

# IMPLEMETASI E- LEARNING BERBASIS KONSTRUKTIVISME DALAM PEMBELAJARAN RESEARCH ON LANGUAGE TEACHING

**Tahrur**

E-Mail: [runtah98@yahoo.com](mailto:runtah98@yahoo.com)

Universitas PGRI Palembang

\* E-Mail: [runtah98@yahoo.com](mailto:runtah98@yahoo.com)

## Abstrak

Pembelajaran daring (e-learning) telah dipandang sebagai solusi terbaik untuk menggantikan pembelajaran konvensional selama masa pandemi covid-19. Akan tetapi, e-learning perlu diintegrasikan dengan aspek pedagogi yang tepat. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan bagaimana keaktifan dan hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran Research on Language Teaching ( RoLT) melalui penerapan e-learning berbasis konstruktivisme. Sampel penelitian berjumlah 39 mahasiswa yang diambil secara conviniece sampling. Metode eksperimen dengan rancangan One-Short Case Study digunakan. Data dikumpulkan melalui penilaian proses dan hasil dalam bentuk pengamatan, refleksi, tugas dan tes akhir. Data dianalisis berdasarkan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa sangat aktif dalam pembelajaran yang dibuktikan oleh rerata skor pengamatan yang mencapai 86, 23. Rata-rata hasil belajar mencapai 76, 18 dalam refleksi; 86, 18 dalam penyelesaian tugas dan 78, 05 dalam tes akhir. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan e-learning berbasis konstruktivisme mendorong partisipasi aktif mahasiswa dalam belajar dan dapat menghasilkan hasil belajar yang baik. Disarankan para dosen untuk menerapkan pembelajaran daring berbasis konstruktivisme dalam melaksanakan aktivitas pembelajarannya.

**Kata kunci:** *pembelajaran, e-learning, konstruktivisme, dan hasil belajar*

## Abstract

E-learning has been considered as the best solution to replace conventional instruction during the COVID-19 pandemic. However, it needs to be integrated with the right pedagogical aspects. This study aimed to find out how active students are and their learning achievement in Research on Language Teaching (RoLT) learning through the application of constructivism-based e-learning. The research sample amounted to 39 students who were taken by convenience sampling. An experimental method with a One-shot case study was used. Data were collected through process and product assessment in the forms of observation, tasks, reflections, and test. Descriptive statistics was performed to analyze the data. Results showed that the students were very active in learning process as evidenced by the average score of observation which reached 86. 23. The average scores of learning achievement reached 76.18 in the reflection; 86.18 in the task completion, and 78.05 in the test. These findings indicate that the application of constructivism-based e-learning promotes students to participate actively in learning and is able to produce good learning achievement. It is recommended that the lecturers implement constructivism-based e-learning for their teaching-learning activities.

**Keywords:** *learning, e-learning, constructivism, learning achievement*

## 1. Pendahuluan

Pembelajaran jarak jauh berbasis Teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK) dan jaringan internet, yang sering disebut dengan istilah e-learning

merupakan suatu solusi untuk mengatasi pembelajaran tatap muka pada masa pandemi covid 19. Salah satu jenis e-learning yang digunakan adalah jenis Learning manajement system (LMS).

Perangkat lunak ini hanyalah sebuah perangkat atau tool yang operasionalnya berada di tangan pendidik untuk melaksanakan pembelajaran. Oleh karena itu, dosen dituntut untuk mampu mengintegrasikannya dengan materi perkuliahan dan pedagogi yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Hasil pengintegrasian ketiga hal tersebut akan menghasilkan suatu model pembelajaran, yaitu suatu kerangka konseptual sebagai pedoman umum dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan (Saefuddin & Berdiati, 2014), karena model pembelajaran dikembangkan berdasarkan rasional teoretik logis tentang apa dan bagaimana peserta didik belajar (Ngalimun, 2016).

Salah teori belajar yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran e-learning adalah konstruktivisme. Pannen dkk (2012) menyatakan bahwa konstruktivisme merupakan aliran filsafat pengetahuan yang memandang bahwa pengetahuan manusia merupakan hasil konstruksi manusia itu sendiri. Proses pembentukan pengetahuan ini sangat dipengaruhi oleh berbagai pengalaman dan pengetahuan awal dan bahasa merupakan alat yang sangat penting dalam proses merekonstruksi pengetahuan itu. Konstruktivisme memiliki dua ide utama, yaitu pembelajar/peserta didik aktif dalam mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri, dan interaksi sosial dipandang penting bagi pengkonstruksian pengetahuan (Bruning, Schraw, Norby & Ronning, 2004 dalam Supardan, 2016: 1). Berkaitan dengan ide utama tersebut, Widodo (2004) menyatakan bahwa konstruktivisme didasari oleh tiga prinsip dasar yaitu bahwa pengetahuan merupakan: (a) hasil konstruksi manusia, (b) hasil interaksi sosial, dan (c) bersifat tentatif. Dengan demikian konstruksi pengetahuan pada diri peserta didik hanya dapat terjadi bila peserta didik secara aktif melakukan interaksi dalam pembelajaran (Hamid, Hilmi dan Mustofa, 2019) dan

pembelajaran berpusat pada peserta didik. Ini berarti bahwa dalam pembelajaran konstruktivistik, pendidik dituntut untuk mampu memfasilitasi peserta didik untuk melakukan interaksi baik dengan bahan/sumber belajar, teman dan pendidik sehingga, proses pembentukan pengetahuan pada diri peserta didik dapat terjadi secara aktif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan. Melalui interaksi tersebut, proses rekonstruksi pengetahuan dapat terjadi secara berulang-ulang sehingga pengetahuan yang dihasilkan dapat dicapai oleh peserta didik. Yang menjadi permasalahan adalah bagaimana implementasi konsep tersebut dalam pembelajaran.

Ada beberapa prinsip yang perlu dipertimbangkan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran konstruktivistik. Secara umum, prinsip-prinsip tersebut mencakup: (a) pengetahuan dibangun oleh peserta didik, (b) pendidik bukan mentransfer pengetahuan kepada peserta didik, (c) peserta didik aktif mengkonstruksi pengetahuan, dan (d) pendidik berperan sebagai motivator dan fasilitator untuk terjadinya interaksi social dalam pembelajaran (Rosiyanti, 2015). Lebih lanjut, Supardan (2016: 6-7) merinci bahwa prinsip-prinsip pembelajaran berbasis konstruktivisme antara lain sebagai berikut.

- a. Belajar merupakan proses aktif, yaitu pembelajar secara aktif mengkonstruksikan belajarnya melalui berbagai macam input yang diterima.
- b. Pembelajar belajar dengan paling baik melalui penyelesaian berbagai konflik kognitif.
- c. Belajar adalah pencarian makna. Pembelajar secara aktif berusaha mengkonstruksikan makna.
- d. Konstruksi pengetahuan tidak bersifat individual semata, tetapi juga sosial melalui interaksi dengan teman sebaya, guru, orang tua dan sebagainya.

- e. Agar konstruksi pengetahuan dapat terjadi secara efektif pada diri pembelajar, guru harus memiliki pengetahuan yang baik tentang perkembangan anak dan teori belajar.

Untuk mengimplementasikan prinsip-prinsip tersebut di atas, prosedur atau tahapan pembelajaran konstruktivistik telah dikemukakan oleh beberapa peneliti. Secara umum, pembelajaran konstruktivistik terdiri dari lima tahapan, yaitu pendahuluan, eksplorasi, rekonstruksi, aplikasi dan review dan evaluasi (Widodo, 2004). Pada tahap pendahuluan, pendidik menyiapkan pembelajar untuk mengikuti pembelajaran sedangkan pada tahap eksplorasi dilakukan pengidentifikasiian dan pengaktifan pengetahuan awal yang sudah dimiliki peserta didik. Tahap rekonstruksi merupakan tahap penyusunan kembali/rekonstruksi pengetahuan awal dikaitkan dengan hal baru yang dipelajari sehingga terbentuk konsep baru yang diharapkan. Selanjutnya tahap aplikasi, yaitu penerapan konsep yang telah dikonstruksi pada kondisi nyata. Tahap yang terakhir adalah tahap review dan evaluasi yaitu peninjauan kembali apa yang telah terjadi pada diri peserta didik terkait dengan konsep yang telah dipelajari. Tahapan atau Langkah-langkah pembelajaran konstruktivistik sangat tergantung dari kecenderungan model pembelajaran yang digunakan karena tidak mungkin untuk menciptakan pembelajaran konstruktivistik yang bersifat generik (Supardan, 2016). Setidaknya ada tiga model yang dapat digunakan di dalam model pembelajaran berbasis konstruktivisme (Supardan, 2016: 6 – 7), yaitu (a) model siklus belajar, (b) model Gagnon & Collay, dan (c) model McClintock dan Black. Secara umum, model-model tersebut dirancang untuk mendorong pembelajar/peserta didik belajar secara aktif melalui interaksi dengan teman, bahan ajar, dan pendidik. Peran pembelajar/peserta didik sebagai negosiator makna dalam mengkonstruksi

pengetahuan dan pendidik sebagai motivator dan fasilitator, yaitu mendorong dan memfasilitasi terjadinya interaksi sehingga konstruksi pengetahuan pada diri pembelajar dapat dicapai sesuai dengan tujuan yang ditentukan.

Penelitian terhadap penerapan pembelajaran berbasis konstruktivisme telah banyak dilakukan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, pembelajaran konstruktivistik dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional pada tingkat satuan pendidikan yang berbeda-beda (Abdurrahmansyah, 2014; Jabir, Ratman dan Laganing, 2014; & Rosiyanti, 2015). Penelitian tersebut dilakukan menggunakan metode eksperimen yang dilaksanakan secara tatap muka langsung. Pembelajaran tatap muka ini memungkinkan guru untuk lebih dekat dengan peserta didik secara fisik dan interaksi dapat dilakukan dengan lebih leluasa. Bagaimana dengan e-learning, inilah pertanyaan yang perlu dicarikan solusinya.

Dalam pembelajaran daring (e-learning), mahasiswa membutuhkan kejelasan tujuan, kejelasan petunjuk belajar, ketersediaan dan keteraksesan bahan ajar, motivasi dan kepedulian, interaksi dan diskusi, kesempatan dan fleksibilitas, refleksi dan umpan balik (Tahrin, 2019). Berdasarkan kebutuhan tersebut, implementasikan pembelajaran daring berbasis konstruktivisme, secara konseptual dapat dilakukan melalui tahapan kegiatan: orientasi, pengamatan, presentasi dan diskusi, refleksi, penguatan dan aplikasi (Tahrin, 2019: 41-44). Pada tahap orientasi, mahasiswa diperkenalkan terhadap deskripsi mata kuliah, tujuan, apa yang akan dipelajari, bagaimana sistem pembelajarannya dan lainnya untuk jangka waktu satu semester. Secara detail hal tersebut dituangkan di dalam RPS, diunggah dan didiskusikan baik secara sinkronus maupun asinkronus. Pada tahap

pengamatan, mahasiswa melakukan interaksi dengan bahan ajar pada setiap topik kegiatan pembelajaran, yaitu membaca bila materi berupa teks dan mengamati bila materi berupa multi media, seperti video. Beberapa pertanyaan diberikan sebelum mahasiswa mengamati video atau membaca teks untuk merangsang keingintahuan mahasiswa terhadap topik yang akan dipelajari. Hasil membaca teks atau mengamati video dikomunikasikan melalui presentasi dan dilanjutkan dengan diskusi. Di dalam presentasi dan diskusi terjadi interaksi antar mahasiswa dengan mahasiswa dan mahasiswa dengan dosen. Pada tahap ini konflik-konflik ide terjadi dan dosen berperan untuk terus memotivasi dan memfasilitasi agar interaksi terus terjadi dan konstruksi pengetahuan lebih terfokus. Tahap selanjutnya adalah refleksi. Pada tahap ini, mahasiswa melakukan perenungan diri tentang apa yang sesungguhnya telah dipelajari, kekurangannya dan kemungkinan solusi yang ditawarkan. Hasil refleksi dapat menggambarkan hasil konstruksi pengetahuan oleh mahasiswa. Hasil refleksi ditulis dan diunggah. Tahap penguatan merupakan upaya untuk memperoleh konstruksi pengetahuan mahasiswa yang tepat. Penguatan didasarkan pada hasil koreksi atau penilai refleksi, hal-hal yang masih kurang atau salah disampaikan baik secara klasikal maupun individual melalui LMS atau media lain seperti whatsapp group atau individu. Tahap aplikasi merupakan tahap penerapan pengetahuan yang telah dikonstruksi mahasiswa. Pada tahap ini, mahasiswa diberikan beberapa isu terkini berkaitan dengan RoLT, kemudian mahasiswa diminta untuk menyusun proposal penelitian sebagai tugas akhir perkuliahan. Proses pembelajaran daring dalam penelitian ini menggunakan tahapan-tahapan tersebut untuk mengetahui bagaimana keaktifan dan hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran RoLT.

Keaktifan belajar pembelajar merupakan suatu keadaan, kegiatan atau perilaku pembelajar yang terjadi pada diri pembelajar. Hal ini dapat diindikasikan oleh keterlibatan pembelajar secara aktif, misalnya menghadiri setiap sesi pembelajaran, menyimak, bertanya, menjawab pertanyaan atau menyampaikan pendapat, menyelesaikan tugas-tugas, keterlibatan dalam kelompok dan sebagainya. Oleh karena itu, keaktifan belajar pembelajar dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan pembelajar baik yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan (Sardiman, 2011). Pembelajaran yang berkualitas akan mendorong kemungkinan terjadinya keterlibatan pembelajar secara aktif dalam pembelajaran (Surtikanti & Santoso, 2007). Dengan demikian, semakin berkualitasnya pembelajaran diharapkan dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.

Hasil belajar pada dasarnya merupakan suatu perubahan yang terjadi pada diri pembelajar setelah mengikuti berbagai kegiatan pengalaman belajar dalam pembelajaran. Perubahan-perubahan tersebut dapat mencakup beberapa aspek, seperti penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap. Sudjana (2005) mendefinisikan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki pembelajar setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan yang dimiliki pembelajar setelah menerima pengalaman belajar diharapkan akan lebih baik. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar tersebut, pendidikan dapat melakukan penilaian baik dengan tes maupun non tes, seperti pengamatan, angket, dokumentasi dan sebagainya. Tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan bagaimana keaktifan dan hasil belajar mahasiswa mata kuliah RoLT melalui implementasi pembelajaran daring berbasis konstruktivisme.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di program studi Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Palembang pada semester genap tahun akademik 2020-2021. Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa yang terdaftar sebagai peserta perkuliahan RoLT pada LMS Sisfo yang berjumlah 120 orang mahasiswa yang terbagi dalam tiga kelompok kelas. Sampel penelitian berjumlah 39 orang mahasiswa semester 6 program studi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas PGRI Palembang yang diambil secara convenience sampling. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan rancangan one shot case study. Metode penelitian ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya suatu hubungan sebab akibat antar variable sebagai dampak dari adanya suatu perlakuan (Fraenkle, Wallen & Hyun, 2012). Dalam penelitian ini, terdapat dua variable yaitu, penerapan e-learning berbasis konstruktivisme sebagai variabel bebas dan hasil belajar RoLT sebagai variabel terikat. Sampel diberikan perlakuan menggunakan pembelajaran e-learning berbasis konstruktivisme dalam perkuliahan RoLT dan selanjutnya dilakukan penilaian untuk mengetahui keaktifan belajar dan hasil belajar mahasiswa.

*E-learning* berbasis konstruktivisme dalam penelitian ini secara operasional dimaknai sebagai pembelajaran secara daring dengan menggunakan LMS Sisfo Universitas PGRI Palembang dengan menerapkan prinsip dan langkah-langkah pembelajaran konstruktivistik yang mencakup orientasi, pengamatan, presentasi dan diskusi, refleksi, penguatan dan aplikasi dalam perkuliahan RoLT. Keaktifan belajar mahasiswa secara operasional diartikan sebagai suatu kegiatan atau perilaku mahasiswa selama pembelajaran berlangsung yang ditandai dengan keterlibatannya secara aktif dalam

kehadiran mengikuti e-learning, presentasi, diskusi, refleksi, dan penyelesaian tugas. Sedangkan hasil belajar mahasiswa didefinisikan sebagai gambaran kemampuan penguasaan pengetahuan tentang RoLT dalam bentuk skor atau nilai setelah mengikuti pembelajaran daring berbasis konstruktivisme.

Data keaktifan belajar mahasiswa dikumpulkan melalui penilaian keaktifan belajar menggunakan lembar pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung pada setiap kegiatan pembelajaran. Sedangkan hasil belajar dikumpulkan melalui penilaian berupa tes dan non tes. Penilaian non tes dilakukan melalui refleksi pembelajaran oleh mahasiswa pada setiap kegiatan pembelajaran dan tugas akhir. Tugas akhir ini diberikan dalam bentuk pembuatan proposal penelitian sebagai implementasi penguasaan pengetahuan procedural RoLT. Sedangkan penilaian hasil belajar melalui tes dilakukan pada akhir semester dalam bentuk essay. Validitas instrumen pengumpul data didasarkan pada validitas isi (content validity). Sedangkan, untuk menjamin kestabilan/kejelasan data yang dikumpulkan digunakan reliabilitas antar penilai (inter-rater reliability). Data yang telah dikumpulkan menggunakan instrumen penilaian tersebut, dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2017).

## 3. Hasil dan Pembahasan

Sebagaimana telah dijelaskan pada bagian terdahulu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keaktifan dan hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran mata kuliah RoLT melalui e-learning berbasis konstruktivisme. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan hasil analisis statistik deskriptif terhadap keaktifan

belajar, hasil refleksi, penyelesaian tugas akhir dan hasil tes, hasil belajar mahasiswa dapat disedkripsikan sebagai berikut.

**a. Keaktifan Belajar Mahasiswa**

Keaktifan belajar mahasiswa merupakan suatu kegiatan atau perilaku mahasiswa yang menggambarkan keterlibatannya secara aktif dalam pembelajaran pada setiap kegiatan pembelajaran yang dapat dilihat dari aspek kehadiran, interaksi dalam presentasi dan diskusi, dan penyelesaian tugas-tugas belajar. Berdasarkan hasil penilaian pada aspek tersebut, secara umum keaktifan mahasiswa dalam belajar dapat diuraikan bahwa skor rata-rata 86, 23; skor tertinggi 95; skor terendah 60 dengan skor rentang 35. Secara lebih rinci, skor keaktifan mahasiswa dalam belajar RoLT melalui e-learning berbasis konstruktivisme disajikan pada table 1.

Tabel 1. Distribusi frekuensi nilai keaktifan mahasiswa

No.	NILAI	Frekuensi	
		Absolut (f)	Relatif (%)
1	59 - 65	2	5, 13
2	66 - 72	1	2, 56
3	73 - 79	4	10, 26
4	80 - 86	9	23, 07
5	87- 93	9	23, 07
6	94 - 100	14	35, 89
JML		39	100

Berdasarkan table 1, diketahui bahwa persentase tertinggi nilai keaktifan mahasiswa dalam pembelajaran RoLT e-learning berbasis konstruktivisme berada pada kisaran 94 – 100, yaitu 35,89%. Selanjutnya diikuti oleh nilai yang berada pada kisaran 87 – 93 dan 80 – 86, yang masing-masing persentasenya adalah 23, 07%.

Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran daring berbasis konstruktivisme dapat mendorong mahasiswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran RoLT. Mengacu pada

nilai rata-rata tersebut, yaitu 86, 23, keaktifan mahasiswa dalam belajar melalui e-learning berbasis konstruktivisme dapat dikategorikan sangat. Hasil penelitian ini memperkuat hasil penelitian yang dilakukan Abdurrahmansyah (2014) yang menemukan bahwa implementasi pembelajaran berbasis konstruktivisme juga meningkatkan hasil belajar dan keaktifan belajar siswa.

**b. Hasil Refleksi Pembelajaran**

Refleksi pembelajaran merupakan suatu kegiatan mahasiswa untuk melakukan introspeksi diri tentang apa yang telah dilakukan dalam mempelajari suatu materi atau bahan ajar pada setiap topik. Mahasiswa mendeskripsikan tentang apa yang telah dipelajari, kelebihan dan kekurangannya dan solusi yang mungkin dapat dilakukan. Refleksi dinarasikan dengan menggunakan kata-kata sendiri sebagai wujud kemampuan dalam merekonstruksi pengetahuannya setelah melakukan interaksi dalam belajar. Berdasarkan penilaian hasil refleksi tersebut diketahui bahwa nilai refleksi terting adalah 85, nilai terendah 60, dan rata-ratanya 76,18. Secara lebih rinci, distribusi frekuensi nilai refleksi mahasiswa disajikan pada table 2.

Tabel 2. Distribusi frekuensi nilai refleksi mahasiswa

No.	NILAI	Frekuensi	
		Absolut (f)	Relatif (%)
1	56 -60	3	7, 69
2	61 -65	1	2, 56
3	66 - 70	5	12, 82
4	71 - 75	10	25, 64
5	76 - 80	6	15, 38
6	81 - 85	14	35, 9
Jumlah		39	100

Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa frekuensi absolut tertinggi nilai hasil refleksi mahasiswa berada pada kisaran nilai 81 – 85, yaitu 14 orang dengan frekuensi relatifnya 35, 9%. Selanjutnya,

diikuti oleh kisaran nilai 71 – 75, yaitu 10 orang dengan frekuensi relatifnya mencapai 25, 64% , dan persentase terbesar yang ketiga adalah nilai dengan kisaran antara 76 – 80, yaitu sebanyak 6 orang mahasiswa atau 15, 38%.

Refleksi merupakan gambaran introspeksi diri terhadap hasil konstruksi pengetahuan mahasiswa terhadap apa yang dipelajari setelah melalui serangkaian proses interaksi baik dengan bahan ajar, teman, dan dosen. Keterbukaan, tanggung jawab dan kepedulian dalam belajar sangat berperan untuk menarasikan refleksi. Mengacu pada nilai rata-rata hasil refleksi di atas, yaitu 76, 18, hasil belajar mahasiswa dilihat dari aspek kemampuan refleksi dapat digolongkan dalam kategori baik. Hasil penelitian ini memberikan penguatan secara empiris terhadap hasil penelitian yang dilakukan oleh Abdurrahmansyah (2014) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis konstruktivisme meningkatkan keterbukaan, kepedulian dan tanggung jawab siswa dalam belajar. Hasil refleksi dalam pembelajaran berbasis konstruktivisme ini menunjukkan pentingnya refleksi dalam pembelajaran (Rangkuti, 2014).

**c. Hasil Tugas Akhir**

Dalam penelitian ini, hasil belajar mahasiswa juga dilihat dari kemampuan menyelesaikan tugas akhir perkuliahan. Tugas yang diberikan mahasiswa adalah berupa proposal penelitian berbahasa Inggris sesuai dengan minat penelitiannya. Tugas ini diinformasikan pada awal pertemuan supaya mahasiswa mengetahui apa yang harus dilakukan sehingga mereka mampu membuat proposal terbaiknya sesuai dengan minat kanjian dengan menggunakan metode penelitian yang tepat. Mahasiswa diberi batas waktu untuk menyelesaikan dan mengumpulkan tugas tersebut untuk menanamkan rasa tanggung jawab mahasiswa pada tugas yang diberikan. Berdasarkan data yang masuk pada fitur LMS tugas akhir, semua

mahasiswa dapat menyelesaikan tugas tersebut sesuai dengan batas waktu yang telah disepakati. Tugas akhir yang berbentuk proposal penelitian tersebut dinilai berdasarkan rubrik penilaian yang mencakup aspek: (a) pengorganisasian, (b) kesesuaian rumusan masalah dengan tujuan, dan hipotesis (bila ada), (c) ketepatan kajian pustaka, dan (e) metodologi penelitian. Berdasarkan aspek-aspek tersebut, hasil belajar mahasiswa dilihat dari aspek kemampuan menghasilkan proposal penelitian setelah mengikuti pembelajaran RoLP melalui e-learning berbasis konstruktivisme secara umum ditemukan bahwa nilai rata-rata mencapai 86, 18 dengan nilai tertinggi 95, nilai terendah 60 dengan rentang nilai sebesar 35. Secara lebih rinci, hasil belajar mahasiswa ditinjau dari aspek tugas disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Distribusi frekuensi nilai hasil belajar mahasiswa aspek tugas akhir

No.	NILAI	Frekuensi	
		Absolut (f)	Relatif (%)
1	59 - 65	2	5, 13
2	66 - 72	1	2, 56
3	73 - 79	4	10, 26
4	80 - 86	9	23, 07
5	87- 93	9	23, 07
6	94- 100	14	35, 89
	JML	39	100

Tabel 3 di atas menunjukkan bahwa nilai dalam rentangan 94 – 100 menempati frekuensi yang tertinggi yaitu 14 orang mahasiswa atau 35,89% . Selanjutnya diikuti oleh nilai dalam rentangan antara 87 – 93 dan 80 -86 yang masing-masing frekuensi absolutnya mencapai 9 orang atau 23, 07%. Data pada tabel 3 di atas juga menunjukkan bahwa nilai dalam rentangan 66 – 72 merupakan nilai yang frekuensinya paling rendah, yaitu 2, 56%.

Mengacu pada nilai rata-rata dan distribusi frekuensi nilai dapat dideskripsikan bahwa hasil belajar mahasiswa dari aspek tugas dalam pembelajaran mata kuliah RoLT melalui

e-learning berbasis konstruktivisme dapat dikategorikan sangat baik.. Hasil penelitian ini secara empiris mendukung hasil penelitian Rosiyanti (2015), yang menyatakan bahwa implementasi pendekatan pembelajaran konstruktivisme pada materi transformasi linier menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar melalui pembelajaran konvensional.

**d. Hasil Tes**

Data hasil belajar mahasiswa yang terakhir diperoleh berdasarkan hasil tes akhir. Bentuk tes yang diberikan adalah tes essay. Tes ini menuntut mahasiswa untuk menjawab setiap pertanyaan dengan menggunakan kata-kata sendiri untuk memberikan keleluasaan mahasiswa dalam mengeksplor hasil konstruksi pengetahuannya berkaitan dengan RoLT. Berdasarkan hasil tes, diperoleh nilai rata-rata 78,05, nilai tertinggi 92, nilai terendah 55 dan rentang 37. Berdasarkan hasil tes tersebut, terdapat perbedaan yang cukup jauh antara mahasiswa hasil belajar mahasiswa terbukti adanya nilai rentang yang tinggi, yaitu 37). Secara rinci, hasil tes disajikan pada tabel distribusi frekuensi pada tabel 4.

Tabel 4. Distribusi frekuensi nilai hasil belajar mahasiswa berdasarkan tes akhir

No.	Nilai Akhir	Frekuensi	
		Absolut (f)	Relatif (%)
1	55 - 61	3	7,7
2	62 - 68	2	5,13
3	69 - 75	8	20,51
4	76 - 82	10	25,64
5	83 - 89	14	35,9
6	90 - 96	2	5,13
	Jumlah	39	100

Data pada tabel 4 di atas menunjukkan bahwa nilai yang paling banyak muncul adalah nilai yang berada pada kisaran antara 83 – 89, yaitu 14 orang mahasiswa atau 35,9%, yang kemudian secara

berturut-turut diikuti oleh nilai yang berada pada kisaran 76 – 82 sebanyak 10 orang atau 25,6% dan nilai yang berada pada kisaran 69 – 82 yang dicapai oleh sebanyak 8 orang atau 20,5%. Selaiknya, frekuensi terendah nilai yang dicapai mahasiswa berada pada kisaran 62 – 68 dan 55 – 61 yang masing-masing sebanyak 2 orang atau 5% dan 3 orang atau 8%. Data ini menunjukkan bahwa 80% hasil belajar mahasiswa dilihat dari hasil tes berada pada kisaran nilai antara 76 – 96 yang secara kualitatif dapat dikatakan antara baik dan sangat baik berdasarkan Pedoman Akademik PPs Universitas PGRI Palembang tahun 2017. Hasil penelitian ini setidaknya dapat memberikan penguatan hasil penelitian terdahulu tentang hasil implementasi pembelajaran berbasis konstruktivisme meskipun dilakukan dengan tatap muka langsung, dengan metode dan sampel atau subyek penelitian yang berbeda. Hasil penelitian semuanya menunjukkan bahwa pembelajaran konstruktivistik meningkatkan atau menghasilkan hasil belajar peserta didik yang baik (Rosiyanti, 2015; Abdurrahmansyah, 2014; Jabir., Ratman., & Laganing, 2014; Purwaningsih & Budhi, W., 2016; Suwana., Sutarna., & Rasna, 2013). Ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis konstruktivisme dapat meningkatkan atau menghasilkan hasil belajar yang baik pada pembelajaran RoLT pada sampel yang diteliti.

Meskipun penerapan e-learning berbasis konstruktivisme pada pembelajaran RoLT menunjukkan hasil yang baik dilihat dari empat komponen hasil belajar, yaitu keaktifan belajar, refleksi belajar, tugas akhir dan tes akhir, akan tetapi penelitian ini dilakukan melalui prosedur metode eksperimen dengan rancangan one shot case study. Rancangan ini termasuk dalam kategori rancangan eksperimen yang lemah (Fraenkle, Wallen & Hyun, 2012) karena tanpa melibatkan kelompok control, dan tidak diketahui kemampuan awal sampel. Inilah kelemahan dari penelitian ini. Untuk itu,



perlu dilakukan penelitian dengan rancangan experimental yang lebih kuat.

#### 4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif terhadap data hasil penilaian hasil belajar mahasiswa baik melalui tes maupun non tes dapat disimpulkan sebagai berikut. Pertama, implementasi e-learning berbasis konstruktivisme dalam pembelajaran RoLT mewujudkan keaktifan belajar mahasiswa yang sangat baik. Mahasiswa sangat aktif dalam pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa mahasiswa sangat antusias dan memiliki keingintahuan yang besar dalam pembelajar dengan melibatkan diri secara aktif dalam pembelajaran. Kedua, hasil belajar mahasiswa berdasarkan hasil refleksi, tugas akhir dan tes akhir termasuk dalam kategori antara baik sampai sangat baik. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran RoLT melalui penerapan e-learning berbasis konstruktivisme adalah sesuai. Oleh karena itu, disarankan kepada para dosen untuk menerapkan pembelajaran berbasis konstruktivisme dalam melaksanakan perkuliahan. Meskipun demikian, perlu dilakukan penelitian lanjut yang menggunakan rancangan penelitian yang lebih kuat dan jumlah sampel yang lebih banyak.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahmansyah. (2014). Kontribusi Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI di Sekolah. *Jurnal TA'DIB*, 19 (1), 112-122.
- Bruning, R., Schraw, G., Norby, M., & Ronning, R. (2005). *Cognitive Psychology and Instruction*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
- Fraenkle, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to Design and Evaluate Research in Education*. New York: McGraw-Hill.
- Hamid. M. A., Hilmi. D., & Mustofa. S. (2019). Pengembangan Bahan Ajar bahasa Arab Berbasis Teori Belajar Konstruktivisme untuk Mahasiswa. *Arabi: Journal of Arabic Studies*, 104-105.
- Jabir, H., Ratman., (&) Laganing, N. (2014). Penerapan Pendekatan Konstruktivisme untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA tentang Sumber Daya Alam di Kelas IV SDN Keurea Kecamatan Bahodopi Kabupaten Morowali. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3 (1), 175-188.
- Ngalimun. (2016). *Strategi Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Presindo.
- Pannen, dkk. (2001). *Konstruktivisme dalam Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Purwaningsih & Budhi, W. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Konstruktivisme terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika-COMPTON*, 3 (1), 54-62
- Rangkuti, A. N. (2014). Konstruktivisme dan Pembelajaran Matematika. *Jurnal Darul 'Ilmi*, 02 (02), 61-76.
- Rosiyanti, H. (2015). Implementasi Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme terhadap Pemahaman Konsep Matematika Mahasiswa Materi Transformasi Linier. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika*, 1 (5), 25-36.
- Saefuddin, A. & Berdiati, I. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Sardiman, A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Supardan, H. D. (2016). Teori dan Praktik Pendekatan Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Edunomic*, 4 (1), 1- 12.

Surtikanti. & Santoso. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Surakarta : FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Suwana, I. B., Utama, M., & Rasna, W. (2013). Pengaruh pembelajaran Konstruktivisme melalui Penyusunan Kalimat Acak terhadap Kemampuan Menulis Paragraf Deduktif Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Denpasar. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2.

Tahrin. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme Pada Kelas Maya melalui LMS Sisfo. *Seminar Nasional Pendidikan* . Palembang: Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang.

Widodo, A. (2004). *Constructivist Oriented Lessons: The Learning Environment and the Teaching Sequences*. Frankfurt: Peter Lang.