



Pembelajaran Berbasis E-Learning di Madrasah; Tantangan dan Peluang

Ahmad Jaeni

MTs Negeri 1 Pangandaran

Abstrak

Received: 11 Agustus 2022
Revised: 16 Agustus 2022
Accepted: 19 Agustus 2022

The purpose of this paper is to elaborate on E-Learning-based learning in madrasas. The research method used is library research method with a qualitative approach. The research results show that the basic concepts of e-learning-based learning in madrasas actually include: a) having content that is relevant to the learning objectives; b) using instructional methods c) using media elements, d) enabling direct teacher-centered learning (synchronous e-learning) e) building understanding and skills related to learning objectives. The challenges and opportunities of e-learning-based learning can be a very supportive and preferred learning medium for students. The content is also a stimulus for students to be reactive and innovate through technology. However, the challenge faced is the uneven distribution of educational institutions with sufficient learning facilities. This is what must be understood together, so that it becomes a big concern, especially for policy makers.

Kata kunci : Learning, E-Learning, Education

(*) Corresponding Author: ahmadjaeni1979@gmail.com

How to Cite: Jaeni, A. (2022). Pembelajaran Berbasis E-Learning di Madrasah; Tantangan dan Peluang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(15), 668-678. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7084141>

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses merubah tingkah laku peserta didik. Tujuan utamanya ialah memotivasi peserta didik agar mau belajar. Jika dihubungkan dengan masa kini, perkembangan zaman menuntut peserta didik untuk membuka mata terhadap perkembangan teknologi. Pendidikan hadir untuk memfasilitasi peserta didik agar membuka terhadap perkembangan zaman tersebut.

Teknologi dan perkembangan sains menuntut pendidikan untuk bersifat responsif dan menerima dengan tangan terbuka. Materi pembelajaran sudah zamannya dikemas dalam bentuk media elektronik, sehingga menuntut pembelajaran di kelas pun berbasis teknologi. Pendidikan yang bersifat konvensional yang hanya dibatasi pada pertemuan di sekolah atau di universitas saja tidak akan mengembangkan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki oleh para pelajar. Waktu yang tersedia bagi pengajar dan pelajar untuk bertatap muka di ruang kelas sangat terbatas. Di samping itu proses penyampaian bahan ajar hampir sepenuhnya dilakukan di dalam ruang kelas yang menyebabkan penyampaian bahan ajar bisa terlambat atau bahkan tidak tersampaikan jika pertemuan tidak terjadi. Hal tersebut dapat membuat perkembangan pelajar menjadi terhambat. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka dibuatlah suatu aplikasi E-Learning (Sukamto, 2012).

Bentuk perkembangan teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah menggunakan *e-learning*. *E-learning* merupakan inovasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, tidak



hanya dalam penyampaian materi pembelajaran tetapi juga perubahan dalam kemampuan berbagai kompetensi peserta didik. Melalui *e-learning*, peserta didik tidak hanya mendengarkan uraian materi dari pendidik saja tetapi juga aktif mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya. Materi bahan ajar dapat divirtualisasikan dalam berbagai format sehingga lebih menarik dan lebih dinamis sehingga mampu memotivasi peserta didik untuk lebih jauh dalam proses pembelajaran (Wiwin Hartanto, tt: 2).

Dengan *e-Learning* seseorang dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses materi pelajaran setiap saat. Pemanfaatan komunikasi pada perangkat bergerak memungkinkan pengembangan fitur *e-Learning* ke dalam versi *mobile*. Penggunaan perangkat bergerak pada *e-Learning* memiliki beberapa keterbatasan seperti sumber daya, kapasitas penyimpanan, pengaksesan dan layar tampilan yang terbatas, disamping itu perangkat bergerak memiliki *platform* yang berbeda (Elda Belina P &Fakruddin Rizal Batubara, 2013: 76).

Pentingnya e-learning bagi pembelajaran dapat memudahkan guru untuk memfasilitasi belajar peserta didik. Sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan mudah untuk terwujud. Pembelajaran berbasis e-learning tentunya keniscayaan khususnya bagi pembelajaran. Hal ini penting untuk diuraikan secara detail. Maka fokus permasalahan pada makalah ini ialah mengelaborasi **Pembelajaran Berbasis E-learning**.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kualitatif. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah *library research* atau studi kepustakaan. Data dikumpulkan berdasarkan observasi dan studi dokumentasi. Sumber data pada penelitian ini adalah buku-buku, jurnal, berita ilmiah serta informasi-informasi lainnya yang mendukung terkumpulnya data penelitian ini. Analisis yang digunakan adalah analisis kualitatif. Data dipilih dan dipilah sesuai dengan kebutuhan sampai pada titik akhir data dapat ditafsirkan serta menghasilkan sebuah tafsiran yang komprehensif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Dasar E-Learning dalam pembelajaran

Konsep e-Learning membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi (*contents*) dan sistemnya. Dalam konsep ini, terjadi pengkombinasian antara pertemuan secara tatap muka dengan pembelajaran elektronik yang dapat meningkatkan kontribusi dan interaktifitas antar peserta didik. Melalui tatap muka peserta didik dapat mengenal sesama peserta didik dan guru pendampingnya. Keakraban ini sangat menunjang kerja kolaborasi mereka secara virtual, selain itu persiapan matang sebelum mengimplementasikan sebuah pembelajaran berbasis multimedia juga memegang peran penting demi kelancaran proses pembelajaran. Kedua hal ini menjadi faktor penting dalam proses pembelajaran yang selanjutnya kita sebut sebagai *e-learning*.

E-learning berasal dari perpadanan dua kata yakni e dan learning. "e" merupakan singkatan dari *electronic* dan *learning* adalah pembelajaran. Jadi E-learning secara harfiah dapat diartikan sebagai pembelajaran yang menggunakan

media elektronik, khususnya perangkat komputer. Istilah E-learning mengandung pengertian yang sangat luas, sehingga banyak pakar yang menguraikan tentang definisi E-learning dari berbagai sudut pandang. Tafiardi (2005: 87) mendefinisikan “E-learning sebagai pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika”. Fokus utama adalah proses belajarnya (learning) bukan pada “e” (electronic), karena perangkat elektronik hanya berperan sebagai alat bantu saja.

Peterson menjelaskan bahwa: “*define the e in E-learning from the perspective of the user is exploration, experience, engagement, ease of use, and empowerment*”. Secara sederhana, Horton mendefinisikan “*E-learning is the use of information and computer technologies to create learning experiences*”. Pendapat Horton tersebut dapat diartikan E-learning sebagai segala bentuk penggunaan informasi dan teknologi komputer untuk menciptakan pengalaman belajar. Definisi ini menekankan bagaimana pengalaman belajar diformulasikan, diorganisir, dan diciptakan melalui perangkat E-learning. Salah satu definisi yang cukup dapat diterima banyak pihak misalnya dari Darin E. Hartley [Hartley, 2001] yang menyatakan “E-learning merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media Internet, Intranet atau media jaringan komputer lain”. LearnFrame.Com dalam Glossary of E-learning Terms [Glossary, 2001] menyatakan suatu definisi yang lebih luas bahwa “E-learning adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar dengan media Internet, jaringan komputer, maupun komputer *standalone*”.

Tujuan dan manfaat E-Learning

E-learning mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan/materi pelajaran. Peserta didik dapat saling berbagi informasi atau pendapat mengenai berbagai hal yang menyangkut pelajaran atau kebutuhan pengembangan diri peserta didik. Selain itu, guru dapat menempatkan bahan-bahan belajar dan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik di tempat tertentu di dalam web untuk di akses oleh peserta didik. Sesuai dengan kebutuhan, guru dapat pula memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengakses bahan belajar tertentu maupun soal-soal ujian yang hanya dapat diakses oleh peserta didik sekali saja dan dalam rentangan waktu tertentu pula (Website Kudos, 2002, dalam Siahaan).

Secara lebih rinci, manfaat e-learning dapat dilihat dari 2 (dua) sudut, yaitu dari sudut peserta didik dan guru:

1) Sudut peserta didik

Dengan kegiatan e-learning dimungkinkan berkembangnya fleksibilitas belajar yang tinggi. Menurut Brown, 2000 (dalam Siahaan) ini dapat mengatasi siswa yang:

- a) Belajar di sekolah-sekolah kecil di daerah-daerah miskin untuk mengikuti mata pelajaran tertentu yang tidak dapat diberikan oleh sekolahnya,
- b) Mengikuti program pendidikan keluarga di rumah (*home schoolers*) untuk mempelajari materi yang tidak dapat diajarkan oleh orang tuanya, seperti bahasa asing dan ketrampilan di bidang komputer,
- c) Merasa phobia dengan sekolah atau peserta didik yang di rawat di rumah sakit maupun di rumah, yang putus sekolah tapi berminat melanjutkan pendidikannya,

maupun peserta didik yang berada di berbagai daerah atau bahkan yang berada di luar negeri, dan

d) Tidak tertampung di sekolah konvensional untuk mendapatkan pendidikan.

2) Guru

Menurut Soekartawi (dalam Siahaan) beberapa manfaat yang diperoleh guru adalah bahwa guru dapat:

a) Lebih mudah melakukan pemutakhiran bahan-bahan yang menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang terjadi,

b) Mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna peningkatan wawasannya karena waktu luang yang dimiliki relatif lebih banyak,

c) Mengontrol kegiatan belajar peserta didik. Bahkan guru juga dapat mengetahui kapan peserta didiknya belajar, topik apa yang dipelajari, berapa lama sesuatu topik dipelajari, serta berapa kali topik tertentu dipelajari ulang,

d) Mengecek apakah peserta didik telah mengerjakan soal-soal latihan setelah mempelajari topik tertentu, dan

e) Memeriksa jawaban peserta didik dan memberitahukan hasilnya kepada peserta didik.

Selain itu, manfaat e-learning dengan penggunaan internet, khususnya dalam pembelajaran jarak jauh antara lain:

1. Guru dan siswa dapat berkomunikasi dengan mudah dan cepat melalui fasilitas internet tanpa dibatasi oleh tempat, jarak dan waktu. Secara reguler atau kapan saja kegiatan berkomunikasi bisa dilakukan.

2. Guru dan siswa dapat menggunakan materi pembelajaran yang ruang lingkup (scope) dan urutan (sekuensnya) sudah sistematis terjadwal melalui internet.

3. Dengan e-learning dapat menjelaskan materi pembelajaran yang sulit dan rumit menjadi mudah dan sederhana. Selain itu, materi pembelajaran dapat disimpan di komputer, sehingga siswa dapat mempelajari kembali atau mengulang materi pembelajaran yang telah dipelajarinya setiap saat dan dimana saja sesuai dengan kebutuhannya.

4. Mempermudah dan mempercepat mengakses atau memperoleh banyak informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang dipelajarinya dari berbagai sumber informasi dengan melakukan akses di internet.

5. Internet dapat dijadikan media untuk melakukan diskusi antara guru dengan siswa, baik untuk seorang pembelajar, atau dalam jumlah pembelajar terbatas, bahkan misal.

6. Peran siswa menjadi lebih aktif mempelajari materi pembelajaran, memperoleh ilmu pengetahuan atau informasi secara mandiri, tidak mengandalkan pemberian dari guru, disesuaikan pula dengan keinginan dan minatnya terhadap materi pembelajaran.

7. Relatif lebih efisien dari segi waktu, tempat dan biaya.

8. Bagi pembelajar yang sudah bekerja dan sibuk dengan kegiatannya sehingga tidak mempunyai waktu untuk datang ke suatu lembaga pendidikan maka dapat mengakses internet kapanpun sesuai dengan waktu luangnya.

9. Dari segi biaya, penyediaan layanan internet lebih kecil biayanya dibanding harus membangun ruangan atau kelas pada lembaga pendidikan sekaligus memeliharanya, serta menggaji para pegawainya.

10. Memberikan pengalaman yang menarik dan bermakna bagi siswa karena dapat berinteraksi langsung, sehingga pemahaman terhadap materi akan lebih bermakna pula (meaningfull), mudah dipahami, diinga dan mudah pula untuk diungkapkan.
11. Kerja sama dalam komunitas online yang memudahkan dalam transfer informasi dan melakukan suatu komunikasi sehingga tidak akan kekurangan sumber atau materi pembelajaran.
12. Administrasi dan pengurusan terpusat sehingga memudahkan dalam melakukan akses atau dalam operasionalnya.
13. Membuat pusat perhatian dalam pembelajaran (Munir, 2000: 171-172).

Fungsi E-Learning dalam pembelajaran

Menurut Siahaan (2001: 57), setidaknya ada 3 (tiga) fungsi pembelajaran elektronik terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas (*classroom instruction*), yaitu:

1. Suplemen (tambahan)

Dikatakan berfungsi sebagai suplemen, apabila peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Dalam hal ini, tidak ada kewajiban/keharusan bagi peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran elektronik. Sekalipun sifatnya opsional, peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

2. Komplemen (pelengkap)

Dikatakan berfungsi sebagai komplemen, apabila materi elearning diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima siswa di dalam kelas (Lewis, 2002: 50-54). Sebagai komplemen berarti materi e-learning diprogramkan untuk menjadi materi *enrichment* (pengayaan) atau remedial bagi peserta didik di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional. sebagai *enrichment*, apabila peserta didik dapat dengan cepat menguasai/memahami materi pelajaran yang disampaikan guru secara tatap muka diberikan kesempatan untuk mengakses materi elearning yang memang secara khusus dikembangkan untuk mereka. Tujuannya agar semakin memantapkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran yang disajikan guru di kelas. Sebagai remedial, apabila peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan guru secara tatap muka di kelas. Tujuannya agar peserta didik semakin lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan guru di kelas.

3. Substitusi (pengganti)

Tujuan dari e-learning sebagai pengganti kelas konvensional adalah agar peserta didik dapat secara fleksibel mengelola kegiatan perkuliahan sesuai dengan waktu dan aktivitas lain sehari-hari. Ada 3 (tiga) alternatif model kegiatan pembelajaran yang dapat diikuti peserta didik:

- a) Sepenuhnya secara tatap muka (konvensional),
- b) Sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui internet, atau bahkan
- c) Sepenuhnya melalui internet.

Kelebihan dan Kekurangan E-Learning dalam Pembelajaran

Menurut Emphy dan Zhuang, ada beberapa keuntungan E-learning, antara lain: 1) Mengurangi biaya. Dengan menggunakan E-learning, kita menghemat

waktu dan uang untuk mencapai suatu tempat pembelajaran. Dengan E-learning kita dapat mengakses dari berbagai lokasi dan tempat. 2) Fleksibilitas waktu, tempat dan kecepatan pembelajaran. Dengan menggunakan E-learning, pengajar dapat menentukan waktu untuk belajar dimanapun. Dan pelajar dapat belajar sesuai dengan kemampuan masing-masing. Berbeda dengan belajar di kelas, dimana semua pelajar belajar dan berhenti pada waktu yang sama. 3) Standarisasi dan efektivitas pembelajaran. E-learning selalu memiliki kualitas sama setiap kali diakses dan tidak tergantung suasana hati pengajar. E-learning dirancang agar pelajar dapat lebih mengerti dengan menggunakan simulasi dan animasi.

Selain kelebihan yang dimiliki oleh E-learning, adapun kekurangan yang harus diketahui antara lain: 1) Pelajar harus memiliki komputer dan akses internet. 2) Pelajar juga harus memiliki keterampilan komputer dengan programnya, seperti *internet browser*, *email*, dan aplikasi *office*. 3) Koneksi internet yang baik, karena sangat dibutuhkan dalam pengambilan materi pelajaran. 4) Dengan tidak adanya rutinitas yang ada di kelas, maka pelajar mungkin akan berhenti belajar atau bingung mengenai kegiatan belajar dan tenggang waktu tugas, yang akan membuat pelajar gagal. 5) Pelajar akan merasa sangat jauh dengan instruktur. Karena instruktur tidak selalu ada untuk membantu pelajar, sehingga pelajar harus disiplin dan mengerjakan tugas secara mandiri tanpa bantuan instruktur. 6) Pelajar juga harus memiliki kemampuan menulis dan kemampuan berkomunikasi yang baik, karena pengajar dan pelajar tidak bertatap muka sehingga memungkinkan terjadinya salah pengertian dalam beberapa hal.

Menurut Emphy dan Zhuang, E-learning memiliki keterbatasan, sebagai berikut: 1) Budaya. Banyak orang yang kurang berminat untuk belajar. Kebanyakan orang telah terbiasa untuk mendengarkan materi yang dijelaskan oleh si pengajar dan menerimanya. 2) Investasi. Keuntungan dapat dimiliki oleh pengguna E-learning, namun penyedia program E-learning harus mengeluarkan biaya untuk membeli perangkat lunak dan perangkat keras sebagai pendukung E-learning tersebut. 3) Teknologi dan infrastruktur. Masalah teknologi dan infrastruktur cukup banyak, seperti kurangnya spesifikasi hardware pada komputer untuk mendukung E-learning, browser yang tidak sinkron, sampai penggunaan internet dengan kapasitas yang belum merata di seluruh wilayah. 4) Materi. Materi yang harus menggunakan fisik, tentu saja tidak dapat dimasukkan dalam aplikasi E-learning, seperti olahraga dan kesenian. Namun, *E-learning* dapat menjelaskan konsep-konsepnya lebih dahulu.

Tantangan dan Peluang Pembelajaran Berbasis E-Learning Bagi Dunia Pendidikan.

E-learning menjadi media pembelajaran yang sangat mendukung dan disukai oleh peserta didik. Kontennya pun menjadi stimulus bagi peserta didik untuk reaktif dan berinovasi melalui teknologi. Akan tetapi, *e-learning* tidak jauh dari kelemahan yang sekaligus menjadi tantangan bagi pendidikan Islam khususnya. Adapun kelemahan *e-learning* sekaligus tantangan bagi pendidikan Islam antara lain: 1) pengenalan dan pengetahuan mengenai budaya lain memungkinkan terjadinya proses akulturasi yang lebih cepat, hal ini dapat mengancam keberadaan budaya asli atau bahkan hilang dengan sekejap, 2) komunikasi antar budaya yang berbeda memungkinkan terjadinya

kesalahpahaman pada saat proses belajar berlangsung, 3) Jika pembelajaran dilaksanakan dengan kurang sempurna maka pembelajaran mengalami kegagalan, 4) ketersediaan biaya dan kesiapan SDM sekolah mesti memiliki kompetensi.

Kelemahan penggunaan *e-learning* bukanlah kenyataan yang mesti dihindari, tetapi mesti dicarikan usaha dan peluang pendidikan Islam masuk ke dunia tersebut, sehingga upaya tersebut menjadikan pendidikan Islam adalah satu-satunya pendidikan yang dapat memberikan langkah strategis dalam menghadapi dan meminimalisasi kelemahan *e-learning* yang dimaksud. Usaha dan peluang pendidikan Islam dalam mengembangkan model pembelajaran berbasis *e-learning* dapat berimplikasi pada reputasi pendidikan Islam yang selama ini dipandang sebelah mata oleh kalangan masyarakat yang realistis tanpa memandang daya tarik religi. Peluang yang didapatkan antara lain: 1) dapat menembus batas waktu dan tempat, 2) kemudahan dalam melakukan pembaharuan terhadap bahan ajar atau informasi yang akan disampaikan, 3) mempermudah hubungan antara peserta didik dengan nara sumber, 4) terbukanya kesempatan yang sangat luas untuk mempelajari budaya lain.

Adapun langkah strategis dalam menghadapi dan mengatasi dari dampak penggunaan *e-learning* antara lain:

1. Semua aspek yang menyangkut sistem pembelajaran harus dilaksanakan dengan sebaiknya seperti kebijakan, manajemen, kurikulum, proses pembelajaran dan SDM sekolah. Program pembelajaran *e-learning* tidak akan berjalan tanpa ada regulasi yang mendukung *e-learning* tersebut terimplementasi sebagaimana yang diharapkan. Tentunya membutuhkan dukungan lebih dari yang lainnya. Kebutuhan tersebut meliputi kebijakan yang representatif terhadap *e-learning*, manajemen yang berorientasi pada kebutuhan peserta didik dan kebutuhan masyarakat, kurikulum yang mengintegrasikan antara sains dan iptek, proses pembelajaran yang berbasis *student center*, dan sumber daya manusia yang memadai dan berkompeten dalam bidang teknologi.

2. Pengembangan SDM yang melek terhadap teknologi. Guru sebagai fasilitator tentunya sangat penting keberadaannya pada model pembelajaran *e-learning*, karena proses pembelajaran beroperasi dengan menggunakan pendekatan teknologi, maka guru yang mengajarnya pun mesti melek terhadap teknologi dan dapat memberikan pelayanan baik bagi peserta didiknya.

3. Penanaman etika berteknologi baik pada pendidik sebagai fasilitator dengan pendekatan agama, maupun pada peserta didik sebagai subjek belajar. Tidak sedikit penyalahgunaan teknologi membawa peserta didik ke dalam cara menikmati teknologi pada tayangan-tayangan yang berbau dan berkonteks pornografi. Walaupun pada saat pembelajaran tidak diajarkan cara mengaksesnya, setidaknya mereka dapat mengaksesnya secara mandiri. Pentingnya penerapan nilai-nilai etika berteknologi dan internalisasi nilai-nilai keagamaan kepada peserta didik dalam menggunakan teknologi sebijak mungkin atau penggunaan sesuai dengan norma yang berlaku baik yang diatur oleh hukum, kesusilaan, maupun agama sebagai penopang hidupnya.

4. Adanya motivasi dari peserta didik untuk menyelesaikan proses pembelajaran melalui media ini karena dalam sistem ini proses pembelajaran akan dipusatkan pada kemandirian peserta didik, sedangkan pendidik pada akhirnya akan bertindak sebagai fasilitator saja yang memandu peserta didik untuk mengontruksi informasi. Dari informasi itulah akan berubah bentuk menjadi pengetahuan dan pengalaman belajar bagi peserta didik.

5. Diperlukan biaya tambahan untuk operasional internet dan mengembangkan internet secara merata. Artinya, dalam setiap akses pembelajaran menggunakan akses internet, sarana yang disediakan dapat diakses oleh peserta didik sepanjang tempat dalam lingkup sekolah.

Implikasi E-Learning Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Madrasah.

Miarso (2004: 601) mengatakan (berkiblat dari meresume) hasil penelitian yang dilakukan oleh pemerintah Amerika Serikat pada tahun 1968, bahwa pembelajaran *E. Learning* (atau pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran) mampu membawa beberapa manfaat atau implikasi, sebagai berikut:

1. Meningkatkan produktivitas pendidikan dengan jalan: (a) memperlaju penahapan belajar; (b) membangun pendidik (guru, tutor) untuk menggunakan waktunya secara lebih baik; dan (c) mengurangi beban pendidik (guru, tutor) dalam menyajikan informasi, sehingga pendidik (guru, tutor) lebih banyak membina dan mengembangkan kegiatan belajar para warga belajar.

2. Memberikan kemungkinan pendidikan yang sifatnya lebih individual dengan jalan: (a) mengurangi kontrol pendidik (guru, tutor) dan tradisional; dan (b) memberikan kesempatan warga belajar untuk berkembang sesuai dengan kemampuan individu.

3. Memberikan dasar pembelajaran yang lebih ilmiah dengan jalan: (a) perencanaan program pembelajaran secara bersistem; dan (b) pengembangan bahan ajaran yang dilandasi penelitian.

4. Meningkatkan kemampuan pembelajaran dengan memperluas jangkauan penyajian, di satu sisi. Penyajian pesan dapat lebih konkrit, di sisi lain.

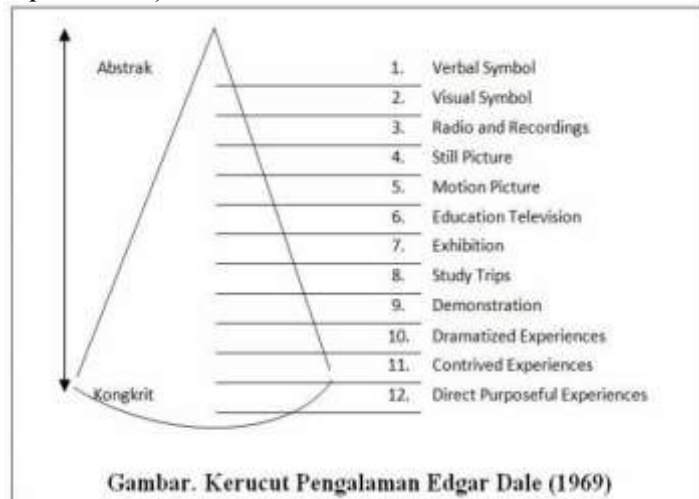
5. Memungkinkan belajar lebih akrab, karena dapat: (a) mengurangi jurang pemisah antara pelajaran di dalam dan di luar sekolah; dan (b) memberikan pengalaman tangan pertama.

6. Memungkinkan pemerataan pendidikan yang bermutu, terutama dengan: (a) dimanfaatkan bersama tenaga atau kejadian langka; dan (b) didatangkannya pendidikan kepada warga belajar yang memerlukan.

Dengan demikian, media dan sumber pembelajaran memainkan peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dan bahan sumber *E. Learning* yang sesuai bukan saja dapat membantu penyampaian isi pelajaran, tetapi juga dapat menarik minat warga belajar dalam mengikuti pembelajaran dan membuat warga belajar menjadi tidak bosan. Hal ini selaras dengan pendapat

Gagne dan Briggs (1979) bahwa *E. Learning* sebagai alat untuk merangsang pembelajaran.

Implementasi *E. Learning* dalam pembelajaran harus berdasarkan nilai pengalaman, hal ini sebagaimana dirinci Edgar Dale (1978), yaitu ada 12 (dua belas) tingkatan pengalaman. Tingkatan paling tinggi nilainya adalah pengalaman yang paling konkrit dan yang paling rendah adalah pengalaman yang paling abstrak, seperti yang telah ia gambarkan dalam "kerucut pengalaman (*the cone of experiences*)" di bawah ini:



Gambar. Kerucut Pengalaman Edgar Dale (1969)

Berdasarkan kerucut pengalaman Dale, pengalaman yang paling tinggi nilainya adalah *Direct Purposeful Experiences*, yaitu pengalaman yang diperoleh dari hasil kontak langsung yang secara sadar dilakukan dan ada tujuan tertentu dengan lingkungan, obyek, binatang, manusia dan sebagainya. Tingkatan kedua adalah pengalaman yang diperoleh dari kontak melalui model, benda tiruan atau simulasi (*Contrived Experiences*). Pengalaman tingkat berikut dan seterusnya adalah *Dramatized Experiences*, yaitu pengalaman yang diperoleh melalui permainan (permainan pembelajaran), sandiwara boneka, permainan peranan, dan drama sosial atau psikologis. *Demonstration* diperoleh melalui pertunjukan baik dengan cara melihat maupun melakukan sendiri. *Study Trips* melalui karya wisata, *Exhibition* melalui menyaksikan pameran. *Education Television* melalui televisi pendidikan. *Motion Picture* melalui gambar atau film hidup, atau bioskop. *Still Picture* melalui gambar mati, *slide* atau fotografi. *Radio and Recordings* melalui siaran radio atau rekaman suara (*audio recording*). *Visual Symbol* melalui simbol yang dapat dilihat seperti grafik, bagan atau diagram, dan *Verbal Symbol* diperoleh melalui penuturan dengan kata-kata.

Kerucut itu menggambarkan tentang arti dan kedalamnya pengalaman yang diperoleh berdasarkan tingkatan di muka. Artinya, bahwa tutor dalam pembelajaran harus mampu mempertimbangkan dan atau memilih metode yang layak digunakan selama pembelajaran. Jika hal ini bisa dilakukan oleh tutor maka pembelajaran itu akan berjalan sesuai harapan, seperti yang tersirat pada tabel, bahwa pengalaman nomor 1 (satu) adalah yang paling tinggi nilainya dan nomor terakhir paling rendah. Ternyata pembelajaran melalui kata-kata mempunyai nilai

yang sangat rendah dalam alur pengalaman manusia. Mengapa demikian? Karena, kata-kata yang disampaikan oleh pendidik belum tentu akan mampu dipahami sepenuhnya oleh warga belajar, di satu sisi.

Di sisi yang lain, karena kata-kata yang disampaikan oleh tutor masih bersifat abstrak. Artinya, warga sekolah masih menginterpretasikan kata-kata yang telah diterima tersebut. Di dalam menginterpretasikan kata-kata yang diterima setiap warga belajar tidaklah sama. Oleh karena itu, agar pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang lebih berarti bagi warga belajar, perlu dipikirkan bentuk-bentuk *E.Learning* tertentu yang dapat membawa peserta didik kepada pengalaman yang lebih kongkrit (Muhammad Ali, 2007: 89-91). Dengan demikian, bahwa penggunaan *E.Learning* mampu memberi beberapa keuntungan. Sebab, bahasa yang makin abstrak makin sulit dipahami dan makin kurang nilai pendidikan, kurang dapat melekat dalam memori warga belajar. Sebaliknya, bahasa yang makin kongkrit, makin dapat dirasakan dan dapat memberi nilai pendidikan, karena dapat melekat, tidak mudah lupa dan memberi kesan yang lebih mendalam.

SIMPULAN

Konsep dasar e-learning sesungguhnya antara lain: 1) memiliki konten yang relevan dengan tujuan pembelajaran; 2) menggunakan metode instruksional, misalnya penyajian contoh dan latihan untuk meningkatkan pembelajaran; 3) menggunakan elemen-elemen media seperti kata-kata dan gambar-gambar untuk menyampaikan materi pembelajaran; 4) memungkinkan pembelajaran langsung berpusat pada pengajar (*synchronous e-learning*) atau di desain untuk pembelajaran mandiri (*asynchronous e-learning*); 5) membangun pemahaman dan keterampilan yang terkait dengan tujuan pembelajaran baik secara perseorangan atau meningkatkan kinerja pembelajaran kelompok. Adapun tantangan dan peluang pembelajaran Bahasa Inggris berbasis e-learning antara lain Adapun kelemahan *e-learning* sekaligus tantangan bagi pendidikan Islam antara lain: 1) pengenalan dan pengetahuan mengenai budaya lain memungkinkan terjadinya proses akulturasi yang lebih cepat, hal ini dapat mengancam keberadaan budaya asli atau bahkan hilang dengan sekejap, 2) komunikasi antar budaya yang berbeda memungkinkan terjadinya kesalahpahaman pada saat proses belajar berlangsung, 3) Jika pembelajaran dilaksanakan dengan kurang sempurna maka pembelajaran mengalami kegagalan, 4) ketersediaan biaya dan kesiapan SDM sekolah mesti memiliki kompetensi. langkah strategis dalam menghadapi dan mengatasi dari dampak penggunaan *e-learning* antara lain: 1) Semua aspek yang menyangkut sistem pembelajaran harus dilaksanakan dengan sebaiknya seperti kebijakan, manajemen, kurikulum, proses pembelajaran dan SDM sekolah. 2) Pengembangan SDM yang melek terhadap teknologi. 3) Penanaman etika berteknologi baik pada pendidik sebagai fasilitator dengan pendekatan agama, maupun pada peserta didik sebagai subjek belajar. 4) Adanya motivasi dari peserta didik untuk menyelesaikan proses pembelajaran melalui media. 5) Diperlukan biaya tambahan untuk operasional internet dan mengembangkan internet secara merata.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. 2007. *Pendidikdalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Clark, R.C. & Mayer, R.E. 2008. *E-learning and the science of instruction: proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning, second edition*. San Francisco: John Wiley & Sons, Inc.
- Danim, Sudirman. 2008. *Media Komunikasi Pendidikan; Pelayanan Profesional Pembelajaran dan Mutu Hasil Belajar [Proses Belajar Mengajar di Perguruan Tinggi]*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Efferndi, Empty. 2005. *E-Learning Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta
- Elda Belina P dan Fakruddin Rizal Batubara. *Jurnal Teknik elektro: Perancangan dan implementasi aplikasi E-learning versi mobile berbasis android*, vol 4 no 3.
- Lewis, C. 2002. Driving factors for e-learning: An organisational perspective. *Perspectives*, h. 50–54
- Miarso, Yusuf Hadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana.
- Munir. 2009. *Pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Ramayulis. 2005. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Kalam Mulia.
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi, mengembangkan profesionalitas guru*, Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: Raja Grafindo.
- Seok, Soonhwa. 2008. *International Journal on ELearning, Proquest: The aspect of e-learning*.
- Siahaan, S. 2001. *E-Learning (Pembelajaran Elektronik) Sebagai Salah Satu Alternatif Kegiatan Pembelajaran*, Jakarta: Balitbang Depdiknas,
- Suharyanto dan Adele B. L. Mailangkay. 2016. *Jurnal Ilmiah Widya: Penerapan e-learning sebagai alat bantu mengajar Dalam dunia pendidikan*, Volume 3 Nomor 4.
- Sukanto, Binar Cipta Anggara. 2012. *Jurnal Teknik Elektro: E-learning Jaringan Komputer Berbasis Web dan Aplikasi Mobile*, Vol.1 No. 2
- Sulistyo Hanum, Numiek. 2013. *Jurnal Pendidikan Vokasi: Keefektifan e-learning sebagai media pembelajaran (studi evaluasi model pembelajaran e-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto) , Vol 3, Nomor 1, Februari 2013*
- Susanti, Erma dan Muhammad Sholeh. 2008. *Jurnal Teknologi: Rancang bangun aplikasi e-learning*, Vol. 1, No. 1.
- Tafiardi. Meningkatkan Mutu Pendidikan Melalui E-Learning. *Jurnal Pendidikan Penabur* - No.04/ Th.IV/ Juli 2005, h. 87.