

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan berjalannya waktu, dunia saat ini telah memasuki era globalisasi dengan teknologi informasi yang berkembang dengan pesat. Teknologi informasi seperti pedang bermata dua, selain membantu kemajuan dunia tetapi juga memberikan kemudahan bagi para pelaku kejahatan. Tetapi semua itu tergantung pada siapa yang memegang teknologi informasi tersebut.

Perkembangan teknologi informasi juga dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dapat dilaksanakan dengan cepat, tepat dan akurat, sehingga akan meningkatkan produktivitas yang akan dicapai. Selain itu, perkembangan teknologi informasi juga telah banyak mempengaruhi berbagai bidang kehidupan, salah satunya adalah bidang pendidikan. Teknologi informasi telah berfungsi sebagai pemasok ilmu pengetahuan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi berjalan begitu cepat sehingga terkadang tidak sebanding dengan percepatan ketersediaan sumber daya manusia. Karena itu, dunia pendidikan tentunya harus lebih aktif dalam merespons berbagai bentuk perkembangan tersebut bila hal ini tidak segera dipikirkan, maka tentunya pendidikan suatu bangsa akan terus tertinggal atau ditinggalkan oleh dunia global.

Dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi tersebut telah memungkinkan terciptanya komunikasi bebas lintas benua, lintas Negara, menerobos berbagai perkotaan dan menyusup ke pelosok perkampungan dan pedesaan. Salah satu bidang yang mendapatkan dampak yang cukup signifikan dengan perkembangan teknologi informasi ini adalah bidang pendidikan, dimana pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi-informasi pendidikan, yang mengandung unsur-unsur pendidik sebagai sumber informasi, media, ide atau gagasan dan materi pendidikan serta peserta didik itu sendiri. Beberapa bagian unsur tersebut mendapatkan sentuhan media teknologi, sehingga mencetuskan lahirnya ide tentang konsep pembelajaran *e-learning* (Risnaldi Hamzak, 2008: 1).

Pendidikan merupakan kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia. Bagaimanapun sederhananya peradaban suatu masyarakat, di dalamnya terjadi atau berlangsung suatu proses pendidikan. Pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha manusia melestarikan hidupnya, tiada kehidupan masyarakat tanpa adanya kegiatan pendidikan. Dalam era globalisasi infrastruktur teknologi dan informasi di sekeliling kita makin meningkat dan salah satu penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi dibidang pendidikan adalah dengan memanfaatkan teknologi informasi melalui pengadaan ICT (*information communication technology*). Bentuk implementasi paling nyata dari pemanfaatan ICT adalah ialah digunakannya suatu system pembelajaran yang digunakan dalam perguruan tinggi yaitu penggunaan

system pembelajaran *e-learning* (*electronic learning*). Sebagai suatu hal baru wajar bila akan terjadi aneka reaksi dari para calon pengguna metode tersebut terhadap inovasi dalam bidang pengajaran berupa *e-learning*.

Menurut Yohanes Suyanto dalam (<http://yanto.staff.ugm.ac.id>) mengatakan bahwa salah satu penyebab dari munculnya sistem *e-learning* di Indonesia sendiri adalah karena berkembangnya sistem pembelajaran yang berorientasi kepada siswa (*student-centered learning*): Sistem pembelajaran ini ditekankan pada proses belajar mandiri, dalam hal ini siswa mempunyai peran yang dominan dalam pengaturan proses kegiatan belajarnya sedangkan pengajar menjadi salah satu pendukung utama. Siswa dapat secara aktif belajar dengan menggunakan bermacam fasilitas dan sumber informasi sedangkan pengajar bertugas untuk menyampaikan, mengarahkan dan memantau perkembangan siswa tersebut.

Dengan demikian munculnya konsep pembelajaran *e-learning* berdampak besar pada dunia pendidikan. Pihak-pihak yang paling berperan utama dalam dunia pendidikan pun tidak luput dari dampak *e-learning* tersebut. Para pelajar merasakan sensasi belajar yang benar-benar berbeda dibandingkan kelas konvensional. Akses mereka terhadap informasi juga meningkat dengan drastis. Selain itu, para pelajar juga dapat memilih sendiri cara belajar yang dirasa paling cocok dengan kepribadian mereka ketika mengikuti pembelajaran *e-learning*. Yang secara tidak langsung bisa mempengaruhi psikologis pelajar dalam mengikuti pembelajaran *e-learning*.

Dengan dibantu teknologi informasi, peningkatan kualitas pendidikan dan pengetahuan dapat di atasi dengan *e-learning*. Sebuah system pembelajaran yang memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh internet, yang selama ini digunakan sebagai media transfer ilmu pengetahuan. Sistem yang memberi kebebasan waktu, tempat dan tidak hanya berorientasi pada tenaga pengajar.

Menurut Siabaan dalam (<http://www.depdiknas.go.id/Jurnal/42/sudirman.htm>) fungsi dari penerapan *e-learning* bisa sebagai tambahan (*suplemen*) atau pelengkap/pendukung (*komplemen*) ataupun sebagai pengganti (*substitusi*) pembelajaran konvensional. Oleh karena itu dalam pembahasan ini, *e-learning* hanya berfungsi sebagai sistem pelengkap/pendukung bagi sistem pembelajaran konvensional. Pemanfaatan teknologi informasi, khususnya internet berpengaruh terhadap tugas staf akademik (dosen/karyawan) dalam proses pembelajaran. Sedangkan pendapat yang dikemukakan Soekartawi dalam (<http://www.pustekkom.go.id/teknodik/t12/isi.htm>) menjelaskan bahwa Proses belajar dan mengajar yang terdahulu sangat didominasi oleh peran guru (*the area of teacher*), dan saat ini proses itu mulai banyak didominasi oleh peran guru dan buku (*the area of teacher and book*) dan pada masa mendatang proses belajar mengajar akan didominasi oleh peran guru, buku dan teknologi (*the area of teacher, book and technology*).

Adapun system pendidikan di Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Yogyakarta pada umumnya yang berjalan pada saat ini yaitu tatap muka antara mahasiswa dan dosen sudah berjalan dengan baik. Namun

terkadang ada beberapa masalah yang seringkali muncul, seperti waktu pertemuan mata kuliah tidak cukup untuk meng-*cover* semua bahasan mata kuliah, pendistribusian bahan mata kuliah dari dosen kepada mahasiswa juga terkadang kurang efisien, sebagai contoh harus meng-*copy* bahan mata kuliah dari *laptop* dosen, atau mem-*fotocopy*-nya, hal ini tentunya dapat dibuat lebih efisien dan terorganisasi. Konsultasi antara mahasiswa dengan dosen untuk membahas suatu bahan mata kuliah juga kadang tidak terpenuhi sebagai akibat sulitnya menemukan waktu yang tepat untuk melakukan hal tersebut. Dalam hal lain, masalah yang sering muncul adalah keinginan beberapa mahasiswa untuk mengembangkan ilmunya namun kesulitan dalam mencari *resource*-nya. Dengan demikian untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut diperlukan system pendukung pendidikan yaitu system *e-learning*.

Meskipun telah disadari bahwa penerapan system *e-learning* (ELS) di Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Yogyakarta sebenarnya bertujuan untuk lebih meningkatkan interaksi dosen dengan mahasiswa baik dari segi kuantitas maupun kualitas. Namun pada kenyataannya seringkali tidak dioptimalkan dengan baik oleh karena berbagai hal misalnya keterampilan dosen menggunakan *e-learning system* (ELS), waktu yang padat dan atau karena tidak dibiasakan. Sehingga penerapan *e-learning system* (ELS) di Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Yogyakarta menimbulkan tanggapan atau persepsi yang berbeda-beda khususnya dikalangan mahasiswa. Berdasarkan dengan beberapa hal yang telah dipaparkan di atas, sangat dimungkinkan bagi Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah

Yogyakarta untuk menerapkan *e-learning system* (ELS) sebagai system pelengkap/pendukung dari sistem pembelajaran konvensional yang telah ada dan mengoptimisasi sistem yang telah tercipta. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti sejauh mana persepsi dan sejauh mana mahasiswa memanfaatkan *e-learning system* (ELS) di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Akan tetapi subyek penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dengan alasan karena pada Fakultas ini lebih banyak menggunakan *e-learning* khususnya dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan fakultas-fakultas lain, dan untuk mendapatkan hasil penelitian yang akurat maka peneliti lebih memfokuskan lagi pada mahasiswa angkatan 2008 Fakultas Kedokteran sebagai subyek penelitian.

Meskipun dalam implementasi *e-learning system*(ELS) di Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Yogyakarta pada umumnya menimbulkan persepsi yang berbeda-beda baik dikalangan mahasiswa, dosen maupun karyawan. Akan tetapi, pada dasarnya penerapan ini merupakan sebuah wujud pembangunan berkelanjutan dalam bidang pendidikan yang tidak hanya sekedar diciptakan tetapi juga dikembangkan untuk seterusnya karena ilmu pengetahuan dan informasi yang diterima mahasiswa harus selalu *up to date*. Dengan penerapan ini, diharapkan setiap individu yang ada di Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Yogyakarta baik mahasiswa maupun dosen serta institusi mampu berkompetisi dalam persaingan pendidikan di

Indonesia yang semakin ketat atau bahkan dalam skala internasional sesuai dengan visi yang telah dicanangkan.

B. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah persepsi mahasiswa Fakultas Kedokteran Angkatan 2008 terhadap *e-learning system* (ELS) di Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Yogyakarta?
2. Sejauh mana mahasiswa Fakultas Kedokteran Angkatan 2008 memanfaatkan *e-learning system* (ELS) di Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Yogyakarta?

C. Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui sejauh mana persepsi mahasiswa Fakultas Kedokteran Angkatan 2008 terhadap *e-learning system* (ELS) di Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

2. Untuk mengetahui sejauh mana mahasiswa Fakultas Kedokteran Angkatan 2008 memanfaatkan *e-learning system* (ELS) di Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

D. Manfaat Penelitian

1. Memberikan gambaran umum tentang persepsi dan sejauh mana mahasiswa Fakultas Kedokteran Angkatan 2008 memanfaatkan *e-learning system* (ELS) di Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
2. Memberikan sumbangan ilmu pengetahuan pada umumnya dan wawasan bagi pendidik maupun lembaga pendidikan untuk meningkatkan dan mengembangkan kreativitas pembelajaran melalui pembelajaran *e-learning*.
3. Memberikan pemahaman bagi kita semua tentang pentingnya pemanfaatan teknologi informasi berupa *e-learning* sebagai media pelengkap/pendukung system pembelajaran konvensional yang terbatas dengan waktu dan tempat.
4. Memberikan motivasi bagi tiap-tiap Fakultas di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta untuk mengoptimalkan kemampuan dan fasilitas yang dimiliki dengan sebaik-baiknya untuk tujuan yang baik.

E. Tinjauan Pustaka

Penelitian mengenai *e-learning* bukanlah baru pertama kali dilakukan oleh para peneliti, akan tetapi beberapa peneliti terdahulu sudah

banyak yang melakukannya. Walaupun demikian peneliti masih merasa perlu untuk meneliti kembali dengan mengambil tema yang berbeda dengan objek dan kajian yang berbeda.

Adapun penelitian yang membahas tentang *e-learning* ditulis oleh Risnaldi Hamzak, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta 2008, yang berjudul *implementasi Learning Management System Moodle dalam pembelajaran pengantar ulumul qur'an di Pesantren Virtual Al-Madinah Internasional University*, telah mendeskripsikan tentang implementasi Learning Management System Moodle yang meliputi fitur pembelajaran, metode pembelajaran, bentuk pembelajaran, dan keuntungan bagi siswa serta lembaga pendidikan pada Pesantren Virtual Al-Madinah Internasional University (MEDIU).

Kemudian penelitian Surya Nugraha Putra, dalam skripsinya berjudul *Sistem e-learning pada prodi ilmu keperawatan UGM, Yogyakarta*. Telah mendeskripsikan pembuatan *e-learning* pada Program Studi Ilmu keperawatan Fakultas kedokteran UGM Yogyakarta, yang meliputi pembuatan proses registrasi mahasiswa, registrasi dosen, registrasi anggota luar, penugasan ujian, penilaian, presensi dan konsultasi.

Sebuah *e-jurnal* berjudul Persepsi Dosen Terhadap Penggunaan *e-learning* (Studi Pada Dosen Universitas Lampung) yang ditulis oleh Edi Prabowo, dalam situs (<http://Unila.info/ejurnal>), beliau memaparkan bahwa Persepsi dosen terhadap *e-learning* di lingkungan Unila dapat dikatakan positif

dengan adanya gambaran responden yang telah cukup banyak mengetahui informasi tentang *e-learning* dan mengetahui tentang metode pembelajaran *e-learning*, dan juga mengetahui keuntungan dari menggunakan *e-learning*, yang selain dari jawaban tertutup yaitu jawaban terbuka juga makin menggambarkan bahwa persepsi dosen terhadap *e-learning* cukup baik, karena mayoritas mengatakan *e-learning* baik untuk digunakan. Kecenderungan dosen terhadap *e-learning* dapat disimpulkan tertarik, yang dapat dilihat sebesar 89,36 % tertarik untuk menggunakan *e-learning* dan hal itu berbanding lurus terhadap dengan persepsi dosen yang positif terhadap *e-learning*

Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti di atas, penelitian yang akan dilakukan peneliti belum pernah diteliti, yaitu mengenai persepsi mahasiswa terhadap *e-learning system* (ELS) di Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Yogyakarta serta indikator – indikator dalam penelitian ini bersandarkan atau berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dilakukan di atas.

F. Kerangka Teoritik

1. Persepsi

a. Pengertian Persepsi

Menurut Slameto (2003:102) persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi kedalam otak manusia. Melalui persepsi manusia terus menerus mengadakan hubungannya

dengan lingkungannya. Hubungan ini dilakukan lewat inderanya, yaitu indera penglihatan, pendengaran, peraba, perasa, dan penciuman.

Sedangkan kemampuan untuk membedakan, mengelompokkan, memfokuskan, dan sebagainya disebut sebagai kemampuan untuk mengorganisasikan pengamatan atau *persepsi*. (Sarlito, 2000:39)

Menurut Jalaluddin Rahmat (1996:51) persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan.

Dan persepsi menurut Ahmad Fauzi (2003: 37) adalah menafsirkan stimulus yang telah ada di dalam otak. Adapun perbedaan persepsi disebabkan oleh hal-hal berikut:

- 1) Perhatian
- 2) Set (harapan seseorang tentang rangsang yang akan timbul)
- 3) Kebutuhan
- 4) System nilai
- 5) Ciri kepribadian
- 6) Gangguan kejiwaan

Berdasarkan uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa persepsi bukan sekedar pengindraan, persepsi sebagai *the interpretation*

of experience (Penafsiran Pengalaman). Jadi yang dimaksud persepsi mahasiswa adalah penafsiran mahasiswa terhadap *e-learning system* (ELS) di Fakultas kedokteran Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dalam penerapan di lapangan.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi

Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi terdiri dari faktor personal dan struktural.

- 1) Faktor-faktor personal antara lain pengalaman, proses belajar, kebutuhan, motif dan pengetahuan terhadap obyek psikologis.
- 2) Faktor-faktor struktural meliputi lingkungan keadaan sosial, hukum yang berlaku, nilai-nilai dalam masyarakat.

c. Prinsip dasar persepsi

Adapun prinsip dasar persepsi menurut Slameto (2003: 102) adalah sebagai berikut:

- 1) Persepsi itu relative bukan absolute
- 2) Persepsi itu selektif
- 3) Persepsi itu mempunyai tatanan
- 4) Persepsi dipengaruhi oleh harapan dan kesiapan (penerima rangsangannya)

- 5) Persepsi seorang atau kelompok dapat jauh berbeda dengan persepsi orang atau kelompok lain sekalipun situasinya sama.

2. *E-Learning*

a. Pengertian *E-Learning*

Kata *e-learning* terdiri dari dua bagian, yaitu 'e' yang merupakan singkatan dari 'electronica' dan 'learning' yang berarti 'pembelajaran'. Jadi *e-learning* berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika. Dalam pelaksanaannya, *e-learning* menggunakan jasa audio, video atau perangkat komputer atau kombinasi dari ketiganya. Akan tetapi sampai sekarang masih belum ada standard yang baku baik dalam hal definisi maupun implementasi *e-learning*. Hal ini menjadikan banyak orang mempunyai konsep dan yang bermacam-macam. Salah satu istilah yang cukup banyak diterima pihak adalah pendapat Darwin E. Hartley (<http://www.ilmukomputer.com>) yang menyatakan bahwa:

"e-learning merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke peserta didik dengan menggunakan media internet, intranet, atau media jaringan computer lain."

Adapun pengertian *e-learning* menurut (Sukmadinata, 2003: 207) mengatakan bahwa *e-learning* adalah salah satu bentuk pembelajaran jarak jauh. Bentuk belajar jarak jauh yang lain adalah belajar dengan system modul, belajar melalui TV dan radio, belajar dengan computer dan internet.

Sedangkan *e-learning* menurut Hujair AH. Sanaky (2009: 203) bahwa *e-learning* merupakan proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi atau perangkat elektronik yang ada kaitannya dengan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dan multimedia berupa CD ROOM, Vidio Tape, Televisi, dan Radio.

Berdasarkan uraian-uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *e-learning* adalah system pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi khususnya computer, internet dan lain sebagainya.

b. Karakteristik *E-Learning*

Menurut Tafiardi dalam *e-jurnal* (www.bpkpenabur.or.id) dikemukakan bahwa ada empat macam karakteristik *e-learning*, yaitu

- 1) Memanfaatkan jasa teknologi elektronik yang memudahkan guru dan peserta didik, peserta didik dan sesama peserta didik atau guru dan sesama guru dapat berkomunikasi dengan relatif mudah dengan tanpa dibatasi oleh hal-hal yang protokoler.
- 2) Memanfaatkan keunggulan komputer (digital media dan jaringan komputer).
- 3) Menggunakan bahan belajar mandiri (*self-learning materials*) yang disimpan di jaringan komputer sehingga dapat diakses oleh guru dan peserta didik kapan dan di mana diperlukan.

- 4) Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar, dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer.

Sedangkan secara khusus menurut Hujair (2009: 203) *e-learning* mempunyai ciri – ciri, antara lain:

- 1) Memiliki *content* yang relevan dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Menggunakan metode instruksional, misalnya penyajian contoh dan latihan.
- 3) Menggunakan elemen-elemen seperti kata-kata dan gambar untuk menyampaikan materi pembelajaran.
- 4) Membangun pemahaman dan kemampuan yang terkait dengan tujuan pembelajaran baik secara perseorangan atau kelompok.

Adapun karakteristik *e-learning* atau pola pembelajaran *e-learning* menurut (Siswanto dan Marini Karsen dalam KNSI 2008: 188) dapat dijelaskan bahwa *e-learning* setidaknya memiliki karakteristik atau serangkaian fasilitas diantaranya:

- 1) *Course Material* (Materi Pembelajaran)
- 2) *Instructor* (Pengajar atau Pendidik)
- 3) *Other Learner* (Peserta didik serta siswa lain)
- 4) *Web Resources* (Sumber daya web)

- 5) *Support Services* (Layanan Pendukung Lain : informasi nilai, jadwal, peta konsep pembelajaran, dan sebagainya)
- 6) *Library* (Perpustakaan digital)

c. Keuntungan *E-Learning* Dalam Proses Pembelajaran.

Banyak manfaat yang diperoleh bagi lembaga pendidikan, pendidik dan peserta didik dengan *e-learning* dalam proses pembelajaran (Budi Sutedjo Dharma Oetomo, 2007: 94-95) diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Keuntungan Bagi Lembaga Pendidikan

- a) Memperpendek jarak. Lembaga pendidikan dapat lebih mendekatkan diri dengan peserta didik dimana jarak secara fisik dapat diatasi dengan situsnya. Sementara itu birokrasi antara pendidik dan peserta didik dapat dipersingkat, dimana peserta didik dapat langsung mengirimkan pesan dan melakukan konsultasi langsung melalui email.
- b) Memperluas pasar. Jangkauan pasar peserta didik akan dapat menjadi luas dibandingkan dengan system pendidikan tradisional yang terbatas oleh lokasi.
- c) Perluasan jaringan mitra kerja. Selain perluasan pasar, lembaga pendidikan dapat juga perluasan jaringan mitra kerja. Secara tradisional sangat sulit bagi lembaga pendidikan untuk membangun

komunikasi dengan atau perusahaan di luar kota atau bahkan diluar negeri.

- d) Biaya terkendali. Lembaga pendidikan tidak perlu hadir secara fisik diberbagai kota dan penjuru dunia, namun dapat melakukan proses pendidikan diberbagai lokasi. Disamping itu juga, perkuliahan tidak memerlukan biaya pembangunan fisik, dan pengaturan jadwal kelas yang sangat membebani pejabat jurusan dan universitas.
- e) Fleksibel. Lembaga pendidikan dapat meningkatkan citra lembaga, meningkatkan layanan pendidikan, menyederhanakan proses, meningkatkan produktivitas, mempermudah akses informasi, dan mengurangi biaya transportasi.

2) Keuntungan bagi peserta didik

- a) Hemat. Peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran setiap saat dengan akurat, cepat, interaktif dan mudah.
- b) Biaya terkendali. Biaya transportasi menuju lokasi belajar, kemungkinan terjadinya kecelakaan, dan sebagainya dapat diminimalisir serendah mungkin, sebab semua proses pembelajaran dapat dilakukan dengan mengklik mouse.
- c) Fleksibel. Peserta didik dapat mengikuti proses pendidikan dari berbagai tempat dengan berbagai kondisi, seperti dari rumah, tempat peristirahatan, warung internet atau tempat-tempat lainnya. Peserta

didik juga tidak perlu mengkondisikan dirinya untuk berpakaian dan berpenampilan rapi sebagaimana pada pendidikan nasional.

3) Keuntungan bagi pendidik

Dengan hadirnya *e-learning* dan internet dapat memberikan kemudahan bagi pendidik untuk mengakses dan mengorganisasikan materi-materi kuliah yang diajarkan kepada peserta didik tanpa harus bertatap muka di ruang kelas. Menurut Made Wena (2009: 213) pembelajaran *e-learning* memiliki beberapa keuntungan atau manfaat bagi pendidik, antara lain:

- a) Lebih mudah melakukan pemutakhiran bahan-bahan belajar yang menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang terjadi.
- b) Mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna peningkatan wawasannya karena waktu yang dimiliki relative banyak.
- c) Mengontrol kebiasaan belajar peserta didik. Bahkan, pendidik juga dapat mengetahui kapan peserta didiknya belajar, topic apa yang dipelajari, berapa lama suatu topic dipelajari, serta berapa kali topic tertentu dipelajari ulang.
- d) Mengecek apakah peserta didik telah mengerjakan soal-soal latihan setelah mempelajari topic tertentu.

- e) Memeriksa jawaban peserta didik dan memberitahukan hasilnya kepada peserta didik.

d. Fitur (Layanan) Aplikasi Pembelajaran *E-Learning*

Menurut Hujair A. Sanaky (2009: 212) fitur standar aplikasi *e-learning* adalah sebagai berikut:

1) Distribusi materi pembelajaran

Fasilitas ini untuk mendistribusikan bahan-bahan pembelajaran kepada pembelajar, maka pembelajar dapat men-download bahan-bahan tersebut dengan baik.

2) Forum diskusi

Forum diskusi digunakan untuk diskusi antara peserta kuliah (pengajar, pembelajar). Dalam forum ini pengajar dapat menentukan topic-topik untuk didiskusikan dan pembelajar juga dapat membuat topic-topik sendiri.

3) Pemberian, pengumpulan, dan penilaian tugas

Fasilitas ini digunakan pengajar untuk memberikan tugas-tugas dan pembelajar dapat mengumpulkan tugas dengan cara meng-*upload file* pekerjaannya untuk dinilai.

Adapun fitur-fitur yang lazim disediakan dalam *e-learning* menurut Risnaldi Hamzak (2008: 19) adalah sebagai berikut, beliau memaparkan

juga bahwa bukan suatu hal yang mutlak untuk melingkupi seluruh kebutuhan fitur-fiturnya, akan tetapi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

a) Assignment

Fasilitas ini digunakan untuk memberikan kepada peserta didik secara *online*. Peserta didik dalam pembelajaran dapat mengakses materi tugas dan mengumpulkan hasil tugas dengan mengirimkan *file* hasil pekerjaan melalui fitur ini.

b) Chat

Fasilitas ini digunakan peserta didik untuk melakukan proses *chatting* (percakapan *online*) antara pendidik, peserta didik dan sesama teman.

c) Pilihan(*choice*)

Pada fitur ini digunakan pendidik untuk mengambil pendapat atas suatu masalah yang bertujuan mendapatkan umpan balik dari para peserta didik.

d) Forum

Forum diskusi digunakan untuk diskusi antara peserta kuliah (Pengajar, Pembelajar). Dalam forum ini pengajar dapat menentukan topik-topik untuk didiskusikan dan pembelajar juga dapat membuat topik-topik sendiri.

e) Jurnal

Pada fitur ini akan menambah jurnal atas talian (*online*) untuk peserta didik. Setiap peserta didik akan mendapat satu jurnal, dan setiap jurnal hanya dapat dilihat oleh peserta didik tersebut dan pendidik. Jurnal itu hanya dikembangkan oleh pendidik dan diperbaiki. Pendidik dapat mengatur jumlah yang akan dipelajari (satu/minggu, satu/unit, satu/bab dan sebagainya) untuk melihat peningkatan pemikiran dan kemahiran peserta didik.

f) Pelajaran (*Lesson*)

Fitur ini mendukung pendidik untuk menambah keseluruhan pelajaran yang dapat dijadikan panduan kepada peserta didik. Peserta didik dapat membaca beberapa kandungan materi dan membahas beberapa persoalan kepada peserta didik lain dan pendidik.

g) Kuis

Dengan fasilitas ini memungkinkan untuk dilakukan ujian ataupun test secara *online*.

e. System Pembelajaran *E-Learning*

System pembelajaran dilakukan dengan pertemuan di ruang kelas (tatap muka) sebanyak 80 %, dan tidak terbatas ruang dan waktu melalui internet sebanyak 20 %. Adapun detail dari system tersebut adalah sebagai berikut:

1) Pertemuan tatap muka

Pembelajaran secara tatap muka antara pembelajar dengan pengajar di kelas diwajibkan 80 %, dengan *content* dan berbagai metode dan pendekatan pembelajaran yang digunakan pengajar. Para pembelajar diharuskan hadir dan aktif dalam pertemuan di kelas.

2) *E-learning* proses

Pembelajaran melalui *website e-learning* diwajibkan minimal 20 % dari pertemuan satu semester. Peluang pertemuan dalam *e-learning* tidak dibatasi waktu dan tempat, sehingga memungkinkan pertemuan melalui internet jauh lebih banyak dari pertemuan secara tatap muka dikelas. Para pembelajar diharuskan untuk aktif mengakses materi pelajaran, berdialog dengan pengajar, berdialog dengan teman lewat *website e-learning*. Pembelajaran melalui *website e-learning* meliputi: mengakses materi pelajaran, mengerjakan tugas dan diskusi, membaca penugasan, presentasi materi, dialog antara pengajar dengan pembelajar, dialog antara pembelajar dengan sumber belajar yang lain, dan evaluasi.

f. Metode Pembelajaran *E-Learning*

1) *Synchronous*

Synchronous berarti “pada waktu yang sama”. Jadi metode *synchronous* adalah metode pembelajaran, dimana proses tersebut

terjadi pada saat yang mereka pendidik sedang mengajar dan peserta didik sedang belajar. Hal tersebut memungkinkan interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik, baik melalui internet maupun intranet. Dan synchronous sering pula dinamakan virtual classroom.

2) *Asynchronous*

Asynchronous berarti “tidak pada waktu yang bersamaan”. Jadi seseorang dapat mengakses pelajaran pada waktu yang berbeda dengan pendidik saat memberikan pelajaran. Metode ini paling banyak digunakan di dunia khususnya Indonesia.

G. Metode Penelitian

1. Metode Penentuan Subyek

a. Penentuan Populasi

Populasi adalah jumlah keseluruhan dari subyek yang akan diteliti, adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Mahasiswa aktif Fakultas Kedokteran Angkatan 2008 Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Adapun alasan peneliti hanya memfokuskan mahasiswa angkatan 2008 bertujuan untuk lebih mendapatkan hasil penelitian yang akurat dan berbagai pertimbangan lainnya seperti pengalaman yang di alami serta kesibukan yang dihadapi oleh para mahasiswa. Dari data yang diperoleh di lapangan, jumlah

Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Angkatan 2008 dapat di rinci sebagai berikut:

Tabel 1 : Total Mahasiswa Fakultas Kedokteran Angkatan 2008
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

No	Prodi	Angkatan	Jumlah
1	Kedokteran Umum	2008	200
2	Kedokteran Gigi	2008	91
3	Ilmu Keperawatan	2008	151
Total Keseluruhan			442

Sumber : Bagian Pengajaran FK UMY

b. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari populasi yang dipakai sebagai dasar untuk memperoleh keterangan. Karena populasinya tidak homogen maka dalam pengambilan sampel, peneliti menggunakan metode stratifikasi random sampling. Hal ini dimaksudkan karena sampel acak sederhana dievaluasi secara obyektif. Dalam penelitian ini penulis membagi populasi berdasarkan strata jurusan. Penulis mengambil 15% dari jumlah populasi dengan dengan metode stratifikasi random sampling 15% dari populasi dan sesuai dengan pernyataan Suharsimi Arikunto (2006: 134) :

“Apabila Subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya

jika jumlah subyeknya besar dapat diambil antara 10% - 15%, Atau 20% - 30% lebih.”

Dari langkah penelitian sampel di atas maka akan diperoleh sampel penelitian sebagai berikut:

Tabel 2

Persentase Jumlah Responden

Prodi	Persentase	Jumlah
Kedokteran Umum	200 x 15%	30 Mahasiswa
Kedokteran Gigi	91 x 15%	13,6(14)Mahasiswa
Ilmu Keperawatan	151 x 15%	22,6(23) Mahasiswa
Jumlah Keseluruhan		67 Mahasiswa

2. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Metode observasi ini digunakan untuk mendapatkan data persepsi mahasiswa serta sejauh mana mahasiswa Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Angkatan 2008 memanfaatkan *e-learning system* (ELS) dengan menggunakan pengamatan yang khusus.

b. Metode interview atau wawancara

Metode wawancara adalah suatu metode yang digunakan pewawancara untuk memperoleh informasi lisan dari terwawancara (Suaharsimi Arikunto, 2006: 227)

Metode wawancara yang peneliti pakai adalah wawancara tak berstruktur (bebas) disini responden boleh menjawab secara bebas menurut isi hati/pikirannya. Waktunya tidak ditentukan, sehingga baik pewawancara maupun responden dapat menjiwainya, sehingga responden secara spontan dapat mengeluarkan segala sesuatu yang ingin dikemukakanya. Dengan demikian, pewawancara mendapat gambaran yang lebih luas tentang masalah itu karena setiap responden bebas meninjau dari berbagai aspek menurut pendirian dan pemikiran masing-masing. Metode ini digunakan untuk memperoleh informasi guna mendapatkan penjelasan tentang *e-learning system* (ELS) di Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, dengan mewancarai beberapa mahasiswa dan pihak-pihak yang terlibat dalam penerapan *e-learning*.

c. Metode Angket (Kuesioner)

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang diketahuinya.

Angket yang digunakan peneliti adalah angket tertutup yang terdiri atas pertanyaan/pernyataan dengan sejumlah jawaban tertentu sebagai pilihan.

Angket ini sebagai alat pengukuran sikap yang menunjukkan gradasi intensitas sikap.

Metode ini digunakan untuk memperoleh jawaban dari responden tentang sejauh mana persepsi dan sejauh mana mahasiswa memanfaatkan *e-learning system* (ELS) di Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Adapun angket (kuesioner) dalam penelitian berjumlah 20 item soal yang mengacu pada 3 indikator, dimana pada masing-masing indikator telah terwakili dalam beberapa pertanyaan, yaitu:

- 1) Fitur/layanan pembelajaran *e-learning*, yaitu sejauh mana persepsi dan sejauh mana mahasiswa memanfaatkan fitur (layanan) pembelajaran *e-learning system* (ELS), yang mana dipaparkan pada item soal :
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, dan 9.
- 2) Keuntungan pembelajaran *e-learning*, yaitu sejauh mana persepsi mahasiswa terhadap keuntungan pembelajaran *e-learning* baik bagi mahasiswa, Dosen maupun fakultas, yang mana dipaparkan pada item soal : 10, 11, 12, 13, dan 14.
- 3) Metode/sistem pembelajaran *e-learning*, yaitu sejauh mana persepsi mahasiswa terhadap metode pembelajaran *e-learning*, yang mana dipaparkan pada item soal : 15, 16, 17, 18, 19, dan 20

Untuk memperjelas eksistensi kuesioner di atas, peneliti membagi kuesioner tersebut menjadi dua kategori, yaitu:

- 1) Kuesioner *favourable* (pernyataan positif), sebagaimana dapat dilihat pada item kuesioner nomor : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 17, 18, 19, dan 20.

Pada kategori kuesioner ini, responden yang memilih jawaban akan diberi skor dengan ketentuan sebagai berikut:

- a) Sangat Setuju : 5
- b) Setuju : 4
- c) Netral : 3
- d) Kurang Setuju : 2
- e) Tidak Setuju : 1

- 2) Kuesioner *unfavourable* (pernyataan negative), sebagaimana dapat dilihat pada item kuesioner nomor : 13, 14, 15, dan 16.

Pada kategori kuesioner ini, responden yang memilih jawaban akan diberi skor dengan ketentuan sebagai berikut:

- a) Sangat Setuju : 1
- b) Setuju : 2
- c) Netral : 3

d) Kurang Setuju : 4

e) Tidak Setuju : 5

Dengan metode ini, peneliti ingin mengetahui sejauh mana persepsi dan sejauh mana mahasiswa memanfaatkan *e-learning system* (ELS) di Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

d. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal atau variable berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda dan sebagainya. (Suharsimi Arikunto, 2006: 231)

Metode ini juga digunakan untuk mendapatkan informasi hal-hal yang berkenaan dengan *e-learning* di Fakultas Kedokteran UMY serta tentang sejarah dan perkembangan Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (UMY), keadaan dosen, sarana prasarana yang ada, struktur organisasi, profil dan sebagainya.

3. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

a. Validitas Instrumen

Validitas instrumen adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Suatu

instrumen yang valid atau sah mempunyai kevalidan yang tinggi, sebaliknya instrumen yang kurang valid memiliki validitas rendah. (Suharsimi Arikunto, 2006: 168)

Dalam penelitian ini menggunakan validitas internal yaitu dengan cara melakukan analisis butir. Validitas internal dicapai bila terdapat kesesuaian antara bagian-bagian instrumen dengan instrumen secara keseluruhan. Dengan kata lain sebuah instrumen dikatakan memiliki validitas internal apabila setiap bagian instrumen mendukung "missi" instrumen secara keseluruhan, yaitu mengungkap data dari variable/indikator yang dimaksud.

Untuk menguji validitas setiap butir maka skor-skor yang ada pada butir yang dimaksud dikorelasikan dengan skor total. Skor butir dipandang sebagai nilai X dan skor total dipandang sebagai nilai Y. Dengan diperolehnya indeks validitas setiap butir dapat diketahui dengan pasti butir-butir manakah yang tidak memenuhi syarat ditinjau dari validitasnya (Suharsimi Arikunto, 2006: 178).

Rumus yang digunakan adalah rumus korelasi *product moment* yaitu sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N(\sum X^2) - (\sum X)^2\} \{N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi skor item dan skor total

$\sum X$ = Jumlah skor item

ΣY = Jumlah skor total

ΣXY = Jumlah perkalian skor item dengan skor total

ΣX^2 = Jumlah kuadrat skor item

ΣY^2 = Jumlah kuadrat skor total

N = Banyaknya subyek

(Masri Singarimbun, Sofian Effendi, 1989 :139)

Untuk menentukan valid tidaknya alat ukur atau instrumen tersebut dengan cara mengkonsultasikan hasil perhitungan korelasi dengan tabel nilai kritis dan r *product moment* pada taraf kepercayaan 95 % atau taraf signifikansi 5 %. Apabila perhitungan koefisien korelasi lebih besar dibandingkan dengan nilai yang ada pada r tabel , maka dinyatakan sudah valid sehingga instrumen sudah layak. Untuk mempermudah perhitungannya dibantu dengan program SPSS 12.0 for windows.

Hasil analisis validitas per butir angket dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3

Hasil Validitas Item Angket

No. Butir	r_{xy}	r_{tabel}	Kriteria
1	0,65	0,361	Valid
2	0,75	0,361	Valid
3	0,58	0,361	Valid
4	0,62	0,361	Valid
5	0,63	0,361	Valid
6	0,33	0,361	Tidak Valid
7	0,59	0,361	Valid
8	0,76	0,361	Valid
9	0,42	0,361	Valid

10	0,56	0,361	Valid
11	0,53	0,361	Valid
12	-0,08	0,361	Tidak Valid
13	-0,02	0,361	Tidak Valid
14	0,65	0,361	Valid
15	0,364	0,361	Valid
16	0,39	0,361	Valid
17	0,58	0,361	Valid
18	0,53	0,361	Valid
19	0,5	0,361	Valid
20	0,68	0,361	Valid
21	0,24	0,361	Tidak Valid
22	0,42	0,361	Valid
23	0,6	0,361	Valid
24	0,03	0,361	Tidak Valid
25	0,02	0,361	Tidak Valid

Sumber : data primer, diolah

Berdasarkan hasil uji validitas di atas bahwa item nomor 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 14, 15, 16, 17, 18, 19,20, 22, dan 23, bisa dikatakan valid karena menunjukkan bahwa $r_{xy} > r_{tabel}$. Sedangkan untuk butir item nomor 6, 12, 13, 21, 24 dan 25 belum bisa dikatakan valid karena $r_{xy} < r_{tabel}$. Akan tetapi, untuk menjaga kualitas penelitian ini peneliti akan menghilangkan item-item tersebut karena belum memenuhi kriteria validitas. Dengan demikian, jumlah item angket pada penelitian ini adalah sebanyak 20 item/butir soal.

Kemudian untuk lebih meyakinkan dari item-item yang dinyatakan valid maka peneliti melakukan pengujian analisis validitas yang kedua yang mana hasil dari analisis tersebut dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4

Hasil Validitas Item Angket kriteria valid

No. Butir	r_{xy}	r_{tabel}	Kriteria
1	0,610	0,361	Valid
2	0,779	0,361	Valid
3	0,615	0,361	Valid
4	0,612	0,361	Valid
5	0,656	0,361	Valid
6	0,528	0,361	Valid
7	0,755	0,361	Valid
8	0,380	0,361	Valid
9	0,536	0,361	Valid
10	0,463	0,361	Valid
11	0,695	0,361	Valid
12	0,422	0,361	Valid
13	0,475	0,361	Valid
14	0,620	0,361	Valid
15	0,603	0,361	Valid
16	0,592	0,361	Valid
17	0,688	0,361	Valid
18	0,397	0,361	Valid
19	0,635	0,361	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas di atas bahwa seluruh item pada kuesioner tersebut bisa dikatakan benar-benar valid karena menunjukkan bahwa $r_{xy} > r_{tabel}$.

b. Reliabilitas Instrumen

Reliabel artinya dapat dipercaya, atau dapat diandalkan. Reliabilitas instrumen menunjukkan suatu penelitian bahwa sebuah instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai pengumpulan data karena instrument itu sudah baik, sehingga mampu dan dapat mengungkapkan data yang dipercaya (Suharsimi Arikunto, 2006: 178).

Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan Rumus Alpha dan dibantu dengan menggunakan program SPSS 12.0 for windows.

Rumus Alpha digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 dan 0, misalnya angket atau soal bentuk uraian.

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma^2 t} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir

$\sum \sigma_1^2$ = varians total

(Suharsimi Arikunto, 2006: 196)

Hasil reliabilitas menggunakan rumus alpha diperoleh $r_{11} = 0,8354$ sedangkan $r_{tabel} = 0,361$. Karena $r_{11} > r_{tabel}$ dengan demikian dapat disimpulkan bahwa angket yang terdiri dari 25 item tersebut reliabel.

Adapun untuk hasil reliabilitas pada angket tersebut (item-item yang berkriteria valid) diperoleh $r_{11} = 0,892$ sedangkan $r_{tabel} = 0,361$ Karena $r_{11} > r_{tabel}$ dengan demikian dapat disimpulkan bahwa angket tersebut reliabel.

4. Analisis Data

Analisis data merupakan langkah yang sangat penting dalam penelitian, terutama apabila penelitian tersebut bermaksud untuk mengambil kesimpulan dari masalah yang diteliti. Untuk menganalisis data diperlukan suatu cara/metode analisis data. Metode analisis data digunakan untuk mengubah atau menganalisis data hasil penelitian agar dapat diinterpretasikan sehingga laporan yang dihasilkan mudah dipahami.

a. Analisis Kualitatif

Dalam penelitian kualitatif, teknik ini tidak berupa angka, lebih menekankan analisisnya pada proses penyimpulan deduktif dan induktif serta analisis terhadap dinamika hubungan antar fenomena yang diamati dengan menggunakan logika ilmiah. Dengan membuat rumusan-rumusan kesimpulan-kesimpulan dari data yang terkumpul data tersebut diolah dengan pemikiran-pemikiran dan logika yang tepat.

b. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Metode ini digunakan untuk mendeskripsikan masing-masing indikator agar lebih mudah dalam memahaminya, maksudnya adalah data yang diperoleh dikuantitatifkan untuk mempermudah dalam menggambarkan keadaan suatu obyek atau peristiwa yang bersifat sebagai data kualitatif. Dalam penelitian ini, analisis deskriptif digunakan untuk mengkaji indikator yang ada dalam penelitian dengan demikian dapat diketahui sejauh mana persepsi dan sejauh mana mahasiswa memanfaatkan

e-learning system (ELS) di Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Secara garis besar analisis data meliputi tiga langkah yaitu:

- a) Persiapan
- b) Tabulasi
- c) Penerapan data sesuai dengan pendekatan penelitian

Kemudian untuk menganalisa data-data numerical (data-data yang telah berbentuk angka, peneliti menggunakan rumus persentase sederhana, yaitu:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Nilai persentase persepsi terhadap *e-learning*.

F = Jumlah frekuensi jawaban *multiple choice* items yang diperoleh dari kesioner peserta didik.

N = Jumlah seluruh peserta didik yang menjawab pertanyaan dalam kuesioner.

H. Sistematika Pembahasan Skripsi

Secara keseluruhan sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari bagian formalitas, isi dan penutup (berjumlah empat bab). Adapun untuk bagian formalitas terdiri atas : halaman sampul, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, isi dan daftar tabel.

Kemudian dilanjutkan pada bagian isi yang mencakup beberapa bab, sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Meliputi latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Hasil Penelitian, Tinjauan Pustaka, Kerangka Teoritik, Metode Penelitian, Sistematika Penulisan Skripsi.

Bab II Gambaran Umum Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Gambaran umum atau profil, filosofi, visi, misi, tujuan, motto, profil lulusan, Keadaan Dosen, Keadaan Mahasiswa, Sarana dan Prasarana Pengajaran, Struktur Organisasi.

Bab III Analisa Data Tentang Persepsi Serta Sejauh Mana Mahasiswa Angkatan 2008 Fakultas Kedokteran Memanfaatkan *E-Learning System* (ELS) Di Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Bab ketiga ini merupakan pembahasan dan penyajian data hasil angket tentang persepsi mahasiswa terhadap *E-Learning System* (ELS) Sejauh Mana Mahasiswa Angkatan 2008 Fakultas Kedokteran Memanfaatkan *E-Learning System* (ELS) Di Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

BAB IV PENUTUP

Meliputi Kesimpulan bahasan Penelitian, Saran-saran, Kata Penutup, daftar pustaka, daftar lampiran dan daftar riwayat hidup.