



Nama Formulir:

**Lembar
Pengesahan
Karya Ilmiah**

No.

Dikosongkan *(diisi admin
prodi)

Issue/Revisi

1

Tgl Berlaku

-

Halaman

1

Yang bertanda tangan di bawah ini:

| | |
|-----------------|--|
| 1. Nama Lengkap | <u>Dr.Rini Sudarmanti</u> |
| Jabatan | <u>Ketua Program Studi Pasca Sarjana Ilmu Komunikasi</u> |
| Program Studi | <u>Magister Ilmu Komunikasi</u> |
| NIP | <u>203060097</u> |

Telah melakukan penelaahan karya ilmiah berjudul:
Manfaat E-Learning sebagai media pembelajaran

Dan menyatakan bahwa karya ilmiah tersebut sudah memenuhi kaidah penulisan ilmiah dan oleh karenanya layak diajukan untuk keperluan unggah karya ilmiah di Universitas Paramadina, atas nama:

| | |
|---------------|------------------------|
| Nama Lengkap | <u>Deseu</u> |
| Jenjang | <u>S4 / S2 *</u> |
| Program Studi | <u>Ilmu Komunikasi</u> |
| NIM | <u>219121082</u> |

Demikian hasil penelaahan atas karya ilmiah ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan bilamana diperlukan.

Jakarta, 5 September 2023

Penelaah,

Dr.Rini Sudarmanti
NIP: 203060097

Manfaat E - Learning Sebagai Media Pembelajaran

Deseu

NIM,219121082

Universitas paramadina. Jl.Gatot Subroto,Kav.97, Mampang, Jakarta Selatan 12790

Email: deseu79@gmail.com, Program studi Pasca Sarjana Program Studi Ilmu Komunikasi

Abstract

The focus and purpose of this research is to know that the E-learning Program or distance education is a step in implementing the distance learning process. This learning process not only moves material through digital forms, but prepares an integrated education system through technology, information and communication facilities that will guide the learning process for students, there are learning modules in the form of learning management systems, all materials are delivered in various forms such as videos, powerpoints, related tasks, exams, and so on. The research method used is a qualitative descriptive study in which E-learning is the basic reason and logical consequence of the development of information and communication technology.

Keywords: E-learning, Learning Media

Abstrak

Fokus dan tujuan penelitian ini adalah mengetahui Program *E-learning* atau pendidikan jarak jauh merupakan langkah melaksanakan proses pembelajaran jarak jauh. Proses pembelajaran ini tidak hanya memindahkan materi melalui bentuk digital, namun menyiapkan suatu sistem pendidikan yang terpadu melalui fasilitas teknologi, informasi dan komunikasi yang akan membimbing proses pembelajaran bagi peserta didik, ada modul pembelajaran berupa *learning management system*, segala materi disampaikan dalam berbagai bentuk seperti video, powerpoint, tugas-tugas terkait, ujian, dan lain sebagainya. Metode Penelitian yang digunakan adalah studi deskriptif kualitatif dimana *e- Learning* merupakan alasan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Kata Kunci : *E-learning*, Media Pembelajaran.

I. Pendahuluan

Penetrasi internet di Indonesia mengalami pertumbuhan pesat beberapa tahun belakangan ini. Hal tersebut diikuti dengan sejumlah tren positif antara lain peralihan sistem belajar *offline* ke *online*. *E-learning* diklaim memiliki sejumlah kelebihan bila dibandingkan dengan sistem belajar *offline*, di antaranya menghemat waktu belajar, biaya, serta lebih efektif. Berdasarkan Laporan bertajuk "*Indonesia Digital Education and E-learning Market Outlook to 2018 Rising Trend of Blended to Drive the Future Growth*" memaparkan total pengeluaran untuk pendidikan digital di Indonesia telah berkembang dalam lima tahun terakhir. Laporan itu juga menunjukkan ada peningkatan kolaborasi antara institusi pendidikan dan penyedia pendidikan digital guna melengkapi kelas mereka dengan fasilitas pendidikan digital. Lembaga pendidikan terkenal terkemuka di negara ini telah menjadi lebih reseptif terhadap penerapan komponen pembelajaran *hi-tech*. Kemajuan-kemajuan teknologi di bidang pendidikan di Indonesia telah memberikan sejumlah manfaat. Program *E-learning* atau pendidikan jarak jauh (PJJ) merupakan langkah melaksanakan proses pembelajaran jarak jauh. Proses pembelajaran ini tidak hanya memindahkan materi melalui bentuk digital, namun kami menyiapkan suatu sistem pendidikan yang terpadu melalui fasilitas teknologi, informasi dan komunikasi (TIK) yang akan membimbing proses pembelajaran. Modul pembelajaran berupa *learning management system* (LMS), segala materi disampaikan dalam berbagai bentuk seperti *video*, *powerpoint*, tugas-tugas terkait, ujian, dan lain sebagainya. Pemanfaatan e-learning diharapkan dapat memotivasi peningkatan kualitas pembelajaran dan materi ajar, kualitas aktivitas dan kemandirian peserta didik, serta komunikasi antara pendidik dengan peserta didik maupun antar peserta didik.

Joseph A. Devito, Komunikasi seperti disadur dalam Efendi (1984:7), adalah sebuah tindakan oleh satu orang atau lebih yang mengirimkan dan menerima pesan dengan situasi tertentu. Lalu menghasilkan dampak dan kesempatan untuk menerima pesan. Tindakan komunikasi mencakup beberapa komponen yaitu, situasi, pengirim, penerima, media, hambatan, penerimaan, pemahaman, respon, dan efek.

Maka dengan adanya media *E-learning* dan komunikasi pengajar bisa menyampaikan tujuan dengan jelas sehingga Proses pembelajaran ini tidak hanya memindahkan materi melalui bentuk digital, namun menyiapkan suatu sistem pendidikan yang terpadu melalui fasilitas teknologi, informasi dan komunikasi yang akan membimbing proses pembelajaran bagi peserta didik, ada modul pembelajaran

berupa *learning management system*, segala materi disampaikan dalam berbagai bentuk seperti video, powerpoint, tugas-tugas terkait, ujian, dan lain sebagainya.

II. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian dengan metode deskriptif merupakan penelitian yang menggambarkan situasi, proses atau gejala-gejala tertentu yang diamati. Penelitian yang menggunakan metode kualitatif bertujuan untuk menggambarkan, meringkas, berbagai kondisi dan situasi serta fenomena realitas sosial yang ada di masyarakat yang menjadi penelitian dan berupaya menarik realita itu ke permukaan sebagai suatu ciri, karakter, model, tanda, atau gambaran tentang kondisi dan fenomena tertentu (Bungin, 2008: 68).

Penelitian ini merupakan studi literasi yang menggambarkan mengenai proses pembelajaran *e-learning* yang memberikan kemudahan dalam menyiapkan materi pembelajaran yang dilengkapi dengan fasilitas teknologi, sehingga pembelajaran dengan sistem *e-learning* dapat memudahkan sytem pembelajaran jarak jauh dengan mudah.

III. HASIL dan PEMBAHASAN

A. Pembahasan

E-learning berperan dalam melengkapi/menambahkan kelas konvensional (secara tatap muka) bukan menggantikan kelas konvensional sehingga menjadi penunjang dalam pembelajaran utama (Shank, 2008).

E-learning merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang difasilitasi dan didukung pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. *E-learning* mempunyai ciri-ciri, antara lain

(Clark & Mayer 2008: 10): 1) memiliki konten yang relevan dengan tujuan pembelajaran; 2) menggunakan metode instruksional, misalnya penyajian contoh dan latihan untuk meningkatkan pembelajaran; 3) menggunakan elemen-elemen media seperti kata-kata dan gambar-gambar untuk menyampaikan materi pembelajaran; 4) memungkinkan pembelajaran langsung berpusat pada pengajar (*synchronous e-learning*) atau di desain untuk pembelajaran mandiri (*asynchronous e-learning*); 5) membangun pemahaman dan keterampilan yang

terkait dengan tujuan pembelajaran baik secara perseorangan atau meningkatkan kinerja pembelajaran kelompok.

Sedangkan menurut Rusman dkk (2011:264), *E-learning* memiliki karakteristik, antara lain:

- a. *Interactivity* (interaktivitas)
- b. *Independency* (kemandirian)
- c. *Accessibility* (aksesibilitas)
- d. *Enrichment* (pengayaan).

E-learning dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya. Istilah *e-learning* lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah atau perguruan tinggi ke dalam bentuk digital yang dijumpai teknologi internet (Munir, 2009: 169).

1. Komponen-komponen *E-learning*

Menurut Rusdy bahwa Komponen – Komponen *E-learning* adalah sebagai berikut:

- 1) *Infrastruktur E-learning*: *Infrastruktur E-learning* dapat berupa *personal computer* (PC), Laptop, Hp Android, jaringan komputer, internet dan perlengkapan multimedia.
- 2) *Sistem dan aplikasi E-learning*: sistem perangkat lunak yang virtualisasi proses belajar mengajar konvensional. Bagaimana manajemen atau mengolah kelas yang ada, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian (rapor), sistem ujian online dan segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar.
- 3) *Konten E-learning*: Konten dan bahan ajar yang ada pada *E-learning* system (learning management system). Konten dan bahan ajar cenderung berbentuk *multimedia based content* (konten berbentuk multimedia interaktif) atau *text based content* (konten berbentuk teks seperti pada buku pelajaran biasa). (Rusdy pksi, 2012).

WBL atau biasa disebut dengan *web based learning* merupakan salah satu bentuk *e-learning* yang materi maupun cara penyampaiannya melalui internet (*web*). Melalui pengertian tersebut akan tercipta sebuah pembelajaran berbasis *web*. Pembelajaran berbasis web yang dimaksud merupakan pengalaman belajar dengan memanfaatkan jaringan internet untuk

berkomunikasi dan menyampaikan berbagai informasi pembelajaran. *E-learning* berbasis web ini akan memberikan kesempatan para penggunanya untuk berkomunikasi dan bertukar informasi dimana saja dan kapan saja. (Rusman, Deni, & Cepi. 2012: 265).

E-learning mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan/materi, peserta didik dengan dosen/guru/instruktur maupun sesama peserta didik. Peserta didik dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang, dengan kondisi yang demikian itu peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran. Dalam *E-learning*, faktor kehadiran guru atau pengajar otomatis menjadi berkurang atau bahkan tidak ada. Hal ini disebabkan karena yang mengambil peran guru adalah komputer dan panduan-panduan elektronik yang dirancang oleh "*contents writer*", *designer E-learning* dan pemrogram komputer.

Program *E-learning* atau pendidikan jarak jauh merupakan langkah melaksanakan proses pembelajaran jarak jauh. Proses pembelajaran ini tidak hanya memindahkan materi melalui bentuk digital, namun menyiapkan suatu sistem pendidikan yang terpadu melalui fasilitas teknologi, informasi dan komunikasi yang akan membimbing proses pembelajaran bagi Peserta didik, ada modul pembelajaran berupa learning management system, segala materi disampaikan dalam berbagai bentuk seperti video, powerpoint, tugas-tugas terkait, ujian, dan lain sebagainya. Kemudian, dalam modul tersebut Peserta didik dan dosen dapat saling memberikan respon terkait proses pembelajaran yang berlangsung.

Kemajuan teknologi sedikit demi sedikit telah merubah proses belajar mengajar, jika dahulu pembelajaran cenderung menggunakan metode konvensional maka seiring kemajuan teknologi telah banyak produk teknologi yang ditemukan dan diterapkan dalam dunia pendidikan sehingga proses pembelajaran lambat laun menyajikan konsep baru yang lebih modern dan sangat praktis.

2. Media Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran sendiri memiliki tujuan agar proses belajar mengajar lebih efektif dan mudah

diterapkan. Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran sendiri memiliki tujuan agar proses belajar mengajar lebih efektif dan mudah diterapkan. Tetapi realitanya media pembelajaran sering terabaikan dengan alasan terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, dan tidak tersedianya biaya. Agar proses belajar mudah dan efisien, pendidik harus memilih media yang relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan di capai. Macam - macam media pembelajaran sederhana memiliki banyak ragam yang sebenarnya bisa diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar. Media merupakan suatu alat atau sarana atau perangkat yang berfungsi untuk menyampaikan informasi.

Sedangkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat pembelajaran yang menjurus kearah terjadinya proses belajar.

Media berasal dari bahasa latin “medium”. Dalam bahasa Indonesia kata media diartikan sebagai “pertengahan”. Sehingga dari pengertian tersebut dapat mengarah pada sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi antara pemberi pesan dan penerima pesan (Daryanto 2016:6)

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran, (Daryanto 2016:6)

Media mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan/mengirimkan pesan kepada penerima pesan, sehingga Peserta didik dapat dirangsang pikiran, perasaan, minat, atau perhatiannya dalam proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. (Sadiman, 2012:7)

Metode pembelajaran dengan tatap muka dirasakan menjadi kurang efektif karena terbentur masalah ruang dan waktu. Teknologi Informasi menawarkan metode pembelajaran yang dinamakan metode *E-learning*. *E-learning* merupakan ‘pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan

sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran' (Allen, 2017:27)

E-learning menjadi salah satu media atau metode pembelajaran paling efektif yang mampu menjangkau tempat yang sangat luas, dengan biaya yang relatif murah (Munir, 2010:170) Untuk mengakses materi pembelajaran pada diperlukan komputer dengan jaringan internet. Materi pembelajaran selalu ada kapanpun dan dimanapun dibutuhkan, sehingga dapat mengatasi kendala jarak ruang dan waktu dalam mendapatkan informasi.

3. Manfaat *E-learning*

a. Penggunaan media *E-learning* sangat efisien dan praktis

Jika kebiasaan guru harus membuat media pembelajaran dengan cara manual dan kemungkinan besar media pembelajaran yang dibuat tidak akan bertahan lama.

Maka lain halnya jika dengan menggunakan media elektronik, selain media pembelajaran akan lebih tahan dan awet karena disimpan dalam bentuk file, selain itu untuk menggunakan *E-learning* lebih mudah dan praktis. Hanya perlu menyalakan laptop atau komputer dan disambungkan dengan proyektor, Peserta didik langsung bisa diperlihatkan materi-materi pelajaran yang akan dipelajari.

b. Penggunaan *E-learning* bisa menghemat biaya

Dengan media *E-learning* guru tidak perlu lagi susah payah membuat media pembelajaran, karena beberapa media telah tersedia dalam berbagai bentuk digital dan banyak tersedia di internet.

Jadi guru hanya perlu *Googling* di internet untuk mencari media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan diajarkan. Terlintas bukan jika setiap kali akan mengajar guru harus membuat media pembelajaran, hal tersebut pastinya akan sedikit menguras biaya dan waktu.

c. *E-learning* sebagai sumber belajar

Jika beberapa tahun silam sumber belajar adalah buku, majalah dan melalui kegiatan pembelajaran langsung di alam namun saat ini dengan keberadaan media elektronik telah merubah gaya belajar Peserta didik yang dulunya bersifat konvensional menuju kearah yang lebih efektif dan praktis.

Media elektronik (*E-learning*) memiliki berbagai kelebihan dibandingkan sumber belajar seperti buku, majalah yakni melalui media elektronik Peserta

didik bisa mengakses internet untuk mencari materi pelajaran dari berbagai sumber sehingga pengetahuan Peserta didik akan lebih kaya. Selain itu kemudahan dalam menemukan materi pelajaran melalui internet menjadi nilai plus tersendiri.

d. Berfungsi sebagai media pembelajaran

Jika selama ini guru hanya bisa memaparkan teori atau gambar tentang materi pelajaran tertentu. Namun dengan adanya media pembelajaran elektronik materi pelajaran yang dulunya hanya dijelaskan dengan metode ceramah bisa disaksikan langsung dengan keberadaan internet melalui tayangan video misalnya melalui *YouTube* sehingga pembelajaran tidak terkesan sebatas konsep semata namun bisa membuat pembelajaran menjadi konkret sehingga pengalaman belajar Peserta didik menjadi lebih berkesan.

e. Membuat Peserta didik lebih peka dengan kemajuan teknologi

Media pembelajaran elektronik (*E-learning*) adalah bukti kemajuan luar biasa dari peradaban manusia. Manfaat *E-learning* bagi dunia pendidikan ialah melalui media pembelajaran elektronik (*E-learning*) Peserta didik akan menjadi lebih peka terhadap teknologi sehingga mereka tidak gaptek (gagap teknologi). Namun jika tidak digunakan dengan bijak dan kurang mendapatkan bimbingan dari orang guru maupun orang tua justru akan memberikan efek negatif bagi Peserta didik. Sehingga Peserta didik maupun guru sebaiknya lebih bijak dalam menggunakan media pembelajaran elektronik.

f. Kelas online

Jika dulu untuk bisa mengikuti pembelajaran harus berada dalam kelas dan melakukan tatap mata langsung dengan guru maka dengan keberadaan media pembelajaran elektronik (*E-learning*) khususnya komputer yang bisa digunakan untuk mengakses internet gaya belajar mengalami sedikit inovasi. Dengan adanya internet Peserta didik tidak harus untuk hadir dalam kelas untuk mengikuti pembelajaran melainkan bisa mengikuti pembelajaran melalui bantuan internet yakni melalui kelas online. Jadi kesempatan untuk mengenyam pendidikan yang layak semakin mudah dan efisien.

g. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan

Manfaat lain dari *E-learning* Dalam Pembelajaran adalah bisa membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan, hal tersebut tak lepas dari

banyaknya media pembelajaran yang bisa digunakan untuk membuat pelajaran menjadi lebih seru dan menyenangkan. misalnya saja pemutaran video-video bertema pendidikan.

Pembelajaran yang serius juga bisa diselingi dengan kegiatan menonton film, khususnya film yang memiliki banyak pesan-pesan positif bagi Peserta didik, Dengan menonton film Peserta didik tidak hanya disugahi dengan materi yang bersifat audio maupun visual namun gabungan antara audio visual.

IV. PENUTUP

Proses pembelajaran ini tidak hanya memindahkan materi melalui bentuk digital, namun menyiapkan suatu sistem pendidikan yang terpadu melalui fasilitas teknologi, informasi dan komunikasi yang akan membimbing proses pembelajaran bagi peserta didik, ada modul pembelajaran berupa *learning management system*, segala materi disampaikan dalam berbagai bentuk seperti video, *powerpoint*, tugas-tugas terkait, ujian, dan lain sebagainya. Metode Penelitian yang digunakan adalah studi deskriptif kualitatif dimana *e- Learning* merupakan alasan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Dengan *e-learning*, peserta didik tidak perlu hadir dalam pertemuan selama satu semester di ruang kelas untuk mendapatkan pembelajaran dari seorang pendidik secara langsung melainkan dapat langsung mendapatkan bahan (*database*) pembelajaran dengan mudah dan dapat diakses dimana saja.

Daftar Pustaka

Abdullah, Munir. (2010). Pendidikan Karakter Membangun Karakter Anak Sejak dari Rumah. Yogyakarta : PT Pustaka Insan Madani.

Allen, M. (2013). Michael Allen's Guide to E-learning. (pp.27-28). Canada: John Wiley & Sons.

Arief S. Sadiman, dkk. (2012). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Bungin, M. Burhan. (2008). Penelitian Kualitatif. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Daryanto dan Mulyo Rahardjo. (2012). Model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta : Gava Media.

Rusman. 2012. Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer. Bandung: Alfabeta.

_____, dkk. (2011). Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi, mengembangkan profesionalitas guru. Jakarta: PT. Raja Grafindo.

Shank, P. (2008). Thinking critically to move e-learning forward. San Francisco: Pfeiffer.

Munir. (2009). Pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Bandung: Alfabeta

<https://pakarkomunikasi.com/pengantar-ilmu-komunikasi>