

Aplikasi Komunikasi Berbasis e-Learning bagi Guru SMA se-Bandung Raya sebagai Upaya untuk Meningkatkan Kualitas Pengajaran bagi Siswa SMA

¹Zulfebriges, ²Santi IndraAstuti, ³Riza Hernawaty, dan ⁴Maya Amalia Oesman Palapah

^{1,2,3,4} Prodi IlmuKomunikasi, Universitas Islam Bandung, Jl. Tamansari No. 1 Bandung 40116

e-mail: ²dyaning2001@yahoo.com, ³diza0712@yahoo.com, ⁴mel02cute@yahoo.com

Abstrak.

*Abstrak.*Salah satu buah perkembangan teknologi digital dalam bidang pendidikan adalah dikembangkannya e-learning atau model pembelajaran interaktif berbasis internet. Terdapat berbagai manfaat dalam menerapkan e-learning. Namun, masih banyak guru yang awam dengan aplikasi ini. Dengan sasaran kegiatan berupa guru-guru SMA di Kodya Bandung, pelatihan ini mengajarkan bagaimana guru dapat memanfaatkan e-learning dalam proses belajar mengajar di kelas, dengan biaya sangat terjangkau. Metode kegiatan dalam bentuk ceramah dan simulasi, dengan evaluasi kuantitatif dan kualitatif. Sesudah pelatihan, terdapat peningkatan kompetensi berinternet di kalangan peserta sebesar 76 %. Kendala terbesar dalam menerapkan e-learning adalah ketiadaan upaya terlembaga dari sekolah untuk mendorong aplikasi e-learning, dan ketiadaan mentor selaku pendamping dalam aplikasi e-learning di sekolah masing-masing.

Key Words: e-learning, kompetensiberinternet, PBM, guru SMA

1. Pendahuluan

A. AnalisisSituasi

Berbagai caraditempuh agar pembelajaran efektif dapat tercipta. Pembelajaran efektif, menurut Sutikno (2004: 88), adalah pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan mudah, menyenangkan dan mencapai tujuan pembelajaran. Seiring dengan kemajuan teknologi Informasi dan Komunikasi, proses belajar mengajar tidak harus lagi dibatasi oleh ruangan kelas. Belajar bias dilakukan tanpa harus bertatap muka secara langsung dan bias berlangsung di mana saja. Inilah yang dikenal sebagai E-learning, yaitu suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar kesiswa menggunakan internet, intranet atau media jaringan lain (Hartley, 2001:17).

E-learning merupakan sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang artinya Electronic learning. Dalam bahasa Indonesia bias diterjemahkan menjadi e-pembelajaran yang artinya system pembelajaran elektronik (Moerwanto, 2002). E-learning didefinisikan “sebagai cara baru dalam proses belajar mengajar dimana peserta belajar tidak perlu duduk manis di ruang kelas untuk menyimak setiap ucapan guru secara langsung” (wikipedia.org). Dari definisi-definisi yang muncul dapat kita simpulkan bahwa system atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar dapat disebut sebagai suatu e-learning (Wahono, 2005: 1).

E-learning merupakan inovasi yang mempunyai kontribusi besar terhadap perubahan Proses Belajar Mengajar (PBM). Dalam e-learning, PBM tidak lagihanya

mendengarkan uraian materi guru yang terkesan membosankan, tetapi akan lebih dinamis dan interaktif sehingga murid menjadi lebih termotivasi untuk terlibat dalam PBM. Tentu saja, dampaknya akan berimbas pada tingkat penguasaan materi dan skill yang diharapkan. Effendi dan Hartono Jhuang (2005:9) menjelaskan, e-learning memiliki sejumlah keuntungan, antara lain mengurangi biaya PBM, memudahkan pencapaian standarisasi pengajaran, fleksibel dalam hal tempat, waktu, maupun kecepatan pembelajaran. Selain itu, pengajaran akan lebih efektif karena mengatasi masalah ketersediaan on-demand, distribusi ilmu, dan administrasi kelas yang kerap membebani.

Di Indonesia, e-learning telah menjadi salah satu program unggulan Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas). Bahkan, Depdiknas sejak beberapa tahun belakangan telah mengembangkan pelbagai sarana penunjang, seperti membuka website, menyediakan modul-modul pembelajaran dalam bentuk digital yang bisa diunduh publik secara gratis, dan menyelenggarakan pelatihan. Sekolah-sekolah mulai dari tingkat dasar hingga lanjut pun mengklaim telah menerapkan sistem pembelajaran modern ini. Kenyataannya, frekuensi *hit* dalam website Depdiknas belum menunjukkan angka yang signifikan. Selain itu, amatan terhadap sekolah-sekolah menunjukkan bahwa pembelajaran e-learning masih diterapkan salah kaprah, dan dianggap tidak berbeda dengan mengajarkan subjek Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) di dalam kelas. Guna membantu mengatasi permasalahan tersebut, dirancanglah program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) berupa “Aplikasi Komunikasi Berbasis *E-Learning* Bagi Guru SMA se-Bandung Raya Sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas Pengajaran”. Program ini mencakup aplikasi komunikasi berbasis *E-Learning* berbentuk workshop.

B. Perumusan Masalah

Bertitiktolak dari analisis situasi, maka permasalahan dirumuskan sbb. “Membekali guru SMA se-Bandung Raya dengan kemampuan mengaplikasikan komunikasi berbasis *E-Learning* sebagai upaya meningkatkan kualitas pengajaran”.

C. Sasaran dan Metode Kegiatan

Sasaran peserta pelatihan adalah guru-guru SMA. Agar pelaksanaan kegiatan terfokus dan evaluasi bisa dilakukan dengan valid, tim PKM menjangkau guru-guru SMA Negeri yang berminat. Jumlah peserta dibatasi tidak lebih dari 20 orang dan diutamakan berasal dari sekolah-sekolah yang pernah bekerjasama dengan Unisba.

Metode kegiatan dengan pendekatan workshop/pelatihan yang menggabungkan aspek teori dan praktik, namun lebih ditekankan pada praktik. Metode yang diberikan mencakup ceramah, diskusi/tanya jawab, dan simulasi. Pelatihan dilaksanakan selama 2 (dua) hari masing-masing selama 8 jam, yaitu tanggal 6 dan 7 April 2011, pk. 08.00 – 16.00. Adapun materi pelatihan tertuang dalam tabel berikut ini.

Tabel 1.
Materi dan Kurikulum Pelatihan

No.	JudulMateri	Deskripsi Isi	Metode
1	E-learning sebagai konsep pembelajaran	Pengenalan prinsip-prinsip e-learning dan internet sebagai fungsi pembelajaran, fungsi-fungsi internet	Ceramah dan Tanya Jawab

		secara umum, contoh aplikasi internet dalam konteks KIE (komunikasi, informasi, dan edukasi)	
2	Aplikasi e-learning dalam pembelajaran di kelas	Pengenalan aplikasi internet dalam pembelajaran. Pengenalan ragam model dan praktik PBM dengan internet.	Ceramah dan Tanya Jawab
3	Praktik 1: Disain Kerangka Content Pembelajaran	Mengenaldan mempraktikkan pengembangan disain berbasis weblog	Praktik
4	Praktik 2: Disain Content Pembelajaran	Memasukkan poin-poin materi kurikulum ke dalam weblog	Praktik
5	Praktik 3: Disain Grup	Merancang administrasi kelas sebagai 'grup' atau komunitas milis	Praktik
6	Praktik 4: Membangun komunitas kelas	Melakukan praktik 'invite' dan 'comment' untuk diskusi kelas.	Praktik
7	Praktik 5: Merancang evaluasi	Merancang butir-butir evaluasi secara spesifik sesuai dengan materi kelas.	Praktik
8	Praktik 6: Menyimpulkan hasil evaluasi	Mempraktikkan evaluasi dan mendapatkan hasilnya.	Praktik
9	Pre-test/Post test	Evaluasi kegiatan sebelum dan sesudah pelaksanaan	Praktik

Kegiatan berlangsung sepenuhnya di Lab Multimedia Fikom Unisba, yang memiliki fasilitas conference, small tutorial class, dan ruangan praktik multimedia di mana setiap peserta pelatihan mendapatkan fasilitas praktik dengan komputer lab. Kegiatan diorganisir oleh tim PKM beranggotakan dosen-dosen Fikom Unisba, dan dalam praktiknya melibatkan para asisten Lab Multimedia untuk memberikan pendampingan secara personal kepada peserta pelatihan (1 asisten Lab menangani 2 peserta pelatihan).

D. Pelaksanaan dan Evaluasi Kegiatan

Terdapat 3 (tiga) literatur, terdiri dari 2 (dua) makalah dalam bentuk *powerpoint* dan 1 (satu) modul yang dibagikan kepada peserta dalam pelatihan “Aplikasi Komunikasi Berbasis E-Learning bagi Guru SMA se-Bandung Raya Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Kualitas Pengajaran Bagi Siswa SMA”. Literatur-literatur ini tidak hanya digunakan dalam 8 sesi, tetapi dimanfaatkan terus hingga akhir pelatihan, termasuk ketika peserta menjalani simulasi, role playing, dan praktek, yang dimaksudkan untuk mengasah kemampuan peserta.

Sesuai dengan tema dan tujuan penyelenggaraan kegiatan, materi yang dibahas dalam pelatihan ini berupa pengenalan prinsip-prinsip e-learning dan internet sebagai fungsi pembelajaran, pengenalan aplikasi internet dalam pembelajaran dan pengenalan aplikasi internet dalam pembelajaran sehingga peserta selain mendapatkan materi secara

teoritis juga mendapatkan materi secara praktis. Setelah materi teori selesai, beranjak pada materi praktik mulai dari desain konten, kerangka evaluasi, dan meng-*create* grup.

Adapun langkah-langkah yang dipraktikkan adalah sbb.:

1. Peserta diminta mendaftarkan akun e-mailnya terlebih dahulu kepada fasilitator. Bagi yang belum memiliki akun, dituntun untuk membuatnya.
2. Peserta dibimbing untuk membuka fasilitas yahogroups.
3. Peserta diminta mendaftarkan grup yang di-*create* kepada fasilitator yang kemudian menyebarkannya kepada peserta lain.
4. Peserta diminta mengundang (*invite*) peserta lain melalui akun e-mail masing-masing (yang telah didaftarkan).
5. Peserta diminta membuat absensi, meng-*create* topik untuk didiskusikan, dan mengomentari topik dari peserta lainnya.
6. Peserta diminta untuk membuat polling dan merekap polling tersebut.
7. Peserta diminta melaporkan hasil kerjanya, sekaligus mengevaluasi kendala-kendala yang dirasakannya.

Indikator keberhasilan dari pelatihan ini dilacak dari Pre-Test dan Post-Test. Tim pengabdian juga melakukan wawancara pada beberapa guru untuk menilai tanggapan, evaluasi, dan opini yang terbentuk di antara peserta, sebagai bahan analisis. Pre-test dan post-test diberikan melalui fasilitas grup milis yang di-*create* untuk keperluan ini.

Dalam wawancara awal dengan para partisipan, ternyata banyak peserta belum memahami konsep e-learning, karena taraf pemahaman atau keterampilan berinternet sendiri masih rendah. Di sisi lain, memaksa orang mempelajari e-learning akan sia-sia saja, jika ybs tidak menguasai dasar-dasar berinternet (Rosenberg, 2001:ii). Itulah sebabnya mengapa instrumen pelatihan difokuskan terlebih dahulu pada keterampilan berinternet sebagai prasyarat mutlak pembelajaran e-learning di dalam kelas.

Pertanyaan selanjutnya tentu menyangkut bagaimana kapasitas peserta dalam pembelajaran e-learning setelah dilaksanakannya program pengabdian. Sebagaimana umumnya pelatihan, maka pertanyaan yang sama diajukan dalam post-test. Untuk menciptakan simulasi e-learning sekaligus memberikan contoh bagi peserta dalam menerapkan e-learning, maka panitia meng-*create* kuesioner yang sama tentang e-learning di yahogroups. Ternyata, dari segi kapasitas berinternet, jawabannya menunjukkan peningkatan sebesar rata-rata 76%.

E. Penutup

Setelah mengikuti pelatihan, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan telah berhasil terlaksana, dengan hasil berupa peningkatan pemahaman peserta mengenai aplikasi e-learning dalam pembelajaran kelas di sekolah masing-masing, khususnya dalam konteks mata pelajaran masing-masing.

Sejumlah kesulitan telah diidentifikasi, yaitu rendahnya kemampuan dasar berinternet, kesenjangan di antara peserta dalam penguasaan kompetensi dasar berinternet, tidak adanya upaya kelembagaan sebagai bentuk dukungan dari sekolah, serta ketiadaan pendamping di sekolah masing-masing dalam menerapkan e-learning,

Berdasarkan temuan-temuan tersebut, maka saran yang bisa diberikan adalah:

1. Menyeleksi peserta berdasarkan kemampuan atau penguasaan dasar berinternet.
2. Membuat kelas yang berbeda untuk peserta dengan kapasitas yang tidak sama.

3. Melakukan pendekatan kelembagaan pada sekolah-sekolah yang mengirimkan perwakilan peserta, sehingga sekolah bisa menyediakan (dan mengirim) pendamping dalam pelatihan.
4. Mengintensifkan dan menyelenggarakan kembali program pelatihan semacam ini, sehingga lebih banyak lagi sekolah yang tergerak untuk menerapkan program e-learning secara konsisten di lingkungan masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

- Effendi, Empy dan Hartono Zhuang. (2005). *E-learning: Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Hartley, Darin E. (2001). *Selling e-Learning*. American Society for Training and Development.
- Rosenberg, Marc J. (2001). *Strategies for Delivering Knowledge in The Digital Age*. New York: McGraw Hill.
- Sutikno, M. Sobry. (2004). *Model Pembelajaran Interaksi Sosial, Pembelajaran Efektif dan Retorika*. Lombok: Nusa Tenggara Pratama Press.
- Santoso, Agus. *Pengertian E- learning*. <http://agusantoso.wordpress.com>, diakses 23 Juni 2011.
- Soekartawi. 2002a. "Prospek Pembelajaran Jarak Jauh Melalui Internet". Invited Papers. Disajikan pada Seminar Nasional Teknologi Pendidikan pada tanggal 18-19 Juli 2002 di Jakarta.
- Soekartawi. 2002b. "E-learning, Kampus Virtual Masa Depan" dalam Harian Pelita, 29 Juli 2002.
- Wahono, Romi Satria. (2005). *Pengantar e-Learning dan Pengembangannya*. Portal <http://www.ilmukomputer.com>, diakses 4 Maret 2011.

