

RANCANG BANGUN *OPEN LEARNER MODEL (OLM)* PADA SISTEM *E-LEARNING*

Imas Dwikatama
(12.04.111.00049)

Pembimbing 1 : Rika Yunitarini, ST., MT.
Pembimbing 2 : Andharini Dwi C., S.Kom, M.Kom

ABSTRAK

E-learning merupakan media pembelajaran berbasis komputer yang mendukung proses belajar yang dilakukan didalam kelas. Penggunaan *e-learning* saat ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kompetensi mahasiswa. Namun dibutuhkan waktu yang cukup lama dan pendekatan yang intensif untuk dapat mengetahui kompetensi yang dimiliki oleh mahasiswa. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan OLM (*Open Learner Model*) pada sistem *E-Learning*, dimana sistem tersebut dapat mevisualisasikan mahasiswa dari segi kompetensi dengan sumber yang berasal dari nilai otomatis sistem dan nilai refleksi dari mahasiswa. Nilai otomatis sistem meliputi soal latihan, *quiz*, Ujian Tengah Semester (UTS), dan Ujian Akhir Semester (UAS). Setelah sumber data sudah ada maka *Open Learner Model* (OLM) akan memvisualisasikan kedalam berbagai macam bentuk. Pada penelitian ini menggunakan bentuk visualisasi berupa: *Tree Map*, *Table*, *Smiley Faces*, *Word Cloud*, *Radar Plot*, dan *Network*. Dengan adanya *Open Learner Model* (OLM) maka informasi tingkat kompetensi akan cepat diperoleh. Bagi mahasiswa diharapkan dapat mengetahui kompetensinya dalam pembelajaran setiap modul. Berdasarkan uji coba yang diterapkan, yakni penyebaran kuisisioner, sistem ini dinilai mampu memberi kemudahan mahasiswa untuk merefleksikan diri sendiri dengan hasil penilaian presentase 76% dan termasuk dalam kategori baik.

Kata Kunci: *E-Learning*, *Open Learner Model* (OLM), Refleksi.

DESIGN OF OPEN LEARNER MODEL (OLM) IN E-LEARNING SYSTEM

ABSTRACT

E-learning is a computer-based learning media that support the learning process that has been done in the classroom. The use of e-learning today aims to determine the level of student competency. However, it takes quite a long time and intensive approach to ascertain the competency of students. These problems can be overcome by OLM (Open Learner Models) on E-Learning system, where the system can mevisualisasikan students in terms of competence with the resources derived from the value of automated systems and value reflection of the students. Value automatic system includes exercises, quizzes, Middle Semester Exam, and Final Examination Semester. Once the data source already exists then Open Learner Model (OLM) will visualize into various forms. This research used the visualization of the form, such as: Tree Map, Table, Smiley Faces, Word Cloud, Radar Plot, and Network. Using the Open Learner Model (OLM) then the information will be quickly obtained a level of competence. Students are expected to know that they are competence in learning for each module.

Based on trials that are applied, the questionnaire, the system is considered able to provide convenience for the student's own reflection with the results of assessment percentage of 76% and is included in both categories.

Keywords: *E-Learning, Open Learner Model (OLM), Reflection.*