

## PENGUNAAN SOLOLEARN UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI DI DUNIA KERJA DI UNIVERSITAS INSAN PEMBANGUNAN INDONESIA

Budi Haryanto<sup>1</sup>, Vanessa Stefanny<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>)*Sistem Informasi, Universitas Insan Pembangunan*

Email: <sup>1</sup>)[inibudiharyanto@gmail.com](mailto:inibudiharyanto@gmail.com), <sup>2</sup>)[fannybataona@gmail.com](mailto:fannybataona@gmail.com)

### ABSTRAK

Kompetensi di dunia kerja adalah salah satu faktor yang menentukan saat penerimaan karyawan baru di dunia IT, untuk hal tersebutlah pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi sangatlah dibutuhkan di dunia pengajaran bagi mahasiswa di universitas insan pembangunan indonesia, aplikasi sololearn memberikan hasil kompetensi berupa sertifikasi secara gratis untuk bisa digunakan sebagai penanda pencapaian atas kompetensi tertentu bagi mahasiswa.

**Kata Kunci:** *Pembelajaran, Kompetensi, Sololearn*

### PENDAHULUAN

Kompetensi di dunia kerja bagi lulusan terutama lulusan sistem informasi sangatlah penting, ini didasarkan pada beberapa curriculum vitae yang di baca oleh para pencari kerja selain beberapa hal yang diperhatikan, kompetensi yang tersertifikasi merupakan nilai tambah bagi kandidat yang akan dipilih, bahkan terkadang kompetensi yang dibuktikan dengan sertifikasi bisa mengalahkan kandidat dari lulusan universitas ternama.

Selain itu aplikasi sololearn ini juga ditujukan untuk mengevaluasi kemampuan dari mahasiswa terhadap kompetensi yang diajarkan. Untuk melakukan evaluasi terhadap pembelajaran dengan membuat mahasiswa melakukannya dengan senang hati merupakan tantangan tersendiri bagi para pendidik. Evaluasi dipandang sebagai bagian penting dari proses pembelajaran (Ratna Wulan & Rusdiana, 2014). Ini diperlukan untuk mengukur seberapa paham mahasiswa mengerti akan bahan yang sudah diajarkan. Istilah evaluasi pembelajaran sering disama artikan dengan ujian (Asrul, Ananda, & Rosnita, 2014).

Menurut Sadikin & Hamidah (2020) bahwa lemahnya pengawasan terhadap mahasiswa adalah tantangan tersendiri dalam pembelajaran daring. Setelah selama tiga semester dilakukan pemanfaatan aplikasi sololearn sebagai pengganti ujian dilakukan survey untuk mengetahui kepuasan mahasiswa terhadap aplikasi yang digunakan, hal ini untuk menjadi pertimbangan untuk kedepannya terhadap penggunaan aplikasi tersebut, dimana, penggunaan teknologi informasi di suatu

bidang seharusnya membantu suatu pekerjaan menjadi lebih cepat dan lebih mudah. (Haryanto B dkk, 2021). Setelah melakukan percobaan dan test beberapa kali penulis mendapatkan aplikasi Sololearn dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran keseharian peserta didik sebagai bahan evaluasi pembelajaran (Aini, 2019). Penulis juga mencari aplikasi berdasarkan pencarian informasi yang cepat untuk berapa orang yang belum atau sudah mengerjakan. Informasi yang cepat dan tepat merupakan hal yang menjadi kebutuhan di masa sekarang (Haryanto, 2022).

SoloLearn, digunakan untuk media pembelajaran pemrograman mulai tingkatan dasar sampai menengah. Kelebihan SoloLearn adalah memiliki desain tampilan yang menarik dan interaktif, sehingga pengguna tidak bosan. (Rahman & Indra, 2021).

Adapun yang dijadikan bahan survey adalah ketertarikan dan kesenangan memakai aplikasi. Juga dikumpulkan pendapat mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi sebagai pengganti tugas.

### METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan analisis statistik deskriptif untuk digunakan sebagai metode analisis datanya. Adapun jenis data yang disebarkan merupakan data primer yang disebarkan melalui kuesioner dengan menggunakan layanan *google form* untuk

memudahkan pengumpulan data. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023 di Program Studi Sistem Informasi, Teknik Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak di Fakultas Komputer di Universitas Insan Pembangunan Indonesia (UNUPI). Subjek penelitian ini adalah mahasiswa yang mengambil mata kuliah Sistem Basis Data yang penulis ampu. Responden yang diambil dalam penelitian ini adalah sebanyak 53 mahasiswa yang menggunakan aplikasi quizizz sebagai metode pembelajaran mahasiswa. Penelitian ini berhasil mengumpulkan jawaban dari para mahasiswa. Waktu penelitian dilakukan pada bulan November 2023. Instrumen penelitian ini menggunakan kuesioner/angket. Teknik pengumpulan data dengan menyebarkan instrumen kuesioner/angket kepada mahasiswa. Aspek-aspek yang ditanyakan dalam angket ini adalah :

Tabel 1. Pertanyaan Angket Penelitian

No	Variabel	Pertanyaan
1	Efektivitas Penggunaan Solo Learn	Apakah anda senang dengan Aplikasi Solo Learn?
2	Untuk Media Pembelajaran	Apakah Aplikasi Sololearn berguna untuk pembelajaran matakuliah?
3	Solo Learn sebagai tugas	Apakah Anda senang Aplikasi Sololearn ditambahkan sebagai tugas dan nilai plus di UTS?UAS?

Teknik analisis data yaitu menentukan persentase dari setiap angket atau kuesioner yang dijawab oleh mahasiswa. Sedangkan pilihan jawaban untuk pernyataan terdiri dari 5 pilihan jawaban, yaitu : Setuju Sekali/Senang Sekali, Senang/Setuju, Biasa/Netral, Kurang Senang/Tidak Setuju, Tidak Senang/Sangat Tidak Setuju. Sesuai dengan data yang diajukan sebelumnya, maka data yang diperoleh dalam penelitian ini akan diolah secara deskriptif dengan menggunakan tabulasi frekuensi sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

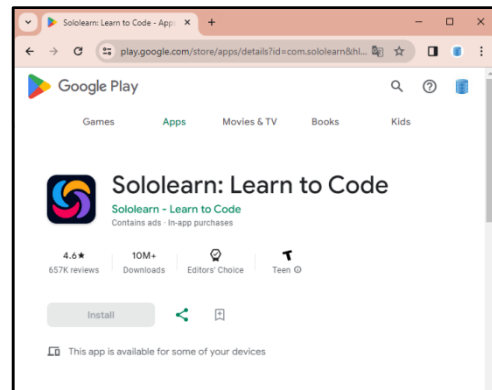
F = Frekuensi

N = Jumlah Sampel (Sudjana, 1989:129)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

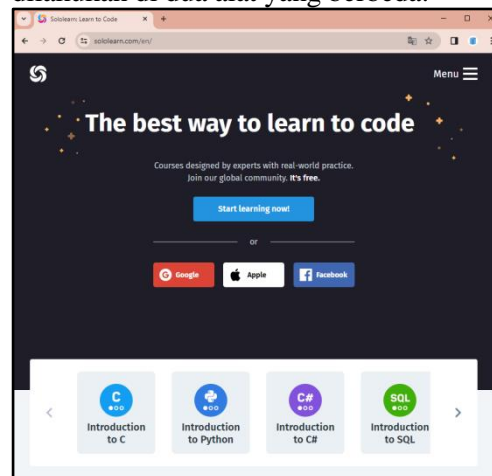
### Mendapatkan Aplikasi Sololearn

Aplikasi sololearn bisa digunakan dengan cara mendownload aplikasi dari google play



Gambar 1 Aplikasi Android Sololearn

ataupun langsung dari website sololearn dengan mendaftar menggunakan akun google, apple ataupun facebook, penggunaan pun bisa bergantian baik di gawai pintar ataupun di komputer dengan pembelajaran yang sama dan saling berhubungan, sehingga pembelajaran bisa dilakukan di dua alat yang berbeda.

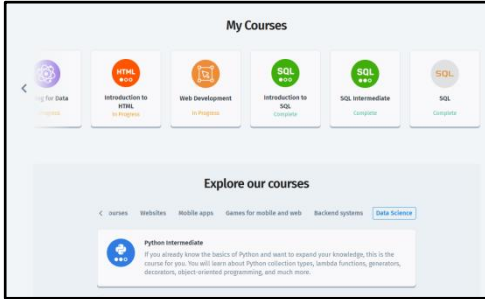


Gambar 2 Website Sololearn

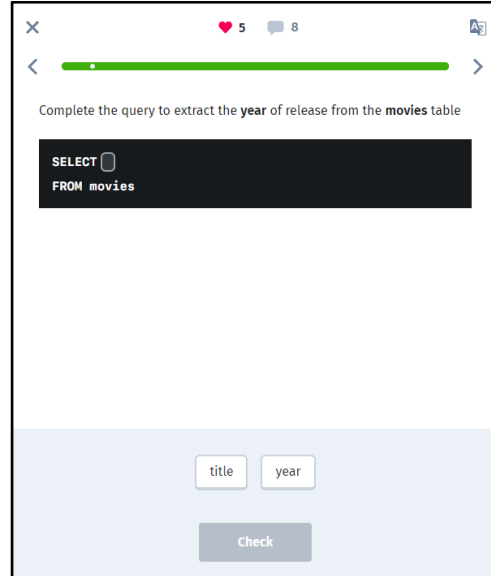
### Penggunaan Aplikasi Sololearn

Pertama kita akan diarahkan untuk memilih jenis sertifikasi atau jenis pembelajaran yang kita inginkan, disana banyak pembelajaran

yang bisa didapatkan baik itu pemrograman ataupun sistem informasi secara umum. Dikarenakan mata kuliah yang diampu adalah sistem basis data maka pengerjaan materi ditugaskan untuk pembelajaran yang berhubungan dengan basis data , baik itu SQL dan analisa data lainnya.



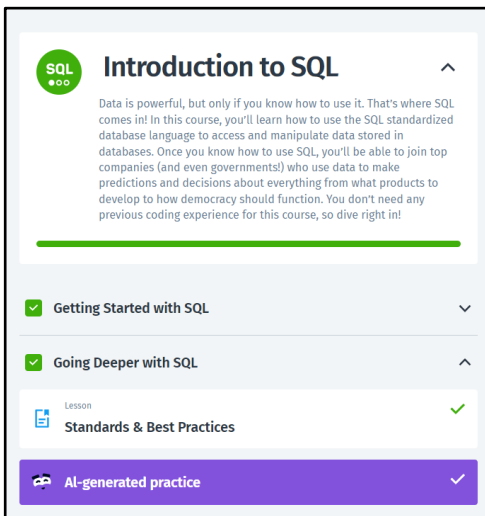
Gambar 3 Pembelajaran Sololearn



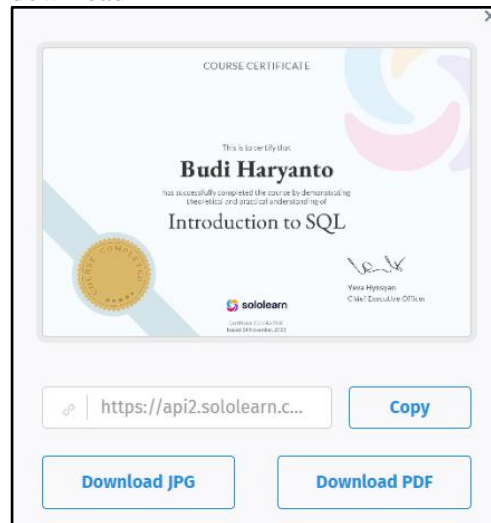
Gambar 5 Sub Bagian Pembelajaran

Kemudian setelah memilih pembelajaran yang akan kita pilih kemudian kita akan di mulai dari pembelajaran yang terbagi modular menjadi bagian dan sub bagian

**Hasil Sertifikasi dari Sololearn** setelah menyelesaikan semua bagian pembelajaran pada tahap akhir akan mendapatkan sertifikat yang bisa di download



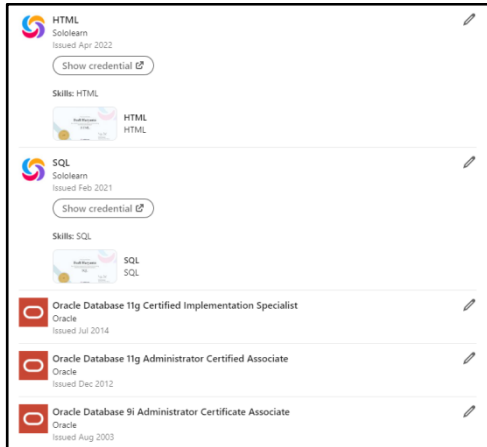
Gambar 4 Bagian Pembelajaran



Gambar 6 Sertifikat

Saat masuk ke dalam sub bagian pembelajaran, pertama berupa informasi pembelajaran lalu diteruskan dengan soal yang harus dijawab, bila jawaban nya salah maka akan mengurangi hati atau lama pembelajaran, yang akan diisi ulang setiap hari, ini membuat pembelajar harus benar benar menjawab pertanyaan dengan benar.

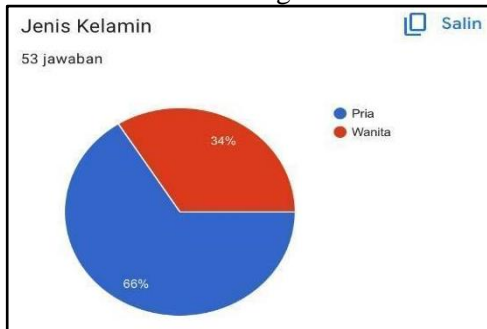
sertifikasi ini bisa disertakan dalam curriculum vitae ataupun aplikasi profil pekerjaan seperti linkedin.



Gambar 7 LinkedIn

Untuk melihat efektivitas dari aplikasi sololearn dalam pembelajaran mata kuliah sistem basis data di UNIPi, kami menyebarkan survey tentang aplikasi tersebut.

Adapun demografi dari survey yang disebarakan adalah sebagai berikut



Gambar 8 Jenis Kelamin

Kuesioner ini dilakukan dengan jumlah komposisi 34% adalah wanita dan 66% adalah pria sesuai dengan jumlah di masing masing kelas



Gambar 9 Jurusan Kuliah

Kuesioner ini dilakukan dengan jumlah komposisi 75% adalah jurusan Sistem Informasi dan 24% adalah jurusan Teknologi Informasi serta 1 % dari jurusan Rekayasa Piranti Lunak sesuai dengan jumlah di masing masing kelas

Sedangkan dari kuesioner didapat hasil sebagai berikut,



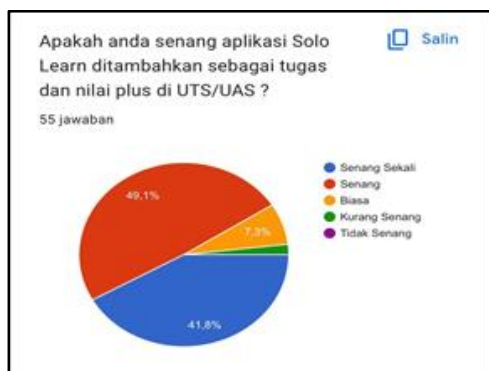
Gambar 10 Ketertarikan mahasiswa

Berdasarkan pertanyaan nomor satu menunjukkan bahwa Senang Sekali 32,7%, Senang 54,5%, Biasa 12,7%, Kurang Senang 0%, dan Tidak Senang 0%. Ini menunjukkan bahwa mahasiswa mayoritas senang menggunakan Aplikasi Sololearn untuk media pembelajaran.



Gambar 11 Pembelajaran Matakuliah

Berdasarkan pertanyaan nomor dua menunjukkan bahwa Senang Sekali 34,5%, Senang 60%, Biasa 5,5%, Kurang Senang 0%, dan Tidak Senang 0%. Ini menunjukkan bahwa mahasiswa mayoritas setuju kalau Aplikasi Sololearn berguna untuk pembelajaran matakuliah.



Gambar 12 Sebagai Tugas dan Nilai Tambah

Berdasarkan pertanyaan nomor tiga menunjukkan bahwa Senang Sekali 41,8%, Senang 49,1%, Biasa 7,3%, Kurang Senang 1,8%, dan Tidak Senang 0%. Ini menunjukkan bahwa mahasiswa mayoritas senang apabila Aplikasi Sololearn dijadikan sebagai tugas dan nilai plus di UTS/UAS

Dari penggunaan aplikasi Sololearn ini penulis menemukan hal hal yang menarik.

1. Mendapatkan sertifikasi secara gratis. Dengan menyelesaikan semua bagian pembelajaran yang dipilih, peserta akan mendapatkan sertifikat yang bisa disematkan di curriculum vitae ataupun aplikasi personal seperti linkedin.
2. Pengerjaan yang bisa dilakukan sewaktu waktu. Pengerjaan pembelajaran bisa dilakukan sebagian tidak harus dilakukan secara terus menerus, jadi apabila hari ini mempunyai waktu luang selama 30 menit bisa diteruskan di hari berikutnya.
3. Adanya praktek dalam soal studi kasus. Selain pembelajaran materi di aplikasi ini sering dilakukan soal atau tugas yang menuntut pembelajar harus mengerti materi yang diajarkan.

Beberapa kekurangan aplikasi Sololearn ini adalah pertama belum menggunakan bahasa indonesia hanya tersedia dalam bahasa inggris, spanyol, rusia, perancis dan portugis, ini sedikit menyulitkan mahasiswa yang kurang menguasai bahasa inggris. Hal lain adalah

masalah jaringan dan internet. Sama seperti kendala selama pembelajaran daring yaitu jaringan internet yang terkadang tidak lancar dan tidak semua siswa tinggal di wilayah yang sinyal internetnya mendukung pembelajaran daring. Mulatsih (2020).

### KESIMPULAN

Secara keseluruhan pendapat mahasiswa terhadap aplikasi ini sangatlah baik, sehingga aplikasi ini bisa digunakan untuk kedepannya.

Pemanfaatan teknologi ini juga membuat pembelajaran untuk mendapatkan kompetensi dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja tidak terbatas akan tempat dan waktu, sehingga mahasiswa dapat menentukan waktu sendiri kapan pembelajaran akan dilakukan, hal ini sangat berguna untuk mahasiswa yang kuliah sambil bekerja untuk mendapatkan kompetensi di dunia karir nantinya.

Sebagai kesimpulan akhir aplikasi ini bisa diteruskan penggunaannya di semester semester berikutnya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Asrul, Ananda, R., Rosnita. (2014). Evaluasi Pembelajaran. Bandung: Citra Pustaka Media.
- Budi, H., & Arif, K. (2021). Implementasi Aplikasi Android Menggunakan App Inventor. *Insan Pembangunan Sistem Informasi dan Komputer (IPSIKOM)*, 9(1), 2-9. Retrieved February 02, 2023, from [https://ojs.ipem.ecampus.id/ojs\\_ipem/index.php/stmik-ipem/article/view/189](https://ojs.ipem.ecampus.id/ojs_ipem/index.php/stmik-ipem/article/view/189).
- Haryanto, B. (2018). Implementasi Aplikasi Whatsapp Autoresponder Sebagai Sarana Informasi pada STMIK Insan Pembangunan. *Insan Pembangunan Sistem Informasi dan Komputer (IPSIKOM)*, 6(1), 2-9. Retrieved from [https://ojs.ipem.ecampus.id/ojs\\_ipem/index.php/stmik-ipem/article/view/90](https://ojs.ipem.ecampus.id/ojs_ipem/index.php/stmik-ipem/article/view/90).

- Haryanto, B. (2022). Perancangan Aplikasi Android Informasi Jadwal Kuliah. *Insan Pembangunan Sistem Informasi dan Komputer (IPSIKOM)*, 10(1), 49-55. Retrieved from [https://ojs.ipem.ecampus.id/ojs\\_ipem/index.php/stmik-ipem/article/view/216](https://ojs.ipem.ecampus.id/ojs_ipem/index.php/stmik-ipem/article/view/216).
- Haryanto, B. (2021). Optimisasi Biaya Basis Data Komputasi Awan RDS. *JOCE IP*, 15(1), 173-179. Retrieved from <http://jurnal.ipem.ac.id/index.php/joce-ip/article/view/235>
- Haryanto, B dkk (2021). Perancangan Aplikasi Penggajian Studi Kasus STMIK Insan Pembangunan. *Insan Pembangunan Sistem Informasi dan Komputer (IPSIKOM)*, 9(2), 2-9. Retrieved February 02, 2023, from [https://ojs.ipem.ecampus.id/ojs\\_ipem/index.php/stmik-ipem/article/view/205/175](https://ojs.ipem.ecampus.id/ojs_ipem/index.php/stmik-ipem/article/view/205/175)
- Haryanto, B (2022). Perancangan Aplikasi Absen Dosen Studi Kasus Universitas Insan Pembangunan. *Insan Pembangunan Sistem Informasi dan Komputer (IPSIKOM)*, 11(1), 47-52. Retrieved from [https://ojs.ipem.ecampus.id/ojs\\_ipem/index.php/stmik-ipem/article/view/242](https://ojs.ipem.ecampus.id/ojs_ipem/index.php/stmik-ipem/article/view/242)
- Haryanto, B (2022). Perancangan Aplikasi Absen Dosen Studi Kasus Universitas Insan Pembangunan. *Insan Pembangunan Sistem Informasi dan Komputer (IPSIKOM)*, 11(1), 47-52. Retrieved from [https://ojs.ipem.ecampus.id/ojs\\_ipem/index.php/stmik-ipem/article/view/242](https://ojs.ipem.ecampus.id/ojs_ipem/index.php/stmik-ipem/article/view/242)
- Haryanto, B & Adiyanto (2023). Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Ujian yang Menyenangkan pada Universitas Insan Pembangunan Indonesia. *Journal Of Communication Education Insan Pembangunan. (JOCE IP)*, 17(1), 52-56. Retrieved from <http://jurnal.ipem.ac.id/index.php/joce-ip/article/view/302/296>
- Haryanto, B (2023). Pemanfaatan Aplikasi SQL PLay untuk mata kuliah Sistem Basis Data di Universitas Insan Pembangunan Indonesia. *Insan Pembangunan Sistem Informasi dan Komputer (IPSIKOM)*, 11(2), 74-78. Retrieved from [https://ojs.ipem.ecampus.id/ojs\\_ipem/index.php/stmik-ipem/article/view/269](https://ojs.ipem.ecampus.id/ojs_ipem/index.php/stmik-ipem/article/view/269)
- Haryanto, B (2023). Perancangan Website Pembelajaran Matakuliah Sistem Basis Data di Universitas Insan Pembangunan Indonesia. *Insan Pembangunan Sistem Informasi dan Komputer (IPSIKOM)*, 11(2), 69-73. Retrieved from [https://ojs.ipem.ecampus.id/ojs\\_ipem/index.php/stmik-ipem/article/view/268](https://ojs.ipem.ecampus.id/ojs_ipem/index.php/stmik-ipem/article/view/268)
- Mulatsih, B. 2020. Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, dan Quizizz dalam Pembelajaran Kimia di Masa Pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, Vol. 5, No. 1, hal. 16-26.
- Rahman Abdillah & Indra Kurniawan. (2021). Tunjauan Analisis Aplikasi Pembelajaran Perangkat Lunak dari sudut pandang gamifikasi, *Indonesian Journal Of Education And Humanity*. Vol 1 No 1 Februari 2021, E-ISSN: 2774-8332, hal 43-48 Retrieved from: <https://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/6/6>
- Ratna Wulan, E., & Rusdiana, A. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, Vol. 6, No. 2, Hal. 214-224.