

## Electronic Learnig (Studi Tentang Model, Kebijakan dan Problematika di Indonesia)

Yusnaili Budianti<sup>1</sup>, Rahmat Rifai Lubis<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Prodi PEDI, Program Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan (Indonesia); [budiantiyusnaili@gmail.com](mailto:budiantiyusnaili@gmail.com)

<sup>2</sup> Program Studi PAI, Sekolah Tinggi Agama Islam Sumatera Medan (Indonesia); [pailubis8@gmail.com](mailto:pailubis8@gmail.com)

---

### ARTICLE INFO

#### *Keywords:*

E-Learning;  
Learning Model;  
Era 4.0

---

#### *Article history:*

Received 2022-01-14

Revised 2022-06-14

Accepted 2022-10-29

---

### ABSTRACT

This study aims to analyze the implementation models of E-Learning, E-Learning Policies in Indonesia, and their problems. The research uses qualitative research methods based on library studies. The results of the study explain that the E-Learning model when viewed from the type of learning consists of Learner-Led E-Learning, Instructor-Led E-Learning, Facilitated E-Learning, Embedded E-Learning, Telementoring and E-Coaching. Based on the form of learning, the E-learning model consists of Online Learning, Online Meetings, Online Learning Resources, Online Assessments. The principle of education policy during the Covid-19 pandemic is to prioritize the health and safety of students, educators, education staff, families, and the community in general, as well as considering the growth and development of students and psychosocial conditions in an effort to fulfill educational services during the Covid-19 pandemic. Some of the obstacles faced by the limitations of e-learning tools, Network Constraints, Human Resources constraints, unable to touch the psychological aspect, do not have their own tools, Difficulty in supervision, mastery of achievements, limiting space for movement.

*This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.*



---

#### Corresponding Author:

Rahmat Rifai Lubis

Program Studi PAI, Sekolah Tinggi Agama Islam Sumatera Medan (Indonesia); [pailubis8@gmail.com](mailto:pailubis8@gmail.com)

## 1. INTRODUCTION

Kecanggihan teknologi begitu sangat dirasakan manusia hampir di seluruh aspek kehidupan, termasuk aspek pendidikan. Pendidikan kini mengalami perubahan yang signifikan dengan adanya kecanggihan teknologi tersebut. Berbagai macam kemudahan, keleluasaan, dan kemewahan menjadi daya jual sendiri dari keberadaan teknologi. Berbagai kesulitan yang dulu hampir tak terselesaikan kini tuntas terselesaikan dengan bantuan teknologi. Intinya sesuai dengan konsep dasar dari fungsi teknologi yakni mempermudah. Pendidikan menjadi lebih mudah dilaksanakan dengan adanya kecanggihan teknologi (Hadisaputra, 2019).

Kecanggihan teknologi yang dimaksud ialah kecanggihan berbasis elektronik. Jika dahulu lembaga pendidikan hampir totalitas dikendalikan oleh tenaga manusia, kini dengan kehadiran elektronik aktivitas pendidikan dapat dikendalikan melalui elektronik. Seperti dahulu pembelajaran harus tatap muka, kini dengan kecanggihan teknologi elektronik dapat dilakukan tanpa tatap muka, dahulu mengumpulkan tugas harus bertemu dengan sang guru, saat ini cukup melalui elektronik. Intinya banyak pekerjaan dalam dunia pendidikan yang mulai diambil alih oleh kecanggihan teknologi.

Di satu sisi hal itu tentu bermanfaat bagi perkembangan dunia pendidikan, artinya kehadirannya tentu sangat membantu untuk mempermudah dan memperlancar akses pembelajaran, tentu saja nantinya bermuara pada peningkatan kualitas pendidikan. Tak heran banyak di antara praktisi yang mengukur kualitas pendidikan pada satu lembaga pendidikan salah satunya dilihat dari penggunaan teknologi pada aktivitas pembelajaran dan layanan pendidikan. Dalam kaitannya dengan modernisasi pun, lembaga pendidikan yang tidak menggunakan teknologi pendidikan dianggap sebagai lembaga pendidikan klasik, dan yang menggunakannya sering diidentikkan dengan lembaga pendidikan modern (Endra, 2016).

Pembelajaran yang menggunakan kecanggihan teknologi khususnya elektronik saat ini lazim disebut dengan *e-learning*. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya bahwa *e-learning* pada dasarnya memberikan banyak manfaat, terutama pada masa pandemic Covid-19 saat ini yang kebijakan pemerintah tidak mengharuskan pembelajaran dilakukan dengan tatap muka. Namun di sisi lain *e-learning* juga memiliki kelemahan seperti *e-learning* menuntut fasilitas yang memang tidak semua orang dapat menggunakannya, *e-learning* menuntut jaringan yang memang tidak semua wilayah di lokasi Indonesia mampu untuk menangkap jaringan dengan baik (jamal, 2020). Maka dalam hal ini makalah ini akan membahas lebih jauh tentang *e-learning* dan isu-isu yang berkaitan dengannya.

### **Landasan Teori**

*E-Learning* merupakan singkatan dari *elektronik learning*, yang artinya secara sederhana adalah pembelajaran elektronik. Dikatakan demikian karena memang Pembelajaran dilakukan melalui bantuan perangkat elektronik. Pembelajaran elektronik di Indonesia dikenal dengan istilah pembelajaran dalam jaringan (*daring*), sebagai bandingan dari pembelajaran luar jaringan (*luring*) (salehudin, 2020). Maksud dari pembelajaran *daring* adalah pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan akses jaringan internet. Jaringan internet dalam hal ini termasuk bagian dari perangkat elektronik. Banyak istilah yang hampir sama dipergunakan seperti *online learning*, *virtual learning*, *web-learning* dan sebagainya (Arshavskiy, 2017).

Wiwin Hartanto menjelaskan bahwa *e-learning* adalah teknologi informasi dan komunikasi untuk mengaktifkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun. Ada 3 (tiga) hal penting sebagai persyaratan kegiatan belajar elektronik (*e-learning*), yaitu: (a) kegiatan pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan jaringan, dalam hal ini dibatasi pada penggunaan internet, (b) tersedianya dukungan layanan belajar yang dapat dimanfaatkan oleh peserta

belajar, misalnya *External Harddisk, Flaskdisk, CD-ROM*, atau bahan cetak, dan (c) tersedianya dukungan layanan tutor yang dapat membantu peserta belajar apabila mengalami kesulitan (Hubbard, 2013). Di samping ketiga persyaratan tersebut di atas masih dapat ditambahkan persyaratan lainnya, seperti adanya: (a) lembaga yang menyelenggarakan dan mengelola kegiatan *e-learning*, (b) sikap positif dari peserta didik dan tenaga kependidikan terhadap teknologi komputer dan internet, (c) rancangan sistem pembelajaran yang dapat dipelajari dan diketahui oleh setiap peserta belajar, (d) sistem evaluasi terhadap kemajuan atau perkembangan (Hartanto, 2016).

Mengenai pengertian *e-learning (electronic learning)* ini terdapat beberapa pendapat para ahli, sebagaimana yang dikemukakan berikut ini (Setiawardhani, 2013):

- a. Allan J. Henderson, *e-learning* diartikan sebagai pembelajaran jarak jauh yang menggunakan teknologi komputer atau biasanya disebut internet (Handerson, 2003).
- b. William Horton, mendefinisikan *e-learning* merupakan pembelajaran berbasis WEB yang bisa diakses dari internet.
- c. Patrizia Ghislandi, mendefinisikan *e-learning* sebagai sembarang pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi atau bimbingan (Ghislandi, 2012).
- d. Shepherd, mendefinisikan *e-learning* sebagai kegiatan belajar yang disampaikan melalui perangkat elektronik komputer yang memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya (Shepherd, 2013).
- e. Vaughan Waller menjelaskan bahwa *e-learning* merupakan proses belajar secara efektif yang dihasilkan dengan cara menggabungkan penyampaian materi secara digital yang terdiri dari dukungan dan layanan dalam belajar (Anderson, 2008).

Agar lebih diperoleh pemahaman yang detail lagi, berikut akan dikategorikan *e-learning* dalam tiga kriteria dasar yaitu:

- a. *E-Learning* bersifat jaringan, yang membuatnya mampu memperbaiki secara cepat, menyimpan atau memunculkan kembali, mendistribusikan dan *sharing* pembelajaran serta informasi. Kriteria ini sangatlah penting dalam *e-learning*, sehingga para tokoh menyebutnya sebagai persyaratan absolut.
- b. *E-Learning* dikirimkan kepada pengguna melalui teknologi komputer dengan menggunakan standar teknologi internet.
- c. *E-Learning* terfokus pada pandangan pembelajaran yang paling luas, solusi pembelajaran yang mengungguli paradigma tradisional dalam pembelajaran.

*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 (Novita, 2019).

Mengenai sejarahnya, memang terdapat perbedaan mengenai waktunya, seperti di antaranya sebagaimana dijelaskan oleh Nafi'ah bahwa *e-learning* sebenarnya sudah mulai dipopulerkan sejak tahun 1960, ketika ditemukannya program *Computer Based Training* pertama (CBT program). Program ini juga dikenal dengan nama PLATO (*Programmed Logic for Automated Teaching Operations*). Program tersebut dibuat untuk para mahasiswa yang belajar di University of Illinois di Urbana-Champaign, namun akhirnya program tersebut digunakan di sekolah-sekolah hampir di seluruh daerah di sana (Nafi'ah, 2021).

Sistem *e-learning* pertama benar-benar hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi untuk para siswa (*trainee*). Namun ketika memasuki tahun 70-an, *e-learning* mulai menjadi lebih interaktif. Pada saat itu, materi kursus yang disampaikan melalui pos dan komunikasi dengan pengajar (*trainer*) masih melalui surat. Sedangkan dengan internet, Universitas Terbuka mulai menawarkan jangkauan yang lebih luas dari pengalaman belajar interaktif serta komunikasi lebih cepat dengan siswa melalui e-mail. Seiring waktu *e-learning* memang mengalami perkembangan yang sangat signifikan, secara periodik akan dirincikan sebagai berikut:

- a. Tahun 1990, pada masa CBT (*computer-based training*) di mana mulai bermunculan aplikasi *e-learning* yang berjalan dalam PC *standlone* ataupun berbentuk kemasan CD-ROM. Isi materi dalam bentuk tulisan maupun multimedia (Video dan Audio) dalam format mov, MPEG-1, atau AVI.
- b. Tahun 1994, seiring dengan diterimanya CBT oleh masyarakat sejak tahun 1994 CBT muncul dalam bentuk paket-paket yang lebih menarik dan diproduksi secara masal.
- c. Tahun 1997 masa kemunculan LMS (*Learning Management System*). Seiring dengan perkembangan teknologi internet, masyarakat di dunia mulai terkoneksi dengan internet. Kebutuhan akan informasi yang dapat diperoleh dengan cepat mulai dirasakan sebagai kebutuhan mutlak dan jarak serta lokasi bukanlah halangan lagi. Dari sinilah muncul LMS perkembangan LMS yang makin pesat membuat pemikiran baru untuk mengatasi masalah *interoperability* antar LMS yang satu dengan lainnya secara standar. Bentuk standar yang muncul misalnya standar yang

dikeluarkan oleh AICC (Airline Industry CBT Committee), IMS, IEEE LOM, ARIADNE, dsb.

- d. Tahun 1999 sebagai tahun aplikasi *e-learning* berbasis Web. Perkembangan

LMS menuju aplikasi *e-learning* berbasis Web berkembang secara total, baik

untuk pembelajar (*learner*) maupun administrasi belajar mengajarnya.

LMS

mulai digabungkan dengan situs-situs informasi, majalah dan surat kabar.

Isinya juga semakin kaya dengan perpaduan multimedia, video streaming serta penampilan interaktif dalam berbagai pilihan format data yang lebih standar dan berukuran kecil (Al-Ihwana, 2016).

- e. Kemudian sekitar tahun 2000, perkembangan LMS mulai menuju ke arah aplikasi *e-learning* berbasis web. Aplikasi LMS berbasis web tersebut berkembang secara total, baik untuk peserta trainee, trainer maupun administrator. LMS mulai digabungkan dengan situs-situs informasi, majalah, dan surat kabar. Isinya juga semakin kaya dengan perpaduan multimedia, video streaming, serta penampilan interaktif dalam berbagai pilihan format data yang lebih standar dan berukuran kecil (Nasution, 2019).

Sebagaimana yang telah disebutkan sebelumnya bahwa *e-learning* memang memiliki banyak manfaat. Menurut Hadisi dan Muna manfaat dari *e-learning* sebagai berikut:

- a. Fleksibel, maksudnya *e-learning* memberi fleksibilitas dalam memilih waktu dan tempat untuk mengakses pembelajaran.
- b. Belajar mandiri, maksudnya *e-learning* memberi kesempatan bagi pembelajar secara mandiri memegang kendali atas keberhasilan belajar.

- c. Efisiensi Biaya, maksudnya *e-learning* memberi efisiensi biaya bagi administrasi penyelenggara, efisiensi penyediaan sarana dan fasilitas fisik untuk belajar dan efisiensi biaya bagi pembelajar adalah biaya transportasi dan akomodasi (Wa Muna, 2015).

Selain tiga manfaat tersebut, terdapat banyak manfaat pembelajaran *e-learning* lainnya, dalam hal ini menurut Santosa, terdiri atas 4 hal, yaitu:

- a. Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan dosen atau instruktur (*enhance interactivity*).
- b. Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran darimana dan kapan saja (*time and place flexibility*).
- c. Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*).
- d. Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*) dengan pengelolaan kegiatan pembelajarannya sendiri. Namun dalam hal ini tentu saja harus ada komitmen dari guru/dosen/instruktur yang akan memantau perkembangan kegiatan belajar para peserta didiknya dan sekaligus secara teratur memotivasi para peserta didiknya (Nugroho, 2019).

Jika dipergunakan di dalam kelas, artinya tidak secara penuh maka *e-learning* memiliki manfaat sebagai berikut:

- a. Suplemen (tambahan),  
Dikatakan berfungsi sebagai suplemen (tambahan), 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 (Khatimi, 2006).

b. Komplemen (Pelengkap)

Dikatakan berfungsi sebagai komplemen (pelengkap) apabila materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkap materi pembelajaran yang diterima siswa di dalam kelas. Sebagai Komplemen berarti materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk menjadi materi reinforcement (pengayaan) atau remedial bagi peserta didik di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional. Materi pembelajaran elektronik dikatakan sebagai *enrichment*, apabila kepada peserta didik yang dapat dengan cepat menguasai/memahami materi pelajaran yang disampaikan guru secara tatap muka (*fast learners*) diberikan kesempatan untuk mengakses materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dikembangkan untuk mereka. Tujuannya agar semakin memantapkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran yang disajikan guru di dalam kelas. Dikatakan sebagai program remedial, apabila kepada peserta didik yang mengalami kesulitan memahami materi pelajaran yang disajikan guru secara tatap muka di kelas (*Slow learners*) diberikan kesempatan untuk memanfaatkan materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dirancang untuk mereka (Mustofa, 2019).

c. Pengganti (Substitusi)

Beberapa perguruan tinggi di negara-negara maju memberikan beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran/perkuliahannya kepada para mahasiswanya. Tujuannya agar para mahasiswa dapat

secara fleksibel mengelola kegiatan perkuliahannya sesuai dengan waktu dan aktivitas lain sehari-hari mahasiswa (Chandrawati, 2010).

Untuk memahami perbedaan antara pembelajaran daring dan luring di bawah ini akan dikemukakan perbedaannya menggunakan tabel berikut:

**Tabel 1. Perbedaan Pembelajaran Luring dengan Daring**

No	Luar Jaringan (Luring)	Dalam Jaringan (Daring)
1	Menggunakan tempat khusus Untuk belajar	Tidak memerlukan tempat khusus, namun dipersyaratkan pada tempat yang dapat dijangkau oleh jaringan
2	Menggunakan waktu khusus yang dapat memungkinkan untuk bertemu satu sama lain dan sesuai dengan jadwal	Tidak mempersyaratkan waktu khusus, dapat dilakukan kapanpun, bahkan di luar jadwal yang mungkin sudah ditentukan
3	Menggunakan sumber belajar cetak, dan memungkinkan juga untuk sumber belajar elektronik	Lazimnya mempergunakan sumber belajar elektronik
	Tidak memerlukan admin atau operator	Memerlukan admin atau moderator
4	Tidak mempersyaratkan aplikasi khusus	Mempersyaratkan aplikasi khusus untuk dapat terhubung satu sama lain
5	Dapat bertatap muka secara utuh dan berinteraksi satu sama lain secara leluasa	Keterbatasan jarak membuat satu sama lain tidak dapat berinteraksi satu sama lain
6	Dilakukan fokus dengan satu pekerjaan saja	<i>e-learning</i> memungkinkan untuk dapat melakukan lebih dari satu pekerjaan

7	Semua peserta harus berada pada tempat yang sama	Tidak harus berada pada tempat yang sama
8	Tidak memerlukan aliran listrik dan jaringan	Sangat memerlukan aliran listrik, dan bahkan bisa terhenti jika terdapat gangguan listrik dan jaringan
9	Keterdantungan dengan cuaca, atau iklim	Dominannya tidak ketergantungan dengan cuaca atau iklim

Jika dilacak dalam Al-Qur'an dan Hadis sepertinya sangat sulit untuk menemukan istilah yang sepadan dengan *e-learning*, namun bukan berarti Islam tidak memandang keberadaan *e-learning*. Substansi dari *e-learning* pada dasarnya adalah kemudahan dalam proses dan pencapaian tujuan pembelajaran. Islam tidak menyukai orang-orang yang mempersulit dirinya, maka benar jika rasul mengatakan bahwa orang yang tidak ingin dengan kemudahan, maka dia akan kalah. Hadis Nabi yang berkenaan dengan kemudahan adalah:

إِنَّ الدِّينَ يُسْرٌ وَلَنْ يُشَادَّ الدِّينَ أَحَدٌ إِلَّا غَلَبَهُ فَسَدِّدُوا وَقَارِبُوا وَأَبْشِرُوا وَاسْتَعِينُوا بِالْغَدْوَةِ  
وَالرَّوْحَةِ وَشَيْءٍ مِنَ الدُّجَةِ

Artinya: "Sesungguhnya agama (Islam) mudah, tidak ada seorang pun yang hendak menyusahkan agama (Islam) kecuali ia akan kalah. Maka bersikap luruslah, mendekatlah, berbahagialah dan manfaatkanlah waktu pagi, sore dan ketika (H.R. Bukhari).

Substansi lain dari *e-learning* adalah perkembangan zaman, dalam hal ini Islam juga bukan agama yang menolak perkembangan zaman. Islam agama yang menganjurkan umatnya untuk senantiasa mengikuti perkembangan zaman, namun tidak keluar dari ketentuan syariat. Termasuk dalam hal mendidik anak,

Rasulullah Saw melarang orang tua dalam memaksakan anaknya agar menjadi sesuai keinginan orang tuanya. Sebagaimana hadis Nabi Saw. berikut:

عَلِّمُوا أَوْلَادَكُمْ فَإِنَّهُمْ سَيَعِيشُ فِي زَمَانِهِمْ غَيْرَ زَمَانِكُمْ فَإِنَّهُمْ خُلِقُوا لِرِمَانِهِمْ وَنَحْنُ خُلِقْنَا لِرِمَانِنَا

*Artinya: Ajarilah anak-anakmu sesuai dengan zamannya, karena mereka hidup di zaman mereka bukan pada zamanmu. Sesungguhnya mereka diciptakan untuk zamannya, sedangkan kalian diciptakan untuk zaman kalian*

Saat ini dikenal zaman abad-21 atau zaman era digitalisasi, dimana kehidupan dituntut serba dengan kecanggihan teknologi berbasis digital, termasuklah pembelajaran. Maka berdasarkan hadis di atas tidaklah salah jika dikatakan bahwa menggunakan *e-learning* dalam pembelajaran berarti bagian dari mengajari dan mendidik anak sesuai dengan zamannya, menjauhkan anak dari teknologi informasi berarti menjaukannya dari kemudahan yang sekaligus membuatnya kalah dan persaingan di era abad-21.

Namun dalam Islam terdapat aturan berupa akhlak yang tetap harus ditegakkan di atas segalanya. Penggunaan *e-learning* harus tetap memegang prinsip nilai-nilai keislaman, artinya *e-learning* bukan untuk memudahkan urusan sehingga meninggalkan tugas yang semestinya, atau menggantikan peran yang memang semestinya menjadi tanggung jawab. Dikatakan demikian karena saat ini banyak kesalahan orang dalam penggunaan *e-learning*, karena kemudahan tersebut banyak orang yang mempergunakannya untuk menipu, dan berbuat curang, bahkan tak sedikit yang merugikan orang lain. Tentu hal ini bertentangan dengan prinsip-prinsip akhlak dalam Islam.

Islam menjunjung tinggi akhlak, bahkan esensi dari pendidikan Islam itu sendiri menurut Naquib Al-Attas terletak pada kata *ta'dib* artinya secara aksiologi jelas bahwa akhlak lah yang salah satunya akan dicapai dari pendidikan, namun dalam memperolehnya (epistimologi) juga harus mengedepankan nilai-nilai akhlak. Saat ini kerap terjadi *e-learning* digunakan untuk hal-hal yang tidak terpuji,

seperti misalnya *e-learning* dengan model jarak jauh yang terkadang memberanikan siswa untuk berlaku tidak sopan, dan tidak ramah kepada guru, padahal sebagaimana yang disebutkan dalam kitab Ta'lim Muta'allim bahwa :

فمن تأذى منه أستاذه يجرم بركة العلم ولا ينتفع بالعلم إلا قليلا

*Artinya: Barang siapa melukai hati sang gurunya, berkah ilmunya tertutup dan hanya sedikit kemamfaatannya.*

Ringkasnya Islam tidak menolak akan adanya teknologi pembelajaran, bahkan Islam menganjurkan untuk menerima teknologi tersebut karena menerimanya bagian dari menghargai produk keilmuan, namun Islam menjunjung tinggi nilai-nilai akhlak dalam penerapan teknologi tersebut. dan itulah yang membedakan Islam dengan barat dalam penggunaan teknologi.

## **2. METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif menggunakan pendekatan kepustakaan (*library research*) yakni penyelidikan yang objek kajiannya memanfaatkan data pustaka berupa buku-buku sebagai sumber datanya. Penelitian ini dilaksanakan dengan membaca, menelaah, dan menganalisis berbagai literatur yang ada. Sumber data terdiri dari dua yakni sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer dalam penelitian ini adalah segala aturan kebijakan yang dikeluarkan oleh pemerintah terkait dengan pembelajaran *online*. Sedangkan sumber sekunder berasal dari buku, artikel jurnal, hasil penelitian yang berkaitan dengan topik penelitian.

Data dikumpulkan menggunakan teknik dokumentasi, artinya mengumpulka data dari semua sumber bacaan yang menjadi sumber data penelitian. Kemudian diorganisasikan berdasarkan kategori permasalahan, lalu kemudian dianalisis untuk diinterpretasikan menjadi temuan penelitian. Penarikan simpulan dapat dilakukan mana kala beberapa data yang dikumpulkan

telah memenuhi keabsahan data. Untuk keabsahan data dilakukan dengan teknik *content check point*. Satu teknik yang digunakan untuk mengecek kebenaran tiap titik informasi yang akan dijadikan landasan dari penarikan simpulan, jika beberapa sumber data menunjukkan kesamaan informasi, barulah ditarik simpulan, jika berbeda maka akan terus dielaborasi, dan jika memang menunjukkan perbedaan akan disajikan sebagai temuan baru dalam penelitian.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

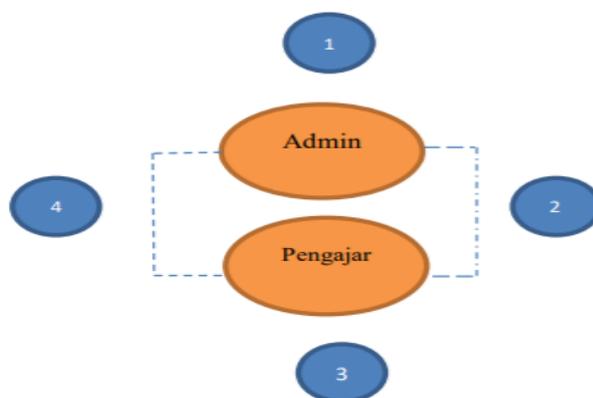
#### A. Model-Model E-learning

Terdapat ragam model *e-learning*, dan untuk memberikan kemudahan dalam memahaminya di bawah ini akan diuraikan model berdasarkan alur pembelajaran, jenis, dan bentuk pembelajaran. Adapun penjelasan model tersebut sebagaimana berikut:

##### 1. Berdasarkan Alur Pembelajaran

###### a. Model Penuh tanpa Admin

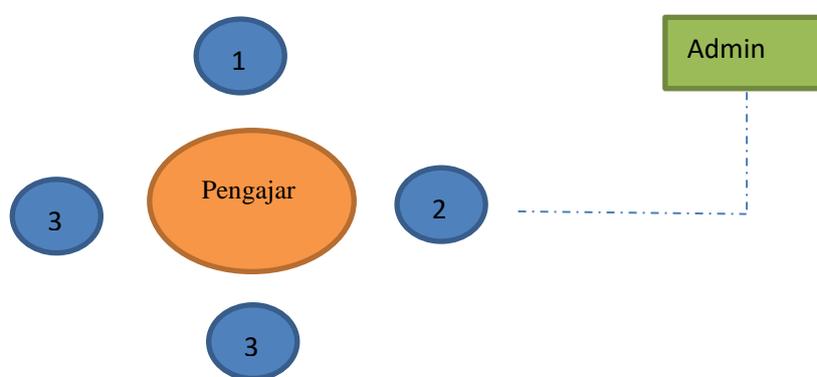
*E-Learning* memungkinkan Guru dapat mengatur sistem pembelajaran secara penuh, dan siswa dapat secara penuh untuk berkomunikasi atau berinteraksi langsung dengan pengajar. Memang untuk aplikasi tertentu seperti Zoom, google Meet, dan sejenisnya tidak mempersyaratkan orang tertentu untuk dapat mengendalikannya, artinya siapa saja dapat mempergunakan ini.



**Gambar 1. Model *e-learning* Penuh tanpa Admin**

b. Model Perantara Admin

Model Pembelajaran ini menghendaki Admin untuk dapat mengontrol pembelajarannya, dan bisa saja tanpa keberadaan Admin pembelajaran tidak akan dapat berjalan. Seperti ujian berbasis daring, tentu membutuhkan operator untuk dapat membuka dan menutup aplikasi.



**Gambar 2. Model *e-learning* dengan Perantara**

2. Berdasarkan Jenis Pembelajaran

Berdasarkan jenis pembelajarannya terdapat lima penggolongan E-Learning, kelima hal itu sebagai berikut:

a. **Learner-Led E-Learning**

Kategori *learner-led e-learning* lebih dikenal dengan *Self-Directed E-Learning*. *Learner-led e-learning* adalah suatu pembelajaran elearning yang didesign untuk memungkinkan pasar peserta didik belajar secara mandiri dengan tujuan untuk menyampaikan materi pada peserta yang mandiri.

b. **Instructor-Led E-Learning**

Pembelajaran kategori ini menggunakan teknologi internet untuk menyampaikan materi pembelajaran seperti pada pembelajaran konvensional. Contohnya *conference video, chatting, buletin board* dan lain sebagainya.

**c. Facilitated E-Learning**

Facilitated E-Learning ini merupakan kombinasi atau perpaduan dari Learner-Lead dan *Instructor-Led e-Learning*. Berbagai bahan ajar mandiri disampaikan via internet.

**d. Embedded E-Learning**

Embedded e-Learning memberikan upaya agar terjadi semacam just-in time training. Didesain untuk dapat memberikan bantuan dengan segera, ketika seseorang ingin menguasai keterampilan ataupun pengetahuan.

**e. Telementoring dan E-Coaching**

Dilaksanakan dengan memanfaatkan adanya teknologi internet dan juga web untuk dapat memberikan pelatihan dan bimbingan jarak jauh. Jenis *Telementoring* dan *E-Coaching* ini lebih banyak dipakai pada industri atau juga perusahaan besar.

**3. Berdasarkan Bentuk Pembelajaran**

Berdasarkan bentuk pembelajarannya terdapat beberapa fungsi *e-learning*, yakni pembelajaran *online*, pertemuan *online*, sumber belajar *online*, dan penilaian *online*, dan berikut ini akan dijelaskan berdasarkan modul pembelajaran jarak jauh yang dikeluarkan oleh Tanoto Foundation bekerja sama dengan Kemendikbud, dan Kementerian Agama, adapun bentuk-bentuk itu sebagai berikut:

**a. Pembelajaran Online**

Pemanfaatan layanan kelas online yang dapat dimanfaatkan guru untuk mengunggah materi pembelajaran, penugasan sampai dengan penyelesaian soal-soal /kuis dalam satu halaman platform. Untuk strategi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) ini guru dapat memilih salah satu alternatif aplikasi atau platform dibawah ini yang dinilai paling memungkinkan dan sesuai dengan kebutuhan. Rumah Belajar, Google Classroom, Belajar Online, Kelas Pintar, Zenius, Sekolahmu, Microsoft Education/Teams, Facebook Groups, Whatsapp Group, Telegram Groups

b. *Pertemuan Online*

Pengajar kadangkala memerlukan tatap muka kepada siswa untuk memberikan penjelasan materi atau juga untuk melakukan pembahasan akan sebuah materi kepada seluruh (sebagian) Siswa. Untuk strategi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) ini Guru dapat memilih salah satu alternatif penyedia kontennya diantaranya, Aplikasi Zoom, Web Ex, Youtube Streaming, Skype, whatsapp, jitsi.

c. *Sumber Belajar Online*

Pemanfaatan layanan berbagai sumber belajar untuk para guru untuk memperdalam sebuah konsep materi ataupun penugasan kepada siswa. Untuk strategi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Pengajar dapat memilih salah satu alternatif penyedia content, seperti perpustakaan Digital, Repository, E-Journal, E-book dan sebagainya

d. *Penilaian Online*

Strategi ini digunakan oleh pengajar untuk memperoleh nilai dari hasil belajar siswa berupa penugasan soal ataupun kuis. Untuk strategi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) ini Guru dapat memilih salah satu alternatif penyedia kontennya diantaranya. Quizizz, Google Classroom, Edmodo, Moddle, dan Sebagainya.

## **B. Kebijakan *E-Learning* di Indonesia**

Sebelum kedatangan Pandemi Covid 19 pemerintah tidaklah mengeluarkan kebijakan khusus yang mengatur pembelajaran daring. Sebab saat itu seluruh pembelajaran dilakukan dengan cara tatap muka. Untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah seluruhnya dilakukan secara tatap muka. Jika pun ada menggunakan menggunakan sistem daring, hal itu hanyalah tambahan atau pelengkap dari sistem pembelajaran tatap muka. Namun untuk perguruan tinggi pembelajaran dan layanan pendidikan secara daring memang bukanlah satu kewajiban, namun di satu sisi pemerintah memberikan standar ukur mutu perguruan tinggi yang salah satunya adalah layanan pendidikan secara daring. Beda halnya dengan Universitas terbuka yang memang menganut sistem pembelajaran jarak jauh dan terbuka. Dengan sistem itu wajar jika diterapkan sistem pembelajaran daring.

Prinsip kebijakan pendidikan di masa pandemi Covid-19 adalah mengutamakan kesehatan dan keselamatan peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan, keluarga, dan masyarakat secara umum, serta mempertimbangkan tumbuh kembang peserta didik dan kondisi psikososial dalam upaya pemenuhan layanan pendidikan selama pandemi Covid-19. Pemerintah telah mengeluarkan berbagai kebijakan dan inisiatif untuk menghadapi kendala pembelajaran di masa pandemi Covid-19, seperti revisi surat keputusan bersama (SKB) empat Menteri yang telah diterbitkan tanggal 7 Agustus 2020, untuk menyesuaikan kebijakan pembelajaran di era pandemi saat ini. Selain itu, sekolah diberi fleksibilitas untuk memilih kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa di masa pandemi, sebagaimana ditetapkan keputusan Mendikbud terkait kurikulum pada masa darurat.

Berdasarkan Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran

Coronavirus Disease (Covid-19). Bahwa Proses Belajar dari Rumah dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Belajar dari Rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan;
- b. Belajar dari Rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19;
- c. Aktivitas dan tugas pembelajaran Belajar dari Rumah dapat bervariasi antarsiswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar di rumah;
- d. Bukti atau produk aktivitas Belajar dari Rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif.

### **C. Isu dan Permasalahan Pembelajaran *e-learning***

Dibaliknya banyaknya manfaat dari pembelajaran *e-learning* tetap saja keberadaanya juga kerap menjadi permasalahan, bahkan saat ini banyak isu-isu permasalahan yang kerap belum terselesaikan. Adapun itu sebagai berikut:

#### **a. Keterbatasan perangkat *e-learning***

Keterbatasan perangkat memang menjadi permasalahan mendasar dari pembelajaran daring. Bahkan tak sedikit anak bangsa yang tidak dapat melaksanakan pembelajaran daring dikarenakan ketiadaan perangkat. Dalam Hal ini tidak semua lembaga pendidikan menyediakan perangkat tersebut, sehingga peserta didik harus menyediakan sendiri perangkat tersebut. Perangkat-perangkat tersebut tidaklah murah, dibutuhkan biaya untuk dapat membeli perangkat tersebut. Kondisi perekonomian masyarakat Indonesia yang tidak memungkinkan secara keseluruhan membeli

perangkat tersebut menjadi kendala dalam pembelajaran *e-learning*. Artinya dalam kondisi tersebut *e-learning* tidak menjadi solusi setiap orang untuk peningkatan kualitas pembelajaran, bagi mereka yang mampu membeli perangkat tentu dapat meningkatkan kualitas.

b. Kendala Jaringan

Letak geografis bangsa Indonesia yang beragam membuat pembelajaran *e-learning* kerap mengalami kendala, khususnya bagi anak bangsa yang berada jauh dipelosok desa. Oleh karena itulah dengan kondisi begini pembelajaran daring tidak juga dapat disebut sebagai solusi peningkatan kualitas. Justru jika pembelajaran daring diwajibkan akan menjadi kendala berarti bagi mereka yang tidak memungkinkan untuk mendapatkan akses jaringan internet.

c. Kendala Sumber daya Manusia

Tidak semua pendidik di negeri ini mampu untuk menggunakan *e-learning*, sebab pendidikan profesi keguruan tidak serta merta membiasakan mahasiswanya untuk terampil dalam pembelajaran daring. Hal ini terbukti pada awal mula kemunculan Covid-19 banyak pendidik yang menyatakan ketidakmampuannya menggunakan perangkat pembelajaran daring. Sehingga di awal mula kemunculan Covid-19 tak sedikit guru dan orang tua yang mengkritik keras kebijakan pembelajaran daring.

d. Tidak mampu menyentuh aspek psikologi

Pembelajaran E learning tidak serta merta mampu untuk menyentuh tataran aspek psikologi siswa, padahal pembelajaran sendiri bukanlah

kegiatan pertemuan fisik semata, akan tetapi juga kegiatan pembentukan sisi psikis siswa. Interaksi misalnya membuat hubungan guru dan siswa semakin akrab, kadang kala pembelajaran daring tidak mampu untuk menyentuh aspek yang demikian.

e. Tidak memiliki perangkat sendiri

Perangkat pembelajaran *e-learning* yang lazim dipergunakan di Indonesia, rerata bukanlah milik sendiri, melainkan milik Negara lain, bahkan perangkat itu bebas digunakan oleh banyak orang. Artinya secara keamanan dan kenyamanan tentu menjadi satu kekhawatiran. Tentu yang lebih baik jika pemerintah merancang sendiri perangkat pembelajarannya.

f. Sulit dalam pengawasan

Sudah menjadi rahasia umum bahwa pembelajaran daring memang sangat sulit untuk melakukan pengawasan, sehingga tuntutan pembelajaran mandiri pun dipintakan. Namun kenyataan menunjukkan bahwa peserta didik Indonesia tidak siap untuk belajar secara mandiri. Pendampingan yang dilakukan orang tua juga tidak maksimal. Sehingga tak heran banyak masyarakat malah menduga bahwa sistem *e-learning* malah menyebabkan kemunduran pada perkembangan capaian pembelajaran siswa.

g. Penguasaan capaian

Kesulitan-kesulitan yang telah disebutkan diatas justru menjadi kendala dalam hal penguasaan capaian pembelajaran siswa. Dalam hal ini guru tidak dapat memastikan apakah penguasaan itu murni didapat siswa secara

mandiri atau atas bantuan dari orang lain, atau juga mencarinya pada sumber lain.

h. Membatasi ruang gerak

*e-learning* kerap menjadikan siswa lebih lama pada posisi duduk di bandingkan dengan bergerak. Padahal pembelajaran tidak selamanya harus memantau layar komputer, oleh karena itu tak salah jika pembelajaran *e-learning* kerap menjadikan aktivitas gerak siswa menjadi terbatas.

#### **4. SIMPULAN**

E-Learning merupakan pembelajaran yang muncul di era modern. Kehadirannya tentu di satu sisi memberikan manfaat yang begitu besar, terutama pada sisi kemudahan pembelajaran. Namun di satu sisi *e-learning* juga memiliki banyak pekerjaan rumah yang perlu untuk diselesaikan sehingga kebermanfaatannya semakin dirasakan. Pendidikan tentu tidaklah sama dengan aktivitas lain yang sifatnya statis. Pendidikan dikenal dengan aktivitasnya yang dinamis, dalam arti mengalami perkembangan setiap saat. Pendidikan tidak hanya mentransfer pengetahuan semata, akan tetapi yang lebih terpenting menanamkan akhlak dan kepribadian, dan ini lah yang memang menjadi tugas utama guru. Jika dalam pekerjaan lain orang bisa digantikan keberadaannya dengan mesin, dalam pendidikan guru merupakan sosok yang tetap akan selalu ada bahkan tidak dapat digantikan dengan mesin atau teknologi.

#### **REFERENCES**

- Al-Attas, Muhammad Naquib. *The Concept of Education in Islam. A Framework for an Islamic Philosophy of Education* (Kuala Lumpur: a'dib International, 2011)
- , *Aims and Objectives of Islamic Education*, (Jeddah: King Abdul Aziz University, 1979)
- Al-Zarnuzi, Burhanuddin, *Ta'lim Muta'allim*, Terj. Abdul Kadir Al-Jufri (Surabaya: Mutiara Ilmu, 2009)

- Ihsan, Muhammad Shohibul., Agus Ramdani, and Saprizal Hadisaputra, Pengembangan E-Learning pada Pembelajaran Kimia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik, *Jurnal Pijar Mipa*, Vol. 14 No. 2 (2019), <http://dx.doi.org/10.29303/jpm.v14i2.1238>.
- Cucus, Ahmad., Yuthsi Aprilinda, and Robby Yuli Endra, Pengembangan E-Learning Berbasis Multimedia untuk Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh, *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia Dan Informatika)*, Vol. 7 No. 2 (2016), <http://dx.doi.org/10.36448/jsit.v7i2.765>.
- Jamal, Samsul., Analisis Kesiapan Pembelajaran E-Learning Saat Pandemi Covid-19 di SMK Negeri 1 Tambelangan, *Jurnal Nalar Pendidikan*, Vol. 8 No. 1 (2020), <https://doi.org/10.26858/jnp.v8i1.13561>.
- Salehudin, Mohammad, Dampak Covid-19: Guru Mengadopsi Media Sosial sebagai E-Learning pada Pembelajaran Jarak Jauh, *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, Vol. 10 No. 1 (2020), <http://dx.doi.org/10.22373/jm.v10i1.6755>.
- Arshavskiy, Marina, *Instructional Design for E- Learning*, (California: Trademarks, 2017).
- Hubbard, Rob, *The Really Useful Elearning Instruction Manual*, (New Jersey: Wiley Publishing, 2013).
- Hartanto, Wiwin, Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran, *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol. 10 No. 1 (2016), <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPE/article/view/3438>.
- Setiawardhani, Ratna Tiharita, Pembelajaran Elektronik (E-Learning) dan Internet dalam Rangka Mengoptimalkan Kreativitas Belajar Siswa, *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, <https://www.fkip-unswagati.ac.id/ejournal/index.php/edunomic/article/view/21>. Vol.1 No. 2 (2013).
- Handerson, Allan J., *The E-Learning Question and Answer Book; A Survival Guide for Trainers and Business Managers*, (New York: Amacom, 2003).
- Horton, William and Katherine Horton, *ELearning Tools and Technologies*, (New Jersey: Wiley Publishing, 2003).
- Ghislandi, Patrizia, *Elearning: Theories, Design, Software And Applications*, (Rijeka: InTech, 2012).
- Anderson, Terry (ed), *The Theory And Practice Of Online Learning*, (Canada: AU Press, 2008).

- Yustanti, Ike dan Dian Novita, Pemanfaatan E-Learning bagi para Pendidik di Era Digital 4.0 Utilization of E-Learning for Educators in Digital Era 4.0, dalam *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Persatuan Guru Indonesia (PGRI) Palembang*, <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2543>. Vol. 1 No. 1 (2019).
- Nafi'ah Jamilatun, Adaptasi Pembelajaran E-Learning dan Blended Learning di Era New Normal pada Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah, *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 3 No. 1 (2021), <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.476>.
- Gunawan, G., Murtopo, M., & Ahkas, A. W. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Agama Islam Pada Masa Pandemi Virus Covid 19 Berbasis Podcash Sosial Media Musik Spotify di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan. *Intiqad: Jurnal Agama dan Pendidikan Islam*, 13(2), 293-302.
- Brase, Jan and Wolfgang Nejdl, *Ontologies and Metadata for E-Learning, Handbook on Ontologies* (Berlin, Heidelberg: Springer, 2004).
- Al-Ihwanah, Implementasi E-Learning dalam Kegiatan Pembelajaran PGMI IAIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, *Cakrawala: Jurnal Studi Islam* Vol. 11 No. 1 (2016), <https://doi.org/10.31603/cakrawala.v11i1.102>.
- Nasution, Muhammad Irwan Padli, *Penggunaan Open Source Software (OSS) untuk Solusi Murah dan Mudah Implementasi E-Learning Perguruan Tinggi*, (UIN Sumatera Utara, 2019).
- Wa Muna, La Hadisi and, Pengelolaan Teknologi Informasi dalam Menciptakan Model Inovasi Pembelajaran (e-Learning)', *al-Ta'dib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, Vol 8 No. 1 (2015), <http://dx.doi.org/10.31332/atdb.v8i1.396>.
- Pangondian, Roman Andrianto, Insap Santosa, and Eko Nugroho, Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesuksesan Pembelajaran Daring dalam Revolusi Industri 4.0, dalam Mesran (ed.), *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (Sainteks)*, (Medan: STMIK Budi Darma, 2019), <https://www.prosiding.seminar-id.com/index.php/sainteks/article/view/122>.
- Khatimi, Khusnul, Mengenal E-Learning Sebagai Salah Satu Bentuk Kegiatan Pembelajaran, *Info Teknik*, Vol. 7 No. 2 (2006).
- Mustofa, Mokhammad Iklil. et al., Formulasi Model Perkuliahan Daring sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi, *Walisongo Journal of*

- Information Technology*, Vol. 1 No. 2 (2019),  
<http://dx.doi.org/10.21580/wjit.2019.1.2.4067>.
- Chandrawati, Sri Rahayu., Pemamfaatan E-Learning dalam Pembelajaran, *Jurnal Cakrawala Kependidikan*, Vol. 8 No. 2 (2010),  
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jckrw/article/view/183>.
- Allen, Michael W., *Designing Successful E-Learning* (New Jersey: Wiley Publishing, 2007)
- Tim Penyusun, *Panduan Pembelajaran Jarak Jauh Bagi Guru*, (Jakarta: Tanoto Foundation, 2020).
- Makarim, Nadiem, Surat Edaran Sekretaris Jenderal No.15 Tahun 2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Belajar dari rumah selama Darurat bencana di Indonesi, (Jakarta: Medikbud, 2020).
- Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19)