

# Learner Experience dalam Komunitas Belajar Virtual (Studi pada Aktivitas Pembelajaran Daring di Komunitas Guru Belajar) = Learner Experience in Virtual Learning Community (A Study on e-Learning Activity in Komunitas Guru Belajar).

Anggun Nadia Fatimah, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20505161&lokasi=lokal>

---

## Abstrak

### **ABSTRAK**

Pesatnya pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memungkinkan dan meningkatkan variasi dalam teknologi pembelajaran. Pembelajaran daring (e-learning) berkembang menjadi terminologi umum yang berlaku untuk pembelajaran termediasi teknologi baik yang berjenis formal maupun informal. Hal ini mengakibatkan munculnya komunitas pembelajaran virtual, sebagai salah satu varian pembelajaran daring informal. Dengan memanfaatkan metode campuran, desain konvergen, dan varian basis data paralel, penelitian ini berupaya mengeksplorasi dan menganalisis pengalaman pelajar daring di Indonesia dalam komunitas pembelajaran virtual, yaitu Komunitas Guru Belajar (KGB). Dalam penelitian ini, data kualitatif dan kuantitatif dikumpulkan dari melalui survei daring terhadap 365 responden dan wawancara semi terstruktur dengan sembilan orang informan. Data dianalisis dengan menggunakan analisis faktor untuk dataset kuantitatif dan analisis tematik untuk dataset kualitatif. Dalam fase interpretasi, data digabungkan dan dianalisis menghadirkan pengukuran yang lebih baik terhadap konsep dan pemahaman yang lebih baik terhadap konteks penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman pelajar dalam aktivitas pembelajaran daring di KGB cenderung positif. Hasil tersebut terkonfirmasi melalui kedua analisis dataset. Secara kuantitatif, 30 dari 32 indikator pengukur pengalaman pelajar terbukti memiliki skor tinggi, yakni di atas 5. Analisis faktor menunjukkan bahwa indikator yang digunakan dapat merepresentasikan sebesar 60% dari total variasi. Secara kualitatif, pengalaman pelajar dianggap menyenangkan, berkualitas baik, bermanfaat, efisien, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Terdapat empat faktor yang berkontribusi terhadap hasil penelitian ini. Keempat faktor tersebut adalah faktor teknologi, faktor diri pembelajar, faktor sosial, dan faktor program pembelajaran. Di samping temuan terkait learner experience, penelitian ini juga menemukan bahwa media sosial potensial dioptimalkan untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran daring.

---

### **ABSTRACT**

The rapid growth of information and communication technology (ICT) enables and enhances variation in learning technology. E-learning is now a common terminology, applicable for both formal and informal types of technology-mediated learning. This results in the emergence of virtual learning community, another informal type of e-learning. By applying mixed-methods approach, convergent design, and parallel databases variants, this study seeks to explore and analyse the learner experience in Indonesian context of virtual learning community, namely Komunitas Guru Belajar (KGB). In this study, qualitative and quantitative data are collected from online survey to 365 respondents and interview with 9 participants. Data are analyzed by using factor analysis for the quantitative dataset and thematic analysis for qualitative dataset. In the interpretation phase data are combined and analyzed to provide better measurement of

concept and better understanding of the context of study. Result of the study shows that learner experience in KGB e-learning activity is inclined to be positive. This result is confirmed through both dataset analysis. Quantitatively, 30 of 32 indicators that measure learner experience are proven to have high scores, that is above the scale of 5. Factor analysis shows that instrument used in this study can explain 60% of the total variations. Qualitatively, learner experience is perceived as fun, good quality, useful, efficient, interactive, and relevant to the needs of the learners. There are four factors contribute to this result. Those factors are technological factor, learner factor, social factor, and course factor. Moreover, this study also shows that social media is can potentially be optimized as a proper medium to facilitate e-learning activity.