

## Pengaruh Konten Belajar *Online E-Module* terhadap Tingkat Pemahaman Partisipan

Ivonne Madlene Christie, Sinta Paramita  
[ivonnemadlenec@gmail.com](mailto:ivonnemadlenec@gmail.com), [sintap@fikom.untar.ac.id](mailto:sintap@fikom.untar.ac.id)

Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara

### **Abstract**

*Improving self-expertise is one of the individual efforts to be able to compete in the professional world. Education is now not only formal in schools, but there are many places that provide learning programs, especially in the digital era. Needs of the expertise to create multiple platforms for individuals to develop and learn like BootUP.ai in Jakarta. This study aims to determine the effect of E-module online learning content on the level of understanding of participants in BootUP.ai. The literature review used in this research is stimulus-organism-response communication theory, message processing theory, communication media and level of understanding. The approach used in this research is a quantitative approach with descriptive and survey methods. The research was conducted by distributing questionnaires to 67 samples of respondents in the online class BootUP.ai, after which the data obtained were tested for their validity by means of validity and reliability tests. Data processing and analysis techniques in this study used classical regression assumption test using normality test techniques, simple linear regression test, correlation analysis, determination coefficient analysis, and t test. The results showed that there was an influence between the E-module content on the level of understanding of participants in BootUP.ai, with the results of the t test showing the t value of  $7.226 > 1.997$  t table. In addition, the results of the determination coefficient test showed the number 0.437, which means that the E-module content affects 43.7% of the participants' level of understanding*

**Keywords:** *e-module, level of understanding, SOR theory*

### **Abstrak**

Meningkatkan keahlian diri merupakan salah satu upaya individu untuk mampu bersaing di dunia profesional. Pendidikan kini bukan hanya diberikan di sekolah secara formal, tetapi juga melalui program belajar digital. Kebutuhan akan keahlian menciptakan banyak wadah untuk individu berkembang dan belajar, seperti BootUP.ai di Jakarta. Penelitian ini ingin mengetahui pengaruh konten belajar *online e-module* terhadap tingkat pemahaman partisipan di BootUP.ai. Tinjauan yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori komunikasi stimulus-organisme-respon (SOR), teori pemrosesan pesan, media komunikasi dan tingkat pemahaman. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif dan survei. Penelitian dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner kepada 67 responden partisipan kelas *online* BootUP.ai. Data yang diperoleh diuji keabsahannya dengan uji validitas dan reliabilitas. Teknik pengolahan dan analisis data menggunakan uji asumsi regresi klasik. Peneliti melakukan uji normalitas, uji regresi linear sederhana, analisis korelasi, analisis koefisien determinasi, dan uji t. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh antara konten *e-module* terhadap tingkat pemahaman partisipan di BootUP.ai. Hasil uji t menunjukkan nilai t hitung  $7,226 > 1,997$  t tabel. Selain itu juga ditemukan hasil uji koefisien determinasi yang menunjukkan angka 0,437 yang berarti konten *E-module* mempengaruhi 43,7% tingkat pemahaman partisipan.

**Kata Kunci:** e-modul, teori SOR, tingkat pemahaman

## 1. Pendahuluan

Individu perlu mengembangkan keahlian agar mampu bersaing terutama di dunia kerja. Keahlian individu merupakan hal yang penting dan perlu dilatih. Banyak wadah untuk individu menambah dan mengembangkan keahlian di bidang tertentu. Tenaga kerja yang profesional dan memiliki keahlian yang kuat di dalam bidang tertentu akan menjadi unggul dan dibutuhkan oleh industri. Melihat kebutuhan industri akan tenaga kerja yang ahli di bidang tertentu maka mulai bermunculan wadah atau tempur belajar berbayar untuk orang-orang yang ingin meningkatkan atau menambah keahlian.

BootUP.ai merupakan salah satu platform pendidikan di Jakarta yang menyediakan program berbayar untuk belajar *data science*, *programming*, *artificial intelligence* juga *machine learning*. Program di BootUP.ai dibagi menjadi dua yaitu *One Week Bootcamp* dan *One Month Bootcamp*. *One Week Bootcamp* merupakan program belajar dengan level materi dasar sedangkan *One Month Bootcamp* merupakan program lanjutan *One Week Bootcamp*. Program *One Month Bootcamp* memberikan materi yang lebih tinggi. Fasilitas yang diberikan oleh BootUP.ai untuk partisipan mereka adalah *handbook learning kit*, *e-modules* dan sertifikat.

Wabah virus corona yang melanda dunia di awal tahun 2020 mengakibatkan berubahnya kehidupan manusia (Dewi, 2020). Perubahan ini berdampak bagi BootUP.ai sebagai perusahaan yang menyediakan kelas konvensional. Sebelum pandemi, BootUP.ai melaksanakan belajar mengajar secara tatap muka. Kegiatan belajar mengajar lalu diubah menjadi dalam jaringan (*online*) karena adanya pembatasan berskala besar di Jakarta.

Kini kegiatan belajar mengajar di BootUP.ai memanfaatkan aplikasi ZOOM sebagai media komunikasi antara pengajar dan partisipan. Hal ini memberikan perubahan yang signifikan terhadap metode pembelajaran yang biasanya dilakukan tatap muka menjadi dalam jaringan serta jarak jauh. Kenyataan ini harus dihadapi dan menjadi tantangan bagi BootUP.ai untuk tetap melakukan proses belajar mengajar yang efektif.

Salah satu fasilitas yang disediakan selama belajar online dilaksanakan adalah penggunaan *e-module* yang disediakan oleh BootUP.ai. Selain itu, *e-module* diberikan kepada partisipan sebagai petunjuk dari setiap materi dalam tiap pertemuan. Adanya *e-module* menjadi acuan dan mampu menambah pengetahuan partisipan terkait materi yang diajarkan. Penyampaian pesan seperti ini diartikan sebagai penyampaian informasi dengan multimedia yang dibedakan menjadi media pengantar, desain pesan, kemampuan sensorik.

Hipotesis penelitian ini yaitu: 1)  $H_0$  tidak terdapat pengaruh antara konten belajar *online e-module* terhadap tingkat pemahaman partisipan pada BootUP.ai; 2)  $H_1$  terdapat pengaruh antara konten belajar *online e-module* terhadap pemahaman partisipan pada BootUP.

Penelitian ini menggunakan teori SOR dan pemrosesan informasi. Menurut Effendy (2003), teori SOR atau teori stimulus, respon, organisme merupakan teori yang melihat proses komunikasi yang ditekankan dalam teori stimulus, organisme dan respon bukan lagi bagaimana berkomunikasi, namun bagaimana mengubah *attitude* atau sikap. Ketika individu memahami sebuah pesan

maka diharapkan ada sikap baru yang ditimbulkan. Maka ada tiga variabel yang penting yaitu perhatian, pengertian, penerimaan.

Teori pemrosesan informasi atau pesan yang dipelopori oleh Robert Gagne (1985) berasumsi bahwa pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu. Pembelajaran merupakan *output* pemrosesan informasi yang berupa kecakapan manusia. Teori ini termasuk teori yang mempengaruhi kognitif individu dan menjelaskan pemrosesan, penyimpanan, juga pemanggilan kembali atau *recall*. Sejumlah informasi yang diperoleh seseorang dapat diingat dalam jangka waktu yang cukup lama oleh komunikan dijelaskan dalam teori ini.

Menurut Holmes (2012) pengertian komunikasi kini tidak hanya berfokus sebagai proses transmisi pesan dalam ilmu komunikasi. Teori komunikasi yang telah berkembang kini fokus untuk memahami isi dan representasi. Ruang untuk individu berinteraksi lebih terbuka karena adanya internet dan ini merupakan salah satu tanda bahwa teknologi harus diperhatikan lebih. Menurut Engel (1994) jika seseorang mengetahui sesuatu atau memahaminya maka secara langsung memiliki pengalaman, mengenali dan sudah terbiasa dengan suatu hal.

## 2. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan oleh peneliti adalah pendekatan kuantitatif dengan metode bersifat deskriptif dan metode survei. Populasi pada penelitian ini adalah murid di BootUP.ai yang mengikuti kelas berbasis *online*. Populasi penelitian ini berjumlah 205 orang diambil dari data perusahaan BootUP.ai yang mengikuti kelas secara *online* yang dimulai dari bulan April 2020 saat mulainya pandemi.

*Probability sampling* adalah teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini dengan pendekatan *Simple Random Sampling*. Menggunakan rumus Slovin maka mendapatkan angka sampel penelitian sebanyak 67 sampel dari jumlah partisipan program *One Week Bootcamp* yaitu 205 partisipan. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada 67 responden yang merupakan partisipan dalam kelas *online* program BootUP.ai. Selain itu metode studi kepustakaan juga digunakan untuk mengkaji secara teoritis hal yang berkaitan dengan nilai, budaya dan norma yang berkembang pada situasi yang diteliti (Sugiyono, 2017).

Penulis menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics 24 sebagai alat bantu penulis dalam mencari hasil penelitian. Dengan menguji 4 bagian indikator pernyataan dari variabel X (Konten *E-module*) dan variabel Y (tingkat pemahaman), penulis akan menguji validitas dan reliabilitas alat ukur penelitian ini.

Teknik pengolahan dan analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji regresi linear sederhana, analisis korelasi, analisis koefisien determinasi, dan uji t. Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui pendistribusian data secara normal atau mendekati normal, maka data yang telah diperoleh untuk diolah dan dianalisis dianggap dapat mewakili populasi yang ada (Sudaryono, 2018). Uji regresi linier sederhana menurut Sugiyono (2015) digunakan untuk menguji sifat hubungan sebab-akibat antara variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y). Dalam penelitian ini, hubungan sebab-akibat konten *e-module* dari hasil uji regresi linier sederhana.

Analisis korelasi digunakan untuk mengetahui kuat atau lemahnya hubungan

antara variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y). Analisis koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui kemampuan model dengan nilai antara nol dan satu dalam menerangkan variasi variabel Y dengan nilai antara nol dan satu maka digunakan analisis koefisien determinasi (Sugiyono, 2015). Uji t digunakan untuk menguji apakah terdapat hubungan yang signifikan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y). Untuk mengetahui jawaban hipotesis dari penelitian juga digunakan uji t.

### 3. Hasil Temuan dan Diskusi

Sampel partisipan program BootUP.ai yang didapatkan dalam survei penelitian ini sebagian besar diperoleh dari responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 45 responden (67%), dan 22 responden perempuan (33%). Sampel partisipan program *One Week Bootcamp* pada BootUP.ai yang didapatkan dalam survei pada penelitian ini besar diperoleh dari partisipan berumur 23-27 tahun (36%) dengan jumlah 24 orang, 28-32 tahun (25%) dengan jumlah 17 orang, 18-22 tahun (24%) dengan jumlah 16 orang, di atas 32 tahun (13%) dengan jumlah 9 orang dan terakhir berumur di bawah 18 tahun (2%) dengan jumlah 1 orang.

**Tabel 1.** Uji Validitas

Variabel	No. item	R Hitung	R Tabel	Nilai Sig.	Keputusan
X	P.1	0,758	0,240	0,000	Valid
	P.2	0,656	0,240	0,000	Valid
	P.3	0,489	0,240	0,000	Valid
	P.4	0,698	0,240	0,000	Valid
	P.5	0,645	0,240	0,000	Valid
	P.6	0,717	0,240	0,000	Valid
	P.7	0,672	0,240	0,000	Valid
	P.8	0,680	0,240	0,000	Valid
	P.9	0,632	0,240	0,000	Valid
Y	P.10	0,691	0,240	0,000	Valid
	P.11	0,722	0,240	0,000	Valid
	P.12	0,610	0,240	0,000	Valid
	P.13	0,598	0,240	0,000	Valid
	P.14	0,613	0,240	0,000	Valid
	P.15	0,523	0,240	0,000	Valid

Sumber: Olah Data Peneliti

Kuesioner penelitian ini terdiri dari 9 pernyataan untuk variabel X dan 6 pernyataan untuk variabel Y disebarkan peneliti kepada 67 responden. Hasil perolehan datanya digunakan untuk melakukan uji validitas, perhitungan dilakukan menggunakan IBM SPSS Statistics 24. Pengujian validitas ini dilakukan terhadap 67 responden dengan tingkat signifikan 0,05 (5%) pada R tabel dari 67 responden adalah 0,240. Tertera pada tabel 3. Di atas, bahwa seluruh pernyataan yang telah disebarkan berjumlah 15 dinyatakan valid.

**Tabel 4. Uji Reliabilitas**

<i>Reliability Statistics</i>			
Variabel	Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
Konten (X)	0,870	0,870	9
Pemahaman (Y)	0,804	0,809	6

Sumber: Olahan Peneliti, 2020

Pengujian reliabilitas dilakukan kepada 67 responden dengan tingkat signifikansi 0,05 (5%). Suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai Cronbach Alpha >0,70 (Ghozali, 2013).

Kuesioner sebanyak 15 item pernyataan yang telah disebarikan oleh dinyatakan reliabel karena nilai *Cronbach's Alpha based on standardized items* yang diperoleh variabel X adalah 0,870 dan variabel Y 0,809, yang kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,70.

#### Uji t

**Tabel 5. Uji t**

		Unstandardize d Coefficients		Standardize d Coefficients	t	Sig.
Model		$\beta$	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	5,064	1,646		3,077	0,003
	Konten <i>E-Module</i>	0,447	0,062	0,667	7,226	0,000

**a. Dependent Variable: Tingkat pemahaman**

Sumber: Olahan Peneliti, 2020

- Bila t hitung > t tabel, maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima.
- Bila t hitung < t tabel, maka H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>1</sub> ditolak.

Berdasarkan tabel 5. Di atas, dapat diketahui nilai t hitung konten *E- module* adalah 7,226 > 1,997 yang berarti H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima. Nilai signifikansi 0,00 < 0,05 juga membuktikan adanya pengaruh yang signifikan antara variabel konten *E- module* dan tingkat pemahaman.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan mengenai pengaruh konten belajar *online e-module* (x) terhadap tingkat pemahaman partisipan di BootUP.ai (y), maka dapat disimpulkan bahwa variabel konten *e-module* memiliki pengaruh yang kuat terhadap variabel tingkat pemahaman partisipan BootUP.ai dalam mengikuti belajar *online*.

Nilai signifikansi membuktikan adanya pengaruh yang signifikan antara variabel konten *e-module* dan tingkat pemahaman. Artinya tingkat pemahaman partisipan BootUP.ai secara signifikan dipengaruhi oleh konten belajar *online e-module*. Berdasarkan uji koefisien determinasi didapatkan nilai *Adjusted R*<sup>2</sup>

(koefisien determinasi) sebesar 0,437 yang berarti variabel *e-module* mempengaruhi variabel tingkat pemahaman sebesar 43,7%.

## 5. Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara yang telah memberikan kesempatan untuk menyusun jurnal dari hasil penelitian. Kepada dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan arahan dari awal sampai akhir penelitian. Tidak lupa kepada keluarga dan teman-teman yang senantiasa memberikan dukungan dan menyisihkan waktu serta pikirannya untuk membantu dalam proses penyusunan penelitian ini.

## 6. Daftar Pustaka

- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>
- Effendy, O. U. (2003). *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek. Cetakan kesembilan belas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Engel, J. F., G. Blackwell, dan P.W. Miniard. (1994). *Perilaku Konsumen*. Jilid 1. Jakarta: Binarupa Aksara.
- Ghozali, I. (2013). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21 Update PLS Regresi*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Holmes, David. (2012). *Teori Komunikasi, Teknologi dan Masyarakat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hughes, R. W., Chamberland, C., Tremblay, S., & Jones, D. M. (2016). *Perceptual motor determinants of auditory-verbal serial short-term memory q*. *Journal of Memory and Language*, 90, 126–146. <https://doi.org/10.1016/j.jml.2016.04.006>
- Sudaryono. (2018). *Metodologi Penelitian*. Depok: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.