

E-LEARNING DAN IMPLEMENTASINYA DALAM PEMBELAJARANMuchamad Suradji¹, Abdul Haris², Khozin³¹ Universitas Islam Darul Ulum Lamongan^{2,3} Universitas Muhammadiyah Malangmsuradjisaja@unisda.ac.id, haris@umm.ac.id, khozin@umm.ac.id.**Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan *e-learning* dan penerapannya dalam pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah studi literatur atau penelitian kepustakaan. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari buku dan artikel ilmiah Portal Garuda, Google Scholar dan Mendeley, sesuai dengan teori yang dibahas khususnya *e-learning* dan implementasinya dalam pembelajaran. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif yaitu mendeskripsikan sub topik penelitian, kemudian dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan penelitian. Hasil penelitian yang diperoleh dari kajian *e-learning* dan penerapannya dalam pembelajaran bahwa perkembangan zaman dan kebutuhan masyarakat tidak dapat dihindarkan, termasuk perkembangan teknologi. Covid-19 telah mengubah paradigma dunia pendidikan bahwa *e-learning* dapat menjadi alternatif pilihan media pembelajaran. Beberapa platform yang digunakan antara lain *Google Classroom*, *Google Form*, *Google Meet*, *Zoom Meet*, dan *Whats App*. *E-learning* dapat membantu proses belajar mengajar guru dan siswa. Selain itu, dengan adanya aplikasi ini siswa dapat belajar secara mandiri dan dapat belajar dimana saja dan kapan saja. Guru juga dapat memberikan materi dan tugas kepada siswa tanpa harus bertatap muka dengan siswa dan siswa dapat melihat langsung hasil belajarnya melalui aplikasi *e-learning* ini.

Abstract

The purpose of this study is to find out to know *e-learning* and its implementation in learning. The type of research used by research is literature study or library research. The data sources in this study were obtained from books and scientific articles from the Garuda Portal, Google Scholar and Mendeley, according to the theory discussed, especially *e-learning* and its implementation in learning. The analysis technique used is descriptive analysis, which is to describe the sub-topic of research, then analyzed to get research conclusions. The results of research obtained from the study of *e-learning* and its implementation in learning that the development of the times and the needs of society are inevitable, including technological developments. Covid-19 has changed the paradigm of the world of education that *e-learning* can be an alternative choice of learning media. Some of the platforms used include *Google Classroom*, *Google Form*, *Google Meet*, *Zoom Meet*, and *Whats App*. *E-learning* can help the learning and teaching process of teachers and students. In addition, with this application students can learn independently and can study anywhere and anytime. Teachers can also provide materials and assignments to students without having to face-to-face with students and students can see their learning results directly through this *e-learning* application.

Keywords: *E-learning, Implementation, Learning*

Pendahuluan

Belajar merupakan bentuk rasa keingintahuan manusia. Prosen belajar terjadi karena adanya interaksi sosial di lingkungan. Prosen belajar bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun. Proses keberhasilan dalam belajar dapat dilihat dari adanya perubahan perilaku seseorang baik pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat menuntut dunia Pendidikan berbenah termasuk dalam memfasilitasi media pembelajaran yang digunakan di kelas. Pembelajaran elektronik (*E-learning*) menjadi pilihan alternatif dalam memfasilitasi pendidik dalam proses mengajar. Hal ini terlihat manfaatnya saat wabah covid-19 melanda di hampir seluruh negara. *E-learning* menjadi pilihan solusi dalam rangka keberlanjutan proses belajar yang ada di Lembaga Pendidikan.

Penelitian terkait *e-learning* telah banyak dilakukan oleh beberapa peneliti. Anzika (2002) menjelaskan pelaksanaan *E-learning* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 4 Pariaman berjalan dengan baik meskipun terdapat beberapa kendala. Kendala yang ditemukan adalah masalah koneksi internet, dan kemauan belajar siswa. Kelebihan penerapan *E-learning* pada pendidikan agama Islam adalah kemudahan akses materi, kemudahan merancang materi, dan kemudahan penyampaian materi lebih detail dan untuk kekurangannya tidak semua memiliki handphone dan tidak semua siswa rumah terdakup oleh layanan akses internet.

Sawitri (2020) menjelaskan bahwa sistem daring (*online*) dilakukan untuk mengimplementasikan protokol pencegahan Covid-19 yang dikeluarkan oleh pemerintah. Penggunaan google meet merupakan salah satu fitur dari google yang bisa dimanfaatkan untuk work from home saat social distancing untuk mencegah penyebaran virus Covid-19. *Google meet* memungkinkan pengguna untuk melakukan panggilan video dengan 30 pengguna lainnya per pertemuan. Dengan kata lain, *google meet* bisa menjadi media alternatif untuk proses belajar mengajar, bersosialisasi dengan rekan kantor atau bahkan melakukan rapat kerja dari dalam rumah (*work from home*).

Abusiri dkk (2020), menjelaskan Penerapan *e-learning* pada pembelajaran mata kuliah akhirnya dapat menghemat biaya pengajaran dan penelitian, akan tetapi memerlukan investasi yang sangat besar pada saat memulainya, sehingga apabila tidak dikelola dengan baik dan benar maka akan mengakibatkan kerugian yang besar bagi pihak pengola dan pembuat. Pemanfaatan e-learning membutuhkan budaya belajar mandiri dan kebiasaan untuk belajar. Kurangnya interaksi antar dosen (pengajar) dengan mahasiswa (peserta didik) atau bahkan antar mahasiswa itu sendiri bisa memperlambat terbentuknya budaya atau values dalam proses belajar dan mengajar.

Syahfitri dkk (2020), menjelaskan bahwa terdapat beberapa kendala yang dialami oleh murid, guru dan orang tua dalam kegiatan belajar mengajar online yaitu penguasaan teknologi masih kurang, penambahan biaya kuota internet yang bertambah, adanya pekerjaan tambahan bagi orang tua dalam mendampingi anak belajar, komunikasi dan sosialisasi antar siswa, guru dan orang tua menjadi berkurang dan jam kerja yang menjadi tidak terbatas bagi guru karena harus berkomunikasi dan berkoordinasi dengan orang tua, guru lain, dan kepala sekolah. Sementara dari sisi negatif pembelajaran menggunakan e-learning ialah menyebabkan anak terlalu dimanjakan dengan gadget sehingga nilai social dan perilaku kurang efektif karena proses pengajaran keagamaan yang sudah diberikan tidak maksimal dijalankan. Sofandi (2021) menjelaskan strategi utama dalam mengimplementasikan pembelajaran jarak jauh pada materi pendidikan agama islam, yaitu: 1) Memperhatikan langkah dalam mendesain pembelajaran jarak jauh; 2) Menyiapakan komponen dasar e-learning dalam pembelajaran jarak jauh.

Penelitian terdahulu di atas menjadi bahan kajian peneliti dalam menulis artikel ini. Beberapa penelitian tersebut lebih ke arah penelitian kualitatif, sedangkan peneliti dalam artikel ini menuliskan penelitian dalam kajian kepustakaan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui e-learning dan implementasinya dalam pembelajaran.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan penelitian adalah studi literatur atau library research. Mengkaji teori dan menelaah buku-buku literatur dan artikel di jurnal ilmiah yang bereputasi (Hadi, 2002). Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari buku dan artikel ilmiah dari Portal Garuda, Google Scholar dan Mendeley, sesuai dengan teori yang dibahas, khususnya e-learning dan implementasinya dalam pembelajaran. Teknik analisis yang digunakan adalah deskriptif analisis, yaitu mendeskripsikan sub topik penelitian, kemudian dianalisis untuk mendapat kesimpulan penelitian.

Pembahasan

1. *E-learning*

Perkembangan dunia pendidikan seakan tidak pernah ada kata habis. Pendidikan selalu berkembang sesuai dengan perubahan zaman dan kebutuhan masyarakat. Globalisasi menuntut masyarakat tiap negara untuk berbenah, agar tidak ketinggalan dengan negara-negara lain, termasuk bangsa Indonesia. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada sekarang bukan lagi dalam hitungan tahun, bulan atau pun hari, melainkan jam bahkan menit atau detik, terutama berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi yang ditunjang dengan teknologi elektronik. Pengaruhnya meluas ke berbagai bidang kehidupan, khususnya bidang pendidikan.

E-learning didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya (Hanum, 2013). *E-learning* adalah media yang tepat untuk menunjang proses pembelajaran tersebut karena dengan *E-learning* memungkinkan setiap pengguna berkontribusi aktif dalam menambah, menghapus, bahkan membagi materi pembelajaran, pendapat maupun pertanyaan. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru akan memberikan materi dan latihan/tugas untuk mengetahui apakah materi yang telah diberikan dapat dipahami oleh siswa dengan baik atau tidak (Ningsih, dkk 2019).

E-learning adalah materi ajar yang dipakai pada saat kegiatan pembelajaran diperoleh dengan mengaksesnya melalui perangkat elektronik komputer (Kamarga, 2000). Menurut Kartasasmita (2003), salah satu ciri dari *e-learning* yaitu perpaduan antara teknologi dengan berbagai terapan praktis dan dengan kemudahan akses ke sumber belajar, ke pengajar dan ke sesama peserta didik melalui internet.

Konsep pembelajaran jarak jauh (*e-learning*) dimulai sejak 15 tahun yang lalu. Konsep ini ditandai dengan adanya situs-situs yang mendukung proses pembelajaran dan dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan internet dari yang gratis sampai yang komersial (Setiawan, 2013). Tidak terkecuali Indonesia yang sudah mulai menggunakannya dalam proses pembelajaran di Lembaga Pendidikan.

Sejarah *e-learning* di Indonesia mulai sejak tahun 1990-an. Pada tahun ini merupakan Era *Computer Based Training* (CBT) atau pembelajaran berbasis komputer yaitu pembelajaran dilakukan dengan menggunakan bantuan PC atau komputer. Peserta didik belajar secara individual dan mandiri dengan menggunakan

perangkat komputer yang dimilikinya atau di laboratorium komputer sekolah. Bahan ajar berbentuk tulisan dan multimedia yang dikemas dalam beberapa format seperti *mov*, *mpeg-1* atau *avi* dan di akses menggunakan komputer.

Tahun 1994 CBT menjadi *trend* dalam dunia Pendidikan dan mulai diproduksi secara masal dan tahun 1997 mulai munculnya *Learning Management System* (LMS). LMS adalah aplikasi lunak yang dipakai untuk pembelajaran elektronik, pelatihan dan dalam jaringan. LMS ini menghubungkan manusia di seluruh dunia untuk bisa berbuhungan dengan jaringan internet, sehingga informasi semakin cepat di dapat dan jarak sudah tidak menjadi halangan lagi. Tahun 1999 LSM berkembang berbasis WEB serta dipadukan dengan multimedia, video streaming sehingga lebih interaktif. *E-leraning* dalam proses perkembangannya dibagi menjadi dari dua kategori: sinkron (*synchronous*) dan asinkron (*asynchronous*).

Gambar: *synchronous* dan *Ansynchronous*



Kekuatan Pembelajaran Sinkronus, (Chauhan, 2017) :

- Siswa dapat mengajukan pertanyaan dan langsung bisa dijawab oleh tutor, atau fasilitator.
- Keaktifan dalam sebuah pembelajaran akan terlihat seperti dalam ruangan tatap muka langsung.
- Didalam smart classroom siswa dan tutor dapat berkomunikasi lebih baik, dan kecanggungan siswa di dalam kelas biasa tidak akan terlihat.

Kelemahan Pembelajaran Sinkronus:

- Harus menggunakan kecepatan akses yang sangat tinggi.
- Bersifat realtime sehingga mengakibatkan si audience tidak dapat mengakses dilain waktu, kecuali dijadwalkan.
- Tidak memberikan cukup waktu bagi si audience untuk berpikir lebih lama.

Kekuatan Pembelajaran Asinkronus, (Chauhan, 2017):

- Kualitas dialog tinggi dapat dicapai dengan menggunakan struktur diskusi asynchronous (untuk forum misalnya), karena peserta memiliki lebih banyak waktu untuk mempertimbangkan respon mereka daripada dalam percakapan tatap muka.
- Interaktivitas terjadi dengan jelas karena terhubung ke bekerja di internet.
- Siswa atau siapa saja yang ingin memanfaatkan pembelajaran melalui e-learning dapat memilih waktu kapan saja dimana waktu itu merupakan waktu yang tepat.
- Komitmen ruang tidak relevan dan siswa dapat dengan bebas belajar kapan pun mereka punya waktu.

Kelemahan Pembelajaran Sinkronus:

- a. Memungkinkan open forum tidak realtime.
- b. Adanya mis komunikasi bahasa ataupun tulisan yang tidak bisa begitu saja diterima oleh si pembaca.
- c. Membutuhkan koneksi internet

E-learning mengumpulkan dua bidang utama yaitu pembelajaran dan teknologi yang saling berkaitan satu sama lain. Belajar adalah proses kognitif untuk mencapai pengetahuan dan teknologi adalah mediumnya untuk proses pembelajaran, yang berarti bahwa teknologi digunakan seperti alat lain di internet (Ningsing, dkk 2019).

Implementasi *e-learning* dalam pembelajaran

Implementasi *e-learning* dalam kegiatan pembelajaran di sekolah maupun perguruan tinggi marak menggunakan media tersebut di masa covid-19. Hal ini dilakukan sesuai arahan pemerintah tentang larangan berkerumun yang akhirnya pembelajaran jarak jauh (*e-learning*) ini menjadi solusi alternatif. Aplikasi *e-learning* yang dimanfaatkan dalam pembelajaran di antaranya *Google Classroom*, *Google Form*, *Goole Meet*, *Zoom Meet*, dan *Whatsapp*. Penggunaan aplikasi *e-learning* tersebut disesuaikan dengan situasi dan kondisi serta ketersediaan sarana prasarana sekolah.

Google Classroom (GC), guru dapat membuat kelas belajar secara mandiri dan membagikan kode kelas tersebut atau mengundang siswanya bergabung dalam kelas belajar. Aplikasi ini bertujuan untuk menyederhankan proses berbagi file antara guru dan siswa melalui distribusi tugas lewat *google drive*, *google document*, *Sheets*, dan *Slide* yang digunakan untuk penulisan, guru bisa mengatur kalender lewat *google calender* sehingga kegiatan belajar mengajar bisa di setting kapan saja sesuai jadwal. Siswa mengirimkan tugas langsung di kelas yang sudah dibuat guru. Guru dapat memantau kegiatan belajar dan tugas siswa serta diskusi di kolom komentar.

Google Form (GF) adalah media untuk mendata secara online, mengadakan survei, tanya jawab, maupun memberi kuis kepada siswa atau individu, serta menggali informasi lebih mudah dan efisien. Jadi kita tidak perlu bertatap muka secara langsung untuk memberikan pertanyaan, melalui link *Google Form* yang telah kita buat. *Google Meet* merupakan aplikasi video conference yang digunakan untuk proses meeting secara online yang dibuat dan dikembangkan oleh Google (Sawitri, 2020).

Zoom Meeting adalah aplikasi video conference yang hamper sama dengan *google meet*. *Whatsapp* adalah sebuah aplikasi massanger yang mengalami metamorfosa dari hanya bertukar pesan dan panggilan yang sederhana, ke video call baik secara personal maupun secara bersama-sama. Sehingga, aplikasi ini menjadi pilihan alternatif selain aplikasi yang disediakan google dan zoom.

Mneurut Tjokro (2013), media pembelajaran *e-lerning* dalam peleksanaannya memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan *E-learning* dalam pendidikan memiliki banyak kelebihan, di antaranya.

- a. peserta didik lebih cepat memahami materi ajar karena *e-learning* memakai multimedia seperti gambar, teks, animasi, suara dan video.
- b. Lebih efektif dalam hal biaya yang berarti peserta didik perlu datang ke gedung belajar karena dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, dan lebih murah untuk diperbanyak.
- c. Lebih efisien karena tidak membutuhkan formalitas kelas, materi ajar bisa langsung dipelajari.

- d. Materi ajar bisa dikuasai sesuai dengan kondisi peserta didik seperti semangat dan daya serap peserta didik, bisa dimonitor dan bisa diuji dengan *e-test*.

Efendi (2008), mengutarakan kekurangan penggunaan e-learning yaitu:

- a. Interaksi secara tatap muka yang terjadi antara peserta didik dengan pengajar atau antara peserta didik dengan peserta didik menjadi minim.
- b. Pembelajaran yang dilakukan lebih cenderung ke pelatihan bukan pendidikan.
- c. Aspek bisnis atau komersial menjadi lebih berkembang dibandingkan aspek sosial dan akademik.
- d. Pengajar dituntut lebih menguasai teknik pembelajaran dengan menggunakan ICT.
- e. Belum meratanya fasilitas internet yang tersedia di tempat yang bermasalah dengan listrik, telepon dan komputer.
- f. Sumber daya manusia yang memiliki keahlian untuk mengoperasikan komputer masih kurang
- g. Bahasa komputer yang belum dikuasai
- h. Perasaan terisolasi dapat terjadi pada peserta didik
- i. Terjadinya variasi kualitas dan akurasi informasi oleh sebab itu diperlukan panduan pada saat menjawab pertanyaan.
- j. Kesulitan mengakses grafik, gambar dan video karena peralatan yang dipakai tidak mendukung sehingga menyebabkan peserta didik menjadi frustrasi.

E-learning dapat membantu proses belajar dan mengajar guru dan siswa. Selain itu dengan aplikasi ini siswa dapat belajar secara mandiri dan dapat belajar dimana saja dan kapan saja. Guru juga dapat memberikan materi dan tugas kepada siswa tanpa harus tatap muka dengan siswa serta siswa dapat melihat hasil belajarnya secara langsung melalui aplikasi e-learning ini.

Simpulan

Peneliti dapat mengambil kesimpulan dari kajian yang dilakukan tentang e-learning dan implementasinya dalam pembelajaran bahwa perkembangan zaman dan kebutuhan masyarakat tidak bisa dihindari termasuk perkembangan teknologi. Covid-19 menggubah paradigma dunia Pendidikan bahwa e-learning bisa menjadi alternatif pilihan media pembelajaran. Beberapa platofm yang digunakan seperti *Google Classroom*, *Google Form*, *Goole Meet*, *Zoom Meet*, dan *Whatsapp*. *E-learning* dapat membantu proses belajar dan mengajar guru dan siswa. Selain itu dengan aplikasi ini siswa dapat belajar secara mandiri dan dapat belajar dimana saja dan kapan saja. Guru juga dapat memberikan materi dan tugas kepada siswa tanpa harus tatap muka dengan siswa serta siswa dapat melihat hasil belajarnya secara langsung melalui aplikasi *e-learning* ini.

Daftar Pustaka

- Abusiri, Ekawati, Sita Husnul Khotimah, Implementasi E-Learning Dalam Upaya Meningkatkan Kreativitas Dosen Dan Mahasiswa Di STAI al-hikmah jakarta
- Aris Sofandi, Strategi Implementasi Pembelajaran Jarak Jauh Pada Materi Pendidikan Agama Islam
- Chauhan, V. (2017). Synchronous and Asynchronous Learning. Imperial Journal of Interdisciplinary Research.

- Chauhan, V. (2017). Synchronous and Asynchronous Learning. *Imperial Journal of Interdisciplinary Research*.
- Dara Sawitri, Penggunaan Google Meet Untuk Work From Home Di Era Pandemi Coronavirus Disease 2019 (Covid-19)
- Dokumen foto synchronous dan Ansynchronous (<https://wandercom.id/read/kenali-perbedaan-asynchronous-dan-synchronous-di-pemrograman/>) di akses pada tanggal 14 November 2022 pukul 09:35.
- Efendi, N. F. (2008). Pendidikan dalam keperawatan. Jakarta: Salemba Medika
- Hanum, Numiek Sulisty. 2013. "Keefektifan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-Learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto) The Effectiveness Of E-Learning As Instructional Media (Evaluation Study Of E-Learning Instructional Model In SMK Telkom Sandhy Putra." 3: 90–102.
- Kamarga (2000). Sistem E-Learning. Jakarta: Salemba Empat.
- Kartasmita, B. (2003). Catatan Pengembangan e-learning dalam Budaya Belajar Kini. In Makalah Seminar pada tanggal (Vol. 8).
- Moni Anzika & Alfurqan, Implementasi E-Learning Dalam Pembelajaran Pai Pada Masa Covid 19 Di SMA Negeri 4 Pariaman
- Ningsih, Sri Restu, Z Mawardi Effendi, And Nurhasan Syah. 2019. "Implementation of Cooperative Learning Model on E-Assignment Responsiveness at Higher Education." 14(18): 209–19.
- Riska Syahfitri, Desi Purnama Sari, Asri Wahyuni, Siti Fatimah, Hasrian Rudi Setiawan, Implementasi E-Learning Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dimasa Pandemi Covid-19
- Sawitri. 2020. Penggunaan google meet untuk work from home di era pandemic coronavirus disease 2019 (COVID-19). Medan: Teknik Informatika Univesitas Harapan. <http://jurnal.harapan.ac.id/index.php/Prioritas/article/view/161> dan Subhi. 2020. Urgensi Upaya Menjaga Mutu Pembelajaran Di Tengah Pandemi Covid 19. *Edification Journal Pendidikan Agama Islam*. <http://www.https://jurnal.staibslg.ac.id/>.
- Setiawan, A, (2017). Sejarah Singkat E-Learning Dan E-Learning Di Institusi Pendidikan Di Indonesia, (<http://elearningbdlhksmd.blogspot.com/2017/01/sejarah-singkat-e-learning-dan-e.html>) di akses pada tanggal 14 November 2022 pukul 09:35.
- Sri Restu Ningsih, Ade Irma Suryani, Prima Aulia, Aplikasi E-Task Berbasis Student Center Learning Pada Matakuliah Manajemen Proyek Sistem Informasi, *Techno. Com* 18 (1) 2019, 37-49.
- Sutrisno Hadi, *Metodelogi Research*, Andi Offset, Yogyakarta, 2002, hlm. 9
- Tjokro, S. L. (2013). *Presentasi yang Mencekam*. Elex Media Komputindo.