

## **SIGNIFIKANSI PEMBELAJARAN DARING BERBASIS *E-LEARNING* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH**

Oleh:

**Nurul Anam**

*Institut Agama Islam Al-Qodiri Jember*

[nurul.anam86@gmail.com](mailto:nurul.anam86@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Pembelajaran daring berbasis *E-learning* merupakan media pembelajaran elektronik berbasis *Web* (jaringan) atau TIK yang dibuat dengan prinsip dan metode tertentu sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran *open sources* yang menarik dan jelas (*visibility*). Fokus penelitian ini adalah signifikansi pembelajaran daring berbasis *e-learning* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis *library research*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa signifikansi pembelajaran daring berbasis *e-learning* akan berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik apabila sebelum penerapannya sudah melewati semua evaluasi dari pengembangan *e-learning*. Selain itu, aplikasi *e-learning* harus diarahkan dalam beberapa aspek penilaian, yaitu pada aspek: *assessing reaction and attitude* (menilai reaksi dan sikap peserta didik), *assessing learning* (menilai belajar peserta didik), *assessing behavior change* (menilai perubahan sikap peserta didik), dan *assessing return on investment in business* (menilai ketercapaian target).

**Key Words:** Pembelajaran Daring, *E-Learning*, Hasil Belajar

### **PENDAHULUAN**

Di era globalisasi ini, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menjadi sebuah kebutuhan yang tidak bisa ditinggalkan. Arief S. Sadiman<sup>1</sup> menyatakan bahwa perkembangan hasil TIK semakin terasa berkat semakin banyaknya saluran informasi dalam berbagai bentuk media baik cetak maupun elektronik, *broadcast* maupun *non broadcast*, elektronik maupun non elektronik seperti surat kabar, majalah, radio, TV, telepon, komputer, internet, satelit komunikasi dan sebagainya. Di samping itu, teknologi informasi tidak hanya merambah di perkotaan, tetapi juga sudah sampai di pedesaan, bahkan setiap perbuatan manusia sering tidak bisa terlepas dari teknologi informasi, sehingga akhirnya teknologi informasi secara massif menyentuh semua sektor kehidupan, baik bidang ekonomi, hukum, sosial, budaya, agama dan pendidikan. Dengan demikian, perkembangan teknologi informasi suatu keniscayaan yang telah terjadi di zaman ini.

Salah satu sektor yang dipengaruhi oleh perkembangan hasil TIK secara massif adalah pendidikan, sehingga perkembangan istilah dan konsep teknologi pendidikan semakin banyak dipelajari dan diterapkan dalam proses pembelajaran. Keadaan ini terjadi di bidang pendidikan, karena memang tidak terlepas dari latar belakang landasan

---

<sup>1</sup> Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2000), h. 2.

ontologis adanya konsep teknologi pendidikan. Menurut Yusufhadi Miarso<sup>2</sup> gejala yang menjadi landasan ontologi teknologi pendidikan adalah:

1. Terdapat sejumlah besar orang yang belum terpenuhi kesempatan belajarnya, baik yang diperoleh melalui suatu lembaga khusus, maupun yang dapat diperoleh secara mandiri.
2. Terdapat berbagai sumber baik yang telah tersedia maupun yang dapat direkayasa, tetapi belum dapat dimanfaatkan untuk keperluan belajar.
3. Terdapat adanya suatu usaha khusus yang terarah dan terencana untuk menggarap sumber-sumber tersebut agar dapat terpenuhi hasrat belajar setiap orang
4. Dibutuhkan adanya pengelolaan atas kegiatan khusus dalam mengembangkan dan memanfaatkan sumber untuk belajar tersebut secara efektif, efisien dan selaras.

Dari latar belakang adanya landasan ontologis tersebut, keberadaan teknologi pendidikan dalam hal ini pembelajaran berbasis daring atau internet, yakni *e-learning*, tiada lain adalah untuk memenuhi kesempatan belajar, keperluan belajar dan hasrat belajar setiap orang serta untuk menjadikan belajar tersebut berjalan secara efektif, efisien dan selaras. Para *stakeholder* pendidikan terutama pendidik melalui media internet lebih mudah menyampaikan perkuliahan pada peserta didik dan demikian juga peserta didik lebih cepat memahami terhadap apa yang telah disampaikan pendidik. Di samping itu, ruang kelas tidak terbatas pada waktu dan tempat. Di mana ada media internet, maka peserta didik bisa melakukan proses perkuliahan.

## KAJIAN TEORI

Annurrahman<sup>3</sup> menjelaskan bahwa pada sebuah situs *e-learning* wikipedia, istilah *e-learning* merupakan suatu terminologi umum yang dipergunakan untuk menunjukkan pada suatu aktivitas belajar di mana istruktur atau peserta didik terpisah oleh ruang dan waktu dan terhubung dengan menggunakan teknologi *online*. Pada kebanyakan perguruan tinggi, *e-learning* diartikan sebagai model spesifik yang digunakan pada kegiatan kursus atau program kegiatan belajar di mana para peserta didik dapat berkomunikasi langsung antara satu dengan lainnya untuk mengakses atau memfasilitasi pendidikan.

Pulichino<sup>4</sup> menyebutkan konsep *e-learning* sebagai “... *the use of technology to deliver learning and training programs*”. Clark,<sup>5</sup> dalam *E-Magazine* berjudul: *Six Principles Of Effective E-Learning: What Work And Why*, mengetengahkan konsep *e-learning* dengan pendekatan ‘apa’, ‘bagaimana’, dan ‘mengapa’, sehingga *e-learning* diartikan sebagai isi dan metode pembelajaran yang disampaikan melalui komputer (apakah di dalam CD ROM, internet, atau intranet), serta dirancang untuk membangun pengetahuan dan skill menurut tujuan individu atau organisasi penggunaanya.

George mendefinisikan: “*E-learning is learning that uses computer networks or webs as delivery or mediation mechanism*”. Di dalam pengertian ini, *e-learning* adalah

---

<sup>2</sup> Yusuf Hadi Miarso. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. (Jakarta: Prenatal Media, 2009), h. 166.

<sup>3</sup> Annurrahman. *Belajar dan Pembelajaran*. (Surabaya: Alfabeta, 2009), h. 232.

<sup>4</sup> J. Pulichino, *Future Directions in E-Learning Research Report 2006 (The E-Learning Guild Research)*. Diambil pada tanggal 19 April 2011, dari <http://www.eLearningGuild.com>.

<sup>5</sup> R. Clark, *Six Principles of Effective E-Learning: What Work and Why*. the e-learning guild's learning solutions (e -Magazine), 2002.

pembelajaran yang menggunakan jaringan komputer atau *web* sebagai mekanisme mediasi penyampaian. Gilbert & Jones (Herman Dwi Surjono, 2011: 2) memberikan definisi *e-learning* yaitu pengiriman materi pembelajaran melalui suatu media elektronik seperti *internet, intranet/extranet, satellite broadcast, audio/video tape, interactive TV, CD ROM* dan *Computer Based Training (CBT)*.

Konsep lebih detail tentang *e-learning* didiskripsikan Clark, dalam Ekwensi, at.al.<sup>6</sup> pada *eBook*-nya yang bertajuk *E-Learning Concepts And Techniques, Chapter 5<sup>th</sup>*, sebagai berikut.

*E-learning, by its very nature, is a great forum in which self directed learning can occur. Asynchronus classes which offer guidelines for learners to work at their own pace, in their own environment, utilizing resources often found through self-guided researc Student can work independenty, visiting virtual libraries, museums and even access newspapers and the lates research from the comfort of the their own home.*

*E-Learning* menggambarkan sebuah forum pembelajaran besar, yang dilengkapi petunjuk yang dapat diikuti peserta didik untuk bekerja pada saat yang bersamaan secara mandiri. Dalam hal ini, peserta didik belajar dengan gayanya sendiri, mencari sumber-sumber/peralatan belajar dan bekerja secara mandiri di rumahnya. Peserta didik dapat mengunjungi berbagai perpustakaan, museum dan kejadian yang diakses secara *online* dari berbagai surat kabar dan penulisan terdahulu.

Berdasarkan beberapa keterangan tersebut di atas dapat diperoleh konsep *e-learning* secara umum, yaitu suatu pembelajaran elektronik berbasis *Web* (jaringan) atau TIK yang dibuat dengan prinsip dan metode tertentu sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran *open sources* yang menarik dan jelas (*visibility*). Pembelajaran dengan *e-learning* memungkinkan peserta didik belajar secara individual, kolaboratif, aktif, konstruktif, kontekstual, reflektif, *multisensory*, serta mengasah berpikir tingkat tinggi, baik melalui aplikasi internet maupun intranet.

## METODE PENELITIAN

### 1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian ini dengan menggunakan penelitian kualitatif, yang mana penelitian ini menggunakan data disesuaikan dengan teori yang di peroleh dari kepustakaan. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kepustakaan (*Library Reseach*). Penelitian jenis kepustakaan, bertitik tolak dari dokumen-dokumen berupa buku ilmiah, artikel, majalah, dan lain-lain, yang kesemuanya diakomodir dan tersedia di perpustakaan.<sup>7</sup> Pada esensinya, data yang yang diperoleh dengan penelitian perpustakaan ini dapat dijadikan landasan dasar dan instrumen utama bagi pelaksanaan penelitian lapangan.

### 2. Sumber Data dan Metode Pengumpulana Data

Marzuki<sup>8</sup> menjelaskan bahwa peneliti dapat mengkaji berbagai sumber yang dapat diklasifikasikan atas beberapa bentuk dan isi: *Pertama*, klasifikasi menurut bentuk

---

<sup>6</sup> F. Moranski J.Ekwensi & Townsend-Sweet, M. *E-Learning Concepts and Techniques: (c 5th, Instructional Strategies for E-Learning)*. 2006. Diambil pada tanggal 19 April 2011 dari [http://www.iit.bloomu.edu/spring2006:e-Book\\_files/chapter5.htm](http://www.iit.bloomu.edu/spring2006:e-Book_files/chapter5.htm).

<sup>7</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 192.

<sup>8</sup> Marzuki, *Metodologi Riset*, (Yogyakarta: PT. Hanindita, 1986), h. 55-57.

dibedakan atas sumber tertulis dan sumber bukan tertulis. Sumber tertulis di antaranya buku harian, surat kabar, majalah, buku, inventaris, ijazah, buku-buku pengetahuan surat-surat keputusan dll. Sedangkan sumber bahan tertulis adalah segala bentuk sumber bukan tertulis antara lain rekaman suara, benda-benda hasil peninggalan purbakala. *Kedua*, klasifikasi menurut isi dibedakan atas sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumbernya; diamati dan dicatat untuk pertama kalinya. Sumber primer dalam penelitian ini yaitu:

- a. Clark, R. 2002. *Six Principles of Effective E-Learning: What Work and Why*. the e-learning guild's learning solutions (e -Magazine).
- b. Prakoso, K.S. 2005. *Membangun e-learning dengan moodle*. Yogyakarta: Andi.
- c. Surjono, Herman Dwi. 2011. *Membangun Course E-Learning Berbasis Moodle*. Yogyakarta: UNY Pers.

Sumber sekunder adalah data yang memuat informasi yang ada keterkaitan dengan penelitian, walaupun dalam bentuk narasinya tidak secara langsung fokus pada tema penelitian, setidaknya ada relevansi kajian di dalamnya. misalnya dari jurnal, majalah, artikel, keterangan-keterangan atau publikasi lainnya, dan ini juga disebut data pendukung.

### 3. Metode Analisa Data

Dalam penelitian ini menggunakan metode analisa data *Descriptive Content Analysis*, yang merupakan analisis ilmiah tentang isi pesan suatu komunikasi yang mencakup upaya klasifikasi tanda-tanda yang dipakai dalam komunikasi dan menggunakan kriteria sebagai dasar klasifikasi dan menggunakan tehnik analisis tertentu sebagai pembuat prediksi. *Content Analysis* merupakan teknik analisis yang dilakukan secara sistematis untuk menyederhanakan banyak kata dalam teks atau naskah sehingga terangkum lebih padat isinya. Dalam penelitian kualitatif, analisis data dilakukan baik bersamaan dengan pengumpulan data maupun sesudahnya, yakni pekerjaan mengumpulkan data harus diikuti dengan pekerjaan menuliskan, mengedit, mengklasifikasi, mereduksi dan menyajikan data.<sup>9</sup>

### 4. Validitas Data

Untuk memeriksa keabsahan data ini maka dipakai Validitas Data Triangulasi. Triangulasi adalah tehnik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Menurut Dazin<sup>10</sup> Tehnik triangulasi yang paling banyak digunakan ialah pemeriksaan melalui sumber lainnya. Dalam penelitian ini pemeriksaan datanya menggunakan triangulasi sumber, yang berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam metode kualitatif.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Model-Model Penyajian dan Aplikasi Pembelajaran Daring Berbasis *E-Learning*

---

<sup>9</sup> Noeng Muhadjir, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Rake Sarasin, 2000), h. 68-69.

<sup>10</sup> Moleong, *Metodologi Penelitian*, h. 330.

Dede dan Wirth (2009), dalam *the Concord Consortium e-learning Model for Online Course* menjelaskan sembilan karakteristik kunci model penyajian *e-learning* yang berkualitas, yaitu:

- a. *Asynchronous collaboration*, dimana pemakai tidak mengakses *e-learning* secara bersamaan, namun mereka bekerja di dalam lingkungan serupa, yang berbasis teks, diskusi maya, dan dalam bentuk *collaborative problem solving* menurut strategi belajar.
- b. *Explicit schedules*, dimana jadwal waktu diskusi kolaboratif tidak ditentukan, sehingga pemakai dapat melakukan *sharing* seputar pengalaman dan pemahamannya secara bebas.
- c. *Expert facilitation*, berupa pelatihan khusus yang memerlukan bimbingan secara *online*.
- d. *Inquiry pedagogy*, kursus *online* dengan menyediakan banyak elemen khusus untuk menciptakan pembelajaran yang berbasis inkuiri.
- e. *Community building*, dalam hal ini desainer dan dosen berperan aktif merancang dan mendewasakan kultur masyarakat dimana pengguna mendukung, berlaku jujur, serta siap menghadapi resiko-resiko yang diperkirakan.
- f. *Limited enrollment*, di mana pengguna hanya terdiri dari 12-25 orang di dalam suatu kelas yang mudah diatur dalam suatu pembelajaran kolaboratif.
- g. *High-quality material*, di mana desainer melengkapi *e-learning* dengan dengan berbagai media dengan cakupan yang luas, disertai petunjuk aktivitas pengguna sesuai gaya belajarnya masing-masing.
- h. *Purposeful virtual spaces*, kursus *online* yang terstruktur, di mana pengguna mendapatkan apa yang diinginkan tanpa menghentikan alur diskusi berbasis isi. Ciri-cirinya terdapat “*student lounge*”, sebuah “pertanyaan seputar tugas”, sebuah “teknik bertanya”, dan “pertemuan kelas” ruang diskusi untuk *sharing* pengalaman selama kursus.
- i. *Ongoing assessment*, berupa penilaian *online* yang berkelanjutan, di mana dosen memperoleh bukti-bukti ketercapaian belajar dari pengguna melalui partisipasinya selama diskusi harian. Masing-masing pengguna dipelajari keunikannya, lalu berdasarkan *posting* yang dilakukan dosen menentukan penyelesaian masalahnya.

Model penyajian di atas, sangat memungkinkan dilakukan kombinasi jika memang diperlukan sesuai strategi pembelajaran yang dirancang guru atau desainer *e-learning*. Misalnya, dalam pembelajaran yang berbasis masalah yang menghasilkan sebuah karya kreativitas yang dipublikasikan, maka model *e-learning* yang dirancang dapat mengkombinasikan antara penelusuran masalah (*inquiry pedagogy*) dengan menyediakan bahan belajar dan media yang lengkap (*high-quality material*), lalu dilaksanakan di kelas terbatas (*limited enrollment*) serta teknik penilaian produk secara berkelanjutan (*ongoing assessment*).

Langkah berikutnya, desainer harus menentukan model *software e-learning* yang akan dipergunakan untuk mengemas model penyajian yang telah dipilih tersebut. Prakoso<sup>11</sup> menyatakan bahwa pada saat ini untuk menyelenggarakan penyajian online tidak perlu susah membangun *software e-learning* sendiri. Telah banyak pilihan program aplikasi yang bisa dimanfaatkan, mulai dari yang gratis di bawah *open sources*

---

<sup>11</sup> K.S. Prakoso, *Membangun E-Learning Dengan Moodle*. (Yogyakarta: Andi, 2005), h. 8-9

*project* dan yang komersial di bawah *vendor* tertentu. Namun yang harus dilakukan pertama kali adalah memahami model CAL+CAT (*Computer Assisted Learning+Computer Assisted Teaching*), yang terdiri dari beberapa model, yaitu:

- a. *Learning Management Sistem* (LMS), yaitu kumpulan perangkat lunak yang didesain untuk pengaturan pembelajaran individu, ruang belajar, dan institusi. Ciri utamanya pengguna aplikasi ini merupakan guru dan peserta didik yang keduanya terkoneksi dengan internet.
- b. *Computer-Based Training* (CBT)/*Course Authoring Package* (CAP), yaitu *software online* untuk proses pembelajaran lokal pada masing-masing komputer peserta didik. Walaupun dapat terkoneksi secara *online*, namun karena terbatasnya *bandwith* yang dibutuhkan CBT untuk mengakses large video maka aplikasi ini sering secara *offline* dalam jaringan lokal (LAN).
- c. *Java Development Tools* (JDT) yaitu lingkungan di mana peserta didik dapat memperoleh pengalaman praktis dalam penggunaan bahasa pemrograman java. JDT biasanya dipasang secara *offline* di komputer peserta didik.

Prakoso<sup>12</sup> berpendapat bahwa *java* dengan *open source* dapat menginformasikan beberapa *software* model LMS, CAP, dan JDT yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan *e-learning*, baik secara gratis (*open sourcess*) atau komersial. *Software* aplikasi gratis serta alamat *download*-nya misalnya : (1) *classweb open source*, melalui <http://classweb.ucla.edu> dengan tipe LMS dan bahasa pemrograman PHP dan *perl*, (2) *the manhattan virtual classroom*, melalui <http://manhattan.sourceforge.net> dengan tipe LMS dan bahasa pemrograman CGI/C, dan (3) *open USS*, melalui <http://opesuss.sourceforge.net> dengan bahasa pemrograman *CGI script*, *C*, dan *perl*. Terkait *software* aplikasi gratis ini, Warjan & Abdul Razak (2009) juga menawarkan *eXe (e-Learning XHTML editor)*, yaitu program *open sources* terbaru yang memiliki beberapa keunggulan.

*Software* aplikasi komersial, misalnya dari *vendor*: *blackboard* dapat di *up-load* melalui [www.blackboard.co](http://www.blackboard.co) dengan tipe LMS, dan *vendor*: *TutorEdge* melalui [www.tutorsedge.com](http://www.tutorsedge.com) tipe *virtual classroom (synchronous communication)*. Baik untuk penggunaan tipe *LMS*, *CAP*, dan *JDT*, desainer dapat mempersiapkan pengembangan paket *e-learning* dengan *content*: bahan pembelajaran, latihan-latihan, penilaian, dan tugas/tindak lanjut. Pemilihan model penyajian dan program aplikasi tersebut di atas disesuaikan dengan strategi pembelajaran yang dipilih desainer atau dosen yang akan mengembangkan *e-learning*. Di dalam tesis ini, pengembangan *e-learning*-nya *software* dengan tipe LMS yang berbasis program *Moodle*. Keadaan ini mempertimbangkan dari kemampuan penulis yang pernah mempelajari tentang *e-learning* dan kebutuhan di lapangan.

## **2. Keunggulan dan Kelemahan Pembelajarannya Daring Berbasis E-Learning**

### **a. Keunggulan Pembelajarannya Daring Berbasis E-Learning**

Herman Dwi Surjono<sup>13</sup> menyatakan bahwa melalui implementasi *e-learning*, pengajar dapat mengelola materi pembelajarannya, yakni: menyusun silabi, meng-*upload* materi, memberikan tugas kepada peserta didik, menerima pekerjaan mereka, membuat tes/quiz, memberikan nilai, memonitor keaktifan, mengolah nilai, berinteraksi dengan peserta didik dan sesama pengajar melalui forum diskusi dan *chat*, dll. Di

---

<sup>12</sup> Ibid., h. 10-11.

<sup>13</sup> Herman Dwi Surjono. *Membangun Course E-Learning Berbasis Moodle*. (Yogyakarta: UNY Pers. 2011), h. 4.

samping itu, peserta didik dapat mengakses informasi dan materi pembelajaran, berinteraksi dengan sesama mereka dan pengajar, mengerjakan tes/quiz, melihat pencapaian hasil belajar, prestasi belajar, dsb.

Hal senada juga dalam *Illionis Online Network: Educational Resource* yang menyediakan beberapa kekuatan *e-learning* yaitu, (1) *anywhere*, peserta didik dapat mengikuti kelas dari mana saja di seluruh dunia yang ada komputer dan koneksi internet, (2) *anytimes*, kelas virtual dibuka 24 jam sehari, tujuh hari dalam sepekan, (3) *synergy*, kesesuaian antara keunikan pembelajaran individual dengan *e-learning* yang dikembangkan, (4) *high quality dialog*, (5) *student centered*, peserta didik dapat merespon materi pembelajaran sesuai dengan keunikannya dan merespon pekerjaan peserta didik lainnya, (6) *level playing field*, belajar sesuai tingkatan umur, kecakapan, kemampuan fisik, dan gender, (7) *access to resources*, peserta didik dapat mengakses sumber belajar dari seluruh dunia, (8) *creative teaching*, guru dapat menyajikan pembelajaran dengan pendekatan inovatif dan kreatif.

### **b. Kelemahan Pembelajarana Daring Berbasis E-Learning**

Di dalam *Illionis online network* diidentifikasi bahwa terdapat beberapa kelemahan *e-learning* yang dapat dilihat dari beberapa hal, sebagai berikut.

- 1) *The technology*, yang terdiri dari aspek: (a) *equity and accessibility to technology*, di mana adanya perbedaan kemampuan peserta didik dalam pembiayaan mempengaruhi perbedaan kemampuan mengakses, (b) *computer literacy*, jika tidak menguasai komputer maka tidak bisa mengakses, dan (c) *limitation of technology*, keterbatasan kemampuan koneksi menyebabkan perbedaan daya akses masing-masing peserta didik.
- 2) *The student*, yaitu kurangnya kemampuan peserta didik dalam mengorganisasikan, memotivasi dan mengatur skillnya sendiri mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran dengan *e-learning*.
- 3) *The facilitator*, jika terjadi *lack of essential online qualities*, yaitu guru kurang menguasai komunikasi dan menuliskan bahasa yang akan disampaikan, atau tidak siap memfungsikan *virtual classroom*.
- 4) *The administration and faculty*, apabila unsur lingkungan administrasi dan/atau warga sekolah tidak siap menghadapi perubahan serta bekerja dengan teknologi, atau anggapan bahwa *e-learning* tidak dapat menunjang kualitas pendidikan.
- 5) *The online environment*, meliputi aspek: (a) *level of synergy*, jika intensitas dialog peserta didik-guru tentang *virtual classroom* kurang, sehingga menghambat program apalagi dalam bentuk kelas besar, (b) *what should not e taught online*, jika suatu materi pembelajaran dilakukan dengan praktik langsung justru lebih baik dalam memberikan kontribusi terhadap pencapaian kompetensi.
- 6) *The curriculum*, jika kurikulum sekolah belum mengadopsi pembelajaran *online*, sehingga tidak mengakomodasi kebutuhan-kebutuhan suatu pembelajaran *online*.

### **3. Pemanfaatan Pembelajarana Daring Berbasis E-Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar**

Sebelum pemanfaatan *e-learning* diterapkan, ada beberapa hal yang harus dicermati dalam pemanfaatan *e-learning* yaitu masalah *hardware* (perangkat keras) dan

*software* (perangkat lunak). Beberapa pertanyaan yang penulis adaptasi dari Philips terkait dengan *hardware* yang bermanfaat dalam pemanfaatan *e-learning* antara lain: (1) *platform* apa yang sedang peserta didik gunakan?; (2) apa perguruan tinggi mampu untuk segera menyiapkan *platform* tersebut?; (3) apa model komputer yang akan digunakan itu cepat atau lambat?; dan (4) apakah terdapat *peripheral* yang diperlukan, misalnya CD-ROM video *playback-card*, dsb.?

Menurut Danishwara<sup>14</sup> keberhasilan sistem *e-learning* dilihat dari efektifitasnya yakni dapat memfasilitasi kegiatan pendidikan dan pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) di antaranya dalam aktifitas penyampaian materi perkuliahan, proses interaksi sosial dan komunikasi antara individu-individu yang terlibat, serta pencapaian tujuan perkuliahan menggunakan *e-learning*. Kunci pokok untuk mencapai efektifitas dari *e-learning* yaitu konten yang menitikberatkan pada kebutuhan sasaran pengguna dalam perkuliahan (*user*) serta teknologi yang digunakan dalam penyampaiannya.

Selanjutnya, pemanfaatan *e-learning* juga harus dikaitkan dengan strategi pembelajaran yang direncanakan oleh dosen atau desainer. Jadi, dalam mendesain evaluasi, desainer juga harus melihat kesesuaian antara *e-learning* dengan strategi pembelajaran yang dipilih. Apakah langkah-langkah berfikir induktif dan kreatif yang merupakan kombinasi ciri-ciri strategi pembelajaran *care study* dan *self-direct learning* dapat dijalankan dengan baik dalam *e-learning* yang dikembangkan.

Setelah semua proses evaluasi tersebut selesai, maka aplikasi *e-learning* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik akan mudah tercapai. Donal Kirkpatrick<sup>15</sup> menyarankan empat evaluasi sumatif yang harus diarahkan dalam proses pemanfaatannya, yaitu pada aspek: *assessing reaction and attitude* (menilai reaksi dan sikap peserta didik), *assessing learning* (menilai belajar peserta didik), *assessing behavior change* (menilai perubahan sikap peserta didik), dan *assessing return on investment in business* (menilai ketercapaian target).

Terdapat beberapa contoh konkret dari penelitian yang telah membuktikan bahwa pemanfaatan *e-learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Di antaranya: pertama, penelitian Turino, dkk.<sup>16</sup> yang berjudul, “*E-Learning Bahasa Inggris Berbasis Web*”. Dalam penulisan itu disimpulkan bahwa *e-learning* bahasa Inggris yang mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa adalah *e-learning* yang mempunyai tingkat interaktifitas pengguna tinggi, yang selain menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk file baik itu dalam format *words*, *power point*, *html* atau PDF tapi *e-learning* tersebut juga mempunyai nilai lebih menu yang lebih bersifat interaktif, baik itu dalam bentuk evaluasi *online* yang lebih bervariasi, konsultasi *online* maupun fasilitas *chatting*. Selain memiliki tingkat interaktifitas yang tinggi, *e-learning* tersebut juga mampu memenuhi kebutuhan pembelajaran siswa termasuk di dalamnya adalah adanya media *listening comprehension* dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Pulichino (2006) (dalam *The e-learning Guild Reseach: Future Direction in e-Learning Reseach Report 2006*, sebuah asosiasi *e-Learning Guild* yang melaporkan, “... *majorit of our respondents organization-indeed, 75% believe the term “e-learning serves a useful purpose and is here to stay for the foreseeable future* [p. 1].” selanjutnya dikatakan bahwa, mayoritas responden (55%)

---

<sup>14</sup> Nurul Anam. *Media Pembelajaran PAI*. (Jember: Staiqod Press, 2012), h. 60.

<sup>15</sup> Alessi&Trollip. *Multimedia for Learning (3<sup>th</sup> Ed.)*. (United States: Pearson Education Inc, 2001), h. 554-557.

<sup>16</sup> Turino dkk., *E-learning Bahasa Inggris Berbasis Web*. *Jurnal Teknologi Informasi Versi Elektronik*, Vol. 5, No. 2. 2009, h. 14.

pengguna *e-Learning* adalah lembaga pelatihan atau pendidikan. Sebagian besar *e-Learning* dijalankan oleh *instructional designer*, sedangkan instansi terbanyak adalah pendidikan tinggi, lalu lembaga-lembaga training dan pendidikan lainnya. *The e-Learning Guild* juga melaporkan bahwa, saat ini sedang tumbuh *The New e-Learning Modalities*, yaitu dalam bentuk: *Games* (43%), *Mobile learning* (38%), *Blogging* (32%), dan *podcasting* (31%). Laporan ini menunjukkan besarnya harapan masyarakat untuk memanfaatkan *ICT* di segala bidang usaha, terutama dalam bidang pendidikan dan pelatihan.

*Ketiga*, penelitian Lin Shen dan Jitpanat Suwanthep Suranaree<sup>17</sup> dari University of Technology, Thailand tentang bermain peran dengan menggunakan *e-learning* konstruktif bagi siswa EFL di China yang dirilis dalam <http://asian /efl/journal.com> menunjukkan bahwa bermain peran dengan menggunakan *e-learning* konstruktif memiliki efek positif pada peningkatan berbahasa siswa dalam hal kualitas produksi bahasa dan produksi bahasa.

Ketiga contoh konkret tersebut semakin menegaskan bahwa pemanfaatan *e-learning* sangat signifikan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan *e-learning* akan membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi yang dipelajarinya. Di samping itu, pemanfaatan *e-learning* juga tidak mengesampingkan ruang dan waktu, sehingga peserta didik yang punya seperangkat teknologi informasi berbasis internet, maka dia akan sangat mudah untuk mengakses *e-learning* dan mempelajari yang akan dan telah dipelajarinya.

## PENUTUP

*E-learning* merupakan suatu pembelajaran elektronik berbasis *Web* (jaringan) atau TIK yang dibuat dengan prinsip dan metode tertentu dan dapat digunakan dalam pembelajaran daring sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran *open sources* yang menarik dan jelas (*visibility*). pembelajaran daring berbasis *e-learning* memungkinkan peserta didik belajar secara individual, kolaboratif, aktif, konstruktif, kontekstual, reflektif, *multisensory*, serta mengasah berpikir tingkat tinggi, baik melalui aplikasi internet maupun intranet.

Pemanfaatan pembelajaran daring berbasis *e-learning* akan berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik apabila sebelum penerapannya sudah melewati semua evaluasi dari pengembangan *e-learning*. Selain itu, aplikasi *e-learning* harus diarahkan dalam beberapa aspek penilaian, yaitu pada aspek: *assessing reaction and attitude* (menilai reaksi dan sikap peserta didik), *assessing learning* (menilai belajar peserta didik), *assessing behavior change* (menilai perubahan sikap peserta didik), dan *assessing return on investment in business* (menilai ketercapaian target).

## DAFTAR PUSTAKA

- Alessi&Trollip. 2001. *Multimedia for Learning (3<sup>th</sup> Ed.)*. United States: Pearson Education Inc.
- Anam, Nurul. 2012. *Pengembangan E-Learning Mata Kuliah Psikologi Pendidikan Semester III di PTAI*. Tesis Pascasarjana UNY 2012.
- Annurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Surabaya: Alfabeta.

---

<sup>17</sup> Lin Shen dan Jitpanat. *E-Learning Constructive Role Plays for EFL Learner's in China's*. Asian EFL Journal Versi Elektronik. Professional Teaching Articles. Vol. 49, 1, h. 1.

- Clark, R. 2002. *Six Principles of Effective E-Learning: What Work and Why*. the e-learning guild's learning solutions (e -Magazine).
- Dede, C. & Wirth, T.E. 2009. *The Concord Consortium E-Learning Model for Online Courses*. *The Concord Consortium*. Diambil pada tanggal 19 April 2011 dari [http://www.concord.org/course/cc\\_e-learning-model.html](http://www.concord.org/course/cc_e-learning-model.html).
- Ekwensi, F., Moranski, J. & Townsend-Sweet, M. 2006. *E-Learning Concepts and Techniques: (c 5th, Instructional Strategies for E-Learning)*. Diambil pada tanggal 19 April 2011 dari [http://www.iit.bloomu.edu/spring2006:e-Book\\_files/chapter5.htm](http://www.iit.bloomu.edu/spring2006:e-Book_files/chapter5.htm).
- Miarso, Yusuf Hadi. 2006. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenatal Media.
- Prakoso, K.S. 2005. *Membangun e-Learning Dengan Moodle*. Yogyakarta: Andi.
- Pulichino, J. 2006. *Future Directions in E-Learning Research Report 2006 (The E-Learning Guild Research)*. Diambil pada tanggal 19 April 2011, dari <http://www.eLearningGuild.com>.
- Sadiman, Arief S.. 2000. *Aplikasi Teknologi dalam Pendidikan di Era Global*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Tahun ke-5, No. 022, 1-15.
- Shen, Lin dan Jitpanat. 2011. *E-Learning Constructive Role Plays for EFL Learner's in China's*. Asian EFL Journal Versi Elektronik. Professional Teaching Articles. Vol. 49, 1.
- Surjono, Herman Dwi. 2011. *Membangun Course E-Learning Berbasis Moodle*. Yogyakarta: UNY Pers.
- Turino, el. 2009. *E-learning Bahasa Inggris Berbasis Web*. Jurnal Teknologi Informasi Versi Elektronik, Vol. 5, No. 2.