

PENGARUH TAMPILAN VISUAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR BERDASARKAN KATEGORI WEBSITE E-LEARNING

Andi Aulia Hamzah¹, Achmad Syarief², Ifa Safira Mustikadara³

¹Program D3 Seni Rupa dan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Kristen Maranatha
Jl. Suria Sumantri no. 65 Bandung 40164

Telp. (022) 2003050 ext. 610, Faks. (022) 2005916

²Jurusan Desain Produk, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung
Jl. Ganesha no. 10 Bandung 40132

³Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung
Jl. Ganesha no. 10 Bandung 40132

E-mail: andi.ah@art.maranatha.edu, asyarief@fsrd.itb.ac.id, ifasagir@yahoo.com

ABSTRAKS

Penelitian ini berupaya untuk melihat pengaruh tampilan visual website e-learning terhadap motivasi belajar. Tujuannya adalah untuk menguji dan menganalisis pengaruh tampilan visual pada motivasi belajar berdasarkan kategori website e-learning. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksplanasi dengan metode eksperimen (*within-subject*). Populasi sampel adalah mahasiswa Universitas Kristen Maranatha. Sampel dipilih dari mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi dan Fakultas Seni Rupa Universitas Kristen Maranatha dengan menggunakan teknik *purposive sampling* sebesar 135 orang. Hasil penelitian (1) kategori website e-learning mempunyai pengaruh langsung terhadap tampilan visual website e-learning sebesar 24%. (2) Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara tampilan visual website e-learning terhadap motivasi dengan $F(64,826)$ dan koefisien determinasi (0,416). (3) Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara tampilan visual website e-learning terhadap motivasi belajar dengan nilai $r = 0,579$ atau 33,5%. Dari hasil analisis dapat disimpulkan bahwa tampilan visual website e-learning mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap motivasi belajar tetapi tidak dipengaruhi oleh kategori website e-learning. Walaupun demikian perlu diingat bahwa penelitian ini merupakan komponen yang terkait visual dalam menyelesaikan masalah-masalah pada pengembangan website e-learning.

Kata Kunci: tampilan visual, website, e-learning, motivasi

1. PENDAHULUAN

Percepatan perkembangan teknologi dalam bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan kenyataan yang terjadi saat ini dimana perkembangan tersebut telah menyebabkan sejumlah pengaruh dalam banyak kehidupan manusia dan salah satunya adalah *internet* yang mengubah paradigma tentang belajar dan mengajar dari yang selama ini dikenal oleh masyarakat (Indrajit, 2005, h.89-93). Pemahaman terhadap informasi yang disampaikan dalam *website e-learning* terutama yang digunakan dalam proses belajar mengajar menitikberatkan pada tampilan visual sebagai media transfer informasi. Akan tetapi tampilan visual *website e-learning* yang ada di Indonesia tidak memperhatikan hal tersebut untuk membantu proses belajar. Akibat kondisi tersebut maka tampilan visual menjadi terabaikan/tidak menarik. Model penyajian halaman *web* menjadi tampilan yang monoton dan siklus pembaharuan tidak teratur (Oetomo, 2002, h.67). Tidak adanya pertimbangan apakah yang belajar dapat memahami materi pelajaran atau tidak (Metros dan Hedberg, 2002, h.191-205) juga menjadi kendala tersendiri dalam menyusun tampilan sebuah *website e-learning* sedangkan perhatian dalam pengembangan visual *website e-learning* membantu mewujudkan suasana belajar (Santoso, 2005) dan (Setiawan K, 2005).

Masalah visual menjadi penting karena proses belajar-mengajar melalui *internet* menuntut motivasi, minat, dan kemampuan membaca secara aktif dan kreatif dari para peserta didik (Oetomo, 2002, h.22). Selain itu tampilan visual sebuah pelajaran dalam *e-learning* yang merupakan alat yang paling berpengaruh untuk mengatur suasana, mengkomunikasikan konsep kunci dan menarik perhatian dari para peserta didik karena kebanyakan orang tidak mau mengaksesnya jika tampilan terlihat buruk (Kuhlmann, 2008).

Secara umum berdasarkan uraian yang telah disampaikan di atas jelaslah bahwa banyak faktor yang perlu diperhatikan dalam menggunakan *e-learning* dalam proses belajar-mengajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *e-learning* antara lain (1) pemahaman terhadap kurikulum *online*, (2) kesiapan tenaga pengajar, (3) ketersediaan peralatan untuk mengakses materi *e-learning*, (4) ketersediaan tim penyusun materi *e-learning*, (5) gaya belajar pembelajar, (6) penyusunan instruksi materi pelajaran, (7) kesesuaian sistem *e-learning* dengan institusi pendidikan dan (8) visualisasi tampilan sistem *e-learning* untuk membantu pengajaran sehari-hari. Dari kedelapan faktor yang teridentifikasi di atas, penelitian ini kemudian memfokuskan pada faktor visualisasi tampilan sistem *e-learning* yang dinilai

dari sisi pembelajar. Tampilan visual mempunyai peranan yang besar dalam menarik perhatian, memotivasi, dan memunculkan minat dari peserta didik dalam proses belajar-mengajar menggunakan *e-learning* karena tampilan visual merupakan jendela sistem yang menghubungkan antara materi pelajaran yang sudah dipersiapkan dengan pembelajar. Atas uraian tersebut maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada pengaruh tampilan visual dari *website* yang digunakan untuk *e-learning* berdasarkan kategori *website e-learning*.

Penelitian ini menguji tampilan visual dari *website e-learning* untuk mengetahui pengaruh tampilan visual *website e-learning* terhadap motivasi belajar. Atas dasar hal-hal tersebut kemudian muncul pertanyaan:

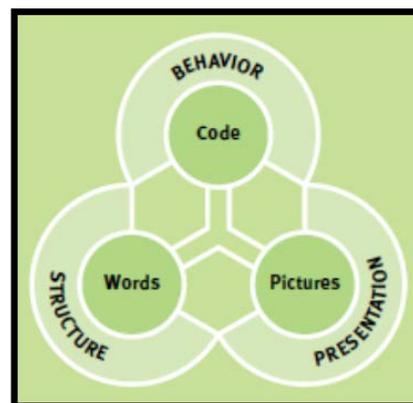
- Apakah terdapat pengaruh tampilan visual terhadap motivasi belajar berdasarkan kategori *website e-learning*?
- Seberapa besar pengaruh tampilan visual terhadap motivasi belajar berdasarkan kategori *website e-learning*?

2. TEORI

Desain visual sebuah *website* menurut Suyanto (2007, h.13) merupakan sebuah seni dan proses dalam menciptakan halaman *web* tunggal atau jamak dan secara keseluruhan bisa melibatkan estetika dan seluk-beluk mekanis dari suatu operasi situs *web*. Dalam tampilan yang telah terdesain fokus para pengunjung situs *web* tersebut berada pada *look* dan *feel* dari situs. Untuk mendapat tampilan yang cocok tersebut situs *web* harus didesain dengan baik dan dalam mendesainnya perlu memperhatikan hal-hal seperti keseimbangan, kontras, konsistensi, ruang kosong, warna, tipografi, bentuk dan *layout*. Veen (2001, h.18) seperti yang telah digambarkan dalam gambar 1 menyatakan bahwa pengembangan *website* harus memperhatikan bentuk dasar hubungan dari tiga hal yang dikategorikan sebagai *Structure*, *Presentation*, dan *Behavior*. *Structure* berarti bagaimana informasi di dalam sebuah *website* disusun sehingga mudah untuk digunakan dan dipahami. *Presentation* mempunyai pengertian bagaimana sebuah *website* ditampilkan secara visual kepada *user/pengguna* situs. *Behavior* menjelaskan bagaimana *user/pengunjung* situs berinteraksi dengan *website* dan reaksi apa saja yang diharapkan muncul dari interaksi tersebut.

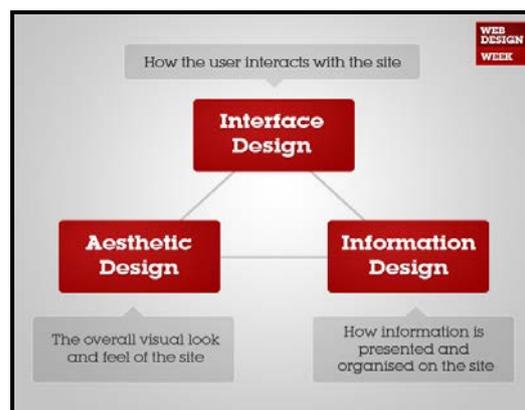
Ta'eed (2008) mengatakan seorang desainer dalam menata halaman situs *web* harus memperhatikan bahwa *user* atau pengunjung situs tidak hanya berinteraksi dengan isi dari situs *web* tetapi juga dengan antarmuka (*interface*) dari situs dan penampilan keseluruhan dari situs. Desain dari antarmuka situs menentukan bagaimana seorang pengunjung berinteraksi dengan situs untuk memperoleh informasi yang diinginkannya. *Information design* dalam sebuah situs merupakan kegiatan dalam menyiapkan informasi, menyusun

informasi, dan menampilkan informasi sehingga pengunjung dapat mengaksesnya dengan efektif dan efisien dan mencerna informasi yang ditampilkan.



Gambar 1. Relasi antara *structure*, *presentation* dan *behavior* (Veen, 2001, h. 18)

Tampilan situs secara keseluruhan dalam segi estetika merupakan sebuah upaya untuk menampilkan desain yang menarik dan juga tepat untuk situs yang bersangkutan. Hubungan keterkaitan dari ketiga hal tersebut terlihat pada gambar 2 dan hubungan tersebut mempengaruhi tampilan *website*. Tampilan *website* merupakan gabungan dari antarmuka situs dan informasi menyatakan "*look and feel*" dari situs yang bersangkutan sehingga pesan ada dalam situs dapat disampaikan dengan tepat pada pengunjung situs.



Gambar 2. Hubungan antara *interface design*, *information design*, dan *aesthetic design*.

Desain sebuah situs *web* perlu memperhatikan keharmonisan secara visual terhadap seluruh komponen yang ada dalam desain *web* tersebut. Sebuah desain *web* yang efektif akan mengajak pengunjung untuk berpikir bahwa halaman *web* tersebut cukup mudah untuk digunakan dan cukup merangsang pengunjung untuk mau menggunakannya (McIntire, 2008, h.152). Tampilan sebuah situs *web* harus diatur agar secara visual tampil menyenangkan bagi orang yang melihatnya tetapi sebuah situs *web* juga perlu mengugah rasa penasaran pengunjung untuk membaca konten yang

telah disediakan. Tampilan *web* yang secara visual terlalu sederhana akan membuat tampilan menjadi membosankan sedangkan jika terlalu banyak stimulasi, tampilan situs menjadi kacau dan berantakan. Sebab itu perlu dipertimbangkan keseimbangan antara kesederhanaan dan stimulasi dalam menghasilkan keharmonisan visual (McIntire, 2008, h.153).

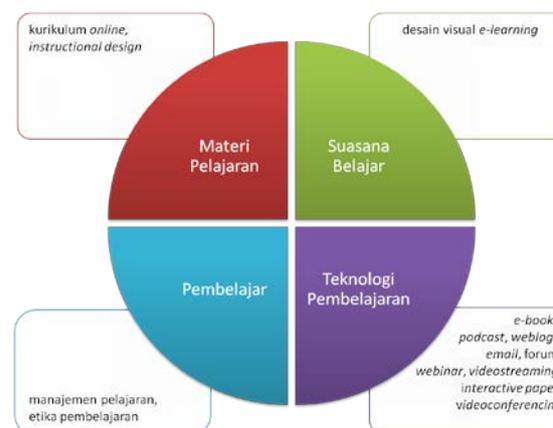
E-learning adalah proses belajar yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan menggunakan perangkat elektronik yang mencakup peralatan seperti komputer, film, video, kaset, dan juga *internet* (Munir, 2009, h.167). Saat ini pengertian *e-learning* saat ini condong sebagai proses belajar yang menggunakan komputer dan teknologi *internet* dalam menyampaikan materi pelajaran kepada pembelajar/peserta didik (Susanti dan Sholeh, 2008). Dalam sebuah *website e-learning*, fungsi informasi dan fungsi komunikasi merupakan fungsi yang menonjol dan memainkan peranan yang cukup penting karena proses belajar mengajar tidak bisa berjalan jika komunikasi yang terjadi hanya satu arah (Suyanto, 2007, h.5). Pengetahuan yang diberikan pada para peserta didik tidak berkembang jika tidak ada informasi baru. Dengan demikian komunikasi merupakan kunci dalam menyampaikan pelajaran dalam sebuah *website e-learning*.

Cisco (Suyanto, 2007, h.9) menyatakan bahwa faktor filosofis dari *e-learning* yang terdiri dari empat poin yaitu (1) *e-learning* merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan secara *online*, (2) *e-learning* menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional sehingga menjawab tantangan globalisasi, (3) *e-learning* tidak berarti mengganti model belajar konvensional tetapi memperkuat dengan pengayaan konten dan pengembangan teknologi pendidikan dan (4) kapasitas siswa dalam menguasai bahan yang disampaikan lewat *e-learning* amat bervariasi, tergantung pada bentuk, isi, dan cara penyampaiannya.

Proses belajar menggunakan *e-learning* merupakan hal yang sangat berbeda dengan proses belajar-mengajar konvensional. *E-learning* yang terbentuk di Indonesia saat ini masih dalam proses transformasi yaitu dari pembelajaran dengan materi konvensional yang ada di sekolah ataupun perguruan tinggi ke dalam bentuk digital (Munir, 2009, h.169). Dalam upaya membuat penggunaan *e-learning* berjalan dengan efektif terdapat empat faktor yang harus diperhatikan dengan seksama (Ali, 2004, h.8; Seok, 2008, h.725) yaitu pembelajar, materi pelajaran, suasana belajar dan teknologi pembelajaran.

Selain keempat faktor yang tergambar pada gambar 3, pengembangan sebuah *website e-learning* juga memerlukan perencanaan tingkat interaktivitas. Codone (2001) menyatakan bahwa *website e-*

learning merupakan sebuah *website* yang dapat berinteraksi dengan pembelajar dan memotivasi keikutsertaan pembelajar dalam pelajaran yang disediakan dalam *website e-learning*.



Gambar 3. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan *e-learning*

Interaktivitas merupakan hal utama yang ditawarkan oleh sebuah *website e-learning* untuk menarik perhatian pembelajar. Akan tetapi interaktivitas yang ditawarkan oleh sebuah *website e-learning* terkendala oleh ketersediaan *bandwidth* dan akses terhadap *website* yang bersangkutan. Codone kemudian menyusun sebuah panduan mengenai tingkat interaktivitas yang digunakan untuk mengevaluasi sebuah *website e-learning* sehingga dapat memenuhi tingkat kebutuhan dari institusi yang bersangkutan seperti yang ditampilkan dalam tabel 1.

Pengembangan *website e-learning* membutuhkan pengetahuan yang cukup mengenai apa yang dimaksud dengan belajar. Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai kompetensi, keterampilan, dan sikap (Baharuddin dan Wahyuni, 2008, h.11). Bell-Gredler (Baharuddin dan Wahyuni, 2008, h.12) juga menyatakan bahwa belajar merupakan kegiatan penting dalam mentransmisikan budaya dan pengetahuan dari generasi ke generasi. Perubahan tingkah laku yang timbul akibat proses belajar dijelaskan oleh Soekamto & Winataputra (1997) dalam buku Teori Belajar dan Pembelajaran yang ditulis oleh Baharuddin dan Wahyuni (2008, h.14) sebagai bentuk dari perubahan pemahaman perilaku, persepsi, motivasi, atau gabungan dari semuanya dan kualitas belajar seseorang ditentukan oleh pengalaman-pengalaman yang diperolehnya saat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada pembelajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku yang mempengaruhi keberhasilan seseorang dalam belajar. Uno (2011, h. 23) menyatakan bahwa indikator motivasi belajar ada enam yaitu (1) adanya hasrat untuk berhasil, (2) dorongan dan kebutuhan untuk belajar, (3) harapan

dan cita-cita, (4) penghargaan dalam belajar, (5) kegiatan yang menarik dalam belajar dan (6) lingkungan belajar yang kondusif.

Tabel 1. Tingkat interaktivitas dalam *e-learning*.
Sumber: Codone (2001)

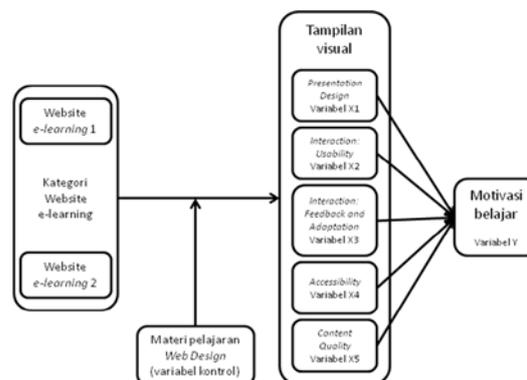
<i>Interactivity Levels in E-Learning</i>	<i>Interactivity Definition by Level</i>
Level 1: Low Interactivity (Page-Turner)	Level 1 is primarily used for introducing an idea or concept. The user has little or no control over the sequence and timed events of the lesson material
Level 2: Moderate Interactivity with Emulation	More information than Level 1 and offers more control over the content. Typically used for non-complex operations and maintenance lessons or more complex knowledge presentations, such as simple procedures and steps
Level 3: Intermediate Interaction/Simulation	More complex information and allows an increased level of control. Video, graphics, or a combination can illustrate or simulate the operation of a system, subsystem, or equipment, model procedures, or display complex images
Level 4: Advanced Interaction/Simulation	Involves detailed presentation, comprehension, and recall of highly complex information and allows almost full control over content.

Motivasi sendiri mempunyai peranan dalam membantu memahami dan menjelaskan perilaku individu dalam belajar. Peranan penting motivasi dalam belajar antara lain menentukan hal-hal yang dianggap dapat menguatkan kegiatan belajar dan memperjelas tujuan belajar (Uno, 2011, h.27). Kristanto (2007) menyatakan bahwa tujuan dari pembelajaran adalah membantu pembelajar agar memperoleh berbagai pengalaman sehingga pengetahuan, ketrampilan, dan nilai atau norma yang mengendalikan sikap dan perilaku siswa mengalami perubahan secara positif baik kualitas maupun kuantitas. Dalam perkembangannya hal ini kemudian melahirkan suatu disiplin yang menjembatani antara teori belajar dengan praktek pendidikan dan dikenal sebagai *instructional design* dimana disiplin ilmu ini bertujuan untuk meningkatkan secara optimal proses dalam menyampaikan instruksi yang berkaitan dengan

bidang pendidikan (Reigeluth, 1983, h.4). Hal-hal yang menjadi perhatian utama dalam *Instructional Design* ini adalah pemahaman, peningkatan dan metode penerapan dari instruksi pengajaran untuk dapat disampaikan secara optimal pada suatu situasi tertentu atau menggunakan teknologi tertentu.

Penerapan dari instruksi ini membutuhkan *visual design* dalam menyampaikan pada para pelajar. Pengembangan materi *e-learning* menggunakan *Instructional Design* bertujuan untuk menghasilkan desain *e-learning* yang baik dimana hal ini akan membantu pemilihan media *design* yang tepat yang dapat berisi teks, gambar, suara, musik, animasi dan video (Horton, 2006, h.5). Penyusunan informasi dalam *website e-learning* juga membutuhkan pengetahuan terhadap persepsi visual. Persepsi visual merupakan suatu proses bagaimana suatu tampilan visual dibaca dan diolah oleh otak manusia agar dapat dipahami maknanya (Istrate, 2009). Tujuan penggunaan komunikasi visual dalam menciptakan persepsi visual yang diharapkan menekankan pada informasi yang disampaikan sesuai dengan tujuan awalnya dan bebas dari pengaruh emosi dan simbol-simbol tertentu sehingga mampu dipahami oleh sebanyak mungkin pembelajar (Istrate, 2009).

Berdasarkan teori di atas, maka untuk menjawab penelitian ini telah dibangun jawaban sementara dari rumusan masalah yang perlu diuji kebenarannya. Hipotesis penelitian secara umum dinyatakan sebagai berikut yaitu ada pengaruh antara tampilan visual dengan minat belajar berdasarkan kategori *website e-learning*. Adapun model hipotesis tersebut dapat dilihat dari gambar 4 berikut ini.



Gambar 4. Model Penelitian

Faktor-faktor yang dijadikan sebagai variabel penelitian adalah:

- a. Variabel X : Tampilan Visual *Website*
- b. Variabel Y : Motivasi Belajar
- c. \longrightarrow : Garis pengaruh Tampilan Visual *Website* terhadap Motivasi Belajar

3. METODE PENELITIAN

Objek penelitian ini adalah *website e-learning* yang ada di Indonesia dan difokuskan pada tampilan visualnya. Pengujian dilakukan hanya pada dua jenis

kategori *website e-learning* karena adanya keterbatasan akses dan keterbatasan jenis *website e-learning* yang ada di Indonesia. Adapun tampilan visual *website e-learning* yang dipilih berasal dari IlmuKomputer.com (<http://ikc.dinus.ac.id/>) dan Pendidikan *Website Network* (<http://pendidikan.ws/>) yang memiliki tingkat interaktivitas yang berbeda sebagai *website e-learning*. Kategori *website e-learning* merupakan istilah yang digunakan untuk membedakan interaktivitas kedua *website* yang digunakan dalam penelitian ini (lihat tabel 1).

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksplanasi dengan metode eksperimen (*within-subject*). Akan tetapi eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini bukanlah sebuah *true experimental* melainkan sebuah *quasi-experimental* karena variabel independen yang digunakan tidak dimanipulasi/dibiarkan apa adanya (Ghozali, 2008, h.18). Populasi sampel adalah mahasiswa Universitas Kristen Maranatha. Sampel dipilih dari mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi dan Fakultas Seni Rupa Universitas Kristen Maranatha dengan menggunakan teknik *purposive sampling* sebesar 135 orang.

Variabel bebas dalam penelitian yang tergambar dalam gambar 4 adalah tampilan visual yang didefinisikan sebagai kombinasi teks, gambar, dan *image* dalam satu-kesatuan interaksi yang ditampilkan oleh *website* pada pengunjung *website* (Veen, 2001). Penilaian terhadap tampilan visual dalam penelitian ini menggunakan pemahaman yang diambil dari beberapa komponen *Learning Object Review Instrument (LORI)* versi 1.5. LORI merupakan instrumen penilaian *website e-learning* yang telah dikembangkan oleh Nesbit, Belfer, dan Leacock (2003). Dalam tabel 2 dapat dilihat komponen-komponen yang digunakan dalam penelitian yaitu *Presentation Design (X1)*, *Interaction: Usability (X2)*, *Interaction: Feedback and Adaptation (X3)*, *Accessibility (X4)* dan *Accuracy of Content (X5)*. Sedangkan motivasi adalah variabel terikat dan penilaian terhadap motivasi belajar menggunakan komponen *motivation (Y)* dari LORI yang mempunyai pengertian kemampuan *website* untuk memotivasi dan menarik pembelajar.

Sebelum dilakukan pengumpulan data yang sesungguhnya maka instrumen yang telah dibuat diujicobakan terlebih dahulu terhadap sekelompok mahasiswa untuk diketahui kualitas instrumen yang digunakan. Ujicoba instrumen ini dilaksanakan di Fakultas Teknologi Informasi di Universitas Kristen Maranatha Bandung dan dilakukan terhadap 20 responden yang dipilih secara acak dari mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi. Pengujian tingkat validitas instrumen dilakukan dengan validitas internal dalam bentuk analisis butir. Pengukuran analisis butir ini mengkorelasikan skor-skor yang ada pada setiap instrumen dengan skor total. Perhitungan korelasi ini dilakukan dengan menggunakan rumus *Pearson's Correlation Product*

Moment dengan menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS untuk menguji setiap item pernyataan. Setelah dilakukan analisis butir maka diperoleh hasil bahwa terdapat 28 item yang valid dan 12 item yang tidak valid. Pengujian reliabilitas instrumen penelitian digunakan rumus koefisien reliabilitas *Cronbach Alpha* dan hasil perhitungan menggunakan SPSS diperoleh hasil bahwa nilai korelasi Cronbach Alpha = 0,805. Korelasi berada pada posisi yang kuat bila dibandingkan dengan persyaratan minimum sebesar 0,6. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kuesioner tersebut reliabel.

Tabel 2. Variabel, Indikator, dan Instrumen Penelitian

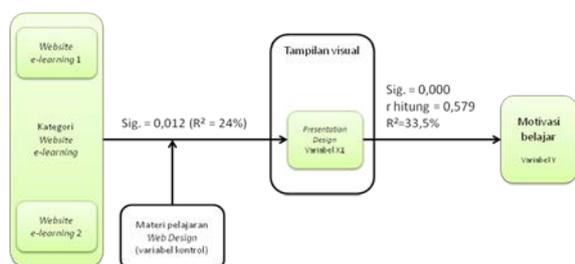
Variabel	Subvariabel	Indikator
Tampilan <i>website e-learning</i>	<i>Presentation Design</i>	Konsistensi tampilan visual Warna Ruang kosong <i>Background</i> dari <i>website</i> <i>Layout</i> dari <i>website</i> <i>Typography</i>
	<i>Interaction: Usability</i>	Sistem navigasi dalam <i>website</i> <i>Link</i> dapat dibedakan Kemudahan mempelajari struktur <i>website</i> Kecepatan <i>loading</i>
	<i>Interaction: Feedback and adaptation</i>	Kemudahan mencari materi Kontak pembuat materi Kemudahan dalam membaca materi
	<i>Accessibility</i>	Penggunaan <i>format file</i> yang populer Pencetakan materi pembelajaran Penggunaan gambar/ <i>icon</i> Dapat diakses dari mana saja
	<i>Accuracy of Content</i>	Tingkat kesalahan penulisan Ketepatan dalam menafsirkan materi Materi sesuai kebutuhan Materi yang tersedia <i>up to date</i>
Motivasi belajar	<i>Motivation</i>	Minat untuk mencari materi pelajaran lebih lanjut Kenyamanan dalam menjelajahi <i>website</i>

Pengumpulan data-data dilakukan dengan memberikan kuesioner yang berisi daftar pertanyaan atau pernyataan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan tanggapan (*respon*) sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan yang diajukan oleh peneliti. Kuesioner ini kemudian disebarkan untuk mengetahui penilaian *user* dalam menggunakan *website e-learning* yang sudah ditentukan mulai dari kemudahan menggunakan *website*, penggunaan warna, sampai kemudahan memahami materi. Penilaian kuesioner menggunakan skala *Likert* sebagai upaya untuk mengetahui beragam pendapat yang berbeda dalam menilai

website e-learning. Pelaksanaan survei penelitian dilakukan pada bulan September 2010 - Desember 2010. Data hasil pengujian kemudian diuji menggunakan uji independen sampel t-test dan uji *One Way Anova* untuk mengetahui pengaruh langsung tampilan visual *website e-learning* terhadap motivasi belajar. Selanjutnya dilakukan pengujian pengaruh interaksi kategori *website e-learning* dan tampilan visual *website e-learning* terhadap motivasi belajar dengan menggunakan *Two Way Anova. Analysis of Variance* (Anova) merupakan metode untuk mengkaji hubungan antara satu variabel *dependen* yang berbentuk metrik dengan satu atau lebih variabel *independen* yang berbentuk non-metrik atau kategorial (Ghozali, 2011). Selain itu untuk mengukur besarnya pengaruh tampilan visual *website e-learning* yang berbentuk *Presentation Design*, *Interaction Usability*, *Interaction Feedback and Adaptation*, *Accessibility*, dan *Accuracy of Content* terhadap *Motivation* digunakan uji regresi berganda.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data seperti yang ditampilkan dalam gambar 5 diperoleh keterangan (1) kategori *website e-learning* mempunyai pengaruh langsung terhadap tampilan visual *website e-learning* yang berbentuk *Presentation Design* 24%. (2) Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara tampilan visual *website e-learning* yang berbentuk *Presentation Design*, *Interactive: Usability*, dan *Interactive: Feedback and Adaptation* secara bersama-sama berpengaruh terhadap *Motivation* dengan F (64,826) dan koefisien determinasi (0,416). (3) Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara tampilan visual *website e-learning* yang berbentuk *Presentation Design* pada motivasi belajar dengan nilai $r = 0,579$ atau 33,5%.



Gambar 5. Hasil final analisis data

Hasil analisis data terhadap subvariabel *Accessibility* dan *Accuracy of Content* tidak dapat dilakukan karena tidak terdeteksi dalam pengujian data. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor dan diantaranya ada kemungkinan pembelajar tidak dapat membedakan keberadaan kedua hal tersebut dalam tampilan visual *website e-learning* sehingga mengakibatkan kebingungan dalam menanggapi pernyataan yang tertera dalam kuesioner. Pembuktian secara statistik terhadap subvariabel yang tersisa hanya menunjukkan bukti bahwa ada

pengaruh langsung kategori *website e-learning* pada tampilan visual *website e-learning* yang berbentuk *Presentation Design* sebesar 24% sedangkan subvariabel *Interaction Usability* dan *Interaction: Feedback and Adaptation* tidak dapat dibedakan oleh responden. Kondisi ini tidak mengherankan karena tampilan kedua *website e-learning* yang tergambar pada gambar 6 menunjukkan bahwa kedua hal tersebut tidak dinyatakan secara jelas atau berada di tempat yang terpisah dengan materi pelajarannya.



Gambar 6. Penempatan akses untuk bertanya dan memberikan tanggapan terletak terpisah dengan materi pelajaran.

Hasil observasi terhadap kedua *website e-learning* menunjukkan bahwa fungsi kedua *website e-learning* lebih ditekankan sebagai *website* untuk mendistribusikan materi pelajaran dan tidak sebagai *website* yang dapat menciptakan suasana belajar walaupun dengan tingkat interaksi yang minimum. Pemahaman bahwa ada pengaruh langsung kategori *website e-learning* terhadap tampilan visual yang berbentuk *presentation design* sebesar 24% memberikan gambaran bahwa ternyata tampilan visual dalam penyusunan sebuah *website e-learning* mempunyai peranan yang cukup besar. Pemahaman terhadap konsep *website* seperti yang disampaikan oleh Veen (2001) harus menjadi acuan yang selalu diperhatikan dan penekanan dalam penggunaan

prinsip desain *web* yang baik seperti yang dipaparkan oleh Suyanto (2007) menjadi prioritas utama dalam penyusunan tampilan visual *website e-learning*. Sisa pengaruh langsung sebesar 76% terhadap tampilan visual masih harus dicari, diuji dan dikaji lebih lanjut. Tidak tertutup kemungkinan pengaruh langsung terhadap tampilan visual juga disebabkan oleh faktor ketersediaan peralatan, pola penyusunan instruksi materi pelajaran, pemahaman terhadap kurikulum *online*, pemahaman terhadap gaya belajar pembelajar dan kesesuaian sistem *e-learning*.

Pembuktian terhadap besar pengaruh tampilan visual *website e-learning* yang berbentuk *Presentation Design* terhadap motivasi belajar secara statistik menunjukkan hasil sebesar 33,5%. Hal ini berarti sepertiga bagian dari motivasi belajar dipengaruhi langsung oleh visual. Penekanan terhadap penyusunan informasi dan penyusunan instruksi pelajaran merupakan hal yang tidak dapat diabaikan dan berperan serta dalam membangun sebuah tampilan visual sebuah *website e-learning*.

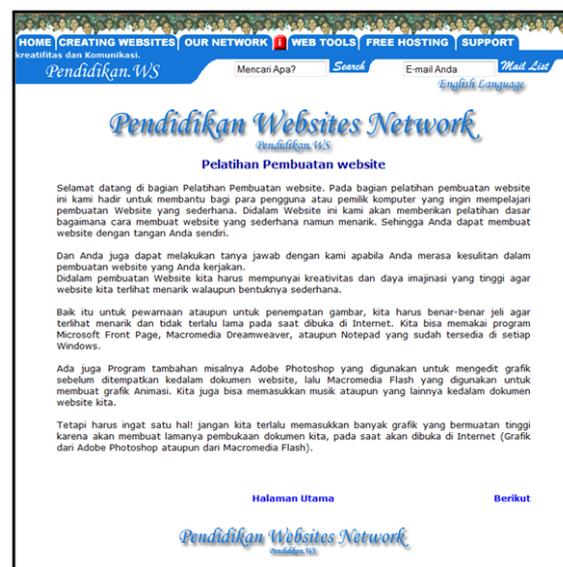
Pembelajar menganggap bahwa tampilan visual *website e-learning* sebagai satu kesatuan sistem dimana ia bisa (1) memilih mata pelajaran yang diminati, (2) melakukan interaksi dengan materi pelajaran, (3) memberikan tanggapan atas pertanyaan yang diberikan dan (4) mencari informasi yang diinginkan tanpa kesulitan yang berarti seperti yang ditunjukkan pada gambar 7. Pandangan demikian harus dipahami oleh pengembang *website e-learning* sehingga penyusunan materi atau informasi sebagai satu-kesatuan tampilan dalam *website e-learning* dapat mewakili sebuah *website e-learning* yang lengkap dan memenuhi harapan dari pembelajar.

Pengembangan tampilan visual yang memperhatikan kebutuhan dari pembelajar ini sudah mempunyai kepastian dalam membantu meningkatkan motivasi belajar pembelajar yang bersangkutan dan tidak tertutup kemungkinan bahwa tampilan visual dapat mempunyai pengaruh yang lebih besar lagi terhadap motivasi belajar. Selain pengaruh dari tampilan visual juga perlu dicari dan dikaji mengenai 66,5% pengaruh dari hal-hal lain terhadap motivasi belajar. Motivasi belajar pembelajar merupakan daya penggerak dalam diri pembelajar yang menimbulkan kegiatan belajar dan belajar secara mandiri menggunakan *e-learning* perlu diidentifikasi lebih lanjut agar faktor-faktor yang menimbulkan semangat belajar dapat dikembangkan dan diintegrasikan secara visual untuk menciptakan kondisi belajar yang lebih menarik bagi pembelajar.

5. SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil analisis dapat disimpulkan bahwa *Presentation Design* mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap motivasi belajar tetapi tidak dipengaruhi oleh kategori *website e-learning*. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat

kompleksitas yang dimiliki oleh sebuah *website e-learning* mempengaruhi penyajian informasi kepada para pembelajarnya.



Gambar 7. Hasil pengolahan tampilan visual

Fakta ini menunjukkan bahwa tampilan visual juga dipengaruhi oleh hal-hal lain di luar dari kategori *website e-learning* seperti informasi mengenai gaya belajar pembelajar, penyusunan instruksi materi pelajaran, pemahaman terhadap kurikulum *online*, ketersediaan peralatan untuk mengakses materi *e-learning*, dan ketersediaan tim penyusun materi *e-learning*. Motivasi belajar dalam mengikuti pelajaran secara *online* lebih dipengaruhi oleh hal-hal yang lebih bersifat personal dan semangat belajar pembelajar harus dirangsang dengan bantuan rangsangan yang tepat dari *website e-learning*. Besarnya pengaruh langsung tampilan visual teridentifikasi dalam bentuk *presentation design* terhadap motivasi belajar. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan visual dalam bentuk *presentation design* mempunyai peran cukup besar dalam mempengaruhi motivasi belajar saat

mengakses *website e-learning*. Temuan ini sejalan dengan temuan John Sweller yang diungkapkan oleh Horn (1999) bahwa pembelajaran secara visual membantu pembelajar dalam belajar dan materi pelajaran yang disampaikan lebih memikat untuk dipelajari.

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang menyangkut seluruh permasalahan yang diuji, peneliti menyarankan hal-hal berikut ini dalam penelitian selanjutnya yaitu pembedaan terhadap persepsi subjek penelitian agar dapat diketahui, penggunaan penelitian *true experimental* sehingga dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar menggunakan *e-learning*, pengembangan subvariabel *Interaction Usability* dan *Interaction: Feedback and Adaptation* agar dapat diketahui dan dibedakan oleh responden dan pengembangan instrumen penelitian yang telah direvisi untuk mengetahui faktor *Accessibility* dan *Accuracy of Content* dalam *e-learning*.

Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi pengembang *website e-learning* di institusi pendidikan untuk meningkatkan kualitas efektivitas *website e-learning*, penyusunan informasi mengenai *support* dan *feedback* yang ditempatkan pada awal informasi mengenai pelajaran.

PUSTAKA

- Ali, Mohammad. (2004). E-Learning in Indonesian Education System. *Seminar-Workshop on E-Learning: The Seventh Programming Cycle of APEID Activities*. 20 August – 6 September 2004 in Tokyo and Kyoto, Japan.
- Baharuddin dan Wahyuni, Esa Nur. (2008). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Codone, Susan. (2001). *An E-Learning Primer*. Pensacola, Florida: Raytheon Interactive
- Ghozali, Imam. (2008). *Desain Penelitian Eksperimental: Teori, Konsep, dan Analisis Data dengan SPSS 16*. Semarang: Badan Penerbit - Undip
- Ghozali, Imam. (2011). *Aplikasi analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 19 – Edisi 5*. Semarang: Badan Penerbit - Undip
- Horn, Bob. (1999). *Effectiveness of Visual Language Presentations*. Diakses tanggal 7 Maret 2011 pk. 20.00 WIB dari <http://www.macrovu.com/VT-VCInterEffectiveness.html>
- Horton, William. (2006). *E-Learning by Design*. San Francisco: Pfeiffer
- Indrajit, R. E. (2005). Peranan Strategis Teknologi Informasi dalam Sistem Pendidikan Dasar dan Menengah. *Prosiding Konferensi Nasional Sistem Informasi 2005 (KNSI2005)* (h. 89-93). Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Istrate, Olimpius. (2009). Visual and Pedagogical design of eLearning content. *elearning Papers no. 17*. Barcelona, Spain: elearningeuropa.info
- Setiawan, Djoni K. (2005). Instructional Design dalam Pengembangan Media Electronic-Learning. *Prosiding Konferensi Nasional Sistem Informasi 2005 (KNSI2005)* (h 61-65). Bandung: Institut Teknologi Bandung
- Kristanto, Yudi. (2007). *Desain Web E-Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran Di Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang*. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Kuhlmann, Tom. (2008). *Visual and Graphics Design*. Diakses tgl 27 Desember 2010 pk. 20.00 WIB dari <http://www.articulate.com/rapid-elearning/visual-graphic-design/>
- McIntire, Penny. (2008). *Visual Design for the Modern Web*. New Riders
- Metros, Susan E. & Hedberg, John G. (2002). More Than Just A Pretty (Inter)face: The Role of the Graphical User Interface in Engaging eLearners. *The Quarterly Review of Distance Education*, 3(2), 191-205.
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Nesbit, John, Belfer, Karen dan Leacock, Tracey. (2003). *Learning Object Review Instrument (LORI) version 1.5*. E-Learning Research and Assessment Network (eLera) dan the Portal for Online Objects in Learning (POOL).
- Oetomo, Budi S. D. (2002). *e-Education: Konsep, Teknologi, dan Aplikasi Internet Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Reigeluth, Charles M., (1983). *Instructional-Design theories and models*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates
- Santoso, Leo Willyanto. (2005). Evolusi Sistem Informasi Pendidikan: Pembuatan Template e-Learning untuk Pendidikan Tinggi. *Prosiding Konferensi Nasional Sistem Informasi 2005 (KNSI2005)* (h 7-9). Bandung: Institut Teknologi Bandung
- Seok, S. (2008). Teaching Aspects of E-Learning. *International Journal on Elearning*, 7(4), 725
- Susanti, Erma dan Sholeh, Muhammad. (2008). Rancang Bangun Aplikasi E-Learning. *Jurnal Teknologi 1(1)*, 53-57.
- Suyanto, Asep Herman. (2007). *Step by Step: Web Design Theory and Practices*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Ta'eed, Collis. (2008). *6 Interface Design Principles and Tips Every Web Designer Should Know*. Diakses tanggal 7 Maret 2011 pk. 21.42 WIB dari <http://psd.tutsplus.com/articles/6-interface-design-principles-and-tips-every-web-designer-should-know/>,
- Uno, Hamzah B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Veen, Jeffrey. (2001). *The Art & Science of Web Design*. New Riders.