

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori Dasar

1. Aplikasi *Edlink*

a. Pengertian *Edlink*

Edlink merupakan sebuah aplikasi atau media pembelajaran elektronik yang dibuat oleh PT Sentra Vidya Utama (SEVIMA) sebuah perusahaan konsultan dan pengembang teknologi informasi yang didirikan pada tahun 2004. Sevima *Edlink* merupakan salah satu media berbasis android bersifat *mobile* yang dikhususkan untuk dunia Pendidikan guna membantu pendidik dalam pembelajaran. Aplikasi Sevima *Edlink* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menghubungkan antara pendidik dan peserta didik untuk melakukan proses pembelajaran secara daring (*online*) (Meilindha, 2017).

Sevima *edlink* adalah aplikasi berbasis android yang bertujuan untuk mengubah dunia pendidikan dengan menyediakan ruang belajar yang memungkinkan dosen dan mahasiswa belajar kapan saja dan di mana saja dengan waktu yang lebih fleksibel. *Edlink* adalah aplikasi LMS yang paling populer. Kerangka kerja pembelajaran ini sangat bermanfaat untuk pembelajaran jarak jauh, yang dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja melalui ponsel atau computer. (Fitriani, 2020). Saat ini, EdLink tersedia di platform Android, IOS, dan web browser. PT

SVU, perusahaan konsultan pengembang teknologi informasi yang berdiri pada tahun 2004, adalah pengembang produk *EdLink* (Mawarsih et al., 2024).

Sevima *Edlink* adalah *platform e-learning* yang dirancang untuk membantu proses pembelajaran bagi mahasiswa. Platform ini menawarkan berbagai fitur dan keunggulan yang membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efisien dan menyenangkan. Beberapa keunggulan Sevima *Edlink* antara lain: Sevima *Edlink* dapat diakses melalui perangkat apa pun dengan koneksi internet, sehingga siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja. Platform ini menawarkan berbagai macam materi pembelajaran interaktif seperti video, presentasi, dan tugas yang membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Sevima *Edlink* menyediakan fitur evaluasi seperti tes online dan tugas yang membantu siswa mengetahui tingkat pemahaman mereka atas materi (Purnamawati & Mahartika, 2023). E-learning sebagai model pembelajaran baru dalam dunia pendidikan memegang peranan dan fungsi yang penting bagi dunia pendidikan. E-learning adalah sistem atau konsep pendidikan yang menggunakan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar (Rahayu et al., 2022)

Aplikasi Sevima *Edlink* ini memiliki fitur-fitur yang direkomendasikan dari tingkat SMP, SMA sampai Perguruan Tinggi (Wibowo & Rahmayanti, 2020).

Terdapat beberapa manfaat dari Aplikasi Sevima Edlink bagi pendidik dan peserta didik adalah dapat menghemat waktu, meningkatkan interaksi sosial antara pendidik dengan peserta didik, dan membuat kelas lebih teratur, terutama dalam pengumpulan tugas dalam dilakukan dengan mudah dan singkat. *Edlink* merupakan sebuah wadah bagi semua aspek Pendidikan untuk dapat melihat hasil belajarnya terutama dalam memahami konsep belajar serta dapat dilakukan kapan saja dan dimanapun mereka berada (Sulistyowati & Diawanto, 2022).

Aplikasi Sevima *Edlink* memiliki segudang fitur yang memudahkan proses pembelajaran, antara lain fitur sharing untuk berbagi bahan ajar yang akan digunakan, fitur penilaian yang memungkinkan guru memberikan feedback atas tugas yang telah dikerjakan, fitur kuis agar guru dapat memberikan kuis kepada siswa untuk menghilangkan stres dan melatih otak siswa, serta menampilkan pesan pribadi sehingga siswa dan guru dapat berinteraksi secara pribadi. Aplikasi Sevima *Edlink* merupakan aplikasi kelas digital yang dapat diakses melalui komputer dan smartphone sehingga dapat memudahkan guru dan siswa dalam pembelajaran online (Marlina, 2020). Sevima *Edlink* memiliki fitur-fitur yang lengkap dan lebih terstruktur sehingga membantu siswa untuk fokus selama pembelajaran online dengan memanfaatkan fitur-fitur yang terdapat pada Sevima

Edlink sebagai materi pembelajaran online berupa video, dokumen, gambar, dan lain-lain (C & Amini, 2023).

Dapat disimpulkan bahwa Sevima Edlink adalah aplikasi pembelajaran digital yang dikembangkan oleh PT SEVIMA untuk mendukung proses belajar mengajar secara daring. Aplikasi ini dapat diakses melalui berbagai perangkat dan menyediakan fitur lengkap seperti materi ajar, kuis, penilaian, dan komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Dengan kemudahan akses dan fitur interaktif, Edlink membantu menciptakan pembelajaran yang fleksibel, efisien, dan terstruktur di berbagai jenjang pendidikan.

b. Kelebihan Edlink

Secara umum, setiap media pembelajaran elektronik tak terkecuali Sevima Edlink, memiliki kelebihannya masing-masing. Dengan beragam fitur Sevima *Edlink* yang telah disebutkan di atas, melahirkan berbagai kelebihan atau keistimewaan tersendiri. Seperti yang disebutkan oleh Andi Wibowo dan Indah Rahmayanti, kelebihan yang dimiliki oleh Sevima Edlink di antaranya.

1. Dapat memudahkan peserta didik untuk mendapatkan sebuah materi dan tugas dari guru melalui sistem jarak jauh.
2. Mudah digunakan dengan hanya bermodalkan ponsel (diakses melalui aplikasi) atau laptop (diakses melalui

situs) dan kuota internet yang mencukupi (Mahayukti et al., 2022).

3. Dapat memudahkan pengajar untuk memberikan materi atau penugasan baik dalam format file dokumen, foto/gambar maupun tautan video melalui fitur yang ada dalam Sevima *Edlink*.
4. Dapat memudahkan peserta didik dan pengajar dalam berinteraksi atau berdiskusi dengan percakapan tulis pesan (Darwanto & Khasanah, 2021).
5. Memiliki fitur *networking* (saling menghubungkan) yang mencukupi dengan adanya fitur kelas publik maupun pribadi.
6. Tidak perlu mengeluarkan biaya penggunaan untuk berlangganan. Pengguna hanya perlu mengakses secara gratis melalui situs resmi Sevima *Edlink* atau mengunduh aplikasi pada *Playstore* (Android) dan *Appstore* (iOS) (Mawarsih et al., 2024).
7. Memiliki keamanan atau privasi yang cukup bagus, terlihat dari perlunya untuk memasukkan password (kata sandi) sebelum bisa mengakses Sevima *Edlink* secara keseluruhan (Vincenzo & Astriani, 2022).

c. Kekurangan Edlink

Sevima *Edlink* juga memiliki kekurangan pada penggunaan aplikasinya. Beberapa kekurangan ini di antaranya, yaitu:

1. Aplikasi ini bergantung pada internet, jika terkendala jaringan lambat atau susah sinyal, maka proses pembelajaran pun akan ikut tertinggal (Mawarsih et al., 2024).
2. Aplikasi ini bergantung pada penggunaan atas sikap disiplin para peserta didik, jika kurang disiplin, maka proses pembelajaran pun akan tertinggal pula.
3. Kesulitan dalam berinteraksi sosial dikarenakan penggunaan media daring ini dituntut untuk terbiasa sendiri (Marlina, 2020).
4. Terdapat beberapa mata pelajaran yang tidak bisa diajarkan secara daring.
5. Penggunaan media daring ini memerlukan perangkat komputer atau gadget yang mumpuni, sehingga tidak semua kalangan dapat memenuhi keperluan tersebut (Mursalin et al., 2022).

Kekurangan-kekurangan ini tentunya menjadi bahan evaluasi bagi Sevima Edlink untuk meningkatkan kinerja media serta pelayanannya kepada para pengguna dengan lebih baik lagi.

d. Manfaat Edlink

Edlink tidak hanya memiliki kelebihan dan kekurangan tetapi edlink juga memiliki berbagai manfaat yang dapat dirasakan oleh pengguna edlink, diantaranya :

1. Penyiapan yang mudah, dosen dapat menambahkan mahasiswa langsung atau berbagi kode dengan kelasnya untuk bergabung.
 2. Hemat waktu, alur tugas yang sederhana dan tanpa kertas memungkinkan pengajar membuat, memeriksa dan menilai tugas dengan cepat di satu tempat (Wahyuddin et al., 2024).
 3. Meningkatkan pengorganisasian, mahasiswa dapat melihat semua tugasnya dilaman tugas dan semua materi secara otomatis disimpan ke dalam folder di Google Drive.
 4. Pembelajaran berbasis Edlink ini sangat rendah untuk menggunakan biaya, biaya yang dimaksudkan adalah tidak perlu adanya biaya transportasi, biaya administrasi, ataupun biaya yang lainnya (Wibowo & Rahmayanti, 2020).
 5. Meningkatkan komunikasi, kelas memungkinkan dosen untuk mengirim pengumuman dan memulai diskusi secara langsung.
 6. Terjangkau dana aman, Edlink tidak mengandung iklan, tidak pernah menggunakan konten pengguna atau data mahasiswa untuk iklan dan bersifat gratis (Ilham et al., 2021).
2. Pembelajaran di Perguruan Tinggi
 - a. Pengertian Pembelajaran di Perguruan Tinggi

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang dapat menambah pengetahuan dan keterampilan seseorang agar menjadi manusia yang cakap, pintar, dan terampil serta dapat membentuk perilaku sehingga dapat dijadikan panutan dalam kehidupannya (Amin & Alimni, 2022). Pembelajaran merupakan langkah awal dalam keseluruhan proses pendidikan di Perguruan Tinggi. Salah satu indikator pendidikan di Perguruan Tinggi adalah hasil belajar mahasiswanya, dan kualitas hasil pembelajaran akan dipengaruhi oleh kualitas proses pengajaran. Pembelajaran yang dilakukan merupakan interaksi antara dosen dan mahasiswa (Hidayat, 2002). Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang melibatkan seluruh civitas akademika di perkuliahan (Amin et al., 2021). Pembelajaran pada tingkatan universitas membutuhkan pemahaman pada level yang tinggi. Mahasiswa diharapkan mampu memahami konsep, dapat memecahkan permasalahan dan memilih solusi terbaik untuk permasalahan tersebut sesuai dengan pemahaman yang telah dipelajari (Novandini & Luta, 2018). Sedangkan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran ini antara lain: keteladanan, penguatan positif dan negatif, simulasi, bermain peran, dan lain-lain (Amin, 2023).

Semiawan menyatakan bahwa telah terjadi formalisasi proses pembelajaran di Perguruan Tinggi. Dosen menjadi aktor utama di kelasnya yang memiliki fungsi terutama menyajikan, menjelaskan, menganalisa, dan mempertanggungjawabkan “*body of material*” kuliah. Mahasiswa mengikuti secara pasif dan menghafalkan bahan kuliah untuk direproduksi pada waktu ujian (Taufiq, 2018). Sekarang kurikulum yang digunakan oleh lembaga pendidikan itu ialah Kurikulum Merdeka. Merdeka Belajar dan Kampus Merdeka merupakan salah satu kebijakan untuk merespon transformasi pembelajaran. Merujuk pada Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi dalam rangka peningkatan mutu pembelajaran dan lulusan perguruan tinggi. Tujuan kebijakan MBKM (Merdeka Belajar-Kampus Merdeka) adalah untuk meningkatkan kompetensi lulusan, baik soft skills maupun hard skills, agar lebih siap dan relevan dengan kebutuhan zaman, menyiapkan lulusan sebagai pemimpin masa depan bangsa yang unggul dan berkepribadian (Sintiawati et al., 2022).

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran di perguruan tinggi merupakan proses yang sangat penting dalam menentukan kualitas hasil belajar mahasiswa.

Pembelajaran yang efektif melibatkan interaksi aktif antara dosen dan mahasiswa, di mana mahasiswa diharapkan dapat memahami konsep secara mendalam dan mampu memecahkan masalah. Pembelajaran di perguruan tinggi sebelumnya cenderung bersifat formal dan pasif, dengan mahasiswa menghafal materi untuk ujian. Namun, dengan adanya kebijakan MBKM (Merdeka Belajar-Kampus Merdeka), pendidikan di perguruan tinggi berusaha meningkatkan kompetensi lulusan, baik dalam hal keterampilan teknis maupun non-teknis, agar lebih relevan dengan kebutuhan zaman dan mampu mencetak pemimpin masa depan yang unggul.

b. Bentuk Pembelajaran di Perguruan Tinggi

Proses belajar mengajar di perguruan tinggi pada umumnya para dosen perguruan tinggi masih menggunakan pola pembelajaran yang berpusat pada lembaga atau dosen, dimana seorang dosen mengajar sejumlah mahasiswa secara klasikal dengan menggunakan bahan ajar yang telah dituangkan dalam silabus atau sekarang dikatakan dengan ATP (Alur Tujuan Pembelajaran).

Mahasiswa tidak hanya melaksanakan pembelajaran di dalam kelas, tetapi mahasiswa juga melaksanakan aktivitas pembelajaran di luar

perguruan tinggi. Berbagai bentuk kegiatan belajar di luar perguruan tinggi, di antaranya melakukan magang atau praktik kerja di Industri atau tempat kerja lainnya, melaksanakan proyek pengabdian kepada masyarakat di desa atau biasanya disebut dengan KKN (Kuliah Kerja Nyata), mengajar di satuan pendidikan, melakukan penelitian, melakukan kegiatan kewirausahaan, membuat studi atau proyek independen, dan mengikuti program kemanusiaan. Kampus merdeka diharapkan dapat memberikan pengalaman lapangan yang akan meningkatkan kompetensi mahasiswa secara utuh, siap kerja, atau menciptakan lapangan kerja baru (Deak et al., 2022).

Pemahaman yang diberikan masyarakat akademis tentang belajar (kuliah) tidak bisa dilepaskan dari paradigma pembelajaran yang dikembangkan di dalamnya. Selama ini dalam dunia pendidikan berkembang paradigma behavioristik. Dalam paradigma ini, fokus pembelajaran terletak pada dosen dan materi pembelajaran yang menjadikan mahasiswa cenderung pasif. Berbeda dengan paradigma tersebut, belakangan ini mulai dikembangkan paradigma konstruktivistik. Dalam paradigma yang kedua ini mahasiswa memperoleh kesempatan mengembangkan pemahaman atau konstruksinya tentang bahan pelajaran atau kuliah yang

sedang dihadapi. Pembelajaran dengan menggunakan paradigma ini menjadikan mahasiswa aktif dan menentukan apa yang harus dipikirkan atau dipelajari (Taufiq, 2018).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar di perguruan tinggi masih didominasi oleh pola pembelajaran yang berpusat pada dosen, di mana mahasiswa cenderung pasif dalam menerima materi. Namun, dengan adanya konsep Kampus Merdeka, mahasiswa diberi kesempatan untuk belajar di luar kampus melalui magang, KKN, penelitian, kewirausahaan, dan program lainnya yang dapat meningkatkan kompetensi mereka. Dalam dunia pendidikan, paradigma pembelajaran juga mengalami perubahan dari pendekatan behavioristik yang berfokus pada dosen menuju paradigma konstruktivistik yang lebih menekankan keaktifan mahasiswa dalam membangun pemahaman mereka sendiri. Perubahan ini diharapkan dapat menciptakan lulusan yang lebih siap kerja dan inovatif.

c. Tujuan Pembelajaran di Perguruan Tinggi

Ada dua tujuan yang saling berkaitan dalam proses pembelajaran. Pertama, tujuan perguruan tinggi sebagai lembaga pendidikan dalam menyediakan sumber pengetahuan dan pengalaman

belajar. Kedua, tujuan individual mahasiswa sebagai pembelajar. Seharusnya proses yang terjadi dapat mensinkronkan tujuan individual dan tujuan lembaga pendidikan. Tujuan lembaga pendidikan tinggi adalah sejalan dengan tujuan pendidikan nasional (Taufiq, 2018).

Sebagai mahasiswa, tugas pokoknya adalah menjalani dan mengikuti kegiatan akademik selama masa studinya diperguruan tinggi, serta dapat menyelesaikan tepat waktu. Mahasiswa sebagai salah satu golongan dari lapangan dewasa awal dan masa remaja yang menyelami lapangan hidupnya melalui perguruan tinggi (Irianto et al., 2022).

d. Pendekatan Pembelajaran di Perguruan Tinggi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pendekatan adalah proses, perbuatan dan cara mendekati, suatu sikap atau pandangan tentang sesuatu, yang biasanya berupa asumsi atau seperangkat asumsi yang saling berkaitan. pendekatan dapat diartikan sebagai suatu sudut pandang seseorang terhadap proses pembelajaran. Istilah pendekatan merujuk kepada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum. Dan kemudian dalam proses pembelajaran pendekatan dikaitkan dengan dengan strategi dan metode yang saling ketergantungan. Ada pendekatan

yang berpusat kepada dosen dan ada pendekatan yang berpusat kepada mahasiswa, dosen hanya sebagai fasilitator dalam pembelajaran kuliah berlangsung. Di perkuliahan dosen-dosen lebih banyak mengambil pendekatan yang berpusat kepada mahasiswa (Harisnur, 2022).

Pendekatan pembelajaran di perguruan tinggi yang paling mutakhir adalah pendekatan SCL (*student centered learning*). Pendekatan SCL (*student centered learning*) ini menurut Rogers (1983: 183), “merupakan hasil dari transisi perpindahan kekuatan dalam proses pembelajaran, dari kekuatan dosen sebagai pakar menjadi kekuatan mahasiswa sebagai pembelajar”. Dengan redaksi yang berbeda, Kember (1997: 255) mengatakan “bahwa SCL merupakan sebuah kutub proses pembelajaran yang menekankan mahasiswa sebagai pembangun pengetahuan sedangkan kutub yang lain adalah dosen sebagai agen yang memberikan pengetahuan” (Aly, 2017).

Pembelajaran kolaboratif ini juga menjadi pendekatan pedagogis yang semakin populer di pendidikan tinggi karena dianggap dapat meningkatkan efektivitas proses belajar siswa. Pembelajaran kolaboratif dalam pendidikan perguruan tinggi merupakan respon terhadap tuntutan dunia modern yang semakin mengedepankan

kemampuan bekerja sama, berpikir kritis, serta keterampilan yang kompleks. Dalam lingkungan akademik yang dinamis, mahasiswa dituntut untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar, bukan hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai kontributor dalam menciptakan pengetahuan. Pembelajaran kolaboratif juga terbukti meningkatkan keterlibatan mahasiswa, di mana interaksi aktif antar mahasiswa dalam diskusi kelompok mendorong mereka untuk lebih memahami materi secara mendalam (Afriadi et al., 2024).

Berdasarkan uraian pendekatan pembelajaran di perguruan tinggi di atas dapat disimpulkan bahwa Pendekatan pembelajaran merupakan sudut pandang dalam proses pembelajaran yang dapat berpusat pada dosen atau mahasiswa. Di perguruan tinggi, pendekatan yang lebih banyak digunakan adalah *student-centered learning* (SCL), di mana mahasiswa berperan aktif dalam membangun pengetahuan, sedangkan dosen bertindak sebagai fasilitator. Salah satu pendekatan *student centered learning* (SCL) yang semakin populer adalah pembelajaran kolaboratif, yang menekankan kerja sama, berpikir kritis, dan keterlibatan aktif mahasiswa dalam menciptakan pengetahuan. Pendekatan ini dianggap lebih efektif dalam menghadapi tuntutan dunia

modern yang memerlukan keterampilan kompleks dan interaksi dinamis dalam proses belajar.

e. Pembelajaran Era Digital di Perguruan Tinggi

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam menyiapkan sumber daya manusia serta menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dan mampu meningkatkan taraf hidup bangsa (Amin et al., 2022). Perguruan tinggi, sebagai lembaga pendidikan tinggi, memiliki peran krusial dalam mencetak sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing. Namun, seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, tantangan yang dihadapi oleh perguruan tinggi juga semakin kompleks. Salah satu pendekatan yang dianggap mampu menjawab tantangan ini adalah penerapan metode pembelajaran berbasis teknologi. Metode pembelajaran berbasis teknologi mencakup berbagai alat dan platform, seperti *Learning Management System* (LMS), *video conference*, simulasi berbasis komputer, dan aplikasi mobile yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar (Sappaile et al., 2024).

Perguruan tinggi Indonesia perlu merubah tiga hal dari sisi edukasi, yang paling fundamental adalah

mengubah sifat dan pola pikir peserta didik. Selanjutnya, kampus harus bisa mengasah dan mengembangkan bakat peserta didiknya. Terakhir, Perguruan tinggi seharusnya mampu mengubah model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan zaman digital seperti sekarang ini dengan fokus pada Konsep 'KKN' (komunikasi, kolaborasi, dan networking). Karena pembelajaran di era digital ini serba menggunakan teknologi sebagai alat utamanya (Mas'adah, 2019). Dengan bantuan teknologi dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar dan memiliki potensi besar untuk menjangkau populasi pelajar yang beragam di mana dan kapanpun mereka membutuhkan bantuan (Novandini & Luta, 2018).

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa perguruan tinggi memiliki peran penting dalam mencetak sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing. Namun, dengan perkembangan zaman dan teknologi, tantangan dalam dunia pendidikan semakin kompleks. Salah satu solusi yang efektif adalah penerapan metode pembelajaran berbasis teknologi, seperti *Learning Management System* (LMS), video conference dan aplikasi mobile. Perguruan tinggi di Indonesia perlu mengubah pola pikir peserta didik, mengembangkan bakat mereka, serta menyesuaikan model

pembelajaran dengan era digital melalui konsep komunikasi, kolaborasi, dan networking (KKN). Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi belajar, tetapi juga memungkinkan akses pendidikan yang lebih luas dan fleksibel.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Penulis Menemukan ada Beberapa Penelitian Secara Tidak Langsung Berkaitan dengan Tema Pembahasan yang di angkat Tentang ”Penggunaan Aplikasi Edlink Dalam Pembelajaran Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam UINFAS Bengkulu” yaitu sebagai berikut:

1. Risma “Efektivitas Penggunaan Edlink Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Pada Mahasiswa Fuad Iain Parepare”

Edlink adalah platform yang memungkinkan pembelajaran jarak jauh melalui berbagai fitur seperti pengajaran online, penilaian, kolaborasi antara guru dan siswa, serta pengelolaan materi pembelajaran. Efektivitas penggunaan edlink sebagai media pembelajaran jarak jauh akan sangat bergantung pada bagaimana platform tersebut memenuhi kebutuhan tersebut dan bagaimana guru dan siswa memanfaatkannya secara optimal. Penelitian ini bertujuan 1) untuk mengetahui sejauh mana penggunaan Edlink terhadap pembelajaran jara jauh di IAIN Parepare. 2) Untuk

mengetahui efektivitas pembelajaran mahasiswa terhadap penggunaan Edlink di IAIN Parepare

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Adapun teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara mendalam terhadap mahasiswa FUAD IAIN Parepare tentang pengalamannya menggunakan edlink. Data yang terkumpul dianalisis secara sistematis melalui pendekatan Miles dan Huberman yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Penggunaan Edlink sebagai platform pembelajaran jarak jauh di IAIN Parepare menyediakan platform komunikasi yang fleksibel untuk pembelajaran jarak jauh, memungkinkan interaksi dan kolaborasi melalui fitur seperti video conference, chat, forum diskusi, dan absen digital. Platform ini memfasilitasi komunikasi efektif antara mahasiswa dan dosen tanpa batasan ruang dan waktu, serta mendukung pengelolaan tugas dan notifikasi. Fitur-fitur EdLink yang mudah diakses membantu memenuhi kebutuhan komunikasi akademik dan mempermudah pertukaran informasi. (2) Edlink sebagai media pembelajaran jarak jauh mempengaruhi efektivitas pembelajaran mahasiswa FUAD di IAIN Parepare dengan meningkatkan akses terhadap sumber daya pembelajaran dan memungkinkan partisipasi tetap berlangsung dalam interaksi pembelajaran sesuai jadwal yang telah ditetapkan tanpa terhalang ruang dan waktu. Namun,

efektivitas edlink dapat terhambat karena masalah koneksi jaringan, server yang terbatas, pengguna yang kesulitan fokus belajar online serta interaksi pembelajaran secara online yang terkadang dinilai kurang efektif daripada pembelajaran konvensional.

2. Delfiana "Efektivitas Penerapan Learning Management System (LMS) Berbasis SEVIMA *Edlink* Terhadap Partisipasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare"

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana efektivitas penerapan *e-learning* management sistem berbasis sevima *Edlink* terhadap partisipasi belajar mahasiswa program studi pendidikan agama Islam IAIN Parepare. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian kuantitatif deskriptif. Populasi pada penelitian ini sebanyak 72 mahasiswa. Data yang dikumpulkan kemudian di analisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan Efektivitas penerapan *Learning Management System* (LMS) Berbasis Sevima Edlink terhadap peningkatan partisipasi belajar mahasiswa Tarbiyah Prodi Pendidikan Agama Islam IAIN Parepare 74% dari kriterium yang di tetapkan. Persentase 74% ini termasuk ke dalam kategori sedang berdasarkan kriteria sehingga dapat disimpulkan bahwa Efektivitas penerapan *Learning Management System* (LMS)

Berbasis Sevima Ed-link terhadap peningkatan partisipasi belajar mahasiswa Tarbiyah Prodi Pendidikan Agama Islam IAIN Parepare berada di kategori sedang dan 26% dipengaruhi oleh faktor lain.

Partisipasi belajar mahasiswa Tarbiyah Prodi Pendidikan Agama Islam IAIN Parepare melalui penggunaan Learning Management System (LMS) Berbasis Sevima Ed-link dalam pembelajaran adalah 68% dari kriterium yang ditetapkan. Persentase 68% ini termasuk dalam kategori rendah berdasarkan kriteria penilaian. Sehingga dapat disimpulkan bahwa partisipasi belajar mahasiswa berada dalam kategori rendah dan 32% dipengaruhi oleh faktor lain, maka dari itu sangat perlu adanya perhatian dari berbagai pihak untuk dapat memaksimalkan intensitas partisipasi pembelajaran pembelajaran Learning Management System (LMS) Berbasis Sevima Ed-link

3. Ahmad Faiz Muzaki “Pengaruh E-Learning Berbasis Sevima Edlink Dengan Pendekatan Contextual Teaching And Learning (Ctl) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas Xi Ipa Sman 1 Tangerang Selatan Pada Konsep Sistem Gerak”

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya menunjukkan kemampuan berpikir kritis peserta didik di SMA Negeri 1 Tangerang Selatan tergolong masih rendah. Rendahnya kemampuan ini disebabkan oleh faktor penggunaan media dan pendekatan pembelajaran yang

kurang bermakna sehingga belum memicu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh e-learning berbasis Sevima *Edlink* dengan pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis terhadap peserta didik di SMA Negeri 1 Kota Tangerang Selatan pada konsep sistem gerak. Metode penelitian menggunakan quasy experiment dengan desain penelitian nonequivalent pretest-posttest control group design. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik simple random sampling. Penelitian melibatkan 72 peserta didik kelas XI di SMAN 1 Kota Tangerang Selatan. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas XI IPA 2 yang berjumlah 36 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan XI IPA 4 yang berjumlah 36 peserta didik sebagai kelas kontrol. Sampel terbagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan *e-learning* berbasis Sevima *Edlink* dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Kelas kontrol menggunakan pembelajaran tatap muka dengan pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL). Instrumen penelitian berupa tes kemampuan berpikir kritis 19 soal esai yang validitas dan teruji reliabilitasnya. Pengukuran kemampuan berpikir kritis menggunakan indikator kemampuan berpikir kritis menurut Facione. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh positif e-learning dengan

pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) terhadap kemampuan berpikir kritis pada konsep sistem gerak. Jadi, penggunaan *e-learning* dengan pendekatan Contextual Teaching and Learning terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada konsep sistem gerak.

Persamaan dan Perbedaan dari Penelitian Terdahulu

No	Peneliti/Tahun	Judul	Perbedaan	Persamaan
1.	Risma /2024	Efektivitas Penggunaan Edlink Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Pada Mahasiswa Fuad Iain Parepare	Perbedaannya terdapat pada pembelajarannya. Tempat dan waktu penelitiannya juga berbeda. Penelitian Terdahulu berfokus Pada keefektifan aplikasi edlink ini dalam proses pembelajaran	Sama-sama membahas mengenai aplikasi edlink dan sama-sama melakukan penelitian dengan mahasiswa sebagai responden nya

2.	Delfiana/2022	Efektivitas Penerapan Learning Management System (LMS) Berbasis SEVIMA Edlink Terhadap Partisipasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare	Tempat dan waktu dari penelitian ini berbeda, variable y juga berbeda, penelitian terdahulu terhadap partisipasi belajar mahasiswa.	Sama-sama membahas mengenai aplikasi edlink dan sama-sama melakukan penelitian dengan mahasiswa sebagai responden nya
3.	Ahmad Faiz Muzaki/2023	Pengaruh E-Learning Berbasis Sevima Edlink	Lokasi dan tempat penelitian berbeda, pendekatan yang digunakan juga berbeda, penelitian	Sama – sama meneliti Aplikasi Sevima

		Dengan Pendekatan Contextual Teaching And Learning (Ctl) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas Xi Ipa Sman 1 Tangerang Selatan Pada Konsep Sistem Gerak	ini meneliti siswa SMA bukan mahasiswa dan metode yang digunakan juga berbeda.	yaitu aplikasi Edlink
--	--	--	--	-----------------------

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir ini bertujuan sebagai landasan sistematis dalam berfikir dan menguraikan masalah-masalah yang dibahas dalam proposal ini. Gambaran mengenai Penggunaan Aplikasi Edlink Dalam Pembelajaran Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.

Kerangka berpikir itu sangat penting untuk membantu dan mendorong peneliti memusatkan usaha penelitiannya untuk memahami hubungan antara unit analisis tertentu yang telah dipilihnya, mempermudah peneliti memahami dan menyadari kelemahan dan keunggulan dari penelitian yang dilakukannya dibandingkan penelitian terdahulu. Untuk itu sebagai gambaran mengenai arah dan tata fikir penulis dalam kaitannya dengan topik pembahasan penelitian ini, maka penulis melampirkan bagan kerangka berpikir sebagai berikut :



Penjelasan dari kerangka berpikir di atas ialah, pada kolom pertama itu merupakan tempat peneliti untuk melakukan penelitian terkait dengan penggunaan aplikasi edlink dalam pembelajaran

mahasiswa program studi Pendidikan agama islam di Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, kolom kedua yang akan diteliti oleh peneliti yaitu mengenai aplikasi edlink terhadap pembelajaran yang dilakukan mahasiswa program studi Pendidikan agama islam.

