

**PENELITIAN MANDIRI**

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN ONLINE PADA MASA  
PANDEMI COVID-19 TERHADAP PROSES PEMBELAJARAN  
ONLINE**



**LAPORAN PENELITIAN**

**OLEH**

**DRS. LILIK S ANGGA BUANA,MM.**

**UNIVERSITAS JAYABAYA**

**JAKARTA**

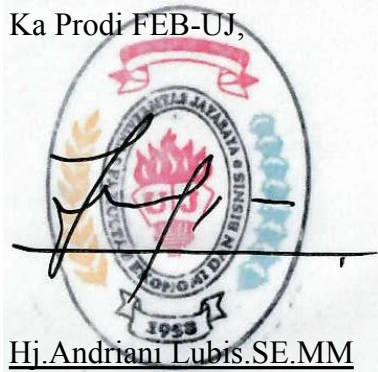
**Juli - 2021**

## HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul Penelitian : **Efektivitas Pembelajaran Online Pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Proses Pembelajaran Online**
2. Bidang Penelitian : Manajemen Informasi
3. Ketua Peneliti
- a. Nama Lengkap : Drs. LILIK S ANGGA BUANA, MM.
  - b. Jenis Kelamin : Laki-laki
  - c. Pangkat Akademik : Lektor
  - d. Jabatan Fungsional : Dosen Tetap FEB-UJ
  - e. Fakultas/Prodi : Ekonomi dan Bisnis
4. Alamat Ketua Peneliti : Perum Depok Maharaja Blok J2 No.8, Depok-JaBar
5. Alamat Prodi : FEB Universitas Jayabaya
6. Jumlah Anggota Peneliti : -
7. Lokasi Penelitian : Universitas Jayabaya
8. Lama Penelitian : 3 Bulan
9. Biaya yang diperlukan : Rp. 3.000.000,- (Tiga Juta Rupiah)
- a. Sumber : Mandiri

Jakarta, 19 Juli 2021

Menyetujui,  
Ka Prodi FEB-UJ,



Hj.Andriani Lubis.SE.MM  
NIDN :0318086001

Ketua Peneliti,

A handwritten signature in black ink, consisting of a large loop followed by a few strokes, representing the name of the researcher.

Drs.Lilik S Angga B,MM  
NIDN : 03191266

# **EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN ONLINE PADA MASA PANDEMI COVID-19 TERHADAP PROSES PEMBELAJARAN ONLINE**

## **1. PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Manusia sebagai makhluk sosial yang selalu berkumpul yang selalu berinteraksi dengan sesama, yang tidak bisa hidup sendiri dan sangat membutuhkan peran orang lain, yang selalu membentuk pengelompokan sosial diantara sesama, yang memerlukan adanya organisasi, yang tidak pernah bisa dipisahkan dari kelompok-kelompok sosial kini harus dipaksakan untuk menutup diri bahkan mengasingkan diri dari lingkungan masyarakat, tetangga, pertemanan bahkan lingkungan pengabdian hanya karena virus yang menyerang.

Severe Acute Respiratory syndrome corona virus 2 (SARS-CoV-2) atau yang lebih dikenal dengan nama virus corona adalah jenis virus yang menyerang dunia saat ini, menyerang pada sistem pernapasan. Penyakit karena infeksi virus ini disebut COVID-19. Virus Corona ini bisa menyebabkan gangguan ringan pada sistem pernapasan, infeksi paru-paru, hingga kematian. Virus ini bisa menyerang siapa saja, mulai dari lansia (golongan usia lanjut), orang dewasa, anak-anak, dan bayi, termasuk ibu hamil dan ibu menyusui.

Infeksi virus corona atau COVID-19 (Corona Virus Disease 2019) pertama kali ditemukan di China pada 8 Desember 2019. China tercatat sebagai negara yang pertama kali melaporkan kasus Covid-19 di dunia. Data awal adanya virus Corona ini tercatat pada tanggal 16 Desember 2019, dimana salah satu dokter di Rumah Sakit Pusat Wuhan melakukan pengujian laboratorium dengan sampel untuk pasien demam persisten. Hasilnya didapati virus menyerupai sindrom pernapasan akut parah. Kemudian di tanggal 30 Desember 2019, Ai Fen, Kepala Departemen Gawat darurat rumah sakit tersebut menggunggah gambar laporan laboratorium tersebut dan diedarkan ulang oleh dokter Li Wenliang sehingga ditegur karena dianggap menyebarkan desas desus. Dokter Li Wenliang kemudian

dikenal sebagai Whistleblower Covid-19. Dari data Pemerintah China, sejak 17 November 2019 diduga seorang penduduk provinsi Hubei berusia 55 tahun kemungkinan orang yang pertama terjangkit Covid-19. Sejak saat itu, kasus covid-19 di Cina menunjukkan angka yang signifikan.

Pada tanggal 2 Maret 2020, Presiden Republik Indonesia, Bapak Joko Widodo pun mengumumkan secara resmi di Istana Negara. Kasus covid di Indonesia ini diawali dengan dua warga negara Indonesia yang mengadakan kontak dengan warga negara Jepang yang datang ke Indonesia dan di tanggal 11 Maret 2020, untuk pertama kalinya warga negara Indonesia meninggal akibat Covid-19. Pasien awal yang terinfeksi virus corona di Indonesia pun diberikan julukan pasien 01,02, 03 dan seterusnya. Pasien 01 dan 03 dinyatakan sembuh dan meninggalkan rumah sakit pada tanggal 13 Maret 2020 dan kedua pasien tersebut merupakan kesembuhan pertama kali di Indonesia. Pasien 02 berusia lanjut dan juga dinyatakan sembuh. Sesudah virus ini masuk di Indonesia, gugus tugas percepatan penanganan covid-19 terus melakukan upaya penanganan sampai sekarang. Kasus covid-19 ini merambah ke segala aspek kehidupan, bahkan sektor pendidikan pun sangat memprihatinkan dalam proses pembelajarannya. Pembelajaran tidak lagi dapat dilakukan dalam bentuk tatap muka. Upaya pemerintah untuk tetap melakukan proses pembelajaran pun dilakukan secara jarak jauh atau online atau lebih dikenal dengan pembelajaran daring. Siswa atau mahasiswa dirumah dan pengajar dalam hal ini guru ataupun dosen tetap melakukan tugasnya dengan mengajar dari rumah.

Proses pembelajaran secara daring ini memaksakan orangtua untuk mendukung proses pembelajaran anak dengan harus menyediakan jaringan wifi atau pulsa data untuk menjamin bahwa anaknya dapat memperoleh pendidikan walaupun dari rumah. Sekolah-sekolah ditutup, ujian nasional ditiadakan, para pegawai bergiliran ke kantor dan tenaga fungsional melakukan tugasnya dirumah, yang lebih dikenal dengan istilah Work From Home (WFH). Sekolah-sekolah dan kampuspun didaringkan, pertemuan-pertemuan dilakukan secara online, semuanya dilakukan secara jarak jauh. Tuntutan proses pembelajaran seperti ini menggugah orangtua untuk harus dapat menyediakan fasilitas yang dituntut seperti laptop, handphone

android dan bahkan pulsa data sehingga anaknya dapat mengikuti proses pembelajaran. Untuk anak-anak yang kondisi ekonomi keluarganya mampu dapat melakukan proses pembelajarannya dengan baik, tetapi untuk orangtua dari kondisi keluarga dengan ekonomi lemah, merasa sangat terpuak dan pada akhirnya harus bekerja ekstra untuk menunjang proses pembelajaran anak.

Proses pembelajaran jarak jauh atau onlinepun mulai dirasakan dikampus. Semua aktivitas, baik itu perkuliahan maupun seminar-seminar dilakukan secara daring. Mahasiswa yang ekonomi lemah pun diberikan bantuan pulsa data untuk mendukung proses perkuliahan mereka. Para dosen pun melakukan pekerjaan dari rumah atau work from home (WFH) dan dituntut untuk dapat seefektif mungkin dalam melakukan tugas tanggung jawabnya. Mahasiswa dan dosen dituntut untuk tanggap teknologi. Kenyataan dilapangan, mahasiswa merasa kuliah secara online dianggap tidak efektif karena berbagai factor, baik itu jaringan, biaya dan bahkan ilmu yang diperoleh juga tidak maksimal. Dosen pun merasa aplikasi-aplikasi yang digunakan secanggih apapun tidak seperti ketika mereka bertatap muka langsung dengan anak didiknya. Proses pembimbingan pun dilakukan secara online dan dirasakan baik itu oleh mahasiswa ataupun dosen sangat tidak maksimal.

Berdasarkan fenomena-fenomena yang diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih jauh dan memberikan judul untuk penelitian yaitu “Efektivitas Pembelajaran Online Pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Proses Pembelajaran Online (Studi Eksploratif Pada Mahasiswa Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Jayabaya).

## **1.2. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses pembelajaran setelah terjadinya covid 19?
2. Bentuk pembelajaran apa yang digunakan oleh dosen ketika melakukan proses pembelajaran secara online di masa pandemic covid 19?
3. Apa kendala dari proses perkuliahan online di masa pandemic covid 19?

### 1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk menganalisis bagaimana proses pembelajaran setelah terjadinya covid 19.
2. Untuk menganalisis bentuk pembelajaran yang digunakan oleh dosen ketika melakukan proses pembelajaran secara online di masa pandemic covid 19.
3. Untuk menganalisis kendala yang dihadapi dari proses perkuliahan online di masa pandemic covid 19.

## 2. Landasan Teori

### 2.1. Pengertian *E-Learning*

*E-Learning* merupakan proses pembelajaran jarak jauh dengan menggabungkan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran teknologi. (Chandrawati, 2010). *E-learning* dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya. Istilah *E-learning* lebih tepat ditunjukkan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah maupun di perguruan tinggi ke dalam bentuk digital yang dijumpai teknologi internet. (Munir, 2009) Terminologi *E-learning* sendiri dapat mengacu pada semua kegiatan pelatihan yang menggunakan media elektronik atau teknologi informasi.

*E-learning* terdiri atas dua bagian yaitu “e” yang merupakan singkatan dari elektronik dan *learning* yang berarti pembelajaran. Jadi *E-learning* berarti pembelajaran menggunakan jasa/bantuan perangkat elektronika, khususnya perangkat komputer. Karena itu *E-learning* sering disebut dengan *on-line course* (Soekartawi, 2003) dalam (Poppy, 2010). *E-learning* adalah kegiatan belajar mengajar yang menggunakan internet (Asep: 2005).

Onno W Purbo (2002) dalam menjelaskan bahwa istilah “e” atau singkatan dari elektronik dalam *E-learning* digunakan dalam istilah untuk segala teknologi elektronik internet, intranet satelit, *tape*/audio, TV interaktif dan CD-ROM adalah sebagai dari media elektronik yang digunakan oleh pengajar boleh disampaikan secara “*synchronously*” (pada waktu yang sama) ataupun “*asynchronously*” (pada

waktu yang berbeda). Kartasamita (2003) dalam (Poppy, 2010) mengemukakan bahwa salah satu ciri *E-learning* adalah adanya pembelajaran dengan kombinasi teknologi dan berbagai terapan praktis, serta dengan kesegeraan kemudahan akses sumber belajar, ke pengajar dan sesama pelajar, melalui internet.

*E-learning* dapat diartikan sebagai pembelajaran yang pelaksanaannya didukung oleh jasa elektronik seperti telepon, audio, *video tape*, transisi satelit atau komputer. Dengan demikian pengembangan dan pilihan teknologi untuk *E-learning* adalah sebagai berikut, yaitu era menggunakan bahan ajar cetak, era dimana penggunaan bahan ajar cetak dibarengi dengan penggunaan teknologi audio dan multimedia lainnya. Era dimana bahan ajar dan sistem penyampaiannya menggunakan jasa komputer dan fasilitas yang ada seperti internet dan CD-ROM serta kombinasi dari ketiga model di atas (Soekartawi, 2007).

*E-learning* sebagai penyampaian program pembelajaran pelatihan, atau pendidikan dengan menggunakan sarana elektronik seperti komputer atau alat elektronik lain seperti telepon genggam dengan berbagai cara untuk memberikan pelatihan, pendidikan, atau bahan ajar (Prawiradilaga, 2013).

Berdasarkan uraian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa *E-learning* merupakan model pembelajaran yang menjadikan salah satu inovasi model pembelajaran yang dapat diterapkan dengan melalui jasa elektronika dan dibantu oleh kemampuan jaringan internet. *E-learning* erat kaitannya dengan teknologi informasi dan komunikasi karena dalam pengimplementasiannya *E-learning* menggunakan sarana elektronik seperti komputer dan media elektronik.

## **2.2. Karakteristik *E-Learning***

*E-learning* merupakan salah satu pembelajaran yang saat ini sedang berkembang didalam pendidikan Indonesia. *E-learning* dalam pengembangan dan implementasinya mempunyai ciri atau karakteristik tersendiri. Karakteristik tersebut dapat berupa pemanfaatan jasa teknologi elektronik, dimana guru dan siswa, siswa dan sesama siswa, atau guru dan sesama guru dapat berkomunikasi dengan relatif mudah. Cisco dalam (Poppy, 2010) mendeskripsikan *E-learning* dalam berbagai karakteristik, antara lain :

- a. *E-learning* merupakan suatu bentuk pembelajaran yang memberikan penekanan pada penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan secara online.
- b. *E-learning* menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar tradisional ( model belajar klasikal, kajian terhadap buku teks) sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan global.
- c. *E-learning* tidak berarti menggantikan sistem pembelajaran klasikal yang dipraktekan, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengayaan informasi tentang substansi (content) dan mengembangkan teknologi pendidikan.
- d. Kapasitas pembelajaran sangat bervariasi. Hal ini tergantung pada bentuk konten serta alat penyampaian informasi atau pesan-pesan pembelajaran dan gaya belajar. Bilamana konten dikemas dengan baik dan didukung dengan alat penyampaian informasi dan gaya belajar secara serasi, maka kapasitas belajar ini akan lebih baik yang pada gilirannya memberikan hasil yang lebih baik.

Munir (2009) mengungkapkan beberapa karakteristik *E-learning* yakni: “memanfaatkan teknologi, menggunakan media komputer, pendekatan mandiri, tersimpan dimedia komputer, otomatisasi proses pembelajaran”. Masing-masing karakteristik diuraikan sebagai berikut :

- 1) Memanfaatkan jasa teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi yang digunakan dapat berupa internet sehingga penyampaian pesan dan komunikasi antara pebelajar dengan pebelajar, pebelajar dengan pembelajar, dan pembelajar dengan pembelajar dapat dilakukan secara mudat dan cepat.
- 2) Menggunakan pendekatan pembelajaran mandiri dengan menggunakan *E-learning*, pelajar dituntut untuk melepaskan ketergantungannya terhadap pembelajar karena pembelajaran tidak dilakukan secara langsung.
- 3) Materi pembelajaran dapat disimpan.
- 4) Memanfaatkan komputer untuk proses pembelajaran dan juga mengetahui hasil kemajuan belajar, administrasi pendidikan, serta untuk mengetahui informasi yang banyak dari berbagai sumber informasi.



Berdasarkan beberapa dari karakteristik diatas, diperoleh pengetahuan bahwa *E-Learning* mempunyai karakteristik yang berbeda dengan pembelajaran konvensional, yaitu dalam pengimplementasiannya melalui sistem digital dengan jaringan internet. Hanya saja didalam pembelajaran *E-Learning* harus bisa mengadaptasi unsur-unsur yang biasa dilakukan dalam sistem pembelajaran konvensional. Selain itu memanfaatkan jasa teknologi dan informasi ini untuk pembelajaran jarak jauh secara online. Dalam *E-Learning* juga mampu membangkitkan sisi kemandirian dari dalam sisi peserta didik, serta dibutuhkan pembelajaran yang komunikatif dan menarik sehingga peserta didik dapat belajar dengan nyaman dan tidak bosan.

### **2.3. Manfaat dan Fungsi *E-Learning***

Soekartawi dalam (Poppy, 2010) mengemukakan manfaat penggunaan internet khususnya dalam pendidikan terbuka dan jarak jauh, antara lain sebagai berikut :

- a. Pendidik dan peserta didik dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur atau terjadwal melalui internet, sehingga keduanya bisa saling menilai berapa jauh bahan ajar dipelajari.
- b. Peserta didik dapat belajar atau me-review bahan ajar setiap saat dan dimana saja kalau diperlukan.
- c. Bila peserta didik memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dapat melakukan akses di internet secara lebih mudah.
- d. Baik pendidik maupun peserta didik, dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak, sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas.
- e. Berubahnya peran peserta didik dari pasif menjadi aktif.
- f. Relatif lebih efisien.

Siahaan dalam (Poppy, 2010) mengemukakan bahwa terdapat 3 fungsi *E-learning* dalam kegiatan pembelajaran didalam kelas (*Classroom Instruction*), yaitu sebagai suplemen (tambahan) yang sifatnya pilihan (opsional), pelengkap (komplemen), atau pengganti (substitusi). *E-learning* berfungsi sebagai suplemen

(tambahan) yaitu peserta didik *learning* atau tidak. *E-learning* berfungsi sebagai komplemen (pelengkap) yaitu materi diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik didalam kelas. Manfaat *E-learning* yang ketiga yaitu substitusi (pengganti), beberapa pendidikan dinegara maju telah memberikan beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran kepada peserta didiknya, dengan tujuan agar peserta didik dapat secara fleksibel mengelola kegiatan pembelajaran sesuai dengan waktu dan aktivitas sehari-hari.

#### **2.4. Model Pembelajaran *E-Learning***

Ada tiga kemungkinan dalam pengembangan sistem pembelajaran berbasis internet yaitu *web course*, *web centric course*, dan *web enhanced course* (Tafiardi, 2005).

- a. *Web Course* adalah penggunaan internet untuk keperluan pendidikan, yang mana peserta didik dan pengajar sepenuhnya terpisah dan tidak diperlukan adanya tatap muka. Seluruh bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan latihan, ujian dan kegiatan pembelajaran lainnya disampaikan menggunakan internet. Dengan kata lain model ini menggunakan jarak jauh.
- b. *Web centric course* adalah penggunaan internet yang menggunakan atau memadukan antara belajar jarak jauh dan tatap muka, fungsinya saling melengkapi, dalam model ini pengajar dapat memberikan petunjuk pada siswa untuk mempelajari materi melalui web yang telah dibuatnya. Siswa juga diarahkan untuk mencari materi-materi lain dari situs-situs yang relevan. Dalam tatap muka peserta didik dan pendidik lebih banyak berdiskusi tentang temuan materi yang telah dipelajari melalui internet.
- c. *Web enhanced course* adalah pemanfaatan internet untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan dikelas. Fungsi internet adalah untuk memberikan pengayaan dan komunikasi antara peserta didik dan pengajar, sesama peserta didik, anggota kelompok, atau peserta didik dengan narasumber lain. Peran pengajar dalam hal ini di tuntut untuk menguasai teknik mencari informasi di internet membimbing siswa mencari dan menemukan situs-situs yang relevan dengan bahan pembelajaran, menyajikan materi melalui web yang menarik dan diminati.

Fungsi internet lainnya adalah untuk memberikan pengayaan dan komunikasi antara peserta didik dengan pendidik, sesama peserta didik, anggota kelompok, atau peserta didik dengan nara sumber lain. Oleh karena itu peran pengajar dalam hal ini dituntut untuk menguasai teknik mencari informasi di internet, membimbing mahasiswa mencari dan menemukan situs-situs relevan dengan bahan pembelajaran menyajikan materi melalui web yang menarik dan diminati, melayani bimbingan dan komunikasi melalui internet, dan kecakapan lain yang diperlukan.

Anak didik mampu duduk berjam-jam dan memainkan permainan dengan senang hati. Fenomena ini sangat menarik dalam mendesain *E-Learning*. Dengan membuat sistem *E-learning* yang mampu menghanyutkan peserta didik untuk mengikuti setiap langkah belajar di dalamnya seperti layaknya ketika bermain sebuah games. Penerapan teori games dalam merancang materi *E-learning* perlu dipertimbangkan karena pada dasarnya setiap manusia menyukai permainan(Silahuddin, 2015).

## **2.5. Kekurangan *E-Learning***

Menyadari bahwa melalui internet dapat ditemukan berbagai informasi yang dapat diakses secara mudah, kapan saja dan dimana saja, maka pemanfaatan internet menjadi suatu kebutuhan. Bukan itu saja, pengguna internet bisa berkomunikasi dengan pihak lain, dengan cara yang sangat mudah.

Dari berbagai pengalaman dan juga berbagai informasi yang tersedia, memberikan petunjuk tentang manfaat penggunaan internet, khususnya dalam pendidikan terbuka dan jarak jauh. Walaupun demikian pemanfaatan internet untuk pembelajaran atau *E-learning* juga tidak terlepas dari berbagai kekurangan. Berbagai kritik antara lain dapat disebutkan sebagai berikut :

- a. Kurangnya interaksi antara guru dan siswa bahkan antar siswa itu sendiri. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat *velues* dalam proses belajar mengajar.
- b. Kecendrungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis.

- c. Proses belajar mengajar cenderung mengarah ke pelatihan dari pada pendidikan.
- d. Berubahnya peran guru yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan *ICT*.
- e. Siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal (Kusumana, 2011).

## **2.6. Proses Belajar dalam *E-Learning***

Secara filosofis, pelaksanaan *E-learning* mengandung dua konsekuensi. Konsekuensi pertama, menuntut diterapkannya sistem belajar mandiri. Artinya setiap peserta didik memiliki otonomi untuk menentukan tiga opsi berikut :

- a. Apa yang akan mereka pelajari.
- b. Kapan, dimana, bagaimana mereka mempelajarinya.
- c. Kapan, bagaimana mereka membuktikan keberhasilan belajarnya.

Konsekuensi kedua dioptimalkan media komunikasi, khususnya teknologi komunikasi secara tepat guna dan sesuai kebutuhan. Media komunikasi dan teknologi telekomunikasi tersebut diantaranya adalah media cetak, media *audio*, media *audio visual*, media internet, dan media telekonferensi serta media *mobile*. Oleh karena itu dalam konteks saat ini, penyelenggaraan belajar jarak jauh dapat dikatakan sudah memasuki generasi kelima. Generasi pertama memanfaatkan korespondensi (surat-menyurat) naik ke generasi kedua seiring adanya potensi media cetak yang dinamakan modul cetak. Generasi ketiga sudah mengkombinasikan pemanfaatan radio, karena saat itu telah ada radio. Generasi keempat, ditambah lagi dengan kombinasi pemanfaatan televisi, seiring dengan pesatnya perkembangan TV saat itu. Dan saat ini telah memasuki generasi kelima dengan dimanfaatkannya komputer dan internet (*E-learning* atau *online E-learning*) (Kusuma, 2011).

Belajar mandiri tidak berarti belajar sendiri. Hal yang terpenting dalam proses mandiri ialah peningkatan kemauan dan keterampilan siswa dalam proses belajar tanpa bantuan orang lain, sehingga akhirnya siswa tidak tergantung pada

guru. Dalam belajar mandiri siswa akan berusaha sendiri dahulu untuk memahami isi pelajaran yang dibaca atau dilihatnya melalui *audio visual*.

Proses belajar mandiri memberi kesempatan peserta didik untuk mencerna materi ajar dengan sedikit bantuan guru. Mereka mengikuti kegiatan belajar dengan materi ajar yang sudah dirancang khusus sehingga masalah atau kesulitan belajar sudah diantisipasi sebelumnya. Model belajar mandiri ini sangat bermanfaat, karena dianggap luwes, tidak mengikat, serta melatih kemandirian siswa agar tidak bergantung atas kehadiran atau uraian materi ajar dari guru.

Proses belajar mandiri mengubah peran guru, menjadi fasilitator atau perancang proses belajar. Sebagai fasilitator, seorang guru membantu siswa mengatasi kesulitan belajar.

Sistem belajar mandiri menuntut adanya materi ajar yang dirancang khusus untuk itu. Menurut Prawiradilaga, beberapa syarat yang harus dipenuhi oleh materi ajar ini adalah :

- 1) Kejelasan rumusan tujuan belajar ( umum dan khusus).
- 2) Materi ajar merupakan sistem pembelajaran lengkap, yaitu ada rumusan tujuan belajar, materi ajar, evaluasi penguasaan materi, petunjuk belajar dan rujukan bacaan.
- 3) Materi ajar dapat disampaikan kepada siswa melalui media cetak, atau komputerisasi seperti *CBT*, *CD-ROM* atau program *audio/video*.
- 4) Materi ajar itu dikirim menggunakan teknologi canggih dengan internet (situs tertentu) dan *e-mail* atau dengan cara lain yang dianggap mudah dan terjangkau oleh siswa. (Kusumana, 2011)

Proses pembelajaran online dapat diselenggarakan dalam berbeagai cara berikut (1) proses pembelajaran secara konvensional (lebih banyak *face to face meeting*) dengan tambahan pembelajaran melalui media interaktif komputer melalui internet atau menggunakan grafik interaktif komputer. (2) dengan metode campuran, yakni sebagian besar proses pembelajaran dilakukan melalui komputer, namun juga tetap memerlukan *face to meeting* untuk kepentingan tutorial atau mendiskusikan bahan ajar. (3) metode pembelajaran yang keseluruhan hanya

dilakukan secara online, metode ini sama sekali tidak ditemukan *face to face meeting*.

Model pembelajaran yang dikembangkan melalui *E-learning* menekankan pada *resource based learning*, yang juga dikenal dengan *learner-centered learning*. Dengan model ini peserta didik mampu mendapatkan bahan ajar dari tempatnya masing-masing (melalui *personal computer* di rumah masing-masing). Keuntungan model pembelajaran seperti ini adalah tingkat kemandirian peserta didik menjadi lebih baik dan kemampuan teknik komunikasi mereka yang menunjukkan kemajuan yang menggembirakan. Dengan model ini, komunikasi antar peserta didik dan pendidik berlangsung secara bersamaan atau sendiri-sendiri melalui jaringan komputer.

Dalam aplikasi *e-learning* bukan hanya peserta didik yang dituntut untuk menguasai keahlian tertentu, namun seorang pendidik juga dituntut memiliki beberapa kompetensi yang harus ia miliki, agar program *e-learning* yang dijalankannya bisa berjalan dengan baik. Ada tiga kompetensi dasar yang harus dimiliki pendidik untuk menyelenggarakan model pembelajaran *e-learning*, yaitu (1) kemampuan untuk membuat desain instruksional sesuai dengan kaidah-kaidah pedagogis yang dituangkan dalam rencana pembelajaran. (2) penguasaan teknologi dalam pembelajaran yakni pemanfaatan internet sebagai sumber pembelajaran dalam rangka mendapatkan materi ajar yang *up to date* dan berkualitas. (3) penguasaan materi pembelajaran sesuai dengan bidang keahlian yang dimiliki.

Beberapa hal perlu dicermati dalam menyelenggarakan program

*E-learning digital classroom* adalah pendidik menggunakan internet dan *email* untuk berinteraksi dengan peserta didik dan mengukur kemampuan belajarnya, peserta didik mampu mengatur waktu belajar, dan pengaturan efektifitas pemanfaatan internet dalam ruang multimedia. Dengan mencermati perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan dan beberapa komponen penting yang perlu disiapkan dalam mengembangkan program *e-learning* program *e-learning* bukanlah suatu yang tidak mungkin diwujudkan (Hartanto, 2016).

### **3. Strategi Pembelajaran**

#### **3.1. Pengertian Strategi Pembelajaran**

Secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. (Djamarah,2006) Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan tertentu ( Direktorat Tenaga Kependidikan:2008:4).

Strategi dalam konteks pendidikan dapat dimaknai sebagai perencanaan yang berisi serangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan. Strategi dalam konteks pendidikan mengarah kepada hal yang lebih spesifik, yakni khusus pada pembelajaran. Kemp (1995) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru serta peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Suryadi, 2013).

Strategi pembelajaran merupakan hal yang perlu diperhatikan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran. Paling tidak ada 3 jenis strategi yang berkaitan dengan pembelajaran, yakni : (a) strategi pengorganisasian pembelajaran (b) strategi penyampaian pembelajaran, dan (c) strategi pengelolaan pembelajaran (Direktorat Tenaga Kependidikan : 2008 : 5).

Dari beberapa definisi yang dikemukakan penyusun di atas. Dapat disampaikan bahwa, “ strategi pembelajaran adalah langkah, susunan seorang guru dalam menyampaikan / melakukan kegiatan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran tercapai, dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran.

#### **3.2. Macam-macam Strategi Pembelajaran**

(Ahmadi,2011)Strategi dapat di bagi menjadi 4, yaitu :

##### **1) Strategi Pembelajaran Langsung**

Strategi pembelajaran langsung merupakan pembelajaran yang banyak diarahkan oleh guru, pembelajaran langsung biasanya bersifat

deduktif. Strategi ini efektif untuk menentukan informasi atau membangun keterampilan tahap demi tahap.

Kelebihan strategi ini adalah mudah untuk direncanakan dan digunakan, sedangkan kelemahan utamanya dalam mengembangkan kemampuan-kemampuan, proses-proses, dan sikap yang diperlukan untuk pemikiran kritis dan hubungan interpersonal serta belajar kelompok.

## 2) Strategi Pembelajaran Tak Langsung

Strategi pembelajaran tak langsung disebut inkuiri, induktif, pemecahan masalah, pengambilan keputusan dan penemuan. Dalam strategi ini peran peserta didik sangat dominan dan guru hanya sebagai fasilitator dalam mengelola kelas.

Kelebihan dari strategi ini adalah mendorong ketertarikan dan keinginan peserta didik, menciptakan alternatif dan menyelesaikan masalah, pemahaman yang lebih baik.

Sedangkan kekurangannya adalah memerlukan waktu panjang, strategi ini juga tidak cocok apabila peserta didik perlu mengingat materi dengan cepat.

## 3) Strategi Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran interaktif menekankan pada diskusi dan sharing di antara peserta didik. Diskusi dan sharing memberikan kesempatan peserta didik untuk bereaksi terhadap gagasan, pengalaman, pendekatan dan pengetahuan guru atau temannya dan untuk membangun cara alternatif untuk berfikir dan merasakan.

Kelebihan strategi ini adalah peserta didik dapat belajar dari temannya dan guru untuk membangun keterampilan sosial dan kemampuan-kemampuan. Kekurangan dari strategi ini adalah strategi ini sangat tergantung pada kecakapan guru dalam menyusun dan mengembangkan dinamika kelompok.

## 4) Strategi Pembelajaran Mandiri

Belajar mandiri merupakan strategi pembelajaran yang bertujuan untuk membangun inisiatif individu, kemandirian, dan peningkatan diri.



Kelebihan pembelajaran ini adalah membentuk peserta didik yang mandiri dan bertanggung jawab. Sedangkan kekurangannya adalah peserta MI dan SD belum dewasa, sehingga sulit menggunakan pembelajaran ini.

Dari macam-macam strategi pembelajaran diatas, pasti ada kelebihan dan kekurangannya, tapi semua itu tergantung dari guru dan peserta didiknya dalam menempatkan posisi di dalam proses pembelajaran. Karena tidak semua strategi yang diterapkan oleh guru dapat berhasil dalam proses pembelajaran, tetapi dilihat dari berbagai aspek yang dibutuhkan dan kecocokan dalam metode pembelajaran tersebut.

### **3.3. Komponen Strategi Pembelajaran**

Dick dan Carey ( 1987) menyebutkan bahwa terdapat 4 komponen strategi pembelajaran, yaitu (1) kegiatan pembelajaran pendahuluan (2) penyampaian informasi (3) partisipasi peserta didik ( 4) tes.

Pada bagian berikut akan diuraikan penjelasan masing-masing komponen.

#### **1) Kegiatan pendahuluan**

Kegiatan pendahuluan sebagai bagian dari suatu sistem pembelajaran secara keseluruhan memegang peranan penting. Pada bagian ini guru diharapkan dapat menarik minat peserta didik atas materi pelajaran yang akan disampaikan.

Kegiatan pendahuluan yang disampaikan dengan menarik akan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Cara guru memperkenalkan materi pelajaran melalui contoh-contoh ilustrasi tentang kehidupan sehari-hari atau cara guru meyakinkan apa manfaat mempelajari pokok bahasan tersebut akan sangat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Persoalan motivasi ekstrinsik ini menjadi sangat penting bagi peserta didik yang belum dewasa, sedangkan motivasi intrinsik sangat penting bagi peserta didik yang dewasa karena kelompok ini lebih menyadari pentingnya kewajiban belajar serta memanfaatkannya bagi mereka.

Secara spesifik, kegiatan pembelajaran pendahuluan dapat dilakukan melalui teknik-teknik berikut :

a) Jelaskan tujuan pembelajaran khusus yang diharapkan dapat

dicapai oleh semua peserta didik di akhir kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, peserta didik menyadari pengetahuan, keterampilan sekaligus manfaat yang akan diperoleh setelah mempelajari pokok bahasan tersebut.

b) Lakukan apersepsi, berupa kegiatan yang merupakan

jembatan antara pengetahuan lama dengan pengetahuan baru yang akan dipelajari. Tunjukkan pada peserta didik tentang eratnya hubungan antara pengetahuan yang telah mereka miliki dengan pengetahuan yang akan dipelajari.

## 2) Penyampaian Informasi

Penyampaian informasi sering kali dianggap suatu kegiatan yang paling penting dalam proses pembelajaran, padahal bagian ini hanya merupakan salah satu komponen dari strategi pembelajaran. Artinya tanpa adanya kegiatan pendahuluan yang menarik atau dapat memotivasi peserta didik dalam belajar maka kegiatan penyampaian informasi ini menjadi tidak berarti. Guru yang mampu menyampaikan informasi dengan baik, tetapi tidak melakukan kegiatan pendahuluan dengan mulus akan menghadapi kendala dalam kegiatan pembelajaran selanjutnya.

Dalam kegiatan ini guru juga harus memahami dengan baik situasi dan kondisi yang dihadapinya. Dengan demikian informasi yang disampaikan dapat ditangkap oleh peserta didik dengan baik. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penyampaian informasi ada urutan ruang lingkup dan jenis materi.

## 3) Partisipasi Peserta Didik

Berdasarkan prinsip *student centered*, peserta didik merupakan pusat dari suatu kegiatan belajar. Hal ini dikenal dengan istilah CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif) yang maknanya adalah proses pembelajaran akan lebih berhasil apabila peserta didik secara aktif melakukan latihan

secara langsung dan relevan dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan ( Dick dan Craey,1978). Terdapat beberapa hal yang penting yang berhubungan dengan partisipasi peserta didik, yaitu sebagai berikut :

- a) Latihan dan praktek seharusnya dilakukan setelah peserta didik diberi informasi tentang suatu pengetahuan, sikap, atau keterampilan tertentu. Maka kegiatan selanjutnya adalah hendaknya peserta didik diberi kesempatan untuk berlatih atau mempraktikkan pengetahuan, sikap atau keterampilan tersebut.
- b) Umpan balik. Segera setelah peserta didik menunjukkan perilaku sebagai hasil belajarnya, maka guru memberikan umpan balik terhadap hasil belajar tersebut. Melalui umpan balik yang diberikan oleh guru, peserta didik akan mengetahui apakah jawaban yang merupakan kegiatan yang telah mereka lakukan benar/salah, tepat/tidak tepat, atau ada sesuatu yang diperbaiki.

#### 4) Tes (Evaluasi)

Serangkaian tes umum yang digunakan oleh guru untuk mengetahui ; (1) apakah tujuan pembelajaran khusus telah tercapai atau belum, dan (2) apakah pengetahuan sikap dan keterampilan telah dimiliki oleh peserta didik atau belum.

Pelaksanaan tes biasanya dilakukan di akhir pembelajaran dan penyampaian informasi berupa materi pelajaran pelaksanaan tes juga dilakukan setelah peserta didik melakukan latihan atau praktek (Sunhaji, 2008).

### **3.4. Faktor-faktor Menetapkan Strategi Pembelajaran**

Sebagai guru yang akan melaksanakan pembelajaran dituntut dapat memilih dan menetapkan strategi pembelajaran yang akan digunakan. Hal ini penting terkait dengan keberhasilannya membelajarkan peserta didik. 4 hal yang harus dipertimbangkan guru dalam menetapkan strategi pembelajaran sebagai Berikut

#### 1) Tujuan pembelajaran yang akan dicapai

Komponen utama yang harus dipertimbangkan dalam memilih dan menggunakan strategi pembelajaran ialah tujuan, yang dalam kurikulum

dirumuskan dalam bentuk kompetensi, sebab semua komponen tersebut, termasuk strategi pembelajaran dipilih dan difungsikan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Seperti yang diketahui bahwa tujuan pembelajaran menyangkut tiga kelompok perilaku, yakni, pengetahuan, keterampilan dan sikap. Untuk masing-masing kelompok perilaku diperlukan penggunaan strategi pembelajaran yang berbeda sesuai dengan aspek kegiatan yang dituntut untuk penguasaan jenis-jenis tujuan pembelajaran tersebut. Dengan memperhatikan karakteristik pencapaian setiap tujuan pembelajaran, diharapkan pengajar tidak melakukan kesalahan dalam memilih strategi pembelajaran untuk membantu siswa menguasai tujuan pembelajaran.

## 2) Peserta didik/Pelajar

Yang paling berkepentingan dalam proses pembelajaran ialah siswa mengingat tujuan yang harus dicapai dari proses tersebut ialah perubahan perilaku pelajar. Oleh karena di dalam memilih dan menggunakan strategi pembelajaran, faktor siswa tidak boleh diabaikan. Setelah kita menetapkan strategi pembelajaran yang dipilih sebaiknya gunakan pilihan berdasarkan pertimbangan tujuan sehingga dalam menentukan bagaimana teknik menggunakan strategi pembelajaran tersebut, faktor pelajar menjadi salah satu pertimbangan.

Pelajar sebagai pribadi tersendiri memiliki perbedaan-perbedaan. Sangat bijaksana bila dalam penggunaan strategi pembelajaran, kita mempertimbangkan perbedaan-perbedaan tersebut. Selain dengan mempertimbangkan siswa secara individual, jumlah pelajar akan mempengaruhi pula terhadap penggunaan strategi pembelajaran.

## 3) Sarana (Alat dan Sumber)

Alat yang menjadi pertimbangan kita dalam memilih dan menggunakan strategi pembelajaran ialah alat peraga, seperti peta, globe, gambar, foto, dan sebagainya. Serta alat-alat pelajaran seperti alat-alat untuk praktik. Jumlah dan karakteristik alat-alat tersebut dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam memilih dan menggunakan strategi

pembelajaran. Termasuk dalam kelompok ini ialah media pembelajaran yang dapat dipelajari sendiri oleh peserta didik, seperti paket modul, pengajaran berprogram, dan pengajaran melalui alat audio. Demikian pula halnya sumber materi pelajaran, seperti buku-buku pelajaran, lingkungan sekitar.

#### 4) Pengajar.

Setiap pengajar memiliki kelebihan dan keterbatasan. Sebagai contoh di lapangan kadang-kadang ada guru yang jika menerangkan pelajaran sangat menarik perhatian siswa dan jelas. Sementara ada pengajar lain yang walaupun menggunakan strategi pembelajaran yang sama dengan yang satu, tetapi ia tidak mampu menarik perhatian siswa/pelajar, bahkan cenderung membosankan.

Hal ini terjadi mungkin karena pengajar yang pertama memiliki kelebihan dalam hal seni mengajar. Hal-hal seperti itu perlu menjadi pertimbangan kita dalam memilih dan menggunakan strategi pembelajaran. Demikian pula kondisi fisik pengajar, terutama pada saat akan mengajar. (Salim, 2012).

Perubahan berbagai aspek kehidupan yang didorong oleh berbagai faktor yang amat kompleks memunculkan tuntutan bahwa kualitas dalam pendidikan yang berbasis kepada pemenuhan standard tidak lagi memadai sebagai jawaban terhadap berbagai tuntutan yang berkembang itu. Kualitas memang mutlak perlu tetapi tidak berhenti sampai kualitas saja. Karena itu komponen – komponen seperti *high performance*, efisiensi, efektivitas dan produktivitas yang didukung oleh ICT dan *values* yang kokoh merupakan satu kesatuan yang harus terintegrasi dengan rapi dan baik ke dalam sistem pembelajaran. Sistem pembelajaran seperti inilah yang disebut dengan sistem modern berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Sistem seperti ini akan jauh melampau tuntutan kualitas yang biasa diperspesikan sebagai titik akhir pendidikan.

Keseluruhan *performance* sistem haruslah dapat diukur, sehingga *empirical evidence* dapat meyakinkan bahwa *performance* sistem memang

*accountable* kepada seluruh *stakeholders* pendidikan. *Accountability* yang dituntut *user* atau publik yang hingga saat ini masih terus dibangun perwujudannya, melalui sistem pembelajaran modern ini dapat dibuktikan secara terukur dengan jelas.

Pertumbuhan internet yang berkembang dengan pesat di kalangan masyarakat merupakan semangat yang perlu ditindaklanjuti dengan pemberdayaan internet secara optimal. Lembaga pendidikan merupakan salah satu pihak yang memiliki kepentingan untuk menjadikan internet sebagai media pembelajaran modern. *E-learning* adalah salah satu pilihan lembaga pendidikan dalam pembelajaran modern berbasis komputer.

Ketersediaan fasilitas teknologi internet dan komputer merupakan peluang terciptanya pembelajaran yang modern. Teknologi pendidikan, diantaranya *e-learning* dan internet, selalu mutu akhirnya 100% tergantung mutu content dan proses pengajarannya.

Salah satu tantangan institusi pendidikan di era teknologi informasi saat ini adalah menyediakan pembelajaran bagi setiap mahasiswanya pada saat yang tepat serta tidak terbatas pada lokasi dimana ia berada. Seperti yang diungkapkan dua orang pakar dunia Arie DeGeus of Royal Dutch/Shell Oil dan Peter Senge (Pengarang "The Fifth Discipline"): "*The ability to learn faster than your competitors may be the only sustainable competitive advantage*". Salah satu solusi untuk menjawab tantangan tersebut adalah dengan memfasilitasi pembelajaran mandiri. Pembelajaran konvensional pada saat ini mulai kehilangan nilai bagi suatu institusi pendidikan di era yang bersifat desentralisasi dan global. Belajar mandiri mengalami perkembangan yang sangat pesat seiring dengan perkembangan dan konvergensi yang terjadi pada teknologi informasi dan teknologi telekomunikasi. Berbagai teknologi dan aplikasi telah tercipta dalam upaya mendukung kegiatan operasional kehidupan manusia maupun institusi, termasuk kegiatan belajar dan mengajar diantaranya adalah *e-learning*.

*E-learning* membutuhkan model yang harus didisain dalam bentuk pembelajaran inovatif. Pengembang mempunyai kesempatan dalam merencanakan

pengalaman sebelumnya untuk penerapan program *e-learning*. Untuk keperluan pengembangan *e-learning*, pengembang konten kuliah diharapkan melakukan keseluruhan dari kecakapan mengajar dalam proses pembelajaran *e-learning*. Pengembang diharapkan dapat mengganti kekurangan dari substansi atau waktu yang mungkin terjadi dalam pembelajaran konvensional. Walaupun demikian, pengalaman belajar yang terstruktur dengan baik belum cukup mengganti kekurangan kecakapan komunikasi dalam proses pembelajaran *e-learning*. Performansi mahasiswa melalui *e-learning* adalah memperlihatkan kemampuan *e-learning* dalam pengintegrasian proses pembelajaran. Komunikasi elektronik dikombinasikan dengan proses pengembangan yang dibutuhkan untuk menempatkan suatu pembelajaran dalam fasilitas format *e-learning* yang pengintegrasian ke dalam penstrukturan konten.

Situs belajar dan mengajar dengan menggunakan web dan internet sebenarnya bukanlah barang baru, bukan juga ide ataupun pemikiran baru. Konsepsi dan jargon yang bernama *WBT (web based training)*, *e-learning*, *web based teaching and learning*, *web based distance education*, dan sebagainya telah bertebaran sejak era 15 tahun yang lalu di seluruh pelosok Internet. Situs *e-learning* telah bermunculan dari yang gratis maupun yang komersial. Situs *e-learning* komersial berkembang maju dan berlanjut, sedangkan situs *e-learning* gratis banyak yang terhenti di tengah jalan, dengan alasan klasik yaitu masalah keuangan, karena kerja *volunter*, sekedar hobi, tidak diurus secara profesional, dan sebagainya. Situs *e-learning* gratis terus menurun jumlahnya, mungkin saat ini sudah sulit kita jumpai situs *e-learning* gratis di Indonesia yang masih terkelola dengan baik.

Manajemen sistem *e-learning* harus dilakukan sebaik-baiknya agar tetap eksis, sehingga upaya ikut serta membantu memecahkan permasalahan pembelajaran tetap dapat terwujud, langkah-langkah manajemen situs *e-learning* sebagai berikut:

- a. Melakukan Survey, Menyusun Agenda Umum, Rencana ke Depan, dan Mulai Mengelola Situs *e-learning*.

- b. Menyajikan Tema dan Materi Terpadu dan Komprehensif, Materi Dibuat Semenarik Mungkin.
- c. Kenalkan Situs Tersebut ke Berbagai Komunitas Yang Berhubungan, Daftarkan ke *Search Engine* Dunia maupun Indonesia
- d. Pikirkan Strategi untuk Mendapatkan Pemasukan Dana.
- e. Harus ada Orang yang Berkonsentrasi untuk Mengelola, Mengkoordinir dan Mendapatkan Pemasukan Tetap dari Situs *e-learning* .
- f. Manajemen yang Baik Terhadap SDM (Penulis, Pengelola) dan Pembaca.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor internal yang cukup penting dalam proses belajar mengajar. Sedangkan sistem e-learning merupakan salah satu fasilitas yang dapat membantu berhasil tidaknya proses belajar mengajar (*eksternal*). Dengan pemilihan dan penggunaan model sistem e-learning yang baik secara otomatis akan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Salah satu pendekatan untuk memahami sikap pengguna terhadap teknologi adalah *Technology Acceptance Model (TAM)* dengan mendefinisikan beberapa faktor yang mempengaruhi penerimaan pengguna terhadap teknologi yaitu persepsi kemudahan (*Perceived Ease Of Use*), persepsi kemanfaatan (*Perceived Usefulness*), sikap (*Attitude Toward Using*), minat (*Behavioral Intention To Use*), dan kondisi nyata penggunaan sistem (*Actual System Usage*).

Menurut pakar pendidikan Thompson et al (2000 dalam Simamora, 2003), *E-learning is instructional content or learning experiences delivered or enabled by electronic technology*. Dalam tulisannya, para pakar menyebutkan kelebihan *e-learning* yang dapat memberikan fleksibilitas, interaktifitas, kecepatan, dan visualisasi melalui berbagai kelebihan dari teknologi. Berdasarkan konektifitas, *e-learning* merupakan upaya untuk menciptakan hubungan pembelajar (murid) dengan sumber belajarnya (database, pakar, perpustakaan, laboratorium) yang secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan. Interaktifitas dalam hubungan tersebut dapat dilakukan secara langsung (*synchronous*) maupun tidak langsung (*asynchronous*). Melalui dukungan perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi serta tuntutan kompetisi global, *e-learning* dirasakan tidak sekedar



media alternatif dalam melaksanakan pembelajaran, akan tetapi *e-learning* telah diposisikan sebagai *tools* untuk mencapai kompetensi kompetitif global. Perwujudan interaktifitas komponen belajar secara *synchronous* dan berbagai visualisasi agar semakin memudahkan pemahaman materi yang disampaikan telah dapat diwujudkan saat ini. Dengan semakin tumbuhnya kebutuhan akan *e-learning*, telah mendorong penciptaan *software* aplikasi *e-learning* dan penyelenggara *e-learning* secara komersial.

Beberapa manfaat *e-learning* yang dapat diperoleh dalam penerapannya untuk sebuah institusi antara lain :

1. Peningkatan produktifitas; melalui e-learning waktu untuk perjalanan dapat direduksi sehingga produktifitas seseorang tidak akan hilang karena kegiatan perjalanan yang harus ia lakukan untuk memperoleh proses pendidikan/pelatihan sehingga akan dapat memberi manfaat lebih untuk institusinya.
2. Penciptaan nilai bisnis; identik dengan aset institusi, kompetensi sumber daya manusia juga dapat mengalami depresiasi. Pembaharuan kompetensi tersebut dapat dilakukan diantaranya melalui *e-learning* sehingga kompetensi selalu memberi nilai bisnis melalui kreatifitas dan inovasi sumber daya manusia.
3. Efisiensi; proses pembangunan kompetensi dapat dilakukan dalam waktu yang relatif lebih singkat dan mencakup jumlah yang lebih besar.
4. Fleksibel dan interaktif; kegiatan e-learning dapat dilakukan dari lokasi mana saja selama ia memiliki koneksi dengan sumber pengetahuan tersebut dan Interaktifitas dimungkinkan secara langsung atau tidak langsung dan secara visualisasi lengkap (*multimedia*) ataupun tidak.

Dalam menerapkan *e-learning*, suatu institusi pendidikan perlu mempertimbangkan 5 (lima) faktor penting untuk dapat memperoleh proses *e-learning* yang efektif sesuai dengan target tujuannya sebagai berikut.

1. Mahasiswa (Pembelajar) ; sistem *e-learning* idealnya dapat dibangun sesuai dengan karakteristik mahasiswa atau pola belajar mahasiswa sebagai subjek dalam keseluruhan proses ini.
2. Materi (Bahan belajar); restrukturisasi materi perlu dilakukan agar sesuai dengan format teknologi yang digunakan disamping itu dapat memberikan nilai lebih dibanding proses kelas tradisional.
3. Institusi; kebijakan dan komitmen pimpinan organisasi sangat dibutuhkan dalam menggiring dan mensosialisasikan proses perubahan ini.
4. Proses Sistem ; merupakan proses kerja (bisnis) pelaksanaan *e-learning* yang harus didefinisikan secara lengkap terkait pada peran dan tanggung jawab administrator, dosen (pakar), teknisi, perancangan materi, implementasi proses belajar mengajar serta penataan keseluruhan proses sistem
5. Teknologi ; sebagai alat yang mendukung tercapainya efektifitas tujuan dari *e-learning* bagi institusi atau perusahaan.

Teknologi yang mendukung proses *e-learning* telah berkembang dari berbagai sisi seperti jumlah, kompleksitas dan kemampuannya. Berbagai opsi teknologi *e-learning*, berdasarkan tipe interaktivitas yang dapat dilakukan dan format informasi yang dipertukarkan mulai dari satu arah hingga kolaborasi interaktif multimedia dimana setiap peserta dari berbagai lokasi (*multipoints*) dapat saling melihat, mendengar dan berkolaborasi. Masing-masing teknologi memiliki kelebihan dan kekurangan, maka tidak akan ada satu teknologi *e-learning* yang dapat memberikan solusi ideal bagi penyelenggaraan proses pembelajaran. Untuk itu opsi pemanfaatan beberapa teknologi *e-learning* (*mix technology approach*) dapat menjadi solusi yang ideal bagi suatu institusi dalam proses pembelajaran. Dengan solusi tersebut, kekurangan dari satu teknologi akan dapat ditutupi oleh teknologi lain. Namun pemilihan teknologi harus dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan perancangan dari sistem atau program *e-learning* institusi tersebut. Konten *e-learning* adalah objek yang harus ada agar pembelajaran dapat berjalan, sedangkan aktor *e-learning* adalah individu-individu yang melaksanakan pembelajaran *e-learning*. Wahono (2005) menjelaskan bahwa konten *e-learning*

dapat berupa *text-based content*, *multimedia-based content* ataupun kombinasi keduanya (*text-based content* dan *multimedia-based content*).

Sedangkan aktor dalam melaksanakan *e-learning* dapat dikatakan sama dengan aktor pada pembelajaran konvensional, dalam pembelajaran diperlukan adanya pengajar atau tutor yang membimbing, pelajar yang menerima bahan ajar dan pengajaran serta administrator yang mengelola administrasi dan proses belajar mengajar.

Konten dan aktor memiliki hubungan yang sangat erat, karena konten *e-learning* dibuat, disimpan, dirawat dan dipergunakan oleh aktor *e-learning* itu sendiri. Terdapat daur hidup (*lifecycle*) dalam konten *e-learning* dan aktor adalah pusat dari daur hidup tersebut. Aktor berperan dalam membuat (*create*), menyimpan (*archive*), merawat (*maintain*) dan mempergunakan (*use*) konten *e-learning*.

## **5. KESIMPULAN**

Pelaksanaan pembelajaran melalui *e-learning* telah berjalan cukup efektif. Upaya dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran *e-learning* yakni melakukan perencanaan pembelajaran *e-learning* dengan menyiapkan sarana pendukung seperti jaringan (*network*), perangkat software dan hardware, modul pelatihan penggunaan *e-learning*, dan lainnya. Dalam perancangan dan pembuatan materi disesuaikan dengan pembelajaran *e-learning*, di mana mahasiswa dapat dengan mudah memperoleh akses bahan ajar sehingga dapat optimal dalam memahami bahan ajar yang diberikan oleh dosen. Pemanfaatan jaringan internet untuk meningkatkan interaksi pembelajaran melalui komunikasi dua arah antara dosen dan mahasiswa dan memberikan tugas atau materi kepada mahasiswa. Langkah untuk evaluasi pelaksanaan pembelajaran *e-learning* melalui penilaian keberhasilan program *e-learning* dengan mekanisme yang memadai dan didukung dengan sistem informasi akademik terintegrasi. Keberhasilan pembelajaran *e-learning* berhubungan dengan seluruh komponen terkait yakni dosen, mahasiswa, dan tenaga kependidikan. Lebih lanjut yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran yang dilakukan selama pandemi covid 19 adalah proses pembelajaran online.
2. Bentuk pembelajaran online selama pandemi covid 19 adalah penggunaan aplikasi. Aplikasi yang digunakan adalah aplikasi zoom, google meet, google classroom dan whatsapp group.
3. Kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran online adalah: a) Aplikasi yang digunakan. Untuk aplikasi whatsapp grup dan google classroom bisa dikatakan efektif karena informasi perkuliahan terdistribusi secara cepat. Untuk aplikasi zoom, google meet menjadi kendala bagi mahasiswa, terkadang materi tidak tersampaikan dan waktu yang dirasakan tidak efektif karena hanya 40 menit, dirasakan belum efektif untuk menyerap ilmu yang diberikan oleh dosennya; b) Jaringan internet yang tidak stabil. Mahasiswa sebagian besar telah difasilitasi dengan kuota belajar. Tetapi karena kuota yang terbatas, terkadang menghambat mahasiswa dalam proses perkuliahannya; c) Ilmu yang diberikan belum tersampaikan secara baik.
4. Saran yang dapat diberikan oleh responden untuk proses pembelajaran online selama pandemi covid 19 adalah proses pembelajaran akan lebih efektif jika semua fasilitas tersedia. Dosen sudah menggunakan wifi dan mendapatkan kuota belajar dari pemerintah, mahasiswa juga sudah mendapat kuota belajar dari pihak universitas dan pemerintah, diharapkan proses pembelajaran online kedepan lebih baik lagi, baik dalam proses pembelajaran dan hasil yang diperoleh, baik itu kinerja dosen maupun prestasi mahasiswa tetap dapat ditingkatkan walaupun dalam masa pandemic covid-19.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Gibbons, M. (2002). *The Self-Directed Learning Handbook*. John Wiley and Sons.
- Hartanto, W. (2016). Penggunaan E-Learning sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*.
- Huang, Y. (2014). Empirical Analysis on Factors Impacting Mobile Learning Acceptance in Higher Engineering Education.

- Iqbal, S. and Qureshi, I.A. (2012). M-learning adoption: A perspective from a developing country. *The International Review of Research in Open and Distance Learning*, 3(3), 147-164.
- Joosten, T. (2010). Mobile learning and social media: Increasing engagement and interactivity. Paper presented at the *New Media Consortium Conference*, June 9-12, 2010, Anaheim, CA.
- Kemdikbud RI. (2020). *Edaran Tentang Pencegahan Wabah COVID-19 di Lingkungan Satuan Pendidikan Seluruh Indonesia*. Kementerian Dalam Negeri. (2020). *Pedoman Umum Menghadapi Pandemi COVID-19 Bagi Pemerintah Daerah*. 1-206.
- <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.
- Kementerian Kesehatan. (2020). *Pedoman Pencegahan dan Pengendalian Coronavirus Disease (COVID-19)*. 3, 1-116.
- Kemdikbud RI. (2020). *Edaran Tentang Pencegahan Wabah COVID-19 di Lingkungan Satuan Pendidikan Seluruh Indonesia*
- Kitao, Kenji. S. Kathleen Kitao. (1998), Selecting and developing teaching/Learning materials. *The Internet TESL Journal*, Vol. IV.
- Kriyanto.dkk.2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta. Prenada.
- Maudiarti, Santi. (2018). Penerapan E-Learning di Perguruan Tinggi. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 32 (1), 53-68.
- Maudiarti, Santi. (2018). Penerapan E-Learning di Perguruan Tinggi. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 32 (1), 53-68.
- Mengenal Zoom: Didirikan Eric Yuan dan Populer Saat Work From Home", <https://tirto.id/eKSU>
- Pratiwi. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Kegiatan Pembelajaran Online Di Sebuah Perguruan Tinggi Kristen Di Indonesia. *Perspektif Ilmu Pendidikan*. Volume 34 Issue 1 p-ISSN: 14115255
- <http://doi.org/10.21009/PIP.34> 1.1.e-ISSN: 2581-2297
- Purwanto,dkk. (2020), Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Journal of Education, Psychology and counseling*.Volume 2 Nomor 1 (2020) ISSN Online : 2716-4446.