

INTISARI

Latar belakang: Proses tutorial menggunakan *Seven Jumps Method* dipengaruhi faktor – faktor yang mendukung keberhasilan kegiatan tutorial yang digambarkan melalui sebuah model dalam PBL. Sosial congruence adalah kemampuan tutor untuk berkomunikasi secara informal dan perilaku yang empatik dapat membantu mahasiswa dalam belajar, sehingga menimbulkan suasana yang baik bagi mahasiswa saat berukar ide pada kegiatan diskusi daan berdampak pada keberhasilan diskusi. Namun keterlibatan mahasiswa dan dosen atau tutor masih sangat kurang dalam kegiatan pemanfaatan GAMeL sebagai penunjang pembelajaran khususnya dalam kegiatan tutorial.

Tujuan Penelitian: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi keterlibatan tutor dalam mengakses GAMeL sebagai penunjang kegiatan tutorial.

Metode :Penelitian ini adalah survey deskriptif. Subyek penelitian adalah seluruh tutor yang mengampu kegiatan tutorial FK UGM program Reguler tahun I,II, III, dan IV. Tutor diberikan kuesioner online tentang evaluasi keterlibatan tutor dalam memanfaatkan e-learning menggunakan kerangka konsep dari *the Salmon's five stage framework*.

Hasil: Rendahnya persentase tutor dan mahasiswa dalam mengakses GAMeL. Hasil kuesioner menunjukan seluruh tahapan dari *the Salmon's five stage framework* memberikan hasil persepsi ragu-ragu dalam keterlibatan tutor memanfaatkan GAMeL untuk memfasilitasi kegiatan tutorial mahasiswa. Hasil pertanyaan terbuka yang terdiri dari empat pertanyaan yaitu kelebihan, kekurangan, keinginan untuk menggunakan GAMeL pada blok selanjutnya dan Saran untuk pengembangan. Setelah dilakukan koding ditemukan delapan kategori yaitu Akses, Dokumen, interaksi, manfaat, fitur, peraturan, beban kerja tutor, dan motivasi.

Kesimpulan: interaksi merupakan kunci dari pembelajaran e-leraning. Tutor mengambil peranan penting untuk berlangsungnya interaksi.

Kata Kunci : E-learning, PBL, keterlibatan tutor,interaksi tutor

ABSTRACT

The involvement of students and lecturers or tutors is still lacking in the activities of GAMeL utilization as a supporter of learning especially in tutorial activities. The purpose of this study was to determine the perceptions of tutor involvement in accessing GAMeL as supporting tutorial activities. All tutors who were able to tutorial Medical Faculty of Universitas Gadjah Mada program of Regular Program I, II, III, and IV. 99 tutors were given an online questionnaire about the evaluation of tutor involvement in using e-learning using the conceptual framework of the Salmon's five stage framework. The low percentage of tutors and students in accessing GAMeL. The results of the questionnaire showed all the stages gave a hesitant perception result in tutor involvement using GAMeL to facilitate student tutorial activities. Interaction is the key of e-learning learning. Tutors play an important role for interaction.

Keywords: *E-learning, PBL, tutor interaction*