

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING DI ERA NEW NORMAL

Endar Sulistyowati¹, Dona Fitriawan²

¹ STKIP Kumala Metro Lampung, ² Universitas Tanjungpura

E-mail: endar.sulistyowati@kumala.ac.id 1)
donafitriawan@fkip.untan.ac.id 2)

Abstract

The Indonesian government has begun to issue policies for implementing the new normal in various sectors, including the education sector. This of course makes the public must be able to condition the situation with the new rules made by the government. The rapid development of the world of education cannot be separated from the use of increasingly sophisticated technology. Global demands always demand the world of education to be in line with the development of information and communication technology for the world of education, especially in the learning process. For this reason, this study aims to (1) provide alternative learning media for lecturers and students using e-learning, (2) find out the benefits of educational technology with e-learning as a learning medium in the new normal era.

Keyword : e-learning media, google classroom, new normal

PENDAHULUAN

Berbicara mengenai pendidikan yang selalu menjadi topik hangat dalam setiap perdebatan dalam menghadapi era new normal. Hal ini berdampak pada dunia pendidikan yang akhirnya harus meliburkan peserta didiknya dan berubah yang awalnya pembelajaran secara tatap muka menjadi pembelajaran daring atau secara online yang berbasis digital.

Pembelajaran secara online oleh pendidik dengan peserta didiknya yang berada dalam salah satu aplikasi internet seperti *zoom*, *google classrom*, grup *whatsapp* dan sebagainya dan melakukan interaksi satu sama lain seperti pembelajaran yang dilakukan didalam kelas. Sedangkan ketika dalam keadaan new normal pembelajaran merupakan adaptasi dari kondisi yang semua orang terpaksa melakukannya. Meskipun pada

kenyataannya, kegiatan pembelajaran *e-learning* sudah dilakukan dalam waktu yang cukup lama oleh hampir semua perguruan tinggi negeri maupun swasta.

Hal ini menjadi salah satu tantangan pendidikan yang dihadapi saat ini adalah melakukan penyesuaian di era normal yang masih dalam keadaan daring atau online. Oleh karena itu yang menjadi salah satu solusi yang ditawarkan agar proses pembelajaran di era new normal ini tetap berjalan tanpa mengabaikan tugas pendidik sebagai pengajar. Dengan kata lain, hal yang dibutuhkan ketika melakukan pembelajaran agar penggunaan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi pendidik agar tetap dapat menjalankan tugas sebagai mana mestinya.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, diperoleh fakta bahwa pembelajaran mandiri

melalui *e-learning* dapat memotivasi mahasiswa untuk dapat menganalisa pengetahuan, dapat menggali, mengolah informasi dan memanfaatkan teknologi dengan semaksimal mungkin, Mahasiswa dapat mengeksplorasi ilmu pengetahuannya yang akhirnya membuat mahasiswa mampu untuk membangun kreatifitas belajarnya dan meningkatkan hasil belajarnya (Sulistiyowati, 2021)

Adapun tujuan pada penelitian ini yaitu (1) menyediakan alternatif media pembelajaran bagi dosen dan mahasiswa dengan menggunakan *e-learning*, (2) mengetahui manfaat teknologi pendidikan dengan *e-learning* sebagai media pembelajaran di era new normal.

Berdasarkan studi kelayakan baik secara teknis maupun secara operasional yang telah dilakukan sudah memenuhi standar. Studi kelayakan secara teknis baik dosen dan mahasiswa dapat mengakses apa saja yang diperlukan dalam pembelajaran *e-learning*, misalnya seperti pengaturan jadwal mata pelajaran, tugas-tugas yang diberikan dosen maupun hal lain yang berkaitan dengan teknis pembelajaran. Sedangkan untuk studi kelayakan secara operasional. Sehingga dosen dapat dengan mudah memberikan tugas mandiri kepada mahasiswa sehingga mahasiswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran.

Media pembelajaran *e-learning* penting untuk mengembangkan pengetahuan dan kreatifitas bagi dosen maupun mahasiswa. Hal ini sesuai dengan Misi STKIP Kumala Lampung Metro menjadi perguruan tinggi yang unggul bagi terbentuknya ilmu keguruan dan ilmu pendidikan yang menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Melalui penelitian ini

menargetkan akan banyak dosen dan mahasiswa yang mendapatkan banyak manfaat pendidikan teknologi dari media pembelajaran *e-learning*. Media ini juga mudah dalam penggunaannya dan sangat dibutuhkan dalam pembelajaran secara daring atau online.

KAJIAN PUSTAKA

Menurut Onno (2002), *e-learning* adalah sebuah teknologi informasi yang memudahkan kita melakukan pembelajaran secara online. Pembelajaran *e-learning* diartikan sebagai berikut : According (Moore, 2011) *E-learning is all learning supported by technology that uses teaching and learning tools in which there are computer-aided instructions carried out by practitioners to students according to what they want to be informed about.*

Menurut (Ananda : 2018) tentang manfaat dari *e-learning* adalah: 1) Fleksibilitas, artinya pembelajaran *e-learning* dapat di gunakan dimapun dan kapanpun kita ingin mengaksesnya asalkan harus disambungkan dengan layanan internet; 2) Independent Learning *E-learning*, artinya peserta didik diberikan kesempatan untuk dapat mengatur sistem pembelajarannya sendiri, kapan mereka akan ngerjakan dan mengumpulkan tugasnya.; 3) Biaya , artinya biaya yang harus dikeluarkan dalam pembelajaran *e-learning* bisa lebih hemat. Contohnya seperti: biaya transportasi, biaya administrasi pengelolaan, biaya instruktur dan sebagainya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif-eksploratif. Penelitian ini dilakukan di Prodi Ekonomi semester 4 di STKIP Kumala Lampung Metro tahun akademik 2020/2021. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, kuisisioner dan wawancara dengan dosen dan mahasiswa yang mengikuti perkuliahan ekonomi makro. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi, lembar angket dan wawancara. Teknik Analisis data dengan mengeksplorasi instrumen observasi, angket dan wawancara yang telah dilakukan.

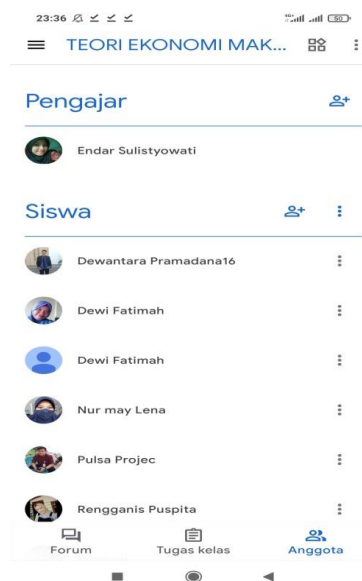
PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Sekian banyak macam pembelajaran *e-learning*, salah satunya adalah *Google Classroom*. *Google Classroom* adalah suatu ruang yang dibuat sebagai tempat atau wadah bagi praktisi dan siswa dalam melakukan pembelajaran online. *Google Classroom* juga merupakan salah satu upaya dalam rangka menemukan alternatif pembelajaran tanpa adanya kontak langsung diantara kedua belah pihak tetapi pembelajaran masih tetap berjalan seperti biasa (Julia, Mahrita 2019:156). Aplikasi *Google Classroom* juga merupakan salah satu sarana dalam pemberian tugas dan pengumpulan tugas juga dapat dilakukan, bahkan guru dapat mengetahui siapa saja dan kapan waktu peserta didik mengumpulkan tugasnya.

Kelebihan dalam menggunakan aplikasi *google classroom* sebagai berikut: 1) Desainnya sangat sederhana dan mudah untuk digunakan 2) Berbasis

cloud : *Google classroom* muncul dengan menghadirkan teknologi yang lebih profesional dan otentik; 3) *Fleksibel* : aplikasi ini dapat digunakan dimanapun dan kapanpun; 4) *Responsif*, Mudah digunakan pada perangkat mobile manapun (Ernawati 2018:18).

Berikut ini merupakan beberapa gambaran tentang tahapan dan kegiatan yang dilakukan didalam aplikasi *google classroom* di dalam pembelajaran.



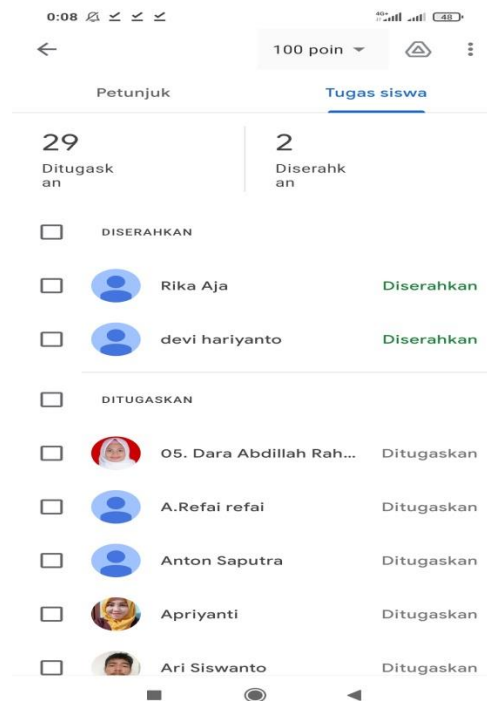
Gambar 1. Tampilan utama pada aplikasi *google classroom*

Gambar di atas merupakan tampilan utama pada aplikasi *google classroom* pada mata kuliah ekonomi makro. Didalamnya sudah ditampilkan anggota yang merupakan dosen dan mahasiswa prodi pendidikan ekonomi semester 4. Kemudian di bagian bawah juga terdapat laman forum diskusi, laman pengumpulan tugas dan laman anggota.



Gambar 2. Tampilan penambahan materi pembelajaran pada aplikasi *google classrom*

Gambar berikutnya merupakan salah satu rancangan pembelajaran *e-learning* dengan metode *google classrom* yang didalamnya terdapat kelas-kelas sesuai dengan mata kuliah yang diajarkan, kemudian ditambahkan materi *power point* pembelajaran didalamnya. Untuk materi sendiri bisa disimpan secara *offline* sehingga ketika sedang tidak terhubung dengan layanan *internet* masih tetap bisa digunakan.



Gambar 3. Tampilan penempatan tugas mahasiswa pada aplikasi *google classrom*

Selain penambahan materi, terdapat laman pemberian tugas lengkap dengan masa tenggang yang diberikan dosen. Hal dimaksudkan juga melatih kedisiplinan mahasiswa dalam mengerjakan tugasnya.

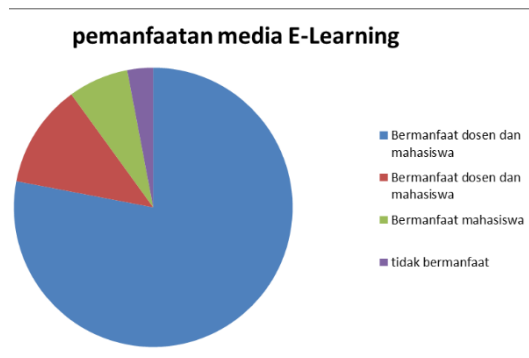
Aplikasi *google classrom* merupakan salah satu inovasi yang diciptakan untuk memudahkan pendidik dan peserta didik dalam mengoptimalkan pembelajaran di era new normal sekarang ini. Peserta didik dapat memaksimalkan kinerjanya secara mandiri, berlatih untuk berpikir kreatif dan inovatif dalam pembelajaran.

Hanum (2013) menjelaskan jika pembelajaran *E-learning* juga dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa, karena guru dan peserta didik dapat memperluas pengetahuan mereka dengan menemukan bahan ajar baru terkait dengan informasi

yang beragam yang bisa diakses melalui jaringan internet.

Hubungan yang terjalin dengan baik antara dosen dan siswa juga bisa direalisasikan dengan adanya forum diskusi, mereka bisa berbagi bahan ajar tertentu dan soal-soal ujian maupun berbagi video bagaimana cara mengerjakan soal tersebut dengan mudah. Walaupun pembelajaran tidak dilakukan dengan tatap muka, tetapi pembelajaran di kelas dapat terealisasikan dengan baik dalam aplikasi *google classrom* (Sulistiyowati, 2021).

Berikut hasil wawancara dan survei terhadap dosen dan mahasiswa dalam penggunaan E-Learning selama era new normal.



Gambar 4. Diagram data pemanfaatan *e-learning* bagi mahasiswa dan dosen

Data berikut ini menggambarkan bahwa pembelajaran *E-Learning* memiliki manfaat yang cukup baik bagi mahasiswa dan dosen. Manfaat, pertama adalah manfaat praktis dan akses mudah, selama jaringan internet memadai maka pembelajaran *e-learning* dapat diakses dengan mudah dimanapun dan kapanpun. Kedua, *Independent Learning E-learning* artinya melatih kemandirian mahasiswa. Pembelajaran *E-learning* menjadikan mahasiswa untuk dapat terlibat aktif dalam pembelajaran.

Dapat mengerjakan semua tugas yang diberikan dosen secara mandiri dan mampu beradaptasi dengan pengetahuan secara lebih cepat. Ketiga, adalah hemat biaya, pengurangan biaya yang dimaksud tidak hanya dari segi finansial akan tetapi juga dari segi non-finansial. Contohnya seperti: biaya transportasi, biaya administrasi pengelolaan, biaya instruktur dan sebagainya

Berdasarkan wawancara dengan beberapa mahasiswa Ekonomi di STKIP Kumala ternyata media pembelajaran *e-learning* juga menimbulkan beberapa permasalahan, diantaranya seperti kesulitan dalam mengakses jaringan internet, khususnya bagi yang berada di daerah yang jauh dari jangkauan internet. Selain itu untuk mendownload tugas berupa video, ppt maupun link menyebabkan pemborosan kuota. Karena daftar mata kuliah yang harus diakses tidak hanya satu tapi banyak jumlahnya. Ada juga beberapa siswa yang mengatakan bahwa mereka tetap menginginkan pembelajaran secara tatap muka, karena keterbatasan kuota tersebut menjadikan penyerapan pembelajaran kurang maksimal.

Selain terkendala masalah jaringan internet juga mahasiswa merasa jenuh dengan pembelajaran online, berbeda dengan pembelajaran langsung yang bisa lebih menarik dan hidup karena interaksi antara peserta didik dengan guru terjadi secara langsung. Oleh sebab itu perlu dilakukan terobosan yang lebih inovatif dalam hal pemanfaatan media pembelajaran lain maupun dengan gaya belajar pendidikannya.

Hal ini sesuai dengan penelitian-penelitian sebelumnya

yaitu: 1) Nurgiansyah (2021) tentang pemanfaatan *E- Learning* dalam pembelajaran disekolah; 2) Fitriawan, Dona & Sulistyowati (2022) tentang keefektifan pembelajaran daring melalui *google classroom* yang diterapkan di perguruan tinggi; 3) tentang analisis penggunaan aplikasi *Google classroom* dan pengaruhnya terhadap kinerja dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam penggunaan aplikasi *Google classroom* digunakan oleh mahasiswa dan dosen dan bermanfaat dalam implementasi menunjukkan penilaian yang tinggi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang diperoleh adalah: 1) Media Pembelajaran *E-learning* dapat dijadikan salah satu alternatif dari banyaknya media pembelajaran yang dapat digunakan oleh dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran, (2) Penggunaan Media Pembelajaran *E-learning* dengan dapat memberikan manfaat yang baik bagi dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran di era new normal.

Pengaplikasian pembelajaran Media *E-learning* harus diimbangi dengan jaringan kuota internet yang memadai agar pembelajaran dapat dilakukan dengan maksimal. Selain itu saran dari peneliti agar penggunaan Media pembelajaran *E-learning* dapat diaplikasikan pada mata kuliah lain dalam rangka meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, H. E., (2018). Penggunaan Model Pembelajaran E-learning Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Warta Edisi* : 56.
- Ernawati. 2018. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Classroom Terhadap Kualitas Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan". Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Fitriawan, Dona & Sulistyowati (2022) The Effect of Online learning using online Media On learning Achievement. *PROXIMAL* 5 (1) 1-9.
- Hanum, N.S., (2013). Keefetifan E-learning sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1).
- Julia, Mahrita. 2019. Penggunaan Aplikasi Google Classroom dalam Pembelajaran Matematika Tipe Think Pair Share di SMKN 3 Banjarmasin. Makalah. Dalam: SEMPIKA II di Pendidikan Matematika FKIP Lambung Mangkurat Banjarmasin, 12 Oktober.
- Moore, J.L., Dickson-Deane, C., Galyen, K., 2011. E-Learning, online learning and distance learning environments: are they the same? *Internet High. Educ.* 14, 129–135. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2010.10.001>.

- Nurgiansyah, T.Heru. (2021) Pemanfaatan E-Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. NTECH: Journal of Information Technology Vol. 2, No. 2
- Onno W. Purbo (2002). Teknologi e-Learning. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Rosenberg, M. J. (2001). E-learning: Strategies for delivering knowledge in the digital age. New York: McGraw-Hill.
- Song, (2012). Improving Online Learning: Student Perceptions of Useful and Challenging Characteristics. *The Internet and Higher Education*, 7(3), 59–70. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2003.11.003>
- Sulistyowati (2021) Pengaruh Model Pembelajaran IOC Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal AlphaEuclidEdu* 2.