

IMPLEMENTASI E-LEARNING DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN PGMI IAIN SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI

Al Ihwanah, M.Pd.I.

(Dosen PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Sulthan Thaha Saifuddin
Jambi)

Abstrak

Kemajuan teknologi telah berpengaruh besar pada dunia pendidikan. Seiring kemajuan tersebut, PGMI IAIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi berusaha mengembangkan kegiatan pembelajaran dengan implementasi e-learning. E-learning merupakan terobosan baru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. E-learning yang diimplementasikan di PGMI IAIN STS Jambi berfungsi memfasilitasi dosen untuk berinteraksi dengan mahasiswa tanpa mengenal tempat dan tanpa mengenal waktu. E-learning ini bertujuan selain dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa juga dapat melatih mahasiswa untuk lebih mandiri dalam meningkatkan soft skillnya. Melalui e-learning, dosen dapat menjadi fasilitator bagi mahasiswa yang melakukan diskusi online. Adapun tema diskusi online dapat disepakati ketika tatap muka di kelas. Meskipun demikian, e-learning di sini sama sekali tidak bermaksud untuk menggantikan pembelajaran di kelas, melainkan untuk menambah waktu pembelajaran saja. Hal ini dilakukan karena bagaimanapun juga, interaksi pembelajaran secara langsung di kelas dan interaksi pembelajaran secara online via e-learning masing-masing memiliki kelebihan dan kelemahan. Sehingga keduanya tetap dilaksanakan guna saling melengkapi satu sama lain. Hal ini dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Kata Kunci: pembelajaran, implementasi, e-learning

PENDAHULUAN

Era Globalisasi telah memberi pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Kecanggihan teknologi telah menawarkan transformasi pembelajaran, yaitu dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis IT. Pembelajaran berbasis IT pun muncul untuk memudahkan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran ini menggunakan media website yang telah di setting secara khusus, yaitu website e-learning. Di tingkat pendidikan tinggi, e-learning digunakan untuk menambah materi dan atau mengganti kekurangan tatap muka antara dosen dan mahasiswa yang berhalangan hadir karena suatu hal.

Pemanfaatan e-learning dalam kegiatan pembelajaran ini semakin gencar digalakkan setelah disahkannya Surat Keputusan Menteri Departemen Nasional tahun 2001. SK Mendiknas ini memotivasi Perguruan Tinggi untuk menyelenggarakan

pendidikan jarak jauh (*dual mode*). Beberapa perguruan tinggi juga telah memberikan respon baik seperti menyelenggarakan berbagai pelatihan tentang pengembangan bahan belajar elektronik dan mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran di kelas terkadang belum bisa melibatkan mahasiswa secara aktif dalam proses menggali informasi sebagaimana tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Ini disebabkan karena keterbatasan waktu tatap muka, atau dosen berhalangan hadir oleh karena kesibukan dosen mengikuti pelatihan, seminar atau workshop dan sejenisnya.

Selain itu, ketergantungan mahasiswa terhadap materi yang diberikan dosen juga masih cukup tinggi karena baru sebagian kecil mahasiswa yang sadar dan mau mencari referensi dari literatur yang disediakan perpustakaan. Hal ini menyebabkan pengetahuan dan soft skill mereka masih terbatas dan perlu dikembangkan lebih lanjut. Untuk mengganti tatap muka atau bahkan menambah jam perkuliahan di hari atau jam lain sering mengalami kendala oleh karena jumlah ruang kelas terbatas dan padat dengan jadwal kelas, benturan dengan jam kuliah jurusan lain juga jadwal kuliah mahasiswa yang sangat padat. Untuk itu pemanfaatan e-learning menjadi alternatif yang tak bisa dipungkiri lagi. E-learning ini bertujuan selain dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa juga dapat melatih mahasiswa untuk lebih mandiri dalam meningkatkan soft skillnya. Mengingat IAIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi merupakan salah satu Perguruan Tinggi Negeri di Provinsi Jambi dan juga telah menerapkan sistem penjaminan mutu berbasis ISO 9001:2008, Sistem Perkuliahan berbasis e-learning di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) IAIN Sulthan Thaha Saifuddin (STS) Jambi menjadi suatu hal yang urgen untuk diimplementasikan.

PEMBAHASAN

1. Sejarah dan Perkembangan E-learning

Perkembangan zaman telah mengantarkan pada kemajuan teknologi yang semakin canggih, terutama kemajuan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang menjadikan dunia semakin kecil. Interaksi antar negara dan antar bangsa menjadi semakin mudah sehingga menjadi semakin intensif. Demikian juga interaksi antar daerah di suatu negara, seperti yang terjadi di Indonesia. Pengaruh kemajuan TIK telah memasuki semua lini, terutama dalam ranah pendidikan. Selain bidang kehidupan yang lain, bidang pendidikan telah memperoleh

manfaat yang besar berkaitan dengan kecanggihan TIK dalam mengolah dan menyebarkan informasi.

Secara umum, aplikasi internet terbagi menjadi dua jenis, *synchronous system* dan *asynchronous system*. *Synchronous system* merupakan aplikasi yang berjalan secara waktu nyata dimana seluruh pengguna dapat berkomunikasi dalam waktu yang sama, seperti chatting dan video conference. Sedangkan *asynchronous system* merupakan aplikasi yang tidak tergantung pada waktu tertentu, dimana seluruh pengguna dapat mengakses ke sistem dan melakukan komunikasi antar mereka disesuaikan dengan waktunya masing-masing, tidak harus bersamaan, seperti e-mail (Davidson dan Rasmuen, 2006: 10). Sebagai contoh, TIK telah mengantarkan dunia pendidikan untuk melakukan sebuah terobosan baru dengan penerapan internet dalam proses pembelajaran, atau yang lebih dikenal dengan istilah e-learning.

E-learning pertama kali dipopulerkan oleh Universitas of Illinois di Urbana-Champaign pada tahun 1960. E-learning pada masa itu diawali dengan dicetuskannya program CBT (*Computer Based Training*) pertama yang dikenal juga dengan nama PLATO (*Programmed Logic for Automated Teaching Operation*). Pada awalnya program ini dibuat untuk para mahasiswa, akan tetapi pada akhirnya program ini disosialisasikan dan digunakan oleh hampir seluruh sekolah-sekolah yang ada di sana. Dengan kata lain, e-learning sudah digunakan pada tahun tersebut, yaitu 1960. Meskipun demikian, sistem e-learning pada masa itu baru sebatas menyampaikan informasi kepada mahasiswa atau siswa saja. Pada era 1970-an e-learning mulai bersifat interaktif. Ini ditandai dengan sistem pendidikan yang telah berfokus pada pembelajaran jarak jauh. Pada saat sebelum e-learning diberlakukan, materi pembelajaran disampaikan melalui pos dan komunikasi dilakukan menggunakan surat-menyurat. Selanjutnya salah satu Universitas di Inggris mulai menawarkan komunikasi interaktif melalui internet yaitu menggunakan email.

a. Era CBT tahun 1990

Pada saat CBT sedang marak digunakan, dicetuskan juga aplikasi e-learning yang berjalan dalam PC *standlone* atau dalam bentuk CD-ROM mulai gencar pula digunakan. CD-Rom ini berisi materi pembelajaran dalam bentuk tulisan dan multimedia (audio dan video) dalam format mov, mpeg-1 dan avi.

b. CBT dalam bentuk paket

Pada tahun 1994, seiring dengan sambutan masyarakat yang sangat antusias dengan CBT ini sehingga materi pembelajaran dikemas lebih menarik lagi berupa paket-paket yang diproduksi secara besar-besaran. Produksi paket tersebut terus dilakukan sampai pada masa berkembangnya komputer dan internet.

c. Era LMS tahun 1997

Perkembangan internet semakin pesat dan kebutuhan akan informasi yang cepat dan akurat juga semakin dirasakan penting oleh masyarakat dunia. Oleh karena itu dibuatlah *Learning Management System* (LMS).

d. LMS berbasis web

Pada tahun 2000, LMS berkembang menjadi aplikasi e-learning berbasis web. LMS berbasis web ini akhirnya digabungkan dengan situs-situs informasi majalah dan surat kabar. Adapun isi LMS ini adalah perpaduan multimedia, video streaming dan penampilan interaktif dalam berbagai pilihan format data.

Implementasi e-learning dalam dunia pendidikan memberikan sejumlah manfaat (Wena, 209: 213) yaitu sebagai berikut:

a. Manfaat bagi peserta didik

Peserta didik dapat memperoleh fleksibilitas belajar secara lebih optimal serta dapat melakukan komunikasi dengan guru secara lebih intensif.

b. Manfaat bagi Pendidik

- 1) Pendidik akan lebih mudah melakukan update bahan-bahan pembelajaran sesuai dengan tuntutan zaman.
- 2) Pendidik juga akan memiliki waktu luang yang lebih banyak sehingga bisa dimanfaatkan untuk melakukan penelitian dan kegiatan-kegiatan pendidikan lainnya yang dapat meningkatkan wawasan atau pengetahuannya
- 3) Pendidik dapat mengontrol kebiasaan belajar peserta didik.
- 4) Pendidik lebih mudah dalam melakukan kontrol terhadap peserta didik yang telah mengumpulkan jawaban soal latihan atau yang belum mengumpulkan.
- 5) Pendidik dapat memeriksa jawaban peserta didik dan dapat menginformasikan hasilnya.

c. Manfaat bagi Instansi (sekolah atau perguruan tinggi)

- 1) Tersedianya bahan ajar atau materi pembelajaran yang telah divalidasi sesuai dengan bidangnya
- 2) Ada pengembangan materi pembelajaran sesuai pokok-pokok materi dan tujuan pembelajarannya
- 3) Sebagai pedoman praktis implementasi pembelajaran sesuai kondisi dan karakteristik pembelajaran.
- 4) Memotivasi sikap kerja sama antara pendidik dengan pendidik dan antara pendidik dengan peserta didik dalam memecahkan persoalan-persoalan terkait pelaksanaan pembelajaran.

Selain manfaat tersebut, e-learning juga memiliki sejumlah kelemahan. Adapun kelemahan e-learning menurut Bullen dan Beam sebagaimana dikutip oleh Rusman (2012: 352) adalah sebagai berikut:

- a. E-learning terkadang dapat membuat interaksi antara pendidik dan peserta didik menjadi berkurang. Hal ini dapat memicu keterlambatan pembentukan nilai (*value*) dalam proses pembelajaran.
- b. Cenderung menimbulkan aspek bisnis atau komersil dan mengesampingkan aspek aspek akademik dan aspek-aspek sosial.
- c. Proses pembelajaran cenderung pelatihan bukan pendidikan
- d. Tidak semua tempat ada fasilitas internet
- e. Kurangnya tenaga ahli IT.

2. Pembelajaran Berbasis Web

Pembelajaran berbasis web semakin diperlukan bagi program-program perkuliahan yang menuntut kemandirian belajar mahasiswa. Perkembangan pembelajaran berbasis web ini memerlukan dasar teori yang cukup, yaitu teori belajar, teori system, teori komunikasi, dan teori desain intruksional (Davidson dan Rasmuen, 2006: 39).

a. Teori Belajar

Adapun teori-teori belajar yang dapat dijadikan dasar teori pembelajaran berbasis e-learning antara lain teori behaviorisme, kognitivisme, dan konstruktivisme. Teori behaviorisme menjadi landasan dalam mengembangkan desain pembelajaran terutama pemberian umpan balik dalam petunjuk

mengerjakan tugas dan latihan soal. Teori kognitivisme menjadi landasan dalam mengembangkan dan mengorganisasikan materi dan aktivitas pembelajaran agar pembelajaran memiliki makna bagi diri peserta didik serta menumbuhkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Kemudian, teori konstruktivisme menjadi landasan dalam mengembangkan bahan pembelajaran, tugas, dan diskusi agar ada muatan-muatan yang bersifat kontekstual dan memberikan pengalaman belajar peserta didik. Konstruktivisme sebagai cabang psikologi kognitif telah memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap cara berfikir para desainer pembelajaran (Dick dan Carey, 2005:4). Dengan muatan pembelajaran yang bersifat kontekstual ini menjadikan pembelajaran bersifat lebih menarik karena pembelajarannya *up to date* atau kekinian, yaitu berbasis e-learning.

b. Teori Sistem

Menurut Dick dan Carey (2005:185) pembelajaran berbasis web merupakan salah satu system penyampaian materi pembelajaran. System penyampaian pesan pembelajaran dapat dilakukan dengan cara *independent study to instructor-facilitated* dan *textual and practice to fully interactive multimedia* sehingga dapat dikatakan sebagai *delivery system* yang fleksibel untuk dikembangkan, khususnya dalam menciptakan kemandirian belajar mahasiswa. Selain itu, pembelajaran berbasis web merupakan suatu system yang terdiri dari beberapa unsur, yaitu tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, silabus, SAP, animasi atau gambar, navigasi, tugas, diskusi online, ujian online, dan lain-lain. Unsur-unsur tersebut harus disusun secara sistematis dan sistemik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

c. Teori Komunikasi

Proses pembelajaran yang baik idealnya ada interaksi dan komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Teori komunikasi berkaitan dengan pengiriman pesan informasi dan value dari pendidik kepada peserta didik. Agar proses transfer pengetahuan dan nilai-nilai ini berjalan efektif maka diperlukan tampilan pesan yang baik. Ciri tampilan pesan yang baik antara lain pesan yang disajikan komunikatif dan menarik. Oleh karena itu, teori komunikasi menjadi acuan dalam mengemas pesan pembelajaran, tampilan gambar, tampilan animasi, dan sejenisnya.

d. Teori Desain Instruksional

Merujuk pada teori desain instruksional, pengembangan strategi pembelajaran harus dilakukan *content sequence and clustering*. Ada lima factor yang harus dipertimbangkan dalam meng-cluster bahan pembelajaran, antara lain tingkatan usia peserta didik, kompleksitas materi, tipe media yang digunakan, aktivitas belajar peserta didik, dan waktu yang tersedia untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran (Dick dan Carey, 2005: 188). Dengan adanya kelima factor tersebut, maka teori desain instruksional ini dipandang relevan dalam pembelajaran berbasis e-learning.

Tingkat kemandirian belajar mahasiswa yang masih rendah dan masih sangat tergantung dengan materi pembelajaran yang diberikan dosen di kelas serta partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran yang masih pasif, dan juga strategi dosen yang masih jauh dari kata menarik, maka pembelajaran berbasis web ini melakukan terobosan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan tersebut. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh pendidik untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran sebagai kegiatan terprogram diperlukan desain instruksional, untuk membuat peserta didik belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

3. Konsep E-learning di PGMI IAIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Salah satu ahli mendefinisikan e-learning sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diimplementasikan dalam bidang pendidikan melalui dunia maya. Definisi ini menawarkan pengertian e-learning yang sangat luas. Sebuah portal (web/blog) yang menyediakan informasi tentang suatu topik dapat pula tercakup dalam lingkup e-learning (Munir, 2007). Dalam hal ini IAIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi telah membuat portal (web/blog) khusus yaitu web e-learning yang dapat dimanfaatkan oleh dosen dan mahasiswa untuk melaksanakan perkuliahan.

E-learning merupakan singkatan dari electronic learning yang secara arti bahasa ialah belajar secara elektronik. Belajar secara elektronik ialah proses pembelajaran dilaksanakan dan di-manage secara elektronik dimana proses

pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa (Zain, dkk. 2015: 9). E-learning yang diimplementasikan di PGMI IAIN STS Jambi berfungsi memfasilitasi dosen untuk berinteraksi dengan mahasiswa tanpa mengenal tempat dan tanpa mengenal waktu. E-learning ini selain mampu mengolah informasi juga mampu mengolah nilai secara otomatis.

Beberapa fasilitas yang ditawarkan dalam e-learning ini antara lain:

- a. Setiap dosen dan mahasiswa dapat membuat akun e-learning sendiri. Untuk registrasi mahasiswa(i) sudah bisa dengan email based registration, pastikan email nya benar dan masih aktif pada saat mendaftar. Cek inbox email atau spam untuk konfirmasi pendaftaran.
- b. Setiap dosen yang telah memiliki akun e-learning dapat Me-manage mata kuliah
- c. Men-setting mata kuliah 1, setting-an secara umum dan cara mahasiswa mendaftar kuliah;
- d. Men-setting mata kuliah 2, Mata kuliah kelas parallel dan Block Penting dalam mata kuliah;
- e. Dosen dan mahasiswa dapat meng-upload file ke mata kuliah melalui *Learning Resources*;
- f. Dosen dapat membuat link untuk menyerahkan tugas secara online;
- g. Dosen dapat membuat pengumuman online;
- h. Dosen dapat membuat forum tanya jawab online;
- i. Dosen dapat Membuat forum diskusi online;
- j. Dosen dapat membuat forum chatting;
- k. Dosen dapat membuat quiz online dan ujian online
- l. Men-setup nilai, peserta mensetting presentase penilaian sesuai pedoman akademik perguruan tinggi.
- m. Men-download nilai, peserta men-download nilai dalam bentuk excel;
- n. Integrasi sosial media ke dalam mata kuliah online, mahasiswa mengintegrasikan twitter dan facebook ke e-learning

Selain itu, melalui e-learning, dosen dapat menjadi fasilitator bagi mahasiswa yang melakukan diskusi online. Adapun topik atau tema diskusi online dapat disepakati ketika tatap muka di kelas. Dengan demikian, jarak dan waktu tidak berpengaruh pada proses diskusi online.

4. Perbedaan Implementasi E-learning Secara Umum dengan Implementasi E-learning di PGMI IAIN STS Jambi

Kelebihan e-learning sebagaimana yang disampaikan Simamora yang dikutip oleh Wena (2009:213) adalah sebagai berikut:

- a. Tidak memerlukan kelas dalam bentuk fisik karena semua dapat dibangun dalam aplikasi internet
- b. Lembaga pendidikan dapat lebih focus pada program penyelenggara pendidikan atau latihan melalui internet
- c. Program e-learning dapat dilaksanakan dan di update secara cepat
- d. Interaksi yang bersifat real time seperti chatting atau video conference maupun non real time seperti e-mail, ini dapat dilakukan dengan mudah
- e. Semua proses belajar, mulai dari registrasi, penyampaian materi, diskusi, evaluasi, dan juga transaksi dapat diakomodir dengan mudah.
- f. E-learning bersifat global dan dapat diakses dimana saja
- g. Materi pembelajaran dapat didesain sedemikian rupa secara dinamis seperti multimedia, dan lain-lain.
- h. Peserta didik dapat terhubung ke berbagai perpustakaan maya di seluruh dunia dan menjadikannya sebagai penelitian dalam meningkatkan pemahaman dan bahan pembelajaran.
- i. Pendidik dapat menambah referensi pembelajaran melalui berbagai sumber untuk menambah informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik.

Kelebihan e-learning tersebut menjadikan e-learning unggul dalam implementasinya dalam bidang pendidikan. Akan tetapi e-learning di IAIN STS Jambi agak berbeda dengan e-learning pada umumnya. E-learning pada umumnya tidak membutuhkan kelas dalam bentuk fisik, sementara e-learning yang diimplementasikan di PGMI IAIN STS Jambi tetap membutuhkan kelas dalam bentuk fisik. E-learning diimplementasikan sebagai media pembelajaran, bukan sebagai pengganti kehadiran dosen. Jadi kegiatan tatap muka tetap dilaksanakan demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Selanjutnya, untuk menambah informasi serta wawasan mahasiswa, serta menambah keterbatasan jam perkuliahan, e-learning di sini dimanfaatkan agar komunikasi dan penyampaian informasi dosen kepada mahasiswa menjadi lebih

mudah. Serta e-learning dapat digunakan untuk member kesempatan tambahan pada mahasiswa yang ketika diskusi di kelas belum sempat berpartisipasi karena kalah cepat dengan rekan mahasiswa yang lain. Ini karena diskusi online dalam e-learning dapat dilakukan 24 jam, kapan pun dan di manapun, sedangkan diskusi di dalam kelas terbatas waktu, yaitu 50 menit per SKS, sehingga 2 SKS total 100 menit. Meskipun demikian, diskusi online di sini sama sekali tidak bermaksud untuk menggantikan diskusi di kelas, melainkan untuk menambah waktu diskusi saja. Hal ini dilakukan karena bagaimanapun juga interaksi pembelajaran secara langsung di kelas dan interaksi pembelajaran secara online via e-learning semua memiliki kelebihan dan kelemahan sehingga keduanya tetap dilaksanakan guna saling melengkapi. Oleh karena itu, kelas dalam bentuk fisik, sama sekali tidak bisa ditinggalkan. Tatap muka antara dosen dengan mahasiswa tetap harus dilaksanakan dan e-learning menjadi suplemen tambahan yang tujuannya dapat membantu kegiatan pembelajaran mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Adapun kebijakan pimpinan dalam hal ini adalah bagi dosen yang menggunakan e-learning maka dapat tidak melakukan tatap muka maksimal 3 kali, tidak lebih. Jumlah tatap muka yang seharusnya dilakukan adalah 16 kali, sehingga dosen yang ber-e-learning boleh melaksanakan tatap muka 13 kali saja. Itupun dilakukan karena kesibukan dosen dalam melaksanakan tri dharma pendidikan. Dan ini semata-mata hanya untuk membantu dosen dan mahasiswa yang sulit untuk mencari jam dan kelas pengganti di lain waktu. Jadi, sesibuk apa pun dosen dengan tugas-tugasnya, baik tugas pokok maupun tugas tambahan, dosen tetap wajib melaksanakan tatap muka. E-learning juga menyediakan fitur komunikasi antar mahasiswa atau mahasiswa ke dosen secara privat seperti email atau SMS. Ini dapat digunakan sebagai sarana interaksi antara mahasiswa dengan dosen, jadi sekali pun kelas selesai, interaksi dapat tetap berjalan. Sekali lagi, e-learning hanya dijadikan sebagai suplemen tambahan, bukan dijadikan untuk menggantikan tatap muka dosen dan mahasiswa secara keseluruhan.

5. Faktor Penunjang dan Faktor Penghambat Implementasi e-learning

Sampai saat ini, untuk jurusan PGMI ada 12 mata kuliah yang telah dibuat slot mata kuliahnya di e-learning. Adapun mata kuliah tersebut antara lain: Pengembangan Pembelajaran IPA MI/SD, Konsep Dasar IPS, Konsep Dasar IPA,

Sosiologi Pendidikan, Ilmu Pendidikan Islam, Metode Penelitian (PTK), Bombingan Konseling, Kecerdasan Emosional Guru, Keterampilan Menulis dan Mengajar, Problematika Pendidikan Dasar, Pendidikan Olah Raga dan Kesehatan, dan Psikologi Belajar. Dalam implementasi e-learning PGMI ini ada faktor yang membantu dan juga ada faktor-faktor yang menghambat.

a. Faktor Penunjang

Pembelajaran e-learning dapat berjalan efektif jika ada perencanaan matang, selain sesuai dengan tujuan pembelajaran juga sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Pada kenyataannya, keberhasilan e-learning berkaitan dengan usaha yang konsisten dan terintegrasi antara dosen, mahasiswa, fakultas, staf penunjang, dan administrator. Pembahasan mengenai faktor penunjang ini juga dapat dilihat dari kelebihan atau nilai positif e-learning. Adapun kelebihan e-learning jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional antara lain sebagai berikut:

- 1) E-learning dapat membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien.
- 2) Dengan media e-learning, dosen dan mahasiswa dapat berkomunikasi secara mudah secara reguler kapan saja, tanpa dibatasi oleh jarak, tempat, dan waktu.
- 3) Dapat memotivasi keaktifan mahasiswa
- 4) Mahasiswa dapat mengakses informasi dan materi-materi perkuliahan secara berulang-ulang
- 5) Mahasiswa dapat saling berbagi informasi satu sama lain
- 6) Mahasiswa dapat mereview materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja.
- 7) Mahasiswa dapat memperoleh tambahan materi pembelajaran dengan mengaksesnya di e-learning.
- 8) Diskusi dapat dilakukan secara online, yakni melalui internet dan dapat diikuti oleh dosen dan mahasiswa yang sudah terdaftar dalam jumlah yang banyak.

Selain kelebihan-kelebihan e-learning yang telah disebutkan di atas, sebenarnya masih banyak lagi kelebihan yang lain. E-learning ini juga sangat cocok bagi generasi masa kini. Hal ini karena mereka sudah akrab dengan gadget, internet atau beberapa perangkat digital canggih lainnya. Kelebihan-kelebihan tersebut menjadi faktor penunjang keberhasilan implementasi e-learning.

b. Faktor Penghambat

Implementasi e-learning di PGMI IAIN STS Jambi memiliki faktor penghambat sebagai berikut:

- 1) Implementasi e-learning memerlukan kemandirian dalam belajar, sementara sebagian besar mahasiswa belum memiliki sifat kemandirian belajar.
- 2) Beberapa mahasiswa yang tidak memiliki motivasi belajar yang tinggi dapat mengalami kegagalan karena factor keterbatasan komputer/ laptop dan menghambat pelaksanaan e-learning.
- 3) Hanya sebagian kecil mahasiswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi, sedangkan sebagian yang lain motivasi masih tergantung pada dosen pengasuh.
- 4) Keterbatasan sarana pra sarana computer yang kurang memadai
- 5) Jaringan internet dan teknologi yang masih jauh dari kata “handal”. Jaringan internet yang tidak terlalu kuat menjadi permasalahan utama pada sesi yang membutuhkan akses secara online pada situs perkuliahan e-learning
- 6) Sebagian besar dosen sudah ikut pelatihan e-learning, akan tetapi baru sebagian kecil dosen yang mengimplementasikan e-learning dalam proses pembelajaran atau perkuliahan.
- 7) Desain materi yang perlu diupload secara terstruktur dengan langkah-langkah tertentu membuat sebagian dosen yang sudah mengimplementasikan e-learning ini juga belum meng-upload materi, sehingga implementasi ini baru sebatas “formalitas” saja.

Kelemahan dalam e-learning ini menjadi penghambat implementasi e-learning di PGMI IAIN STS Jambi dan berjalan dengan sangat lamban.

6. Upaya yang Harus Dilakukan

Seiring munculnya beberapa kelemahan dalam e-learning ini menjadi penghambat implementasi e-learning. Untuk itu perlu dilakukan beberapa upaya agar dapat meningkatkan implementasi e-learning. Sebagaimana pernyataan Darmawan (2012:9), ada sejumlah masalah lain dalam upaya implementasi e-learning adalah salah satu penyebab utama adalah kurangnya sumber daya manusia dalam proses transformasi teknologi, infrastruktur, dan perangkat hukum yang mengaturnya. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kendala implementasi e-learning ini terkait

infrastruktur, sumber daya manusia, kebijakan, finansial, dan konten aplikasi. Beberapa upaya yang dapat dilakukan yaitu:

a. Infrastruktur

Dalam hal infrastruktur teknologi, IAIN STS Jambi telah menyediakan web e-learning IAIN Jambi, akan tetapi koneksinya masih dalam kapasitas yang belum bisa dikatakan cukup. Untuk itu perlu diadakan upgrade agar implementasi e-learning ini dapat berjalan dengan optimal.

b. Sumber Daya Manusia

Sumber daya manusia (SDM) yang dimaksud di sini terkait pengelola web IAIN, tenaga ahli IT, admin e-learning, dosen, dan mahasiswa. Semua SDM tersebut memiliki pengaruh yang signifikan dalam implementasi e-learning. Meskipun demikian, dosen dan mahasiswa menjadi elemen SDM yang mendasar, karena merekalah pengguna e-learning itu sendiri, sehingga budaya dan kebiasaan dosen dan mahasiswa perlu di-update dan disesuaikan dengan pendekatan konstruksionis dan kontekstual dalam e-learning.

Pendekatan konstruksionis dalam pembelajaran e-learning ini tersirat dalam empat kegiatan, yaitu: (1) Kegiatan *constructivism* yang dilakukan oleh mahasiswa. Mahasiswa bukan sekedar memori kosong yang menyerap informasi secara pasif, melainkan mereka adalah manusia yang secara aktif mengkonstruksi pengetahuan baru ketika mereka berinteraksi dengan dosen dan lingkungannya. Semua informasi yang dilihat, dibaca, didengar, dirasa, dan disentuh akan mereka uji berdasarkan pengetahuan yang telah mereka miliki sebelumnya sehingga terciptalah pengetahuan baru. (2) Kegiatan *contructionism* maksudnya, belajar akan lebih efektif ketika seseorang mampu mengkonstruksi suatu pengetahuan bagi orang lain supaya bisa mengalaminya. Dalam hal ini, e-learning membantu seseorang (baik dosen ataupun mahasiswa) untuk mengkontrusi pengetahuan yang ia miliki dan menyampaikannya kepada dosen atau mahasiswa lain melalui web e-learning. (3) Kegiatan *social conructivism* maksudnya ketika ide yang didapat kemudian diterangkan kepada orang lain maka secara otomatis terbentuk kelompok social yang saling belajar satu sama lain. (4) Kegiatan *sparate, connected and constructed*. Ketika mahasiswa bersi kukuh pada pendiriannya untuk tetap objektif (aktivitas *sparate*) sehingga akan menggunakan pendekatan

yang lebih empatik dalam menghadapi perbedaan pendapat dan tidak menjatuhkan pihak lawan sebaliknya, akan berusaha mendengarkan dan memahami pendapat lawan bicara (aktivitas *connected*) meskipun demikian mahasiswa tersebut tetap pada pendapatnya (*constructed*). Kegiatan-kegiatan ini ada dalam e-learning. Selain itu, dengan pendekatan kontekstual, e-learning menawarkan pembelajaran kekinian sesuai dengan era digital.

Menurut Mulyasa (2007:26) kompetensi pendidik merupakan perpaduan antara kemampuan personal, keilmuan, teknologi, sosial, dan spiritual yang secara kaffah membentuk kompetensi standar profesi pendidik, yang mencakup penguasaan materi, pemahaman terhadap peserta didik, pembelajaran yang mendidik, pengembangan pribadi dan profesionalisme. Oleh karena itu, SDM, baik dosen maupun mahasiswa perlu meningkatkan kemampuannya masing-masing dalam ber-e-learning.

c. Kebijakan

Secara makro, kebijakan IAIN terkait dengan pengakuan standar mutu e-learning dalam proses perkuliahan dan atau pembelajaran antar lain telah diadakannya MOU antara IAIN dan NCIE, sehingga sekarang ada media web e-learning IAIN STS Jambi dengan alamat: www.e-learning.iainjambi.ac.id. Adapun secara mikro, juga telah ada kebijakan mengenai pembiayaan pelatihan e-learning kepada para dosen di lingkungan IAIN STS Jambi. Akan tetapi, masih diperlukan kebijakan lain yang lebih tegas terkait dosen yang mengimplementasikan dan dosen yang belum mengimplementasikan.

d. Finansial

Masalah dana memiliki peran yang signifikan dalam implementasi e-learning. IAIN telah memberikan koneksi internet secara cuma-cuma kepada dosen dan mahasiswa. Akan tetapi ini masih kurang memadai, sehingga diperlukan adanya upaya peningkatan alokasi dana terkait peningkatan kapasitas internet, penyediaan sarana prasarana, seperti lab computer untuk masing-masing jurusan/ program studi. Selain itu, perlu adanya dukungan positif dari pihak bank atau lembaga keuangan lainnya demi kelancaran implementasi e-learning.

e. Konten dan Aplikasi

Konten dan aplikasi yang ditawarkan e-learning iain jambi sudah bagus dan lengkap. Bahkan untuk tingkat keamanan dan kenyamanan juga sudah dibuat dengan system sedemikian rupa, sehingga komunikasi terkait proses pembelajaran di sana juga ada beberapa jalur. Chat antar dosen bisa dilakukan, chat antara dosen dan mahasiswa juga ada. Bahkan chat antar dosen dan sekelompok mahasiswa pada kelas tertentu hanya bisa dilihat dan dilakukan oleh dosen dan mahasiswa yang sudah diberi kata kunci enroll oleh dosen mata kuliah tersebut. Meskipun demikian, upaya *upgrade* dipandang perlu dilakukan demi kelancaran dan kenyamanan pengguna e-learning.

PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa proses peningkatan kualitas sumber daya manusia dipengaruhi oleh kemajuan teknologi. Pengambilan kebijakan mengikuti perkembangan zaman merupakan hal yang sangat penting demi masa depan bangsa, maka PGMI IAIN STS Jambi berupaya mewujudkannya melalui peningkatan kualitas pembelajaran melalui implementasi e-learning. Akan tetapi realita di lapangan, implementasi e-learning ini masih jauh dari harapan sehingga belum mampu meningkatkan mutu pendidikan secara keseluruhan.

E-learning masih mengalami kesulitan dalam proses implementasi oleh semua dosen PGMI. Hal tersebut disebabkan oleh banyaknya kendala dan rintangan. Kendala yang membuat e-learning berjalan lambat meliputi kesiapan insfrastruktur, kesiapan dosen dan mahasiswa, serta faktor motivasi belajar dan sifat kemandirian yang masih rendah, ditambah faktor kebijakan, finansial, dan faktor konten aplikasi juga turut andil dalam lambatnya implementasi tersebut.

2. Rekomendasi

Dari segi insfrastruktur diperlukan dukungan pemerintah dan pimpinan instansi agar implementasi e-learning dapat lebih optimal. Kegagalan implementasi e-learning bukan karena masalah sarana pra sarana, factor yang paling mendasar adalah faktor manusianya, karena beratnya perubahan kultur dank arena tidak adanya kemauan untuk berbagi pengetahuan. Kesiapan dosen yang masih kurang dan masih

banyak yang belum memahami teknologi internet ini juga perlu diadakan pendampingan secara berkala. Demikian juga perlu diadakan pelatihan dan pendampingan implementasi untuk mahasiswa secara berkala.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwas, Oos M. 2003. *Model Inovasi E-learning dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*. Jurnal Teknodik. Edisi nomor 12/VII/Oktober.
- Darmawan, Deni. 2012. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Davidson, Geyle. dan Karen, Rasmussen. 2006. *Web-Based Learning Desain, Implementation dan Evaluation*. Pearson Education Ltd. New Jersey.
- Dick, W. dan Carey L. 2005. *The System Design of Instruction*. Boston: Allyn and Bacon.
- Djarwoko. 2013. *Penerapan E-learning dalam Dunia Pendidikan di Indonesia*. Artikel online diakses 6 Oktober 2016.
- Mulyasa, E. 2007. *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Munir. 2007. *Pendidikan Dunia Maya; Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: Intima.
- _____. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Santrock, Jhun W. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Edisi kedua. Jakarta: Kencana.
- Sukartawi, (2003). *Prinsip dasar e-learning dan aplikasinya di Indonesia*. Jurnal Teknodik. Edisi nomor 12/VII/Oktober.
- Suparman, Atwi. (1997). *Desain instruksional*. Jakarta: PAU-PPAI Universitas Terbuka.
- Wena, Made. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu tinjauan konseptual operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zain, Rinduan, dkk. 2015. *Manajemen Perkuliahan Berbasis E-learning di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: NCIE CDIE & Kurnia Kalam Semesta.