Volume 1, Nomer 2, Agustus 2020
Indonesian Journal of Instructional Technology
http://journal.kurasinstitute.com/index.php/ijit

Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Di Era *New Normal*

Alyan Fatwa[1]

[1]Instutut Agama Islam Negeri Pekalongan, Indonesia
CORRESPONDENCE: alyan.fatwa@iainpekalongan.ac.id

Article Info
Article History
Received : 11-06-2020
Revised : 20-07-2020
Accepted : 4-08-2020

Keywords:
E-Learning
New Normal
Learning

Abstract

This study aims to determine the benefits of e-learning as a learning medium which in the current new normal condition is indeed very necessary. The research method uses the qualitative research. The research sample was FTIK IAIN Pekalongan lecturers and students selected by purposive sampling technique. Data collection is done using learning questionnaires in the network. The results showed that: (1) e-learning teaching objects were developed in the form of virtual classes in google classroom and the WA Group; (2) valid e-learning object is evaluated from the teaching object evaluation component; (3) practical e-learning objects are viewed from the lecturers 'responses to the excellence of teaching objects and students' responses to e-learning. Online learning that is used is quite easy, when learning activities with an online system, has no problems with internet signals. During the Covid 19 emergency, the costs incurred in online learning were not large / medium. Media that is considered effective for online learning is media that is not burdensome for students. The interaction of lecturers and students in using the online system is quite communicative. There are advantages in learning to use online systems and there are also deficiencies in online learning. Advice given by respondents for technical online learning: the media used can be easily accessed by students. All learning activities carried out well (structured, on schedule, coordinated). The media used for online learning is the WA Group

PENDAHULUAN

Covid-19 menimbulkan kehebohan dunia. Ratusan negara telah terpapar virus ini termasuk Indonesia. Karena penyebaran virus ini yang begitu cepat dan menimbulkan banyak korban, maka pemerintah Indonesia segera mengambil kebijakan untuk memutus penyebaran virus ini. Mulai dari pembatasan sosial (*sosial distancing*), pembatasan jarak fisik (*physical distancing*), hingga himbauan untuk tetap berada di rumah dan melaksanakan segala aktivitas dari rumah. Beberapa kota menerapkan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang sangat membatasi aktivitas warganya. Akibatnya, semua aktivitas lumpuh, dan dapat dikatakan bahwa dampak virus corona ini sudah mempengaruhi beberapa sektoral mulai dari perekonomian, perdagangan, pariwisata, perbankan, hingga dunia Pendidikan juga merasakan dampak dari persebaran corona.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menjawab kebijakan belajar dari rumah, melalui pembelajaran berani dan disusul peniadaan Ujian Nasional untuk tahun ini. Adanya Virus Persebaran Corona di berbagai negara, menantang kita untuk melihat kenyataan dunia perlahan berubah. Kita sudah melihatnya bagaimana perubahan di bidang teknologi, ekonomi, politik hingga

pendidikan di tengah krisis akibat Covid-19. Perubahan itu perlu djsiapkan, merespons dengan sikap dan tindakan saat selalu belajar hal-hal baru. Indonesia tidak sendiri untuk mencari solusi bagi pelajar agar tetap belajar dan terpenuhi hak pendidikannya.

Semua negara yang terdampak telah membuat kebijakan terbaiknya untuk layanan pendidkan. Indonesia juga membahas beberapa tantangan nyata yang harus segera dicarikan solusinya: (1) ketimpangan teknologi antara sekolah baik di kota besar maupun daerah, (2) keterbatasan kompetensi guru untuk memanfaatkan aplikasi pembelajaran, (3) kurangnya sumber daya bagi pengembangan teknologi pendidikan seperti internet dan kuota, (4) relasi antara guru, murid, dan orang tua untuk pembelajaran daring yang tidak terpisahkan. Pemberian bantuan kebijakan *social distancing* yang kemudian menjadi dasar kegiatan belajar mengajar dari rumah, dengan adanya penerapan teknologi informasi yang berlaku tiba-tiba, tidak perlu membuat guru dan siswa kaget termasuk orang tua dan semua orang yang berada di rumah. Pembelajaran IT memang sudah diberlakukan beberapa tahun terakhir dalam sistem pendidikan di Indonesia. Namun, pembelajran secara dating yang sedang berlangsung sebagai kejutan dari Pandemi Covid-19, membuat kaget hampir semua instansi, dari kabupaten / kota, provinsi, pusat bahkan dunia internasional.

Untuk itu penting ke depan kita harus menyusun sistem pendidikan "baru", kurikulum berbasis kesiapan sesaat dan pasca pandemi bagi sekolah dan kampus merupakan jalan alternatif yang harus dilakukan oleh kementerian pendidikan. Setidaknya strategi seperti membangun kecerdasan intelegensi berbasis teknologi di sekolah maupun kampus, harus bisa membaca berbagai peluang penting untuk menyikapi *New Normal* ini. Termasuk memadukan pendidikan berbasis karakter melalui IT dengan tetap mengembangkan moral, sosial emosional yang terintegritas. Model pendidikan berbasis teknologi ini mampu menjadi jawaban atas tantangan pendidikan di era new normal ini.

Pada dasarnya *New Normal* dalam pelayanan pendidikan yaitu sebuah upaya proses belajar mengajar tetap eksis. Sebab kita tidak bisa melupakan jika pendidikan sebagai ujung tombak masa depan bangsa. Dengan adanya pendidikan kita bisa meraih cita cita, bisa keluar dari segala permasalahan kehidupan dan menjadi insan mulia juga menyiapkan generasi yang terbaik demi kehidupan serta peradaban yang lebih baik bagi bangsa Indonesia.

Penerapan social distancing sebagai faktor utama *New Normal* sendiri mampu menciptakan tantangan tersendiri bagi orang-orang yang berada di dunia pendidikan, yang biasanya mempertemukan guru dengan murid sebagai upaya melangsungkan proses belajar mengajar. Karena itu, mereka yang terlibat dalam dunia pendidikan wajib mencari solusi terkait bagaimana proses belajar mengajar di era new normal agar tetap berjalan, tanpa mengabaikan peran guru sebagai pengajar. Dengan kata lain, kita membutuhkan media untuk memfasilitasi para guru agar tetap dapat menjalankan tugasnya sebagai pengajar. Sementara peserta didik, bisa menunaikan kewajibannya untuk belajar dengan baik. Walaupun tidak ada guru di hadapannya, dan hanya bisa belajar dari rumah. Inilah mengapa sebuah *platform* pembelajaran jarak jauh idealnya tidak bisa menggantikan peran masing-masing *stakeholder* yang ada di lingkungan sekolah, baik itu guru, orang tua dan sekolah. Karena

sejatinya, pendidikan maknanya lebih dari sekadar perpustakaan literasi. Pendidikan membutuhkan sistem yang tidak hanya membuat siswa pintar secara akademis, akan tetapi juga berkarakter.

Jadi, jika *New* Normal berada di dunia pendidikan, maka idealnya yaitu bagaimana instansi pendidikan formal bisa tetap menjalankan fungsinya dengan segala keterbatasan yang ada. Sehingga jika keadaan mengharuskan peserta didik tetap belajar dari rumah, maka naungan utamanya harus tetap sekolah. Peserta didik harus tetap bisa belajar dengan guru-gurunya di sekolah, belajar sesuai dengan kurikulum dan yang ada, hingga mereka mendapatkan rapor.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *qualitative research.* Langkah pengembangan objek ajar e-*learning* pada mata kuiah teknologi pendidikan, yaitu: (1) menganalisis perlunya objek ajar e-*learning* melalui wawancara dengan wakil dekan 1 dan beberapa dosen FTIK IAIN Pekalongan pada tanggal 15-20 Juni 2020; (2) mendesain draft perencanaan objek ajar *e-learning* dengan metode demonstrasi yang berbentuk kelas maya berbasis *google classroom* dan video pembelajaran; (3) mengembangkan objek ajar *e-learning* dalam bentuk kelas maya berbasis *google classroom* dan video pembelajaran. Video pembelajaran diunggah dalam *youtube* dan disisipkan pada kelas maya di *google classroom* dan Grup WA.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa FTIK. Sedangkan sampel penelitian adalah mahasiswa FTIK yang mengambil mata kuliah teknologi pendidikan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu menentukan sampel dari sebagian populasi dengan karakteristik tertentu. Alasan pemilihan sampel karena mahasiswa memiliki pengajar dan kemampuan awal yang sama.

Variabel dalam penelitian ini adalah: (1) validitas berdasarkan komponen penilaian objek ajar, meliputi: (a) konten, tujuan keselarasan belajar, umpan balik dan adaptasi, serta motivasi oleh ahli materi; (b) desain presentasi, interaksi keterpakaian, aksesibilitas, usabilitas, dan standar kepatuhan oleh ahli media; (2) kepraktisan, meliputi: (a) respon dosen terhadap keunggulan objek ajar berupa penyuntingan, produksi, dan penerapan; (b) respon mahasiswa terhadap kunci *e-learning* berupa pembelajaran mandiri, kolaborasi, dan dukungan bahan belajar.

Metode pengumpulan data adalah kuisioner. kuisioner bersifat tertutup dengan 5 pilihan jawaban yang diberikan kepada: (1) ahli materi dan ahli media pembelajaran untuk menguji validitas objek ajar *e-learning*; (2) dosen dan mahasiswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan objek ajar *e-learning*. Analisis data hasil penelitian dilakukan dengan 2 cara, yaitu analisis hasil validasi dan analisis hasil kepraktisan objek ajar *e-learning* dengan menggunakan deskriptif persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Seluruh siswa di Indonesia pada era new normal ini tidak dapat belajar di sekolah. Pandemi corona membuat peserta didik menimba ilmu dari rumah. Para guru memutar otak agar kegiatan belajar agar tetap berjalan. Ketimpangan membayangi dunia pendidikan di era new normal pada masa setelah

pandemi ini. Di tengah pandemi Covid-19 ini, sistem pendidikan kita harus siap melakukan gebrakan untuk transformasi pembelajaran dari rumah untuk semua siswa dan oleh semua guru. Kita memulai era new normal untuk membangun kreativitasitas, mengasah keterampilan siswa, serta meningkatkan kualitas diri dengan adanya sistem perubahan ini, bagaimana cara pandang dan pola interaksi kita dengan teknologi yang sekarang sudah berkembang pesat.

Perkembangan teknologi informasi beberapa tahun belakangan ini berkembang dengan pesat, sehingga dengan adanya perkembangan ini telah mengubah paradigma masyarakat dalam mencari serta mendapatkan informasi, yang tak lagi terbatas pada sebuah informasi surat kabar, audio visual maupun elektronik, tetapi juga sumber-sumber informasi lainnya seperti melalui jaringan Internet. Salah satu bidang yang mendapatkan dampaknya dengan perkembangan teknologi ini ialah bidang pendidikan, yang mana pada dasarnya pendidikan adalah suatu proses komunikasi dengan informasi dari guru kepada siswa yang berisikan informasi-informasi mengenai pendidikan, yang memiliki unsur-unsur pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan serta peserta didik itu sendiri (Oetomo dan Priyogutomo, 2004), beberapa bagian unsur ini bersinggungan dengan media teknologi informasi.

Untuk mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan dunia pendidikan di era new normal ini dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan teknologi informasi didalam bidang pendidikan. Dengan adanya pemanfaatan teknologi informasi untuk dunia pendidikan, maka dapat menjawab ataupun mengatasi masalah yang sedang dihadapi pada era new normal ini dengan melakukan perbaikan kondisi pendidikan. Dunia pendidikan sangat diuntungkan dari kemajuan teknologi informasi karena bidang ini mendapatkan manfaat yang luar biasa. Mulai dari eksplorasi materi-materi pembelajaran yang sangat berkualitas seperti literatur, jurnal, maupun buku, dapat juga membangun forum-forum diskusi ilmiah, sampai konsultasi/diskusi dengan para pakar di dunia, semua itu bisa dengan mudah dilakukan serta tanpa mengalami sekat-sekat karena setiap orang dapat melakukannya sendiri. Dampak yang ditimbulkan dengan adanya wabah virus corona ini telah memberikan warna atau wajah baru dalam sistem pendidikan dunia, yaitu pembelajaran secara online atau bisa disebut juga dengan e-learning, distance learning, online learning, web based learning, computer-based learning, dan virtual class room, dimana semua terminologi tersebut mengarah pada pengertian yang sama yaitu pendidikan berbasis teknologi informasi.

Pengertian E-Learning

Mengenai pengertian konsep e-Learning terdapat beberapa pendapat para ahli. Menurut Onno W. Purbo (2002), E-learning yaitu bentuk teknologi informasi yang bisa kita terapkan didalam bidang pendidikan di dunia maya. Dengan melalui e-learning belajar tak lagi dibatasi oleh ruang maupun waktu. Tentunya kegiatan belajar bisa kita lakukan dimana saja bahkan kapan saja. Belajar mandiri melalui e-learning dapat mendorong peserta didik agar melakukan sebuah analisa pengetahuan, dapat menggali, mengolah, serta memanfaatkan informasi, menghasilkan tulisan berdasarkan informasi dan juga

pengetahuan sendiri. Peserta didik dirangsang untuk melakukan eksplorasi ilmu pengetahuan secara mandiri.

Jaya Kumar C. Koran (2002), menjelaskan bahwa e-learning sebagai sembarang pengajaran serta pembelajaran yang memakai (LAN, WAN, atau internet) guna mendistribusikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan. Ada juga yang mengartikan e-learning sebagai sebuah bentuk pendidikan jarak jauh yang dapat dilakukan melalui media internet. Sedangkan Dong (dalam Kamarga, 2002) menjelaskan e-learning sebagai kegiatan belajar asynchronous melalui komputer yang memperoleh bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhannya. Atau e-learning diartikan sebagai berikut : According (Soekartawi, Haryono dan Librero, 2002) *e-Learning is a generic term for all technologically supported learning using an array of teaching and learning tools as phone, audio, videotapes, teleconferencing, then satellite transmissions, and the more recognized web-based training or computer aided instruction also commonly referred to as online courses*.

Rosenberg (2001) mengatakan bahwa e-learning merujuk pada penggunaan teknologi internet guna mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Hal ini sesuai dengan Cambell (2002), Kamarga (2002) yang menekankan penggunaan internet dalam pendidikan sebagai *hakekat e-learning*.

Cisco (2001) menjelaskan filosofis e-learning sebagai berikut. *Pertama*, e-learning adalah penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan secara on-line. *Kedua*, e-learning menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional (model belajar konvensional, kajian terhadap buku teks, CD-ROM, dan pelatihan berbasis komputer) sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi. *Ketiga*, e-learning bukan berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, akan tetapi memperkuat model belajar itu melalui pengayaan content serta pengembangan teknologi pendidikan. *Keempat*, Kapasitas jumlah siswa amat bervariasi sesuai pada bentuk isi dan cara penyampaiannya. Semakin baik keselarasan antar *conten* dan alat penyampai dengan gaya belajar, maka akan membuat lebih baik kapasitas siswa yang pada gilirannya akan memberikan hasil yang lebih baik.

Lebih detail lagi Rosenberg (2001:3) mengkategorikan e-Learning dalam tiga kriteria dasar yaitu:

1. E-Learning bersifat jaringan, yang membuatnya mampu memperbaiki secara cepat, menyimpan atau memunculkan kembali, mendistribusikan dan sharing pembelajaran serta informasi. Kriteria ini sangatlah penting sebagai persyaratan absolute.
2. E-Learning dikirimkan kepada pengguna e-learning melalui teknologi komputer dengan menggunakan standar teknologi internet.
3. E-Learning memfokuskan pada pandangan pembelajaran yang paling luas, solusi pembelajaran yang mengungguli paradigma tradisional dalam pembelajaran.

Berdasarkan berbagai pengertian tersebut, maka kita dapat menyimpulkan bahwa e-Learning adalah proses pembelajaran yang melibatkan penggunaan peralatan elektronik dalam menciptakan,

membantu perkembangan, menyampaikan, menilai serta memudahkan suatu proses belajar mengajar dimana pelajar dapat mengakses dan dilakukan secara interaktif kapan pun dan dimana pun.

Agar e-learning menarik dan banyak diminati oleh para siswa, Onno W. Purbo (2002) ada tiga hal yang wajib dipenuhi dalam merancang e-learning, yaitu

1) Sederhana

   Sistem yang sederhana akan memudahkan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi serta menu yang ada, dengan adanya kemudahan pada panel yang disediakan, akan mengurangi pengenalan sistem e-learning itu sendiri, sehingga waktu belajar siswa dapat diefisienkan untuk proses belajar itu sendiri dan bukan hanya pada belajar menggunakan sistem e- learning-nya.

2) Personal

   Syarat personal berarti guru dapat berinteraksi dengan baik seperti layaknya seorang guru yang berkomunikasi dengan muridnya di depan kelas. Dengan pendekatan serta interaksi yang lebih personal, peserta didik akan diperhatikan kemajuannya, serta dibantu segala persoalan yang dihadapinya. Hal ini akan membuat siswa mau betah berlama-lama di depan layar komputernya.

3) Cepat

   Kemudian layanan ini ditunjang dengan kecepatan, respon yang cepat terhadap keluhan dan kebutuhan peserta didik lainnya. Dengan demikian perbaikan pembelajaran dapat dilakukan secepat mungkin oleh pengajar atau pengelola.

   Dapat disimpulkan bahwa e-learning perlu diciptakan agar seolah-olah peserta didik belajar secara konvensional, namun hanya saja dipindahkan ke dalam sistem digital melalui internet. Karena itu e-learning perlu dan harus mengadaptasi hal-hal yang biasa dilakukan dalam sistem pembelajaran konvensional. Misalnya dimulai dari perumusan tujuan operasional serta yang dapat diukur, ada apersepsi , membangkitkan motivasi siswa, menggunakan bahasa yang komunikatif, penjelasan materi yang jelas, contoh-contoh konkrit dengan real life, pemecahan masalah, tanya jawab, ada juga diskusi, serta post test, sampai penugasan dan kegiatan tindak lanjutnya. Oleh karena itu merancang e-learning perlu melibatkan pihak yang terkait, antara lain, yairu: pengajar, ahli materi, ahli komunikasi, serta programmer, seniman dan lain-lain.

Kelebihan dan Kekurangan E-Learning

Petunjuk tentang manfaat penggunaan internet, khususnya dalam pendidikan terbuka dan jarak jauh antara lain: Pertama, Tersedianya fasilitas e-moderating di mana guru dan siswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan dengan tidak dibatasi oleh jarak, tempat maupun waktu. Kedua, Guru dan siswa dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet, sehingga keduanya bisa saling menilai sampai berapa jauh bahan ajar dipelajari. Ketiga, Siswa dapat belajar atau mereview bahan ajar setiap saat dan di mana saja kalau diperlukan mengingat bahan ajar tersimpan di komputer.

Keempat, Bila siswa memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dapat melakukan akses di internet secara lebih mudah. Kelima, Baik guru maupun siswa dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak, sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas. Keenam, Berubahnya peran siswa dari yang biasanya pasif menjadi aktif. Ketujuh, Relatif lebih efisien. Contohnya seperti siswa yang tinggal jauh dari perguruan tinggi ataupun sekolah. (Mohammad Yazdi:2012).

Meskipunun demikian pemanfaatan internet untuk e-learning juga tidak terlepas dari berbagai kekurangan. Berbagai kritik muncul, yaitu: Pertama, Kurangnya interaksi antara guru dengan siswa atau mungkin bahkan antar siswa itu sendiri. Kurangnya interaksi ini dapat memperlambat terbentuknya values baik dalam proses belajar maupun mengajar. Kedua, Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis/komersial. Ketiga, Proses belajar dan mengajarnya cenderung ke arah pelatihan daripada pendidikan. Keempat, Berubahnya peran guru dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut harus mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan IT. Kelima, Siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal. Keenam, Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet. Ketujuh, Kurangnya tenaga yang mengetahui dan memiliki ketrampilan internet. Kedelapan, Kurangnya penguasaan bahasa komputer.

Beberapa manfaat yang bisa dinikmati dari proses pembelajaran dengan e-learning, diantaranya (Ananda : 2018) :

a) Fleksibilitas

Jika pembelajaran konvensional di kelas mengharuskan siswa untuk hadir di kelas pada jam-jam tertentu (seringkali jam ini bentrok dengan kegiatan rutin siswa), maka e-learning memberikan fleksibilitas dalam memilih waktu dan tempat untuk mengakses pelajaran. Siswa tidak perlu bersusah payah untuk pergi menuju tempat pelajaran disampaikan, e-learning bisa diakses dari mana saja yang memiliki akses ke Internet. Bahkan, dengan berkembangnya mobile technology (seperti laptop, serta telepon selular dengan berbagai jenis), semakin mudah mengakses e-learning. Berbagai tempat umum juga telah memfasilitasi sambungan internet gratis, dengan demikian dalam perjalanan pun atau pada waktu kita sibuk sekalipun kita bisa sambil meluangkan serta memanfaatkan waktu untuk mengakses e-learning.

b) Independent Learning

E-learning memberikan kesempatan bagi pembelajar untuk memegang kendali atas kesuksesan belajar masing-masing, artinya pembelajar diberi kebebasan untuk menentukan kapan akan mulai, kapan akan menyelesaikan, dan bagian mana dalam satu modul yang ingin dipelajarinya terlebih dulu. Ia bisa mulai dari topik-topik ataupun halaman yang menarik minatnya terlebih dulu, ataupun bisa melewati saja bagian yang ia anggap sudah ia kuasai. Jika ia mengalami kesulitan untuk memahami suatu bagian, ia bisa mengulang-ulang lagi sampai ia merasa mampu memahami. Seandainya, setelah mengulang atau membaca kembali materinya,

akan tetapi masih ada hal yang belum di pahami, maka pembelajar dapat menghubungi guru yang bersangkutan, narasumber melalui email atau ikut dialog interaktif pada waktu-waktu tertentu. Jika tidak sempat mengikuti dialog interaktif, maka bisa membaca kembali hasil diskusi di *message board* yang tersedia dibagian LMS (di Website pengelola). Banyak orang-orang mengakui bahwa cara belajar independen seperti ini lebih efektif ketimbang cara belajar yang lainnya yang memaksa siswa untuk belajar dengan urutan yang telah diatur.

c) Biaya

Banyak biaya yang dapat dihemat dari e-learning. Biaya yang dimaksud tidak hanya dari segi finansial akan tetapi juga dari segi non-finansial. Secara finansial, biaya yang dapat dihemat, ialah biaya transportasi menuju ke tempat belajar serta biaya selama belajar (terutama jika tempat belajar berada di kota lain dan negara lain dengan tempat tinggal asli siswa), biaya administrasi pengelolaan (contohnya: biaya gaji dan tunjangan selama pelatihan, biaya instruktur dan tenaga administrasi pengelola pelatihan, makanan selama pelatihan), penyediaan sarana dan fasilitas fisik untuk belajar (contohnya: penyewaan ataupun penyediaan kelas, kursi, papan tulis, LCD player, OHP).

E-Learning Sebagai Media Pembelajaran

Pembelajaran dengan menggunakan E-learning, tentu disampaikan dengan menggunakan media elektronik yang terhubung langsung dengan Internet (World Wide Web) dengan Intranet. Jika kita mempunyai komputer yang tersambung dengan Internet, kita bisa berpartisipasi dalam e-learning. Dengan cara ini juga, jumlah siswa yang dapat mengikut partisipasi akan jauh lebih besar dari pada cara belajar secara konvensional di ruang kelas. Teknologi ini dapat menyampaikan pelajaran dengan kualitas yang melebih standar dari pada pembelajaran yang hanya di kelas yang tergantung sesuai pada "mood" dan kondisi fisik dari guru. Dalam e-learning, bahan ajar yang sama bisa diakses dalam bentuk yang sama juga oleh semua pembelajar yang mengaksesnya, sedangkan dalam pembelajaran konvensional di kelas, karena adanya alasan kesehatan ataupun masalah pribadi, seorang guru bisa memberikan pelajaran di beberapa kelas dengan kualitas yang berbeda-beda.

Pembelajaran formal dengan informal. E-learning secara luas bisa mencakup seluruh pembelajaran yang dilakukan di internet baik secara formal ataupun informal. E-learning secara formal, contohnya adalah pembelajaran dengan kurikulum, silabus, mata pelajaran serta tes yang sudah diatur serta disusun berdasarkan jadwal yang sudah disepakati pihak-pihak terkait. Pembelajaran seperti ini biasanya tingkat interaksinya sangat tinggi dan diwajibkan pula oleh perusahaan kepada karyawannya, atau pembelajaran jarak jauh yang direncanakan oleh universitas dan perusahaan-perusahaan yang memang menyediakan jasa e-learning untuk umum. E-learning dapat juga dilakukan secara informal dengan interaksi yang sederhana, contohnya melalui sarana mailing list, e-newsletter ataupun website pribadi, serta organisasi dan juga perusahaan yang ingin mensosialisasikan jasa, program, pengetahuan ataupun keterampilan tertentu kepada masyarakat luas.

Smaldino et al. (2008), teknologi dan juga media dapat berperan banyak dalam belajar. Jika pembelajarannya hanya berpusat pada guru, teknologi dan media digunakan untuk mendukung penyajian pengajaran. Di lain sisi, pengajaran berpusat pada siswa, sedangkan para siswa adalah pengguna utama teknologi serta media. Menurut Asyhar (2012), perubahan perilaku itu bisa berupa bertambahnya pengetahuan, serta memperoleh keterampilan ataupun kecekatan, dan juga berubahnya sikap seseorang yang sudah belajar. Pengetahuan serta pengalaman diperoleh melalui alat indra siswa. Media pembelajaran bisa menambah menarik tampilan sebuah materi sehingga meningkatkan motivasi serta minat juga mengambil perhatian siswa guna fokus mengikuti materi yang sedang disajikan, sehingga diharapkan efektivitas dalam belajar akan dapat meningkat pula.

Hanum (2013) menjelaskan jika pembelajaran e-learning bisa dijadikan sebagai acuan alat bantu pada pembelajaran di sekolah kejuruan yang mempunyai persentase teori yang lebih sedikit daripada persentase praktek. E-learning bisa dimanfaatkan guna meningkatkan pemahaman materi serta memperluas sumber bahan ajar ataupun menambah aktivitas belajar dan juga membantu seorang guru dalam mengefisienkan waktu pembelajaran di dalam kelas. E-learning bisa juga dimanfaatkan untuk proses pembelajaran sera meningkatkan aktivitas belajar siswa, juga dapat dimanfaatkan sebagai media promosi sekolah di publik dan juga media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan juga sebagai fasilitas pembelajaran online. Adapun aplikasi Google Apps For Education (GAFE) juga berpengaruh terhadap aktifitas mahasiswa dalam perkuliahan, baik antara untuk interaksi perkuliahan, maupun mengerjakan tugas-tugas, dan juga bahkan evaluasi terhadap proses perkuliahan.

E-Learning sangat mempermudah interaksi antara siswa dengan materi pelajaran. Demikian pula interaksi baik antara siswa maupun dengan guru, ataupun antara sesama siswanya sendiri. Bahkan para siswa bisa berbagi informasi ataupun opini tentang berbagai hal yang berkaitan dengan pelajaran ataupun kebutuhan pengembangan diri siswa. Guru bisa menempatkan bahan ajar serta tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh siswa di tempat tertentu yang terdapat di dalam web guna diakses oleh para siswa. Sesuai dengan kebutuhan, guru bisa juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengakses bahan ajar tertentu atauupun soal-soal ujian yang hanya bisa diakses oleh siswa sekali saja serta dalam jangka waktu tertentu juga.

Berdasarkan jawaban dari responden maka e-learning itu efektif untuk pembelajaran daring disaat kondisi new normal saat ini. Adapun berikut review jawaban responden terhadap pembelajaran daring.

Wadek 1 FTIK dan Dosen FTIK:

Pembelajaran daring yang digunakan cukup mudah, Saat kegiatan pembelajaran dengan sistem daring, Tidak memiliki kendala dengan sinyal internet. Saat darurat Covid 19, biaya yang dikeluarkan dalam pembelajaran daring itu tidak besar / sedang. Media yang dinilai efektif untuk pembelajaran daring yaitu media yang tidak memberatkan mahasiswa. Interaksi dosen dan mahasiswa dalam menggunakan sistem daring cukup komunikatif. Ada kelebihan dalam pembelajaran menggunakan sistem daring dan ada juga kekurangan dalam pembelajaran daring. Saran yang diberikan responden

untuk teknis pembelajaran daring: media yang digunakan bisa diakses dengan mudah oleh mahasiswa. Seluruh kegiatan pembelajaran terlaksana dengan baik (terstruktur, sesuai jadwal, terkoordinasi). Media yang digunakan untuk pembelajaran daring yaitu Grup WA.

Mahasiswa dan Mahasiswi:

Manfaat pembelajaran online serta kelebihan dan kekurangannya pembelajaran online dari sisi fleksibilitas, independent learning, dan biaya. Dalam pembelajaran online itu lebih banyak kurangnya sih pak menurut saya.. Karna biaya, kurangnya ability of independent learning. karena pembelajaran yang efektif itu melibatkan kedua pihak secara langsung baik pengajar dan pelajarnya. Namun dalam sisi fleksibilitasnya cukup baik. Namun saya kira pembelajaran sistem daring ini akan lebih baik jika ada bantuan dalam biaya,dan penyampaian materi yang jelas lewat video pembelajaran dari pemakalah maupun pengajar pak.. Menurut saya, pembelajaran online dinilai fleksible namun kurang efektif karena sebagian dari mahasiswa kurang memahami materi. Pembelajaran online juga dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja dimana hal tersebut dapat memudahkan dosen dan mahasiswa.. Dalam hal biaya, biasanya biaya digunakan untuk membeli paket internet. Disamping untuk belajar, internet juga dihunakan sebagai media hiburan sehingga penggunaan tidak terkontrol dan cepat habis

KESIMPULAN

Penerapan *social* distancing dianggap sebagai faktor utama *new normal*, menciptakan tantangan tersendiri bagi orang-orang yang terlibat di dalam dunia pendidikan. Karena itu, para pelaku dunia pendidikan wajib mencari solusi terkait bagaimana proses belajar mengajar di era *new normal* bisa tetap dijalankankan, dengan tanpa menggantikan peran guru sebagai pengajar. Kita bisa memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran atau bisa disebut dengan E-Learning. Dengan kata lain, kita membutuhkan media untuk memfasilitasi para guru agar tetap bisa menjalankan tugasnya sebagai pengajar. Sementara para siswa, mengerjakan kewajibannya untuk belajar dengan baik. Walaupun tidak ada kehadiran seorang guru di hadapan mereka, dan hanya dari rumah.

Setiap media pembelajran online sebenarnya tidak untuk menggantikan peran masing-masing *stakeholder* dalam lingkungan pendidikan, baik itu guru, orang tua maupun sekolah. Sejatinya, pendidikan membutuhkan sistem yang tidak hanya akan membuat para siswanya pintar secara akademis saja , akan tetapi juga berkarakter. Dan lebih dari itu, siswa membutuhkan adanya interaksi untuk mendapatkan bimbingan, agar proses belajarnya lebih terarah dan tentunya bermanfaat bagi mereka.

DAFTAR RUJUKAN

Ananda, H. E., (2018). *Penggunaan Model Pembelajaran E-Learning Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran.* Jurnal Warta Edisi : 56.

Asyhar, R., (2012). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran.*

Cisco. (2001). *E-learning: Combines Communication, Education, Information, and Training.*

Hakim, A.B., (2016). *Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom Dan Edmodo. I-STATEMENT: Information System and Technology Management, 2(1).*

Hanum, N.S., (2013). *Keefetifan E-Learning sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-Learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto).* Jurnal Pendidikan Vokasi, 3(1).

Kamarga, Hanny. 2002. *Belajar Sejarah melalui e-learning; Alternatif Mengakses Sumber Informasi Kesejarahan.* Jakarta: Inti Media.

Koran, jaya Kumar C. (2002), *Aplikasi E-learning dalam Pengajaran dan pembelajaran di Sekolah Malaysia.*

Oetomo, B.S.D dan Jarot Priyogutomo (2004). *Kajian Terhadap Model e Media dalam Pembangunan Sistem e-Education, Makalah Seminar Nasional Informarika di Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta* pada 21 Februari 2004.

Onno W. Purbo (2002). *Teknologi e- Learning*. Jakarta: Elex Media Komputindo

Rosenberg, M. J. (2001). *E-learning: Strategies for delivering knowledge in the digital age*. New York: McGraw-Hill.

Smaldino, S.E., Lowther, D.L. & Russell, J.D., (2008). *Instructional technology and media for learning.*

Soekartawi, A. Haryono and F. Librero (2002), *Greater Learning Opportunities through Distance Education: Experiences in Indonesia and the Philippines.* Journal of Southeast Asian Education 3(2). (ISSN:1513-4001).

Yazdi, Mohammad, (2012). *E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi*. Jurnal Ilmiah Foristek Vol. 2, No. 1.