarikan dengan media sosial dan e-learning	0	3	28	3	6	132
3.	Keterlibatan/kepedulian terhadap media sosial dan e-learning.	10	22	6	2	0	80
Skor							105,7
Ketertarikan Setelah Pelatihan							
1.	Kesenangan/kesukaan terhadap media sosial dan e-learning	1	0	7	20	12	162
2.	Ketertarikan dengan media sosial dan e-learning	0	1	3	26	10	165
3.	Keterlibatan/kepedulian terhadap media sosial dan e-learning.	1	0	9	18	12	160
Skor							162,3

Ket: *) Jumlah dari perkalian frekuensi dengan skor likert

Sumber : Data primer diolah, 2019

Tabel 3. Output Uji Wilcoxon Signed-rank

Variabel	Jumlah Peringkat Bertanda	Standar Deviasi	Nilai Statistik Uji	Titik Kritis	Status
Pengetahuan	-820	148,8	-5,51	-2,57	Signifikan
Ketertarikan	-730	148,8	-4,91	-2,57	Signifikan

Ket: Nilai diukur berdasarkan selisih sebelum dan sesudah (nilai sebelum dikurangi nilai sesudah)

Sumber: Data primer diolah, 2019

SIMPULAN

Pengetahuan masyarakat dalam penggunaan media sosial dan pembelajaran e-learning pada saat sebelum mengikuti pelatihan termasuk ke dalam kategori buruk, kemudian berubah menjadi kategori sangat baik setelah mengikuti pelatihan. Sementara itu, skor variabel ketertarikan masyarakat dalam penggunaan media sosial dan pembelajaran e-learning sebelum mengikuti pelatihan termasuk ke dalam kategori cukup baik kemudian berubah menjadi kategori baik setelah mengikuti pelatihan. Hasil uji perbedaan Peringkat Wilcoxon menunjukkan bahwa dengan tingkat kepercayaan 99% terdapat perbedaan yang sangat signifikan, baik dalam pengetahuan maupun ketertarikan masyarakat pada saat sebelum dan sesudah pelatihan. Dengan kata lain dapat diartikan bahwa terjadi peningkatan pengetahuan dan ketertarikan masyarakat dalam penggunaan media sosial dan pembelajaran e-learning setelah mereka mengikuti seluruh program pelatihan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kami haturkan kepada seluruh pihak pemerintahan setempat Kelurahan Sukakarya Kecamatan Tarogong Kidul yang telah bersedia bekerjasama untuk kegiatan NEW KKN kami.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, Ivan. 2013. Eksplorasi Pola Komunikasi dalam Diskusi Menggunakan Moodle pada Perkuliahan Simulasi Pembelajaran Kimia. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Chandrawati, Sri Rahayu. 2010. Pemanfaatan E-learning dalam Pembelajaran. No 2 Vol. 8. <http://jurnal.untan.ac.id/>
- Ellis, K. Ryann. 2009. A Field Guide to Learning Management System. American Society For Training and Development (ASTD)
- Febrian, Jack. 2004. Pengetahuan Komputer dan Teknologi Informasi, Bandung: Informatika.
- L. Tjokro, Sutanto. 2009. Presentasi yang Mencekam. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Lubis, K.A. 2008. Pengaruh Pelatihan Dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT.Perkebunan Nusantara IV (PERSERO) Medan. Tesis, Universitas Sumatra Utara.
- Nursalam dan Ferry Efendi. 2008. Pendidikan dalam Keperawatan. Jakarta: Salemba Medika.
- Pranoto, Alvini.dkk. 2009. Sains dan Teknologi. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Romisatriawahono. 2008. [online] Available FTP: <http://www.romisatriawahono.net/2008/01/23>. Tanggal akses: 29 Agustus 2020.
- Subejo. 2010. Penyuluhan Pertanian Terjemahan Dari Agriculture. Extension (edisi 2). Jakarta.
- Sujana, Janti Gristinawati, Yuyu Yulia. 2005. Perkembangan Perpustakaan di Indonesia. Bogor: IPB Press.
- Suyanto, A. H. 2005. Mengenal e-learning. Tersedia pada <http://jurnalkomputer.com/attachments/007menenal%20e-learning.pdf> diakses tanggal 29 Agustus 2020.