



Article History

Received : 3 September 2024;
Revised : 2 October 2024;
Accepted : 10 January 2025;
Available online : 10 January 2025.

Analisis Pemanfaatan *Besmart E-Learning* Sebagai Media Pembelajaran Mandiri di Universitas Negeri Yogyakarta

Mukhammad Luqman Hakim*, Aini Rizka Rahmadini
Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia.

* Corresponding Author. E-mail: luqmanhakim@uny.ac.id

Abstract:

Kemampuan belajar mandiri menjadi krusial di tengah perubahan kebutuhan kompetensi abad 21. Dengan belajar mandiri, individu dapat mengembangkan keterampilan sesuai kebutuhan dan ritme belajar mereka. Kini teknologi memegang peran yang besar dalam proses pembelajaran, pemanfaatan teknologi diharapkan dapat mengoptimalkan hasil pembelajaran dan membuat proses belajar menjadi efektif dan efisien. Hal yang sama juga diharapkan pada pembelajaran mandiri, keterjangkauan dan kemudahan akses terhadap suatu bahan belajar serta keberadaan platform belajar yang mampu menunjang kegiatan belajar menjadi hal yang penting dalam *Self Directed Learning*. *E-Learning* dapat menjadi salah satu opsi terkait dengan platform yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat mengakomodasi *Self Directed Learning*, Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) sendiri memiliki sebuah platform *E-Learning* bernama *Besmart* digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran daring asinkron. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dimana metode pengambilan datanya dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Besmart E-Learning* UNY merupakan platform yang memadai untuk menjadi media pembelajaran *Self Directed Learning*, namun sejauh penelitian ini dilakukan pemanfaatan *Besmart* UNY masih terbelang belum optimal.

Self-learning skills are crucial amidst the changing needs of 21st century competencies. With self-learning, individuals can develop skills according to their needs and learning rhythm. Now technology plays a major role in the learning process, the use of technology is expected to optimize learning outcomes and make the learning process effective and efficient. The same thing is expected in self-learning, affordability and ease of access to learning materials and the existence of a learning platform that can support learning activities are important in Self Directed Learning. E-Learning can be one of the related options with a platform that can be used as a learning medium that can accommodate Self Directed Learning, Yogyakarta State University (UNY) itself has an E-Learning platform called Besmart used to facilitate asynchronous online learning. This study uses a qualitative approach where the data collection method is carried out through observation, interviews, and literature studies. The results of this study indicate that Besmart E-Learning UNY is an adequate platform to be a Self Directed Learning learning medium, but so far this study has been conducted, and the use of Besmart UNY is still not optimal.

Keywords: *self-directed learning, e-learning, media, pembelajaran*



PENDAHULUAN

Perkembangan zaman dan teknologi menyebabkan pergeseran paradigma dan kebutuhan pembelajaran. Paradigma pembelajaran yang awalnya berpusat pada pendidik berubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (Rahadian, 2018). Pendidikan harus mampu menghasilkan sumber daya yang sesuai dengan kebutuhan pada abad 21 ini. Wijaya et al., (2016) menyatakan bahwa pembelajaran di abad 21 harus mampu melatih peserta didik untuk memiliki pengetahuan dan kemampuan dibidang teknologi, media, dan informasi yang meliputi keterampilan literasi informasi, media, dan ICT. Keterampilan belajar dan berinovasi yang berupa kemampuan untuk berpikir kritis dan mengatasi masalah, komunikasi dan kolaborasi, juga kreativitas dan kemampuan inovasi. Serta keterampilan hidup dan karir meliputi fleksibilitas dan adaptabilitas, inisiatif dan kemampuan mengatur diri sendiri (self direction), interaksi sosial dan budaya, produktivitas dan akuntabilitas, dan juga kepemimpinan dan tanggungjawab. Pembelajaran mandiri dapat menjadi salah satu metode belajar yang sesuai untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan-kemampuan yang dibutuhkan sehingga SDM yang dihasilkan memiliki keterampilan dan daya saing tinggi. Melalui belajar mandiri peserta didik dapat meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri mereka, belajar mandiri juga dinilai efektif dalam mendorong peserta didik untuk mengembangkan potensi belajar dan kreativitas tanpa batas (Robinson & Persky, 2020).

Self Directed Learning (SDL) merupakan salah satu bentuk pembelajaran mandiri. *Self Directed Learning* adalah kemampuan seorang peserta didik untuk bertanggung jawab atas proses belajar mereka yang diwujudkan melalui tiga dimensi yang saling berinteraksi, yaitu manajemen diri, pemantauan diri, dan motivasi (Garrison, 1997). Self-directed learning merupakan konsep belajar bagi orang dewasa (Saks & Leijen, 2014). Konsep *Self Directed Learning* banyak diaplikasikan pada mahasiswa yang ada di perguruan tinggi untuk membantu mahasiswa mencapai tujuan belajar yang telah ditentukan (Vega & Arifin, 2016). Dalam SDL peserta didik memiliki tanggungjawab untuk merencanakan, memulai, dan melaksanakan kegiatan pembelajaran (Manning, 2007). SDL memberikan peserta didik kebebasan untuk menentukan pilihan belajar secara mandiri. Selain itu SDL memungkinkan peserta didik mengalami pembelajaran yang berpusat pada dirinya (Putra et al., 2017), dimana ia dapat menentukan kebutuhan belajar, tujuan belajar, sumber belajar, strategi belajar dan mengevaluasi hasil belajar secara mandiri ataupun dengan bantuan orang lain (Conradie, 2014). Diperlukan media pembelajaran yang tepat dan mendukung untuk membuat pembelajaran mandiri lebih efektif, ketepatan media yang dipilih diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi (Ardiani & Pujiriyanto, 2022). Penerapan *Self Directed Learning* dapat menjadi lebih optimal dengan memanfaatkan platform yang memiliki tingkat keterjangkauan dan kemudahan akses yang tinggi sehingga peserta didik dapat mengakses sumber dan bahan belajar yang dibutuhkan kapan saja dan dimana saja.

E-Learning dapat menjadi salah satu opsi platform yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran *Self Directed Learning*. *E-Learning* menjadi salah satu hasil inovasi dalam bidang pendidikan yang banyak digunakan karena pemanfaatannya tidak terbatas oleh ruang dan waktu (Palaniappan & Noor, 2022), selain *E-Learning* menawarkan kemudahan dan akses terbuka bagi para penggunanya (Akbar et al., 2020). Dengan memanfaatkan *E-Learning* peserta didik dapat mengakses sumber dan bahan belajar kapan saja selama ia terhubung dengan internet, *E-Learning* juga memungkinkan peserta didik memonitor dan mengevaluasi proses pembelajarannya secara langsung. Selain itu fitur-fitur yang tersedia dalam *E-Learning* dapat memudahkan interaksi anatara dosen dengan mahasiswa lebih mudah tanpa terhalang oleh



jarak, ruang dan waktu (Hadisi & Muna, 2015).

Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) sendiri memiliki sebuah platform E-Elearning bernama *Besmart* yang digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran daring asinkron. *Besmart* memiliki kemampuannya menyediakan akses ke materi pembelajaran yang bervariasi, platform ini relevan sebagai media pembelajaran mandiri. *Besmart* memungkinkan penggunaannya untuk mengakses materi pelajaran kapan saja dan di mana saja. Fleksibilitas ini mendukung penelitian tentang pembelajaran mandiri, di mana peserta didik memiliki kontrol penuh terhadap waktu dan tempat belajar. Platform ini menyediakan berbagai fitur interaktif seperti forum diskusi, kuis, serta integrasi multimedia, yang dapat mendukung pembelajaran aktif dan membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam tanpa harus selalu bergantung pada kehadiran dosen.

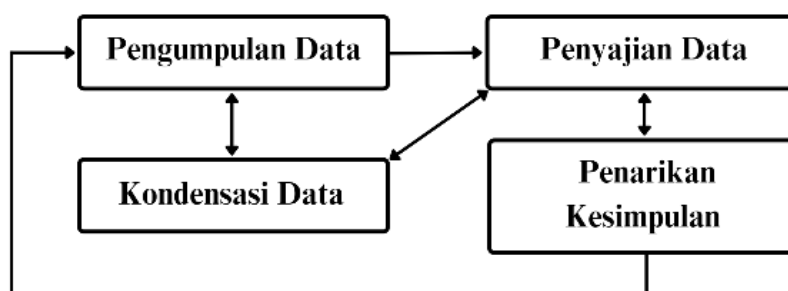
Besmart memiliki fitur yang bisa menunjang pembelajaran secara mandiri. Sebagai platform e-learning, *Besmart* menyediakan kesempatan bagi pelajar untuk mengembangkan keterampilan belajar mandiri dan manajemen waktu, yang merupakan kompetensi penting dalam era digital saat ini. *Besmart* menjadi solusi platform e-learning yang memungkinkan untuk dimanfaatkan sebagai media belajar mandiri. Menurut Hartanto & Triyono (2021) *Besmart* diharapkan dapat memudahkan pendidik dalam mengelola pembelajaran secara jarak jauh serta meningkatkan efisiensi, fleksibilitas, dan efektivitas pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan studi yang meneliti suatu kualitas hubungan, aktivitas, situasi, atau beberapa material. Penelitian kualitatif menekankan pada deskripsi holistik yang menjelaskan secara detail mengenai kegiatan atau situasi yang terjadi, Tujuan dari penelitian kualitatif adalah mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang masalah-masalah manusia dan sosial (Fadli, 2021). Penelitian kualitatif bersifat deskriptif, alamiah, dan tidak menggunakan perhitungan angka (Walidin, Warul et al., 2015). Penelitian deskriptif sendiri dilakukan untuk mendeskripsikan sebuah subjek atau objek yang diteliti secara mendalam, luas, dan terperinci, dengan mengumpulkan data-data, melakukan analisis, klasifikasi, membuat kesimpulan, dan laporan. Pendekatan penelitian ini membantu penulis untuk mendeskripsikan bagaimana pemanfaatan *Besmart E-Learning* UNY sebagai media pembelajaran *Self Directed Learning*.

Teknik pengambilan data pada penelitian ini dilakukan dengan metode observasi, wawancara, dan studi pustaka. Observasi pada penelitian ini dilakukan langsung dengan mengamati *Besmart E-Learning*, hal ini dilakukan untuk menganalisis fitur-fitur yang tersedia dalam *Besmart* dan mencari perannya dalam *Self Directed Learning*. Sedangkan wawancara dilakukan dengan narasumber yang merupakan Mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan Angkatan 2022 pengguna *Besmart E-Learning* UNY, dimana Teknik wawancara yang digunakan yakni wawancara terstruktur dimana pertanyaan yang disampaikan kepada narasumber mengacu pada daftar rangkaian pertanyaan yang telah disusun oleh penulis, wawancara dilakukan guna mencari tahu bagaimana narasumber memanfaatkan *Besmart* UNY dan apakah narasumber dapat atau bahkan telah menggunakan *Besmart* sebagai media pembelajaran berbasis *Self Directed Learning*. Studi pustaka dilakukan melalui analisis terhadap penelitian terdahulu berupa artikel jurnal maupun buku yang terkait dengan topik penelitian yaitu *Self Directed Learning* dan *E-Learning*. Terdapat dua macam data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data primer yang merupakan data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti

dari sumber pertama atau tempat penelitian dilakukan, dan data sekunder yang didapatkan peneliti secara tidak langsung dari objek penelitian tetapi melalui sumber lain yang dikumpulkan peneliti untuk melengkapi kebutuhan data penelitian. Dimana data primer bersumber dari hasil observasi dan juga wawancara dan data sekunder yang berperan sebagai pelengkap bersumber dari hasil analisis studi terdahulu. Sedangkan model analisis data yang digunakan oleh peneliti pada penelitian ini adalah model interaktif Miles et al., (2014) yang meliputi proses Kondensasi Data (*Data Condensation*), Penyajian Data (*Data Display*) dan Penarikan Kesimpulan (*Conclusions Drawing*).



Gambar 1. Bagan Penelitian

HASIL

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti melalui observasi, wawancara, dan dengan analisis melalui penelitian atau studi terdahulu yang terkait menunjukkan hasil bahwa fitur yang tersedia di *Besmart E-Learning* Universitas Negeri Yogyakarta terbilang cukup memadai untuk mengakomodasi *Self Directed Learning* yang melibatkan kegiatan perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran yang dilakukan pengguna yang dalam penelitian ini merupakan mahasiswa, sehingga *Besmart* dapat menjadi salah satu opsi untuk menjembatani mahasiswa dalam melakukan *Self Directed Learning*. Namun pemanfaatan *Besmart* sendiri belum bisa dibilang optimal, hal diakibatkan perbedaan kondisi, kelengkapan fitur, dan opsi pada mata kuliah yang diambil oleh pengguna, belum terbiasanya pengguna menggunakan *Besmart*, dan pengetahuan pengguna terkait fitur-fitur yang tersedia *Besmart* yang terbilang minim.

PEMBAHASAN

Self Directed Learning (SDL)

Self Directed Learning (SDL) merupakan pembelajaran yang berada di tingkat makro, dimana hal tersebut mengacu pada otonomi yang dimiliki peserta didik untuk merencanakan lintasan dan alur pembelajaran (Saks & Leijen, 2014). Knowles dalam (Manning, 2007) mendeskripsikan *Self Directed Learning* sebagai proses di mana individu mengambil inisiatif, dengan atau tanpa bantuan orang lain, dalam menentukan kebutuhan belajar, merumuskan tujuan belajar, mengidentifikasi sumber belajar, memilih dan menentukan strategi belajar yang tepat, dan mengevaluasi hasil belajar.

Aspek *Self Directed Learning* dalam *The Self-Directed Learning Handbook* (Gibbons, 2002) meliputi:



- a. **Kontrol Peserta Didik atas Pengalaman Belajar**
Terjadi pergeseran terkait dengan siapa yang memiliki kontrol dalam pembelajaran. Kontrol yang awalnya dimiliki oleh pendidik kini beralih ke peserta didik. SDL mensiratkan adanya pergeseran tanggung jawab dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dari pendidik ke peserta didik.
- b. **Pengembangan Keterampilan**
SDL berfokus pada pengembangan keterampilan dan proses pembelajaran yang menuntun peserta didik pada aktivitas produktif. Peserta didik belajar untuk meraih hasil dan tujuan belajar, berpikir secara mandiri, juga merencanakan kegiatan dan melaksanakannya.
- c. **Peserta Didik Belajar Menantang Diri Mereka untuk Mencapai Kinerja Terbaik**
Tanpa tantangan SDL menjadi kurang optimal, dalam tantangan dibutuhkan standar pencapaian yang selangkah lebih tinggi dibandingkan standar atau level yang sekiranya mudah dikuasai peserta didik.
- d. **Manajemen Diri Peserta Didik dan Usaha atau Proses Belajar**
Kebebasan dan pilihan yang diberikan oleh *Self Directed Learning* diimbangi dengan pengendalian diri dan tanggung jawab. Dengan SDL peserta didik berlatih untuk mengontrol diri dengan mencari minat dan aspirasi lalu berkomitmen dengan hal tersebut. Kepercayaan diri, keberanian, dan tekad diperlukan dalam SDL, hal-hal/sifat tersebut akan timbul apabila peserta didik terampil dalam mengelola waktu, upaya yang dikerahkan, dan sumber belajar yang dibutuhkan dalam mencapai tujuan belajar.
- e. **Motivasi dan Penilaian Diri**
Dengan SDL peserta didik diberikan kesempatan untuk menetapkan tujuan penting bagi diri mereka, mengatur umpan balik atas proses belajar, dan mendorong diri mereka untuk memaksimalkan usahanya dalam proses belajar. Peserta didik juga berlatih untuk mengevaluasi perkembangan belajar mereka mencakup menilai kualitas pekerjaan dan proses yang mereka rancang.

Menurut (Kim et al., 2014) terdapat 5 langkah dalam melaksanakan SDL yang juga merupakan kemampuan penting yang harus dimiliki oleh peserta didik. Langkah-langkah tersebut yaitu:

- a. **Menentukan Tujuan Belajar**
Peserta didik mengidentifikasi tujuan belajar yang diinginkan. Tujuan mencakup target nilai yang baik dalam kuis, menguasai materi pembelajaran, dan mempelajari informasi yang relevan dengan tujuan karir peserta didik.
- b. **Menemukan dan Mengakses Sumber Belajar**
Peserta didik mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan dalam proses belajar. Sumber daya mencakup buku teks, materi pembelajaran dari pendidik, internet, perpustakaan, diskusi online dengan teman sebaya, dan interaksi dengan pendidik.
- c. **Mengadopsi dan Melaksanakan Kegiatan Pembelajaran**
Peserta didik merencanakan kegiatan yang mengacu pada tujuan belajar yang telah ditetapkan. Kegiatan yang direncanakan termasuk membuat kalender tugas dan proyek, waktu belajar dengan kecepatan yang tetap, diskusi kelas dan kolaborasi dengan orang lain, serta mencari umpan balik dari orang lain termasuk pendidik.
- d. **Memantau dan Mengevaluasi Kinerja Pembelajaran**
Peserta didik memantau dan mengukur progress belajarnya terhadap tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Dengan memantau dan mengevaluasi perkembangan belajar peserta didik dapat mengoptimalkan kegiatan belajarnya.



- e. Menilai kembali perkembangan strategi belajar yang digunakan Peserta didik merefleksikan diri dan memeriksa kembali kegiatan yang telah dilakukan untuk menentukan strategi.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa seseorang dapat dinyatakan siap untuk pembelajaran SDL apabila bersikap mandiri, mampu berkomunikasi dengan efektif, mampu menerima umpan balik yang konstruktif, serta mampu melakukan evaluasi dan refleksi diri. Hal ini dikarenakan *Self Directed Learning* membutuhkan kemampuan seseorang dalam merencanakan kegiatan belajar termasuk tujuan apa saja yang ingin dicapai, melaksanakan kegiatan pembelajaran yang telah dirancang, memonitor dan mengevaluasi perkembangan dan hasil belajar, serta melakukan refleksi untuk mengetahui bagaimana proses belajar mandiri yang telah dilakukan sebelumnya.

E-Learning dan LMS

E-Learning didefinisikan sebagai teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan untuk mendukung siswa dalam meningkatkan pembelajaran mereka (Ellis et al., 2009). Materi pembelajaran dalam *E-Learning* disampaikan melalui perangkat digital dengan bentuk teks yang diucapkan atau dicetak dan gambar seperti ilustrasi, foto, animasi, atau video (buku), selain itu dalam *E-Learning* terdapat fitur diskusi, forum, kuis, dan penugasan (Surjono, 2010). *E-Learning* memberikan fleksibilitas terkait dengan waktu dan tempat pembelajaran. Dengan memanfaatkan *E-Learning* pembelajaran dan proses komunikasi antara peserta didik dan pendidik dapat dilakukan dalam waktu yang sama (sinkron) atau pada waktu yang berbeda (asinkron) (Pituch & Lee, 2006). *E-Learning* asinkron dirancang untuk pembelajaran mandiri dan kelas *online* dalam *E-Learning* bersifat *Self Directed Learning*, dimana peserta didik dapat memutuskan kapan dan seberapa sering mereka mengakses materi pembelajaran (LaTour & Noel, 2021). Sebuah pembelajaran yang diselenggarakan dengan *E-Learning* membutuhkan manajemen sistem yang baik agar dapat tercipta lingkungan belajar yang konsisten dan terpusat. *Learning Management System* (LMS) merupakan *software* yang digunakan untuk mengelola administrasi, dokumentasi, pelaporan, otomatisasi, dan penyampaian pembelajaran (Ryann K. Ellis, 2010). LMS mendukung lingkungan belajar yang inklusif untuk kemajuan akademik dengan struktur perantara yang mendorong pengelompokan, kolaborasi dan diskusi *online*, serta komunikasi di antara pengguna LMS lainnya (Bradley, 2020). LMS mendukung berbagai aktivitas diantaranya penyampaian materi pembelajaran dalam berbagai format, penilaian (tugas, *quiz*), *tracking & monitoring*, kolaborasi, dan komunikasi/interaksi (Surjono, 2010). Aplikasi *Learning Management System* yang banyak digunakan meliputi *Google Classroom*, *Edmodo*, dan *Moodle*.

Besmart E-Learning UNY

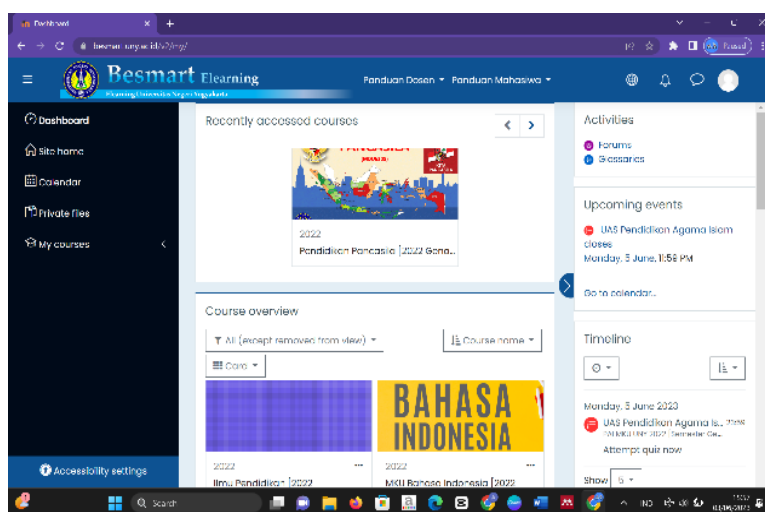
Saat ini banyak sistem *E-Learning* yang diimplementasikan dengan menggunakan *Learning Management System* yang menggunakan aplikasi Moodle, salah satunya adalah *Besmart*. Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment) adalah paket software yang diproduksi untuk kegiatan belajar berbasis internet dan website. Moodle tersedia dan dapat digunakan secara bebas sebagai produk open source (Wulandari, 2015). *Besmart* sendiri merupakan media pembelajaran yang digunakan Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) untuk memfasilitasi pembelajaran daring asinkron, penggunaan *Besmart* diharapkan dapat memudahkan pendidik dalam mengelola pembelajaran secara jarak jauh serta meningkatkan efisiensi, fleksibilitas, dan efektivitas pembelajaran (Hartanto & Triyono, 2021). *Besmart E-Learning* merupakan *E-Learning* yang tersedia dalam bentuk *Website*. *Besmart* dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti *smartphone*, laptop, computer, dan sebagainya.

Fitur yang Terdapat dalam *Besmart E-Learning* UNY dan Perannya dalam *Self Directed Learning*

Fitur utama *Besmart* meliputi *Dashboard*, *Profile*, *Grades*, *Messages*, *Preferences*, *Notification*, *Calendar*, *Private Files*, *Forum*, Penugasan, Penilaian dan *Feedback*, Sumber dan Bahan Belajar, serta Kuis. Berikut pembahasan mengenai fitur yang dapat dioptimalkan dalam *Self Directed Learning* melalui *Besmart*:

a. *Dashboard*

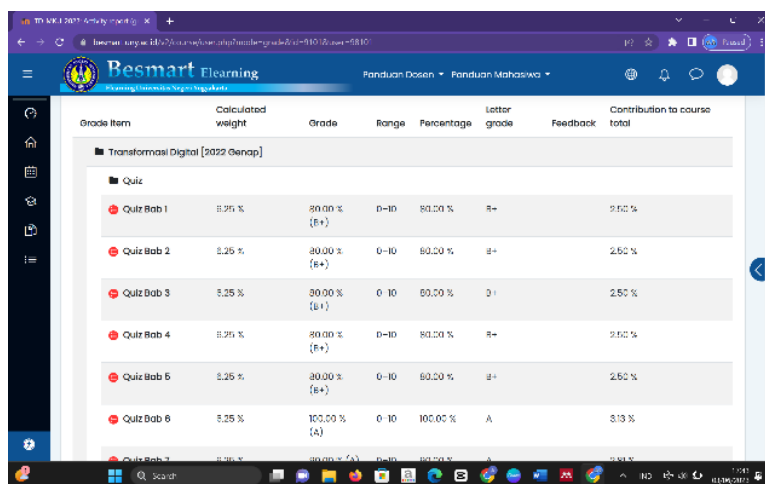
Dashboard menjadi tampilan utama dari *Besmart* setelah melakukan *login*. *Dashboard* memuat daftar mata kuliah yang diambil oleh mahasiswa, selain itu dalam dashboard juga tersedia opsi menu lainnya dan juga papan *activities*, *timeline*, dan *upcoming event*.



Gambar 1. *Dashboard*

b. *Profile*

Profil berisikan informasi terkait mata kuliah yang diambil pengguna dalam *Besmart* yang disertai presentase capaian *progress* belajar pada tiap mata kuliah yang ditempuh, fitur ini dapat berperan dan membantu pengguna untuk memonitor sejauh mana perkembangan belajarnya. Selain itu profil juga memuat detail terkait data pengguna, mata kuliah yang diambil, serta aktivitas *login*.

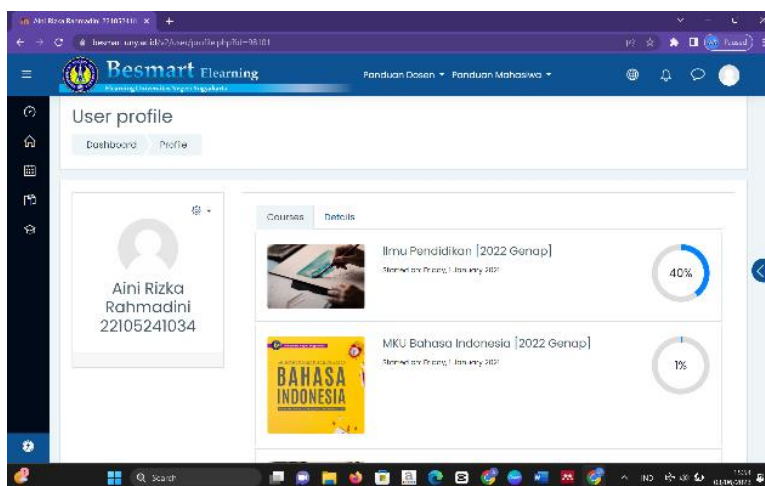


Grade Item	Calculated weight	Grade	Range	Percentage	Letter grade	Feedback	Contribution to course total
Transformasi Digital [2022 Ganap]							
Quiz							
Quiz Bab 1	3.25 %	80.00 % (B+)	D-10	80.00 %	B+		2.50 %
Quiz Bab 2	3.25 %	80.00 % (B+)	D-10	80.00 %	B+		2.50 %
Quiz Bab 3	3.25 %	30.00 % (E+)	0-10	80.00 %	D		2.50 %
Quiz Bab 4	3.25 %	80.00 % (B+)	D-10	80.00 %	B+		2.50 %
Quiz Bab 5	3.25 %	80.00 % (B+)	D-10	80.00 %	B+		2.50 %
Quiz Bab 6	3.25 %	100.00 % (A)	0-10	100.00 %	A		3.13 %

Gambar 3. *Profile*

c. *Grades*

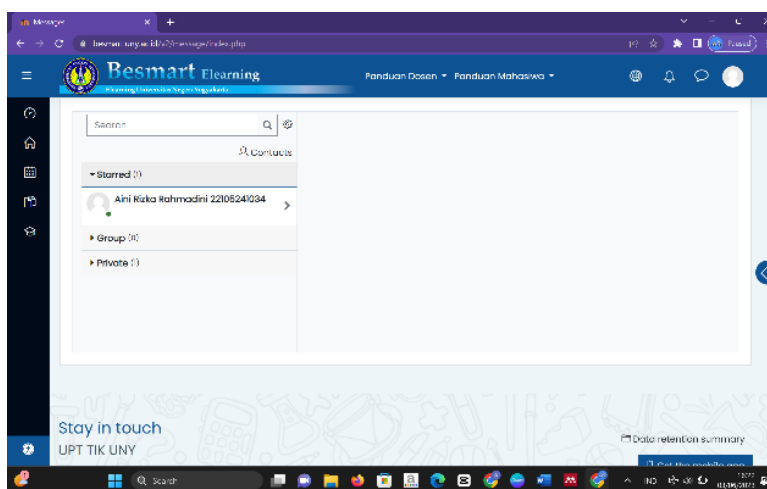
Dalam *Grades* atau Nilai pada halaman utamanya termuat nilai yang apabila pengguna mengklik salah satu mata kuliah yang diambil akan menampilkan detail nilai dari setiap tugas ataupun kuis yang telah dikerjakan. Fitur ini dapat membantu pengguna dalam memonitor dan mengevaluasi ketercapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan.



Gambar 4. *Grades*

d. *Messages*

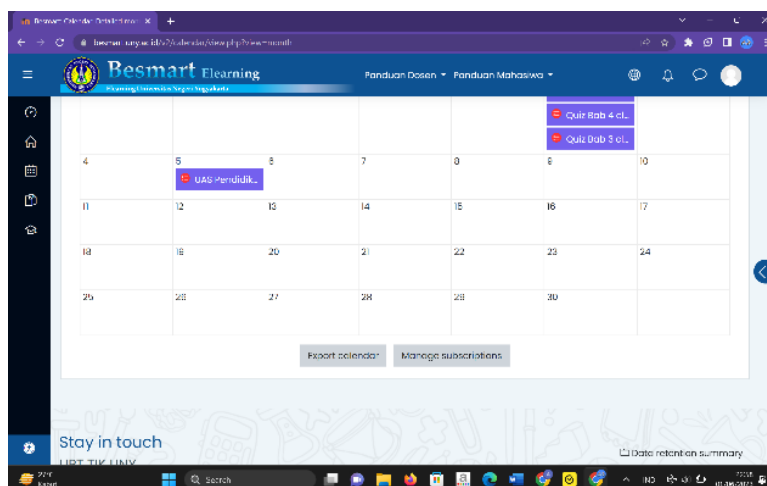
Fitur Messages dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan grup maupun secara personal dengan pengguna *Besmart*, selain itu juga terdapat room chat dengan diri sendiri. Chat dapat menjadi sebuah fitur yang bermanfaat bagi pengguna untuk dapat berdiskusi dan berinteraksi, karena kedua hal tersebut termasuk dalam aktivitas yang krusial dalam *Self Directed Learning*.



Gambar 2. *Messages*

e. *Calendar*

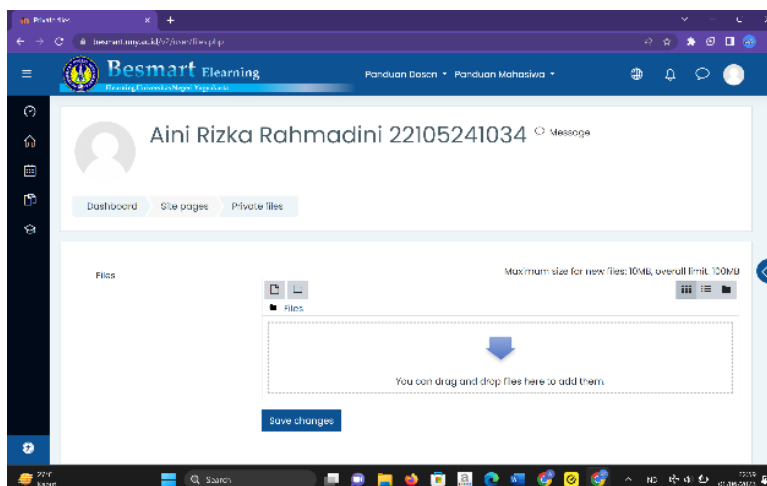
Kalender dalam *Besmart* dapat dimanfaatkan dalam merencanakan pembelajaran seperti membuat deadline untuk diri sendiri dan membuat kalender tugas dan proyek. Fitur kalender juga menampilkan upcoming event atau kegiatan berupa tugas, kuis, atau forum yang akan datang.



Gambar 6. Calendar

f. Private Files

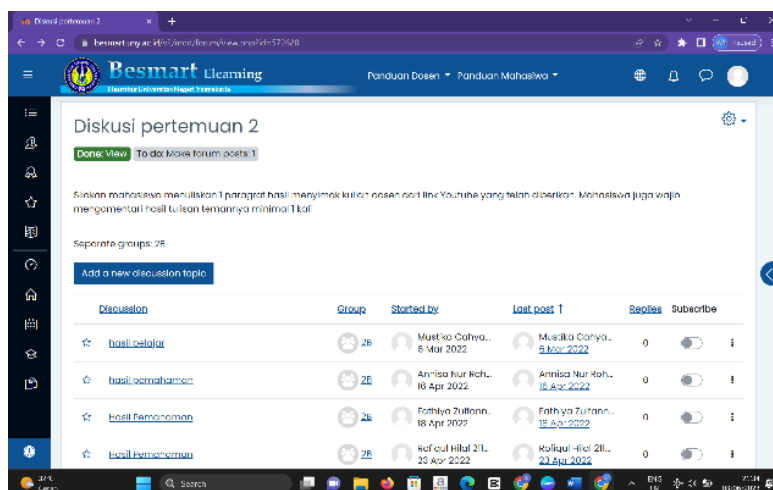
Dalam konteks *e-learning*, *private file* merujuk pada file atau dokumen yang diunggah dan disimpan oleh pengguna (misalnya, siswa atau pengajar) ke dalam *platform e-learning* yang bersifat pribadi atau hanya dapat diakses oleh pengguna tersebut. Fitur ini biasanya tersedia pada sistem manajemen pembelajaran (*Learning Management System/LMS*) seperti *Moodle*. Fitur ini berguna untuk mendukung pembelajaran yang lebih terorganisasi dan efisien, terutama dalam pengelolaan dokumen digital.



Gambar 7. Private Files

g. Forum

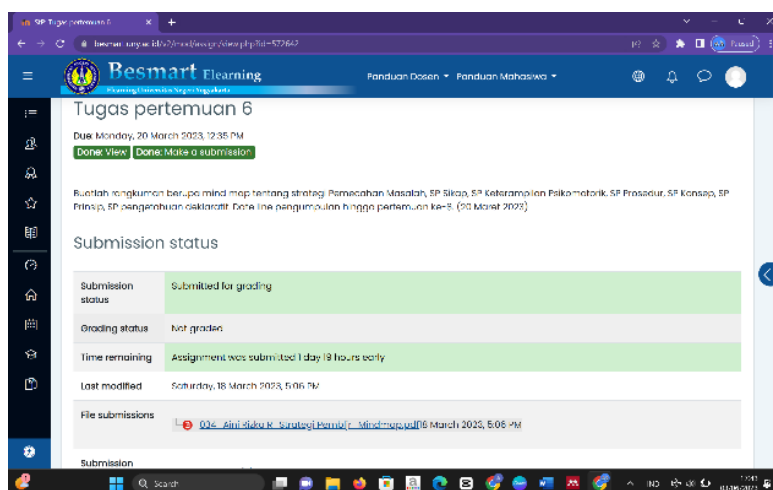
Fitur *forum* dapat dimanfaatkan sebagai sarana interaksi dan diskusi antar pengguna secara online, pada umumnya diskusi dimulai saat dosen ataupun pengguna lain menambahkan sebuah topik dan pengguna lainnya dapat berpendapat dan mengomentari. Pengguna juga dapat mesubscribe suatu topik yang telah ditambahkan dan akan mendapat informasi apabila ada yang mengomentari topik tersebut.



Gambar 8. Forum

h. Penugasan

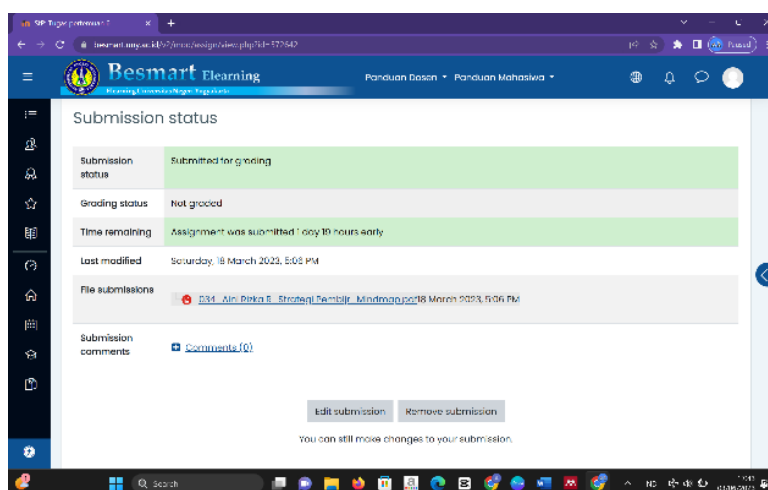
Tugas yang diberikan oleh dosen kepada pengguna biasanya harus dikumpulkan dalam jangka waktu tertentu sesuai yang telah ditentukan. *Besmart* dapat mendukung pengiriman tugas berupa *text online* maupun dalam bentuk dokumen dengan beragam format. Penugasan ini bertujuan untuk mengukur pemahaman, keterampilan, atau pencapaian pembelajaran siswa berdasarkan materi yang telah dipelajari. Dengan fitur ini, *e-learning* dapat mengakomodasi proses evaluasi secara lebih efektif dan membantu memastikan siswa tetap aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.



Gambar 9. Penugasan

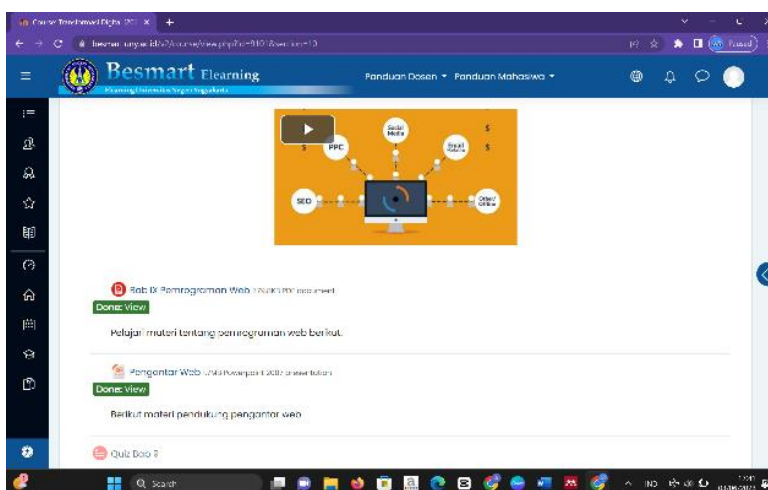
i. Penilaian dan *Feedback*

Setelah mengumpulkan atau men-*submit* tugas pengguna dapat menerima nilai dan *feedback* yang diberikan oleh dosen, *feedback* biasanya disampaikan melalui kolom komentar yang tersedia di bagian bawah. Hal ini apabila digunakan dengan optimal akan memudahkan pengguna untuk memonitor, mengevaluasi, dan melakukan refleksi terkait dengan perkembangan belajarnya.

Gambar 10. Penilaian dan *Feedback*

j. Sumber dan Bahan Belajar

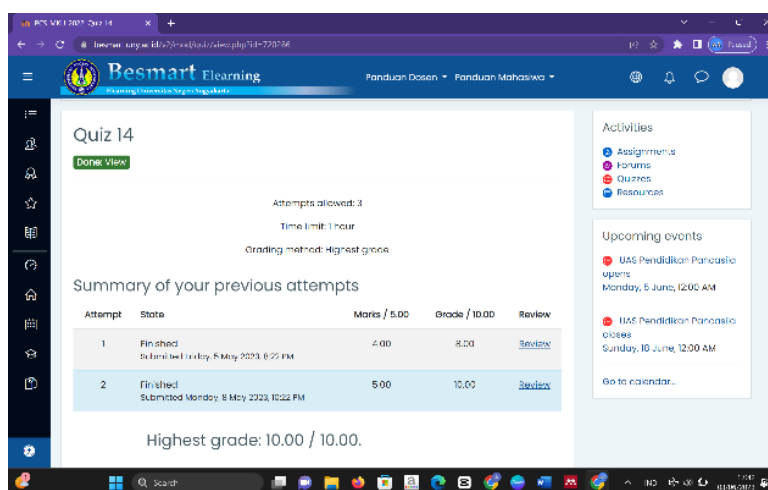
Terdapat berbagai sumber belajar yang dapat dimanfaatkan oleh pengguna dalam sebuah pembelajaran kapan saja dan dimana, jenis sumber dan bahan belajar yang umum tersedia biasanya berupa modul, slide *Power Point*, hingga video. Variasi jenis sumber dan bahan belajar yang tersedia memudahkan pengguna dalam menggunakan keduanya sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 11. Sumber dan Bahan Belajar

k. Kuis

Kuis biasanya menjadi bentuk evaluasi pemahaman pengguna terhadap satu bab materi atau bahkan separuh atau seluruh BAB sebagai bentuk Ujian Tengah Semester (UTS) hingga Ujian Akhir Semester (UAS), biasanya tepat setelah menyelesaikan kuis nilai akan langsung ditampilkan, terkadang pengguna juga dapat meninjau mana jawaban yang benar dan mana yang salah. Kuis biasanya terdiri dari serangkaian pertanyaan atau tugas yang dapat berupa pilihan ganda, isian singkat, mencocokkan, esai, atau format interaktif lainnya. Dengan fitur kuis, proses pembelajaran menjadi lebih dinamis, melibatkan siswa secara aktif, dan membantu memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai.



Gambar 12. Kuis

Pemanfaatan *Besmart E-Learning* UNY oleh Mahasiswa dalam Pengimplementasian *Self Directed Learning*

Fitur-fitur yang terdapat dalam *Besmart* tentunya akan berperan maksimal dalam *Self Directed Learning* apabila dimanfaatkan dengan optimal oleh pengguna, pada konteks ini yaitu mahasiswa. Berdasarkan hasil wawancara, sebagian besar pengguna sejauh ini hanya menggunakan *Besmart* ketika ada instruksi yang berasal dari dosen, bukan atas kebutuhan dan inisiatifnya sendiri “*Kalau sekarang buat tugas aja, buat lihat ada tugas atau engga, lihat ada UAS gak, terus kadang-kadang buat lihat referensi materi*”, ungkap mahasiswa. Dan dari sekian banyak fitur yang tersedia fitur yang paling banyak digunakan oleh pengguna adalah sumber dan bahan belajar berupa modul yang tersedia, kuis, dan forum. “*Belum tahu semua fiturnya cuma beberapa*”, ujar mahasiswa. “*Belum ngerti fitur-fitur Besmart, karena kita masih awam. Aku cuma tahu forum, kuis, gitu-gitu aja*”, ungkap mahasiswa lain.

Langkah 1: Menentukan Tujuan Belajar

Menentukan tujuan yang ingin diraih dalam suatu pembelajaran merupakan langkah krusial, dalam menentukan tujuan belajar mahasiswa belum memanfaatkan fitur yang tersedia dalam *Besmart*. Mahasiswa cenderung memilih opsi lain untuk mencatat target dan tujuan pembelajaran mereka “*Buat perencanaan kayak buat deadline gitu di kalender HP, kayak bikin sendiri gitu*” Beberapa mahasiswa yang diwawancara bahkan tidak mengetahui keberadaan fitur kalender dalam *Besmart* yang apabila digunakan dengan optimal dapat memudahkan mereka saat menentukan dan mencatat tujuan serta target belajar. “*Aku baru tau kalau ada kalender di Besmart*”, ungkap salah satu mahasiswa saat penulis menyampaikan fitur Kalender yang terdapat di *Besmart*.

Langkah 2: Menemukan dan Mengakses Sumber Belajar

Dalam *Besmart* terdapat berbagai jenis sumber dan bahan belajar yang dapat diakses kapan saja oleh mahasiswa, bentuk sumber dan bahan belajar yang paling umum dan banyak tersedia di *Besmart* berupa modul, *e-book*, *slide powerpoint*, gambar, hingga video. Sumber dan bahan belajar yang tersedia di *Besmart* dapat dimanfaatkan dengan baik oleh pengguna. “*Sumber belajar yang di Besmart gak sekomplit itu sih, tapi ada juga matkul yang lengkap, jadi tergantung*”, ujar mahasiswa. “*Gak semua ada sih, yang sering diakses ppt, pdf, link video tapi kadang gak bisa diakses*”, ungkap mahasiswa lain. Seperti yang telah dinyatakan oleh



narasumber, sayangnya belum semua mata kuliah atau pelajaran yang diambil oleh pengguna menyediakan sumber dan bahan belajar yang memadai.

Langkah 3: Mengadopsi dan Melaksanakan Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dalam *Besmart* yang kerap dilakukan oleh pengguna meliputi memahami materi, mengerjakan soal kuis, mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosen, dan diskusi melalui forum. Meskipun pembelajaran dilakukan mandiri peran pendidik masih sangat dibutuhkan dalam mengembangkan kemampuan peserta didik dan memberikan mereka motivasi untuk terus belajar. Kebanyakan dari mahasiswa masih membutuhkan instruksi dari dosen untuk memulai pembelajaran yang kemudian dilakukan secara mandiri “*Lebih nunggu instruksi kalau pakai Besmart, jarang kalau inisiatif sendiri*”, ungkap mahasiswa. “*Akses Besmart nunggu instruksi, kadang buka Besmart paling cuma lihat-lihat aja*”, ujar mahasiswa yang lain. Hal ini menunjukkan peran dosen sebagai pendidik memiliki andil yang besar dalam kegiatan belajar mandiri mahasiswa. Sedangkan mengenai kegiatan pembelajaran mahasiswa yang dapat dilakukan di *Besmart* bisa dibilang masih terbatas “*Paling buka materi, ngirim tugas, sama kuis*”, ujar mahasiswa. Diskusi *online* menggunakan fitur forum yang berlangsung dalam pembelajaran juga cenderung belum berjalan dengan efektif “*Ada diskusi, tapi gak efektif sih*”, ungkap mahasiswa.

Langkah 4: Memantau dan Mengevaluasi Kinerja Pembelajaran

Fitur *Besmart* yang dapat dimanfaatkan untuk memudahkan mahasiswa adalah fitur *grades*, penilaian dan *feedback*, serta kuis. Pengguna kerap menggunakan fitur *grades* untuk memantau bagaimana nilai yang didapat dari setiap tugas dan kuis yang telah dikerjakan dan juga melihat rata-rata nilai dari suatu mata pelajaran yang diambil. Berdasarkan pernyataan mahasiswa, sejauh ini mahasiswa belum pernah mendapatkan *feedback* atau umpan balik dari dosen yang disampaikan melalui *Besmart*. “*Kalau feedback dari dosen belum ada*”, ungkap mahasiswa, padahal hal ini membuat mahasiswa tidak mengetahui bagaimana pendapat dosen terkait tugas-tugas yang telah dikumpulkan dan apa yang perlu diperbaiki untuk tugas-tugas selanjutnya. Bahkan minimnya umpan balik dapat membuat mahasiswa kurang tertarik dan kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran (Seruni & Hikmah, 2015). Minimnya *Feedback* yang diberikan juga membuat pembelajaran melalui *Besmart* kurang aktif. Saat peneliti mengajukan pertanyaan terkait bagaimana keaktifan mahasiswa dalam penggunaan *Besmart*, mahasiswa menyatakan bahwa selama ini pasif dalam menggunakan *Besmart*. “*Pasif soalnya gak langsung dapet feedback*”, ujar mahasiswa. Sedangkan untuk memonitor atau mengevaluasi hal ini bergantung pada ditampilkan atau tidaknya nilai yang didapatkan mahasiswa pada fitur *grades* yang telah tersedia, dan untuk evaluasi juga bergantung pada bagaimana ketersediaan kuis. “*Waktu semester 1 lebih aktif pakai Besmart jadi bisa ngelacak*”, ungkap mahasiswa, “*Di semester 2 karena gak semua dosen pakai Besmart jadi sulit mantau*”, imbuh mahasiswa yang lain. “*Dari ngerjain kuis tu, kayak, aku bisa memantau hasil belajar ku*”, ungkap mahasiswa.

Langkah 5: Menilai Kembali Perkembangan Strategi Belajar yang Digunakan

Tahap ini adalah tahapan terakhir dalam sebuah pembelajaran, pada tahap ini mahasiswa melakukan refleksi yang terkait dengan bagaimana proses belajarnya selama waktu pada suatu periode waktu yang dijalani dan bagaimana ketercapaian tujuan pembeajarannya. Berdasarkan data yang didapatkan peneliti, terdapat mahasiswa yang belum melakukan refleksi dalam kegiatan pembelajaran mandiri yang telah mereka laksanakan “*Jujur, aku sih enggak pernah sih sejauh ini, refleksi-in belajar secara mandiri gitu*” ungkap mahasiswa. Fitur seperti



Grades yang didalamnya terdapat catatan dan akumulasi rata-rata nilai yang telah didapatkan mahasiswa juga tidak tersedia pada semua mata kuliah yang diambil, hal ini dinilai mahasiswa pengguna *Besmart* kurang dapat merefleksikan hasil belajar “*Kalau ada grades-nya bisa bantu merefleksikan diri, cuma kekurangannya ya tadi, gak ada feedback nya*”, tutur mahasiswa, “*Kalau ada kuis bisa. Waktu kuis kan kalau 3 kali percobaan bisa dilihat kan hasilnya nah terus pas itu kayak, merefleksikan diri*”, ungkap mahasiswa lain.

Dalam menggunakan *Besmart* masih banyak kendala yang terkait dengan pemahaman akan fitur-fitur apa saja yang tersedia dan apa saja fungsinya. Ketersediaan materi, kuis, forum dan fitur yang berperan dalam kegiatan belajar juga berbeda pada tiap matkulnya, belum lagi tampilan *Besmart* dinilai oleh pengguna kurang menarik dan tidak interaktif sehingga membuat pengguna sulit untuk beradaptasi dan terbiasa dalam menggunakan *Besmart*. “*Fiturnya kurang optimal, terus kayak tampilannya aja gak bagus*”, ungkap mahasiswa, “*Besmart tu kayak apa ya, kurang menarik, kurang eye catching, dan terus tampilannya kayak gitu doang*” ujar mahasiswa lain. Banyak mahasiswa yang masih merasa kesulitan dalam mengoperasikan *Besmart*, hal ini dapat disebabkan karena tampilan dan penataan elemennya kurang interaktif dan sulit untuk dipahami oleh pengguna yang masih awam.

SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan data yang telah dipaparkan adalah *Besmart* merupakan *E-Learning* milik Universitas Negeri Yogyakarta yang dikelola dengan menggunakan Moodle. Fitur-fitur yang tersedia dalam *Besmart E-Learning* setelah dianalisis sudah cukup memadai untuk dijadikan media pembelajaran *Self Directed Learning*, karena fitur yang tersedia mampu mengakomodasi kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Fitur yang tersedia dalam *Besmart* antara lain *Dashboard, Profile, Grades, Messages, Calendar, Private Files, Forum, Penugasan, Penilaian dan Feedback, Sumber dan Bahan Belajar, serta Kuis*. Tentunya fitur tersebut akan optimal apabila dimanfaatkan dengan baik oleh pengguna. Namun sayangnya sejauh ini pemanfaatan *Besmart* masih belum optimal. Hal ini diakibatkan oleh 4 kendala utama yakni tidak semua mata kuliah dapat diakses di *Besmart*, kelengkapan fitur pendukung kegiatan pembelajaran seperti sumber dan bahan belajar, forum, hingga kuis berbeda-beda pada tiap mata kuliah yang diambil, fitur yang tersedia di *Besmart* belum dipahami bahkan belum diketahui, serta tampilan *Besmart* yang kurang menarik dan terbilang sulit dipahami membuat pengguna sulit beradaptasi dengan tampilan *Besmart*.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut diantaranya adalah melakukan penyeragaman dan standarisasi terkait dengan fitur apa yang minimal tersedia di *Besmart*, membiasakan mahasiswa untuk menggunakan *Besmart*, serta menata tampilan agar lebih menarik dan mudah dipahami.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan Syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan barokah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel jural penelitian ini dengan tepat waktu. Selanjutnya terima kasih kepada Bapak Dr. Pujiriyanto S.Pd., M.Pd. selaku dosen pengampu mata kuliah Penulisan Karya Ilmiah yang telah membimbing penulis dan membagi ilmunya terkait kepenulisan serta memberikan masukan dan saran. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan



kepada para narasumber yang telah bersedia untuk diwawancara, tanpa bantuan dari narasumber penelitian ini tidak akan berjalan dengan lancar.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, Y. F., Rizal, A., Tiara, Islami, N. N., & Hartanto, W. (2020). The urgency of using online-based learning media to enhance students' self-directed learning and result study on accounting chapter of economics subjects. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 485(1), 1–6. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/485/1/012137>
- Ardiani, F. K., & Pujiriyanto, P. (2022). Pemanfaatan aplikasi Whatsapp sebagai media pembelajaran daring. *Jurnal Epistema*, 3(2), 81–90. <https://doi.org/10.21831/ep.v3i2.50555>
- Bradley, V. M. (2020). Learning management system (LMS) use with online instruction. *International Journal of Technology in Education*, 4(1), 68-92. <https://doi.org/10.46328/ijte.36>
- Conradie, P. W. (2014). Supporting self-directed learning by connectivism and personal learning environments. *International Journal of Information and Education Technology*, 4(3), 254–259. <https://doi.org/10.7763/ijiet.2014.v4.408>
- Ellis, R. A., Ginns, P., & Piggott, L. (2009). E-Learning in higher education: Some key aspects and their relationship to approaches to study. *Higher Education Research and Development*, 28(3), 303–318. <https://doi.org/10.1080/07294360902839909>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Garrison, D. R. (1997). Self-directed learning: Toward a comprehensive model. *Adult Education Quarterly*, 48(1), 18–33. <https://doi.org/10.1177/074171369704800103>
- Gibbons, M. (2002). The self-directed learning handbook: Challenging adolescent students to Excel. *Maurice Gibbons*, 2–3. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=7xrxPudNcGgC&pgis=1>
- Hadisi, L., & Muna, W. (2015). Pengelolaan teknologi informasi dalam menciptakan model inovasi pembelajaran (e-learning). *Jurnal Al-Ta'dib*, 8(1), 117–140. <http://dx.doi.org/10.31332/atdb.v8i1.396>
- Hartanto, D. D., & Triyono, S. (2021). Manajemen pembelajaran bahasa Jawa menggunakan moda *Besmart* UNY. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(2), 122–136. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v9i2.47841>
- Kim, R., Olfman, L., Ryan, T., & Eryilmaz, E. (2014). Leveraging a personalized system to improve self-directed learning in online educational environments. *Computers and Education*, 70, 150–160. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2013.08.006>
- LaTour, K. A., & Noel, H. N. (2021). Self-directed learning online: An opportunity to binge. *Journal of Marketing Education*, 43(2), 174–188. <https://doi.org/10.1177/0273475320987295>
- Manning, G. (2007). Self-directed learning: A key component of adult learning theory. *BPA Studies*, 2(2), 104–115. <https://www.bpastudies.org/index.php/bpastudies/article/view/38>
- Palaniappan, K., & Noor, N. M. (2022). Gamification strategy to support self-directed learning in an online learning environment. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 17(3), 104–116. <https://doi.org/10.3991/ijet.v17i03.27489>



- Pituch, K. A., & Lee, Y. (2006). The influence of system characteristics on e-learning use. *Computers & Education*, 47(2), 222–244. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2004.10.007>
- Putra, R. A., Kamil, M., & Pramudia, J. R. (2017). Penerapan metode pembelajaran mandiri dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Studi Pada Program Pendidikan Kesetaraan Paket C di PKBM Bina Mandiri Cipageran). *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 1(1), 23–36. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pls/article/view/8723>
- Robinson, J. D., & Persky, A. M. (2020). Developing self-directed learners. *American Journal of Pharmaceutical Education*, 84(3), 292-296. <https://doi.org/10.5688/ajpe847512>
- Ryann K. Ellis. (2010). A field guide to learning management systems. *International Anesthesiology Clinics*, 48(3), 27–51. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/20616636>
- Saks, K., & Leijen, Ä. (2014). Distinguishing self-directed and self-regulated learning and measuring them in the e-learning context. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 112(Icepsy 2013), 190–198. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.1155>
- Saldana., Miles & Huberman. 2014. *Qualitative Data Analysis*. SAGE Publications
- Seruni, S., & Hikmah, N. (2015). Pemberian umpan balik dalam meningkatkan hasil belajar dan minat belajar mahasiswa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 4(3), 227–236. <https://doi.org/10.30998/formatif.v4i3.158>
- Surjono, H. D. (2010). *Membangun course e-learning berbasis Moodle*. UNY Press
- Vega, N. D., & Arifin. (2016). Penerapan self directed e-learning pada keterampilan menyimak the implementation of self directed e-learning. *Masyarakat Telematika dan Informasi*, 7 No. 2(Desember), 107–118. <https://www.neliti.com/id/publications/233806/penerapan-self-directed-e-learning-pada-keterampilan-menyimak>
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). Transformasi pendidikan abad 21 sebagai tuntutan pengembangan sumber daya manusia di era global. *Jurnal Pendidikan*, 1, 263–278. <https://repository.unikama.ac.id/840/32/263-278%20TRANSFORMASI%20PENDIDIKAN%20ABAD%2021%20SEBAGAI%20TUNTUTAN%20PENGEMBANGAN%20SUMBER%20DAYA%20MANUSIA%20DI%20ERA%20GLOBAL.pdf>
- Wulandari, M. (2015). Moodle-Based Learning Model for Paragraph Writing Class. *Language and Language Teaching Journal*, 18(02), 73–90. <https://doi.org/10.24071/llt.2015.180201>