

**Pengalaman Belajar Mandiri Mahasiswa S1 Pendidikan Tata Boga UM
Menggunakan LMS SIPEJAR Matakuliah Manajemen Pelayanan
Makanan Dan Minuman**

Nonny Aji Sunaryo¹⁾, Anggi MJ Saputri²⁾, Riana Nurmalasari³⁾, Khairil Anuar Bahari⁴⁾

^{1,2,3} Universitas Negeri Malang

⁴ UiTM Penang. Malaysia

nonny.sunaryo.ft@um.ac.id

ABSTRAK: E-learning telah menjadi pilihan beberapa institusi pendidikan tinggi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterjangkauan pendidikan. Universitas Negeri Malang (UM) sebagai salah satu perguruan tinggi juga memiliki infrastruktur e-learning yang disebut SIPEJAR (Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan), yaitu merupakan Learning Management System berbasis Moodle. Moodle didesain dengan berbagai fitur yang bisa dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan, proses kegiatan berbasis internet ini dapat melalui situs web dan mobile yang dibangun khusus dengan prinsip social constructionst pedagogy yang dapat membantu pengajar dalam proses kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengalamannya belajar mandiri mahasiswa S1 Pendidikan Tata Boga UM pada SIPEJAR Matakuliah Manajemen Pelayanan Makanan Dan Minuman. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, indikator pengalaman belajar mandiri yang diteliti diantaranya meliputi motivasi belajar, strategi belajar, peningkatan pengetahuan dan keterampilan setelah belajar. Hasilnya diharapkan dapat menjadi indikator pengembangan SIPEJAR sebagai media belajar mandiri mahasiswa.

Kata Kunci : Pengalaman Belajar, Belajar Mandiri, E-learning, Learning Management System

ABSTRACT: *E-learning has become the choice of several higher education institutions to improve the quality of learning and the affordability of education. Universitas Negeri Malang (UM) as one of the universities also has an e-learning infrastructure called called SIPEJAR (Network Learning System), which is a Moodle-based Learning Management System based on Moodle. Moodle is designed with various features that can be utilized according to needs, the process of internet-based activities can be through the website and mobile which are built on the internet. This internet-based activity process can be through a website and mobile which is specially built with the principles of social constructionst pedagogy that can help teachers in the process of teaching and learning. in the process of teaching and learning activities. This research aims to find out how the experience independent learning experience of undergraduate students of UM Culinary Education in SIPEJAR Subjects Food and Beverage Service Management. This research is a qualitative descriptive study descriptive qualitative research, indicators of the self-learning experience studied including learning motivation, learning strategies, increasing knowledge and skills after learning. The results are expected to be indicators of the development of SIPEJAR as a medium for student self-learning.*

Keywords: *Learning Experience, Self-Study, E-learning, Learning Management System*

PENDAHULUAN

Pembelajaran era kini pendekatannya telah mengalami perkembangan yang drastis akibat pengaruh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (ICT), peranan ICT dalam dunia edukasi yaitu bisa berkontribusi dalam mempercepat dan meratakan kesempatan belajar sekaligus meningkatkan mutu pendidikan dengan

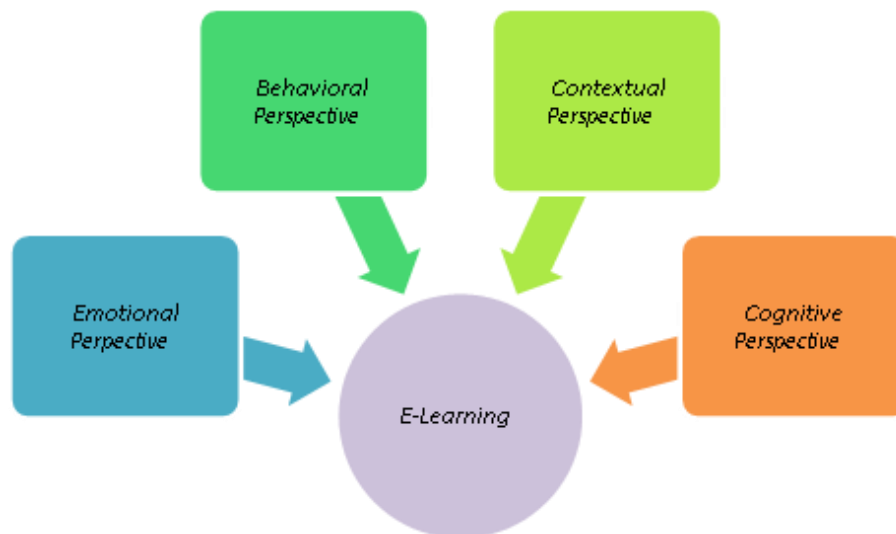
teknologi modern (Sutadji et al., 2020). Peranan ICT cukup vital yaitu dimanfaatkan untuk meningkatkan akses pendidikan, efisiensi, dan kualitas proses pembelajaran dan pengajaran (Surjono, n.d.). Penggunaan ICT dalam pembelajaran selanjutnya dikenal dengan istilah E-Learning (Electronic Learning), pelaksanaan E-Learning memberikan solusi dan kemudahan belajar mandiri dibandingkan belajar konvensional karena tidak terbatas ruang dan waktu.

Universitas Negeri Malang merupakan lembaga pendidikan tinggi yang memiliki sistem pembelajaran E-Learning, pada Dokumen RENSTRA UM 2020-2024 dipaparkan bahwa UM telah mengembangkan E-Learning dengan Learning Management System (LMS) Moodle daring berbasis teknologi informasi yaitu SIPEJAR (Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan). SIPEJAR secara aktif mulai digunakan pada semester genap tahun akademik 2018-2019 (Universitas Negeri Malang, 2019). Aktivitas belajar secara mandiri melalui daring menjadi kebutuhan mahasiswa yang harus difasilitasi oleh universitas, pembelajaran daring yang berkualitas membuat pembelajaran lebih independen dari segi waktu dan lokasi, hal tersebut dapat meningkatkan minat dan kreativitas peserta didik (Dhika, Destiawati, Surajiyo, & Jaya, 2020).

SIPEJAR memberikan peluang bagi mahasiswa S1 Pendidikan Tata Boga khususnya untuk mempelajari materi perkuliahan secara mandiri, mereka dapat mengakses materi perkuliahan, mengumpulkan tugas, melakukan interaksi dua arah (sinkron) dengan dosen atau teman sekelas saat belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana persepsi mahasiswa S1 Pendidikan Tata Boga UM atas pengalamannya belajar mandiri pada SIPEJAR Matakuliah Manajemen Pelayanan Makanan Dan Minuman. Indikator pengalaman belajar mandiri yang diteliti diantaranya meliputi motivasi belajar, strategi belajar, peningkatan pengetahuan dan keterampilan setelah belajar

LANDASAN TEORI

E-learning (Electronic Learning) adalah proses belajar menggunakan media elektronik digital, *E-learning* merupakan alternatif dari pendidikan tradisional dan juga dapat menjadi pelengkap pendidikan tradisional. *E-learning* merupakan pembelajaran yang dilaksanakan dengan bantuan *platform* pelatihan berbasis web atau *learning management system (LMS)* yang dimiliki universitas, bentuknya seperti ruang kelas virtual yang memungkinkan kolaborasi digital dan pembelajaran jarak jauh yang dibantu oleh teknologi. Menurut (Kumar Basak, Wotto, & Bélanger, 2018) terdapat perspektif fundamental e-learning pada perguruan tinggi, sebagaimana dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1 Perspektif Fundamental *E-Learning* (Kumar Basak et al., 2018)

Cognitive perspective merupakan proses kognitif yang melibatkan dalam pembelajaran dan bagaimana cara kerja otak, Untuk menerapkan model kognitif model pedagogis dalam lingkungan e-learning, sistem pembelajaran cerdas dan teknologi pembelajaran adaptif adaptif dapat digunakan untuk mengoptimalkan kemajuan peserta didik; dunia virtual (simulasi) dan lingkungan belajar terstruktur lainnya yang juga dapat membantu peserta didik dalam konten. Sistem pendukung dapat dipandu dan digunakan dengan cepat untuk mengajarkan peserta didik berkomunikasi; dan Alat-alat sosial dan kolaboratif lainnya dapat digunakan untuk mendorong dialog, interaksi, dan pembelajaran perwakilan.

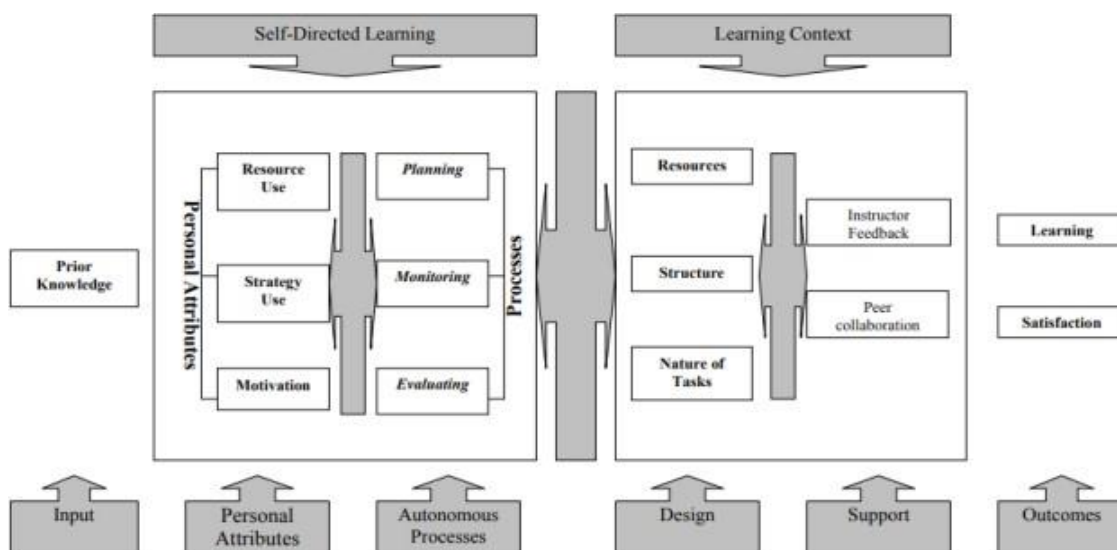
Emotional perspective merupakan perspektif emosional yang fokus pada partisipasi, motivasi, dan aspek-aspek emosional lain dalam pembelajaran. Aspek-aspek emosi lainnya itu diantaranya adanya rasa bangga, kelegaan, frustrasi, ketakutan, perlawanan, kecemasan, harapan, keputusan, kepercayaan diri, kompleks, dan kecemburuan menegaskan bahwa fungsi-fungsi ini sangat terkait dengan integrasi kognisi, motivasi, dan tindakan. integrasi kognisi, motivasi, dan tindakan.

Behavioral perspective merupakan perspektif perilaku berfokus pada keterampilan dan hasil perilaku dari proses pembelajaran dan berfokus pada permainan peran dan penerapannya dalam pekerjaan. *Contextual perspective* merupakan perspektif kontekstual berfokus pada aspek lingkungan dan sosial yang dapat menstimulasi pembelajaran dan berfokus pada interaksi dengan orang lain, penemuan kolaborasi serta pentingnya dukungan rekan kerja dan tekanan.

Learning management system (LMS) merupakan sistem operasi e-learning untuk memfasilitasi fasilitator pembelajaran yaitu pengajar (guru/dosen) mengelola pembelajaran online bagi peserta didiknya, LMS dapat memfasilitasi pengelolaan pertemuan pembelajaran termasuk didalamnya bahan pembelajaran, aktivitas-aktivitas belajar, olah nilai. Pada proses pembelajaran LMS dapat digunakan secara interaktif dua arah antara pendidik dan peserta didik (Dhika et al., 2020). SIPEJAR adalah e-learning resmi yang dikembangkan oleh UM dan digunakan untuk pembelajaran online di UM baik secara sinkron maupun asinkron. SIPEJAR dikembangkan dari LMS Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment) yang merupakan perangkat lunak open source yang dikembangkan untuk membantu proses pembelajaran berbantuan internet dan website dengan sistem manajemen pembelajaran yang fleksibel dan berguna untuk menambah pengalaman belajar online yang fleksibel dan berguna untuk menambah pengalaman belajar online. Pengembangan Moodle dapat digunakan untuk mendukung implementasi e-learning dalam pembelajaran yang dapat memuat berbagai fitur seperti penugasan, kuis, komunikasi, kolaborasi, dan fitur utama yang dapat digunakan untuk mengunggah berbagai format file pembelajaran (Sutadji et al., 2020).

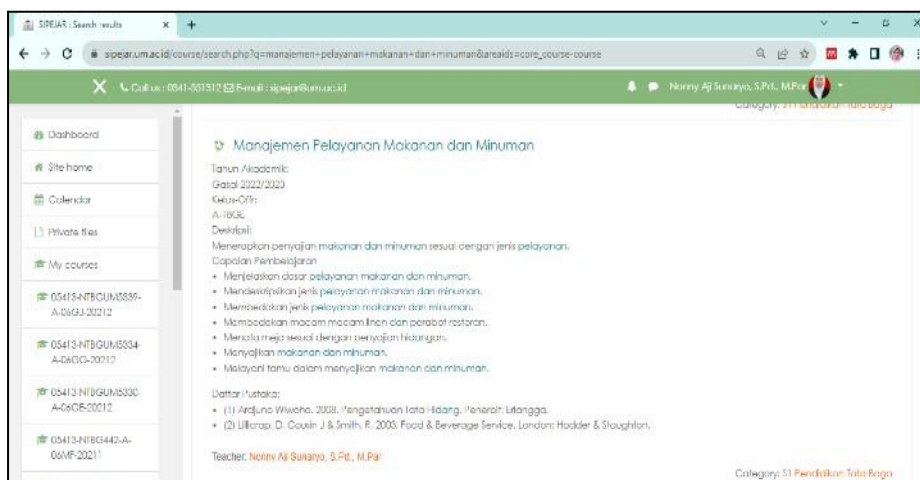
Belajar merupakan aktivitas menerima konsep dan materi yang dipelajari, aktivitas belajar dianggap terjadi jika terdapat perubahan ilmu pengetahuan, keterampilan, pemahaman, terhadap hal yang dipelajari dan juga nilai-nilai sikap (Laifa Rahmawati, Jumadi, 2018). Proses belajar tergantung kepada individu yang ingin belajar, kemudian bisa dibantu oleh kehadiran fasilitator, bisa jadi juga tidak dibantu sehingga pembelajar melaksanakan belajar mandiri. Namun dalam belajar mandiri mahasiswa perlu distimulasi, proses dan hasil belajar mandiri tergantung pada kemampuan kognitif masing masing pelajar yang nantinya juga mempengaruhi lama belajar. Pelajar perlu membangun kemandirian belajar agar berhasil, hal tersebut bisa dilakukan jika pelajar memiliki motivasi kuat yang timbul dari dalam dirinya sendiri.

Pelajar yang menerapkan model belajar mandiri, harus menjadi pembelajar aktif, mereka harus bisa mengatur sendiri strategi proses belajarnya. Kehadiran guru atau dosen hanya sebagai fasilitator bukan sebagai pusat pembelajaran, pelajar perlu merencanakan sendiri target belajar, membuat perencanaan belajar, memilih strategi belajar yang sesuai, dapat mengevaluasi sendiri hasil belajarnya, dapat mengelola dan menekan gangguan belajar secara mandiri. Dalam belajar mandiri, mahasiswa adalah *center of learning*, mereka harus memiliki *self planned* dan *self conducted* (Oishi, 2020), menurut (Laifa Rahmawati, Jumadi, 2018), runtutan belajar mandiri meliputi kegiatan merancang, menetapkan tujuan, memajemen waktu, memantau diri sendiri, serta melakukan evaluasi diri selama proses belajar mandiri. Pada Gambar 2 berikut dapat dilihat Model Konseptual belajar Mandiri.



Gambar 2. Model Konseptual Belajar Mandiri (Oishi, 2020)

Matakuliah manajemen pelayanan makanan dan minuman merupakan mata kuliah keahlian yang wajib ditempuh oleh mahasiswa program studi sarjana pendidikan tata boga di Universitas Negeri Malang. Mata kuliah ini memiliki beban SKS 3 JS 4 materi yang dipelajari diantaranya tentang tata hidang makanan dan minuman di restoran. Dalam dokumen kurikulum S1 Pendidikan Tata boga (Tim Pengembang Kurikulum S1 Pendidikan Tata Boga, 2020), dalam bahasa Inggris matakuliah manajemen pelayanan makanan dan minuman disebut sebagai *Food and Beverage Service*. Penyampaian materi dilakukan secara teoritis dan praktis oleh dosen, media pembelajaran yang dipakai yaitu hand out, buku, dan alat praktikum. Sejak semester genap tahun akademik 2018-2019 pembelajaran matakuliah ini tidak hanya luring tetapi juga daring dengan memanfaatkan SIPEJAR. Halaman SIPEJAR ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3 Tampilan SIPEJAR

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang meneliti fenomenologi sosial. Penelitian kualitatif pada studi ini bertujuan untuk menggambarkan pengalaman belajar mandiri yang dilaksanakan oleh Mahasiswa S1 Pendidikan Tata Boga di Universitas Negeri Malang. Indikatornya meliputi motivasi belajar, strategi belajar, peningkatan pengetahuan dan keterampilan setelah belajar. Sumber data penelitian ini ada dua yaitu primer dan sekunder, sumber data primer adalah Mahasiswa S1 Pendidikan Tata Boga, sampel diambil dengan teknik *purposive*. Sumber data sekunder adalah SIPEJAR dan literatur terkait, metode pengumpulan data primer adalah wawancara, sedangkan sekunder menggunakan studi literatur. Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Negeri Malang, waktu penelitian mulai Mei hingga September 2023.

PEMBAHASAN

Belajar mandiri menjadi salah satu variasi kegiatan belajar yang dilakukan Mahasiswa S1 Pendidikan Tata Boga di Universitas Negeri Malang (UM), platform yang memfasilitasi mahasiswa belajar mandiri di UM yaitu LMS SIPEJAR. Peralatan teknologi komunikasi (HP/Leptop) yang memiliki akses internet dapat digunakan untuk mengakses SIPEJAR. Menurut mahasiswa “belajar dengan menggunakan SIPEJAR memberikan kemudahan aksesibilitas dimana dan kapan saja, tidak harus dikelas, materi yang diberikan oleh dosen bisa dibaca atau disimak berulang kali”. Belajar mandiri mengharuskan peserta didik bertanggung jawab penuh akan setiap proses belajar yang dilalui, yaitu mulai dari merencanakan, melaksanakan, dan melakukan evaluasi (Oishi, 2020).

Seorang mahasiswa harus memiliki motivasi belajar yang kuat agar dapat sukses melaksanakan belajar mandiri, kekuatan motivasi belajar akan meningkatkan kemampuan belajar. Motivasi dapat menjadi pendorong yang dapat menghantarkan mahasiswa mencapai hasil atau tujuan belajar secara maksimal (Rahman, 2021). Menurut mahasiswa untuk dapat memiliki motivasi belajar yang kuat, didalam dirinya harus menyadari pentingnya belajar, adanya kemauan belajar, dan memiliki tujuan yang jelas tentang dan untuk apa hal yang akan dipelajari. Mahasiswa atau peserta didik harus memiliki motivasi belajar utamanya dari dalam dirinya sendiri (motivasi internal) dalam belajar mandiri agar berhasil, motivasi dari luar (motivasi eksternal) juga bisa menjadi pendorong tetapi efeknya tidak begitu besar dibandingkan motivasi internal yang berasal dari diri sendiri.

Strategi belajar mandiri memang cocok diimplementasikan pada peserta didik (mahasiswa) ditingkat perguruan tinggi, hal ini karena mahasiswa telah memasuki masa dewasa sehingga pola belajar yang cocok diterapkan adalah belajar mandiri, hal ini karena perkembangan kognitif telah berada pada tingkat dimana mereka mampu berpikir konstruk, mampu berpikir abstrak, dan mampu membuat koneksi antar berbagai macam

ilmu pengetahuan (Prestiadi et al., 2021). Menurut (Oishi, 2020) strategi belajar mandiri lebih baik ditekankan pada perkembangan metakognisi yang terdiri dari tahap mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi.

Strategi yang diterapkan oleh mahasiswa agar belajar mandiriya berhasil yaitu belajar mengoprasikan LMS SIPEJAR, di UM setiap tahunnya mahasiswa baru diberi pelatihan khusus cara menggunakan LMS SIPEJAR, selain belajar pada pertemuan juga telah disediakan file panduan pengoprasian sipejar yang bisa dibaca kapan saja. Strategi selanjutnya yang dilakukan mahasiswa yaitu membuat perencanaan dimulai dengan mencatat hal-hal yang harus dipelajari, membuat *time line* belajar dan tugas. Di SIPEJAR bisa terjadi dua tipe pembelajaran yaitu asinkronus dan sinkronus. Tipe asinkronus yaitu pembelajaran satu arah secara online, sedangkan sinkronus merupakan pembelajaran dua arah yang terdapat interaksi didalamnya antara mahasiswa dengan sesama mahasiswa atau dengan fasilitator (Dosen). Pembuatan *time line* belajar diawal perlu dilakukan agar tidak melewatkan jadwal dan tenggat tugas. Berikut dapat dilihat pada Gambar 4 Tampilan Sipejar Matakuliah Manajemen Pelayanan Makanan dan Minuman



Gambar 4 SIPEJAR Matakuliah Manajemen Pelayanan Makanan dan Minuman

Pengalaman belajar mandiri yang dialami mahasiswa pada SIPEJAR matakuliah Manajemen Pelayanan Makanan dan Minuman diantaranya, belajar secara asinkronus yaitu mempelajari materi materi, menjawab kuis, menyimak video pembelajaran. Sedangkan pengalaman belajar sikronus diantaranya adalah mengerjakan kuis interaktif, diskusi, melaksanakan kuliah tatap muka online.

Peningkatan pengetahuan dan keterampilan setelah belajar dirasakan oleh mahasiswa apabila sarana, media dan sumber belajar mandiri berkualitas, semakin baik kualitas media dan sumber belajar maka semakin banyak kompetensi yang dikuasai.

Menurut (Elyas, 2018) media pembelajaran yang baik dapat menjadikan belajar menyenangkan (*learning with fun*), hal tersebut membuat belajar menjadi lebih efektif, e-learning menggunakan LMS seperti SIPEJAR dapat meningkatkan kontribusi dan interaksi antara peserta didik, fasilitator mendukung dengan cara menentukan penjadwalan, teknis komunikasi dan tahapan-tahapan apa saja yang diperlukan untuk mencapai kompetensi yang dituju. Berdasarkan hasil penelitian mahasiswa berharap, materi-materi tentang keahlian praktis lebih banyak disediakan di SIPEJAR misalnya tutorial video atau video demonstrasi, video animasi, panduan latihan atau praktikum di rumah.

SIMPULAN

Belajar dengan e-learning merupakan kegiatan belajar modern yang muncul karena pengaruh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, Di Universitas Negeri Malang *platform* yang digunakan adalah *Learning Management System* (LMS) berbasis Moodle yang diberi nama SIPEJAR (Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan). Pembelajaran dengan SIPEJAR memfasilitasi mahasiswa yang belajar mandiri secara asinkronous dan sinkronous. Implementasi pemanfaatan dan keberhasilan SIPEJAR untuk kegiatan belajar mandiri pada Matakuliah Manajemen Pelayanan Makanan dan Minuman oleh mahasiswa S1 Pendidikan Tata Boga nyatanya dipengaruhi oleh motivasi belajar, strategi belajar yang dilaksanakan berdasarkan kesadaran diri masing masing mahasiswa, hal tersebut akhirnya mempengaruhi peningkatan pengetahuan dan keterampilan setelah belajar mandiri.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Universitas Negeri Malang yang telah mendukung dan mendanai penelitian ini dengan Hibah Kompetitif Dana Internal Tahun 2023.

DATAR PUSTAKA

- Dhika, H., Destiwati, F., Surajiyo, S., & Jaya, M. (2020). Implementasi Learning Management System Dalam Media Pembelajaran Menggunakan Moodle. *Prosiding Seminar Nasional Riset Information Science (SENARIS)*, 2(0), 228–234. <https://doi.org/10.30645/SENARIS.V2I0.166>
- Elyas, A. H. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran e-learning. *Warta*, 56(April). Retrieved from <https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/juwarta/article/view/4>
- Kumar Basak, S., Wotto, M., & Bélanger, P. (2018). E-learning, M-learning and D-learning: Conceptual definition and comparative analysis. *E-Learning and Digital Media*, 15(4), 191–216. <https://doi.org/10.1177/2042753018785180>
- Laifa Rahmawati, Jumadi, J. I. (2018). *E-Learning dan Konsep Belajar Mandiri*. Retrieved from <https://123dok.com/document/4zpvw37z-penerapan-learning-sistem-pendidikan-pendidikan-tutorial-universitas-terbuka.html>

- Oishi, I. R. V. (2020). Pentingnya Belajar Mandiri Bagi Peserta Didik Di Perguruan Tinggi. *IKRA-ITH Humaniora*, 4(2), 50–55.
- Prestiadi, D., Maisyaroh, M., Zulkarnain, W., Nurabadi, A., Arifin, I., & Bhayangkara, A. N. (2021). Pengembangan Video Bahan Ajar Sipejar Pada Perkuliahan Blended Learning Supervisi Pengajaran Melalui Model Pembelajaran Problem Based Role Playing (Pbrp). *Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 4(1), 72. <https://doi.org/10.17977/um027v4i12021p72>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar*, (November), 289–302.
- Surjono, H. D. (n.d.). *Peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT) dalam Peningkatan Proses Pembelajaran yang Inovatif*. 1–10. Retrieved from <http://staffnew.uny.ac.id/upload/131666733/penelitian/peranan-tik-dalam-pembelajaran-inovatif.pdf>
- Sutadji, E., Hidayat, W. N., Patmanthara, S., Sulton, S., Jabari, N. A. M., & Irsyad, M. (2020). Measuring user experience on SIPEJAR as e-learning of Universitas Negeri Malang. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 732(1). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/732/1/012116>
- Tim Pengembang Kurikulum S1 Pendidikan Tata Boga. (2020). *S1 PENDIDIKAN TATA BOGA DOKUMEN FORMAL PENGEMBANGAN KURIKULUM*.
- Universitas Negeri Malang. (2019). *RENCANA STRATEGIS BISNIS UNIVERSITAS NEGERI MALANG TAHUN 2020—2024*. Retrieved from <https://um.ac.id/wp-content/uploads/2019/08/RENSTRA-BISNIS-UM-2020-2024.pdf>