

Model Pembelajaran berbasis *E-Learning* di Sekolah

Eny Wahyu Suryanti^{1*}, Khoirotul Bariyah²

^{1,2}Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, FKIP,
Universitas Wisnuwardhana Malang

^{1*}Email: enywahyu901@gmail.com

ABSTRACT: *The learning process is a series of interactions between teachers and students to achieve predetermined learning goals or in other words learning is a form of learning process and maturation of students. During the COVID-19 pandemic, the government adopted a policy to implement online learning as an effort to prevent the spread of the COVID-19 virus. Online learning activities require creative and innovative learning models so that students can carry out learning activities effectively. With e-learning, learning materials are also delivered in detail and help students make it easier to understand learning materials. The purpose of this study is to determine the e-learning learning model in schools. This type of research is a descriptive qualitative approach with data obtained from observations, interviews, and documentation. The results showed that the e-learning-based learning model in schools had two systems in delivering learning materials to students, namely; 1) Synchronous (directly), the teacher provides learning materials and students can directly listen to them, and 2) A-Synchronous (indirectly), messages or learning materials are not directly conveyed to students but recorded first.*

Keywords: *learning model, e-learning, school learning*

PENDAHULUAN

Pembelajaran sebagai suatu proses dalam upaya membelajarkan peserta didik yang dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun berada. Pelaksanaannya, tidak hanya pada saat di kelas saja akan tetapi di luar kelas atau di rumah bisa secara langsung kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan. Beredarnya isu bahwasannya sampai hari ini penyebaran *covid-19* masih tetap terus meningkat, dengan ini pemerintah mengambil kebijakan untuk melaksanakan pembelajaran daring sebagai salah satu upaya menghambat penyebaran *covid-19*. Sebab, pembelajaran daring dianggap sebagai salah satu bentuk kegiatan pembelajaran yang efektif pada masa pandemi akibat *covid-19*.

Rachmawati, dkk (2015), memberikan penjelasan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai bentuk bantuan yang diberikan oleh seorang guru agar terciptanya proses perolehan ilmu pengetahuan, pemahaman, kecerdasan, keterampilan, kemandirian, kepercayaan, dan pembentukan sikap bagi peserta didik.

Jadi, dapat diartikan pembelajaran sebagai proses untuk membantu peserta didik menjadi belajar dengan baik. Proses pembelajaran merupakan suatu rangkaian interaksi antara guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan atau dengan kata lain pembelajaran bentuk proses membelajarkan dan mendewasakan peserta didik.

Pada era globalisasi, teknologi informasi memiliki manfaat yang sangat penting dalam membantu proses pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan guru

dalam menggunakan teknologi informasi tersebut, salah satunya melalui kegiatan pembelajaran *daring* (pembelajaran tanpa melakukan tatap muka). Hal ini sebagai bentuk perubahan metode pembelajaran guru yang selama ini masih bersifat konvensional, yaitu pembelajaran yang hanya mengedepankan secara tatap muka di dalam kelas saja.

Munculnya covid-19 ini memberikan dampak pada dunia pendidikan, yaitu mendorong Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) membuat surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran corona virus *diseases*-19 dengan tujuan untuk memutus rantai penyebaran virus melalui penerapan pembelajaran *online* (*daring*) dan menutup kegiatan pembelajaran tatap muka di sekolah.

Proses pembelajaran secara *daring* (*online*) tentunya memberikan banyak dampak positif dan negatif terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mempersiapkan materi pembelajaran. Pemilihan metode dan model pembelajaran *daring* juga menjadi penentu efektifitas berlangsungnya kegiatan pembelajaran. *E-learning* hadir sebagai salah satu bentuk pemanfaatan teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran secara *daring*.

E-learning menjadi salah satu model inovasi pembelajaran pada masa sekarang dan mendatang untuk mengatasi permasalahan yang muncul dalam dunia pendidikan baik di negara maju maupun berkembang. Model pembelajaran *e-learning* dalam pelaksanaannya menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika, antara lain *audio*, *video*, *computer* atau kombinasi dari ketiga alat tersebut. Jadi pada prinsipnya, *e-learning* merupakan suatu teknologi pembelajaran yang relatif baru dan menggunakan jasa elektronika sebagai alat bantu.

Namun, pemanfaatan *e-learning* dalam kegiatan pembelajaran membutuhkan adanya jaringan listrik yang cukup. Mengingat di Indonesia sebagai negara yang memiliki wilayah sangat luas dan penduduknya yang majemuk, serta masih banyak yang belum menikmati jaringan listrik yang cukup, maka penggunaan model pembelajaran berbasis *e-learning* belum sepenuhnya dapat terakses di seluruh wilayah Indonesia. Harapannya, pemerintah terus mengembangkan pembangunan dalam segala arah guna tercapainya tujuan pendidikan nasional.

Pelaksanaan model pembelajaran berbasis *e-learning* di sekolah memiliki banyak manfaat dalam membantu proses pembelajaran masa pandemi ini. Sebab, pembelajaran *daring* menjadi upaya pemerintah dalam memutus tersebarnya virus covid-19 yang sedang melanda negeri. Oleh karena itu, harapannya para guru dan peserta didik dapat melangsungkan interaksi secara efektif dan efisien melalui model pembelajaran *e-learning* pada kegiatan pembelajaran di sekolah.

Kegiatan pembelajaran secara *daring* membutuhkan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar peserta didik dapat melangsungkan kegiatan pembelajaran secara efektif. Dengan *e-learning*, materi pembelajaran juga tersampaikan secara perinci dan membantu peserta didik mempermudah dalam memahami materi pembelajaran. Banyak bentuk kegiatan yang dapat dilakukan guru dan peserta didik agar kegiatan pembelajaran secara *daring* dapat berlangsung dengan menyenangkan. Model pembelajaran berbasis *e-learning* di sekolah dapat mengurangi tingkat kejenuhan peserta didik dalam mengikuti

kegiatan pembelajaran secara *daring*. Hal ini, sebagai salah satu bentuk upaya peningkatan dan pengembangan kompetensi guru untuk menjadi pendidik yang lebih profesional sesuai dengan bidang keilmuannya masing-masing.

METODE

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan tentang model pembelajaran berbasis *e-learning* di sekolah. Penelitian kualitatif sebagai salah satu jenis penelitian yang mana pengumpulan data dan penafsiran hasilnya tidak menggunakan angka, sedangkan deskriptif merupakan bentuk penelitian yang mengungkapkan fakta (kejadian), proses, aktivitas, objek, dan manusia bersifat apa adanya pada saat sekarang atau jangka waktu yang memungkinkan masih dalam ingatan responden (Prastowo, 2011).

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu: metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pada penelitian kualitatif memiliki tiga teknik pengumpulan data, yang terdiri; (1) observasi, (2) wawancara (*interview*), dan (3) dokumen (Sugiono, 2016). Penggunaan metode observasi dalam bentuk *survey* gambaran lokasi penelitian dan keadaan sekolah untuk melengkapi data yang diperoleh selama penelitian. Pelaksanaan wawancara melalui *interview* kepada kepala sekolah, waka kurikulum, guru, dan siswa di SMK Kota Malang. Wawancara ini memiliki tujuan untuk mendapatkan data terkait dengan model pembelajaran berbasis *e-learning* di sekolah. Selanjutnya, metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung tentang sistem pembelajaran berbasis *e-learning* di sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini telah mendapatkan beberapa data untuk mengetahui model pembelajaran berbasis *e-learning* di sekolah, Metode yang digunakan dalam proses pengumpulan data adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan kepada kepala sekolah, waka kurikulum, guru, dan siswa di SMK Kota Malang. Hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi selama penelitian berlangsung menjadi dasar dalam memberikan penjelasan hasil penelitian dan pembahasan tentang model pembelajaran berbasis *e-learning* di Sekolah. Berdasarkan cara menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, sistem pelaksanaan model pembelajaran berbasis *e-learning* di sekolah terdiri dari dua cara, yaitu: 1) *Synchronous* (secara langsung), dimana guru memberikan materi pembelajaran dan peserta didik secara langsung dapat mendengarkannya, dan 2) *A-Synchronous* (secara tidak langsung), maksudnya pesan atau materi pembelajaran tidak secara langsung disampaikan kepada peserta didik akan tetapi direkam terlebih dahulu.

Penggunaan komputer dan jaringan dalam kegiatan pembelajaran sebagai bentuk proses pengembangan pengetahuan, pembelajaran tidak hanya dilaksanakan di kelas melainkan guru dapat memberikan materi secara terpusat dan terarah dari manapun berada, sedangkan peserta didik secara aktif dapat terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Guru dengan peserta didik, dan peserta didik satu dengan lainnya juga dapat melangsungkan komunikasi secara *online*

dengan cara mengakses ke sistem *e-learning*. Dengan *e-learning*, pengetahuan peserta didik menjadi bertambah, dan dapat meringankan beban guru dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Sebab, sistem *e-learning* yang terdapat dalam program komputer telah mengambil alih beberapa fungsi dan tugas sebagai guru selama berlangsungnya proses pembelajaran. Hasil kegiatan belajar mengajar dengan penggunaan *e-learning* tersimpan dalam bentuk database yang dapat digunakan untuk pengulangan kembali materi pembelajaran yang telah diajarkan, dan menjadi rujukan kegiatan pembelajaran selanjutnya dengan cara mengembangkan bahan ajar yang telah disusun.

Salah satu bentuk bagian perkembangan dari *e-learning* tersebut adalah *Web*, sebagai teknologi internet yang berkembang dan sering digunakan dalam pelaksanaan pendidikan, pembelajaran, serta pelatihan jarak jauh (*e-learning*). Aplikasi komunikasi yang digunakan dalam internet terdiri dari 2 macam (Adawi, 2008); yaitu: 1) *Synchronous system*, merupakan aplikasi yang digunakan secara *real time*. Maksudnya, pemakai aplikasi seluruhnya dapat melangsungkan komunikasi dalam waktu yang bersamaan. Misalnya: *video conference*, *chatting*, dan lainnya. 2) *Asynchronous system*, sebagai aplikasi yang penggunaannya disesuaikan kapan pengguna memiliki kesempatan untuk mengakses sistem dan melangsungkan kegiatan komunikasi antar sesama pengguna aplikasi. Contohnya: *e-mail*, *youtobe*, dan sebagainya.

Perkembangan pemanfaatan jaringan di sekolah, telah mendukung penggunaan sistem *e-learning* berbasis *web* dengan menggunakan sistem *synchronous* maupun *asynchronous* baik secara individu ataupun bersamaan dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Meskipun sebenarnya kedua sistem tersebut biasanya diaplikasikan secara bersamaan untuk mendapatkan hasil yang efektif dalam segala kegiatan dan tentunya diantara keduanya memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing.

Penerapan teknologi multimedia secara *real time* dapat terlaksana dengan baik dengan adanya kondisi infrastruktur jaringan yang memiliki kecepatan tinggi, seperti halnya *video conference* dalam aplikasi *e-learning*. Namun, akan menjadi sebuah hambatan penggunaan *e-learning* apabila jaringan infrastruktur masih terbatas, sehingga proses pembelajaran secara *online* tidak bisa berlangsung secara efektif. Pada masa sekarang, kondisi jaringan internet yang ada di masing-masing sekolah telah memungkinkan mampu untuk mengakses aplikasi *e-learning* baik dengan menggunakan sistem *synchronous* maupun *asynchronous* berdasarkan kemampuan para guru berkreasi dan berinovasi dalam proses kegiatan belajar mengajar.

E-learning memberikan kemudahan dalam berinteraksi antara guru dengan peserta didik untuk tercapainya pemahaman pada bahan ajar atau materi yang diajarkan. Pada saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran, antar peserta didik dapat saling bertukar pendapat, memberikan informasi perihal materi dan penugasan pembelajaran yang telah diberikan oleh masing-masing guru mata pelajaran. Guru dapat memberikan materi, dan penugasan melalui fitur-fitur aplikasi *e-learning*, serta sekaligus dapat melangsungkan kegiatan evaluasi dan penilaian terhadap peserta didik. Dalam hal ini, guru harus meningkatkan kreatifitas penggunaan *e-learning* dengan mengikuti berbagai kegiatan pelatihan-pelatihan, workshop, dan kegiatan pengembangan diri lainnya untuk mendapatkan pengetahuan, pemahaman, serta keterampilan penggunaan *e-*

learning. Dengan demikian, proses kegiatan pembelajaran secara *daring* dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien oleh guru, peserta didik, dan seluruh warga sekolah. Harapannya, kemandirian, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik dapat meningkat, sehingga tujuan pendidikan nasional dapat tercapai meskipun kondisi bangsa sedang mengalami masa pandemi.

Berikut beberapa manfaat *e-learning* dipandang dari 2 sudut; (1) dari sudut peserta didik; dengan adanya kegiatan pembelajaran melalui *e-learning* dapat meningkatkan perkembangan fleksibilitas belajar, peserta didik dapat mengakses dan mengulang kembali beberapa bahan ajar atau materi yang diberikan guru melalui *e-learning*, serta komunikasi dapat dilaksanakan setiap saat antara guru dan peserta didik. Dengan demikian, peserta didik lebih memahami dan menguasai materi yang diajarkan dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Menurut Brown (2000), memberikan penjelasan tentang beberapa manfaat *e-learning* terhadap peserta didik, antara lain: 1) bagi peserta didik yang berada di sekolah-sekolah yang masih kecil atau daerah-daerah pedesaan dapat mengikuti mata pelajaran yang belum diberikan oleh guru di sekolahnya, 2) peserta didik dapat mengikuti program pendidikan keluarga di rumah (*home schoolers*) agar dapat belajar materi pelajaran yang tidak mampu diajarkan oleh orang tuanya, misalnya belajar keterampilan komputer, bahasa asing, dan lainnya, 3) bermanfaat juga untuk media pembelajaran bagi peserta didik yang memiliki phobia dengan sekolah, peserta didik yang sedang dirawat di rumah ataupun di rumah sakit, peserta didik yang telah putus sekolah, namun memiliki keinginan untuk melanjutkan pendidikannya, peserta didik yang telah dikeluarkan oleh sekolah, kemudian peserta didik yang berada di daerah-daerah maupun di luar negeri, dan 4) peserta didik yang tidak diterima di sekolah konvensional agar memperoleh pendidikan.

(2) dari sudut guru, *e-learning* dapat memberikan manfaat bagi guru/pendidik, meliputi; 1) mempermudah pemutakhiran bahan ajar yang telah menjadi tanggung-jawab sebagai seorang guru untuk mengikuti tuntutan perkembangan keilmuannya, 2) menjadi sarana untuk pengembangan diri dan penelitian dengan tujuan sebagai upaya peningkatan wawasan, 3) sebagai media monitor kegiatan belajar mengajar bagi peserta didik, sehingga guru dapat mengetahui belajar tidaknya peserta didik, kapan waktu mengerjakan tugasnya, dan berapa kali peserta didik mempelajari materi yang telah diberikan, 4) untuk memeriksa kegiatan siswa yang telah mengerjakan soal-soal latihan dan yang belum mengerjakannya, dan 5) digunakan untuk mengevaluasi jawaban peserta didik dan memberikan informasi terkait dengan hasil pengerjaan tugasnya.

Pembelajaran elektronik memiliki manfaat, antara lain: 1) sebagai upaya untuk peningkatan interaksi antara guru dengan peserta didik, antara peserta didik dengan peserta didik lainnya, dan antara peserta didik dengan bahan ajar atau materi pelajaran dan 2) terciptanya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan pun adanya kesempatan untuk belajar. Hal ini yang membedakan dengan model pembelajaran konvensional, peserta didik tidak semuanya berani menyampaikan pendapat, mengajukan pertanyaan, dan berdiskusi secara mandiri. Sebab, waktu yang diberikan bersifat terbatas dan biasanya hanya didominasi oleh beberapa peserta didik yang memiliki kemampuan lebih.

Model pembelajaran yang bersifat elektronik akan mampu meningkatkan ruang belajar peserta didik dimanapun dan kapanpun mereka akan melangsungkan kegiatan pembelajaran tanpa adanya perasaan takut dengan adanya pengawasan dan tekanan dari berbagai pihak (guru, teman, orang tua). Sehingga, kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan dan bersifat fleksibilitas.

Sumber belajar yang berbentuk elektronik tersedia dan dapat diakses peserta didik melalui internet dengan tujuan peserta didik mampu berinteraksi kapan saja dan dimana pun berada pada kegiatan belajar. Kemudian, beberapa penugasan yang telah terselesaikan dapat secara langsung diserahkan kepada guru tanpa harus terikat dengan waktu dan tempat berlangsungnya kegiatan pembelajaran seperti model pembelajaran yang bersifat konvensional. Tersedianya fasilitas teknologi internet dan berkembangnya perangkat lunak menjadi sebuah sarana yang mempermudah pengembangan bahan ajar bersifat elektronik.

Penyempurnaan bahan ajar disesuaikan dengan prosedur pengembangan materi pelajaran berdasarkan keilmuan yang dimiliki seorang guru dapat terlaksana secara mudah. Begitu juga dengan metode pembelajaran dalam menyajikan materi dapat terus dilakukan penyempurnaan berdasarkan hasil umpan balik dari peserta didik dan penilaian teman sejawat sebagai penanggung jawab guru mata pelajaran. Dalam pengembangan bahan ajar pada aplikasi *e-learning*, sebagai guru harus memiliki pengetahuan dan keterampilan terlebih dahulu dalam penguasaan pemahaman dan cara penggunaan media berbasis elektronik. Pada tahap pelaksanaannya, seorang guru sangat penting memahami pengelolaan kegiatan pembelajaran berbasis *e-learning*. Tujuannya, perkembangan kegiatan pembelajaran dapat termonitoring dan terkendali sebagai salah satu upaya memotivasi belajar peserta didik menjadi lebih mandiri dan bertanggungjawab.

Kita ketahui, bahwasannya perkembangan dunia maya pada masa sekarang ini sangat memberikan pengaruh terhadap peningkatan kualitas pendidikan. Dengan media internet yang terdapat di sekolah mampu memberikan fasilitas kepada guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *e-learning*. Sebab, tanpa jasa internet aplikasi *e-learning* tidak akan terakses oleh guru dan peserta didik. Pada masa dahulu, kegiatan belajar mengajar hanya dikendalikan oleh peran guru, sedangkan peserta didik sebagai pendengar atas penjelasan materi yang disampaikan guru. Tahap selanjutnya, proses belajar mengajar dipengaruhi oleh peran guru dan buku/ bahan ajar saja, dan perkembangan saat ini kegiatan pembelajaran didukung oleh guru, buku/ bahan ajar, dan teknologi.

Pada masa pandemi *covid-19*, perkembangan pengguna internet mengalami kenaikan yang sangat signifikan, khususnya di tingkat pendidikan. Peningkatan jumlah instansi penyelenggara *e-learning* dan peserta didik yang menggunakan aplikasi pembelajaran dengan *e-learning* dipengaruhi atas kebijakan pemerintah tentang perintah untuk melaksanakan pembelajaran secara *daring* sebagai salah satu upaya pencegahan penyebaran *covid-19*. Dalam hal ini, *e-learning* memiliki fungsi sebagai aplikasi tambahan atau pelengkap, sedangkan pada keadaan tertentu berfungsi sebagai alternatif lain dari model pembelajaran yang bersifat konvensional. Secara pengakuan, antara peserta didik yang memilih menggunakan *e-learning* dalam kegiatan pembelajaran dengan

peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional memiliki kesamaan tidak ada perbedaan. Mereka sama-sama memperoleh materi pelajaran yang telah ditentukan sesuai dengan jenjang masing-masing. Ijazah sebagai tanda bukti kelulusan sekolah/pendidikan juga akan mereka dapatkan secara sama mulai dari tingkat SD, SMP, SMA, sampai perguruan tinggi.

Penggunaan *e-learning* dalam kegiatan pembelajaran memiliki banyak manfaat yang telah dirasakan oleh guru, peserta didik, dan lembaga pendidikan. Namun, dalam pelaksanaannya tentunya diperlukan pengelolaan yang lebih baik agar aplikasi *e-learning* dapat diperoleh manfaatnya secara konsisten dan berkesinambungan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Internet sebagai sebuah perkembangan teknologi komunikasi dari masa-masa sebelumnya. Beberapa media yang telah digunakan dalam membantu peningkatan mutu pendidikan, antara lain: televisi, radio, video, dan media lainnya.

Media internet merupakan media yang bersifat interaktif memiliki fungsi sebagai media interpersonal, media masa, dan sumber informasi dari segala aspek tentunya akan menjadi media pendidikan yang sangat berkualitas untuk masa depan generasi bangsa. Tung (2000), menjelaskan bahwasannya internet sebagai suplemen dan komplemen yang mewakili guru menjadi sumber belajar yang sangat penting di dunia setelah kehadirannya guru dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, internet sangat membantu guru dalam pelaksanaan tugasnya mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didiknya.

Pada tahap perkembangannya *e-learning* tidak hanya semata-mata untuk menyajikan bahan ajar yang bersifat *online* tetapi harus lebih kreatif, komunikatif, dan inovatif. Desain materi pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di *e-learning*. Purbo (2002) memberikan syarat tiga hal dalam merancang kegiatan pembelajaran di *e-learning*, yaitu sederhana, personal, dan cepat. Dengan kesederhanaan sistem akan memberikan kemudahan peserta didik pada saat penggunaan fitur dan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Bersifat personal mempermudah peserta didik dalam mengakses aplikasi *e-learning* secara mandiri. Kecepatan akan diperoleh guru dan peserta didik dalam penggunaan *e-learning* sebagai bentuk efisien waktu kegiatan pembelajaran, misalnya; kecepatan waktu mengakses materi pelajaran, mengerjakan soal latihan, penilaian dapat dilakukan secara langsung, dan lain sebagainya.

e-learning mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan fleksibilitas pada peserta didik, mereka tidak merasa bosan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, dan tidak terbebani waktu untuk mempelajari materi pelajaran, mengerjakan soal latihan, serta dapat mengaksesnya dimana pun dan kapan pun berada. Oleh karena itu, sistem *e-learning* harus terus dikembangkan dengan memperbarui dan menambah menu yang ada pada aplikasinya. Dimulai dari perumusan tujuan pembelajaran, bentuk tes, penggunaan bahasa yang lebih komunikatif, penyusunan materi yang jelas, penugasan yang sederhana dan kreatif, dan bersifat membangkitkan motivasi peserta didik agar belajar lebih giat.

Maka dari itu, dalam pengelolaan *e-learning* sangat diperlukan para ahli IT yang sangat menguasai bentuk-bentuk program komputer dan jaringan internet dengan tujuan model pembelajaran *e-learning* dapat berkembang secara berkelanjutan. Sebab, tantangan generasi masa depan adalah dunia digital yang semakin pesat perkembangannya dan persaingannya juga sangat ketat. Teknologi

yang canggih dan maju harus terus dikembangkan sebagai modal untuk menghadapi tantangan di era globalisasi. Mencetak generasi milenial yang bermutu dan berkualitas merupakan tantangan bagi dunia pendidika. Salah satunya dengan meningkatkan teknologi dan memanfaatkannya dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan tercapainya peningkatan kualitas lulusan pendidikan.

SIMPULAN

Hasil pembahasan di atas memberikan kesimpulan bahwa model pembelajaran berbasis *e-learning* di sekolah memiliki dua sistem cara dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa, yaitu; 1) *Synchronous* (secara langsung), dimana guru memberikan materi pembelajaran dan peserta didik secara langsung dapat mendengarkannya, dan 2) *A-Synchronous* (secara tidak langsung), maksudnya pesan atau materi pembelajaran tidak secara langsung disampaikan kepada peserta didik akan tetapi direkam terlebih dahulu.

Beberapa saran yang diberikan dalam penelitian ini, meliputi: 1) pengembangan bentuk kegiatan pelatihan model pembelajaran berbasis *e-learning*, 2) peningkatan fasilitas pendukung dalam kegiatan pembelajaran berbasis *e-learning*, dan 3) adanya kerjasama yang baik antara guru mata pelajaran dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran berbasis *e-learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawi, R. (2008). *Pembelajaran Berbasis E-Learning*. Jurnal BAHAS, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, e-ISSN: 2442-7594, p-ISSN: 0852-8535, No. 69, Tahun 2008.
- Brown, H, D. (2000). *Principles of Language Learning and Teaching*. New York: Longman.
- Keputusan Bersama Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri dalam Negeri Nomor 05/KB/2021, 1347, HK.01.08/MENKES/6678/2021, 443-5847 Tahun 2021 tentang *Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi Coronavirus Disease 2019 (COVID-19)*
- Purbo, O, W, dan Hartanto, A, A. (2002). *Teknologi e-Learning Berbasis PHP dan MySQL*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Prastowo, A. (2011). *Memahami Metode-Metode Penelitian (Suatu Tinjauan Teoritis dan Praktis)*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Rachmawati, T, *et al.* (2015). *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*. Yogyakarta: Gava Media.
- Sugiono. (2016). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALFABETA.
- Tung, K, Y. (2000). *Pendidikan dan Riset di Internet*. Jakarta: Dinastindo.