

## Pengembangan E-Learning dalam Memberikan Pelayanan terhadap Siswa di MTs Negeri 4 Gunungkidul pada Masa Pandemi Covid-19

---

Isfi Muzari

Madrasah Tsanawiyah (MTs) Negeri 4 Gunungkidul

e-Mail: [mzisfi@gmail.com](mailto:mzisfi@gmail.com)

---

### **Abstract**

*This research aims to find out the development of e-learning in serving students during the distance learning process. This research uses exploration case study methods with a qualitative approach used to obtain information on constraints and solutions due to the Covid-19 pandemic to the development of e-learning. The results showed that there were several e-learning developments carried out at MTs Negeri 4 Gunungkidul, including hosting to store madrasah website data and domain rental as a website address so that it could be accessed through the internet, as well as training tutorials for teachers and students. This is to bridge the obstacles experienced by teachers and students in the use of e-learning, namely servers that are down and difficult to access and lack of communication and socialization between students and teachers. In addition, the use of e-learning can make it easier to update teaching materials and task checks.*

**Keywords:** *E-learning; Distance learning.*

### **Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan e-learning dalam melayani siswa selama proses pembelajaran jarak jauh. Penelitian ini menggunakan metode studi kasus eksplorasi dengan pendekatan kualitatif yang digunakan untuk mendapatkan informasi kendala dan solusi akibat dari pandemi covid-19 terhadap pengembangan e-learning. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat beberapa pengembangan e-learning yang dilakukan di MTs Negeri 4 Gunungkidul, antara lain hosting untuk menyimpan data website madrasah dan sewa domain sebagai alamat website agar dapat diakses melalui internet, serta tutorial pelatihan untuk guru dan siswa. Hal ini untuk menjembatani kendala yang dialami oleh guru dan siswa dalam pemanfaatan e-learning yaitu server yang down dan sulit diakses serta kurangnya komunikasi dan sosialisasi antara siswa dan guru. Selain itu adanya pemanfaatan e-learning dapat memudahkan melakukan pemutakhiran bahan ajaran dan pemeriksaan tugas.*

**Kata Kunci:** *E-learning; Pembelajaran jarak jauh.*

## Pendahuluan

Pandemi covid-19 memberikan dampak terhadap berbagai bidang kehidupan, salah satu di antaranya bidang pendidikan. Pelaksanaan proses pembelajaran mengalami perubahan yang cukup signifikan. Di sebagian besar daerah di Indonesia yang terdampak covid-19, menyebabkan sekolah atau aktivitas pendidikan diliburkan dan diganti dengan belajar dari rumah. Hal tersebut tertuang dalam Surat Edaran Kemdikbud No 4 Tahun 2020. Proses belajar mengajar dilaksanakan secara *full online* atau daring dan sebagian lainnya dilaksanakan semi-online. Hal ini dilakukan dalam rangka mengurangi angka penyebaran Covid-19.

Berdasarkan praktik di lapangan khususnya MTs Negeri 4 Gunungkidul, proses belajar mengajar dari rumah menggunakan fasilitas e-learning yang disediakan oleh sekolah/madrasah. E-learning menjadi pilihan utama dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh, karena e-learning bersifat fleksibel dan mudah digunakan serta tidak membutuhkan kontak fisik. Namun demikian berdasarkan hasil wawancara, sejumlah kesulitan ditemui para guru saat menjalankan metode belajar dari rumah ini. Oleh karena itu, e-learning dikembangkan agar bisa memberikan pelayanan kepada siswa.

E-learning merupakan kegiatan pembelajaran digital. Konten materi dalam pembelajaran diunggah ke platform e-learning. E-Learning dapat diakses melalui internet yang memudahkan siswa mendapatkan konten materi untuk pembelajaran. Penggunaan e-learning bertujuan agar para guru dapat mengelola materi pembelajaran, memberikan tugas, mengunggah materi, memberikan penilaian, dan berinteraksi dengan peserta didik. Sebaliknya peserta didik dapat memanfaatkan dengan mengakses tugas, materi pembelajaran, diskusi dengan peserta didik dan guru, melihat percakapan dan hasil belajar. Selain itu keunggulan lainnya adalah pembelajaran menggunakan E-learning berpotensi meningkatkan pemerataan dan akses pada pendidikan di sebuah negara.

E-learning merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Intinya menekankan pada penggunaan internet dalam pendidikan sebagai hakikat e-learning itu sendiri. Istilah "E" atau singkatan dari elektronik dalam e-learning digunakan untuk merujuk segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha-usaha pengajaran lewat teknologi elektronik internet (Yazdi, 2012).

E-learning merupakan sembarang pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau Internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan. Ada pula yang menafsirkan e-learning sebagai bentuk pendidikan jarak jauh yang dilakukan melalui media internet. E-learning juga disebut sebagai kegiatan belajar asynchronous melalui perangkat elektronik komputer yang memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya (Yazdi, 2012).

Penggunaan e-learning sebagai media mengelola pembelajaran pada masa pandemik Covid-19 ini sangat cocok untuk diterapkan. Penggunaan e-learning sebagai media mengelola pembelajaran hanya membutuhkan sedikit pengetahuan prosedural dalam mengoperasikan e-learning. Hal ini memudahkan setiap pengguna untuk bisa menggunakan e-learning sebagai media dalam mengelola pembelajaran. Adapun beberapa kegiatan pembelajaran yang bisa dilakukan dengan media e-learning adalah melakukan obrolan dengan teman atau pengajar, membuat forum diskusi, melakukan konsultasi pembelajaran dan mengerjakan tugas yang diberikan secara online. Selain untuk melakukan obrolan ringan, e-learning juga bisa digunakan untuk melakukan diskusi dalam forum tertentu yang lebih serius.

E-learning perlu dikembangkan terus-menerus agar tidak terjadi error selama proses pembelajaran berlangsung, terutama ketika dunia Pendidikan mengalami pandemic yang mengharuskan kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pelayanan sebaik-baiknya kepada siswa di MTs Negeri 4 Gunungkidul.

### **Metode Penelitian**

Penelitian menggunakan metode studi kasus eksplorasi dengan pendekatan kualitatif yang digunakan untuk mendapatkan informasi kendala dan solusi akibat dari pandemi Covid-19 terhadap pengembangan e-learning. Subjek penelitian adalah 1 guru informatika dan algoritma sekaligus pengembang elearning dan 5 guru mata pelajaran yang lain sebagai pengguna e-learning di MTs Negeri 4 Gunungkidul. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi.

### **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

E-learning merupakan media yang dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi komputer. E-learning dapat diartikan sebagai kegiatan belajar yang disampaikan melalui perangkat elektronik komputer yang memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya (Kamarga, 2000). Selain itu e-learning juga sebagai sembarang pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik Local Area Network (LAN), Wide Area Network (WAN), atau internet untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi atau bimbingan (Kumar, 2002). Selanjutnya e-learning merupakan proses instruksi atau pembelajaran yang melibatkan penggunaan peralatan elektronik dalam menciptakan, membantu perkembangan, menyampaikan, menilai dan memudahkan suatu proses belajar mengajar di mana mahasiswa sebagai pusatnya serta dilakukan secara interaktif kapan pun dan di mana pun (Karwati, 2014). "E-learning sebagai pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika". Fokus utama adalah proses belajarnya (*learning*) bukan pada "e" (*electronic*), karena perangkat elektronik hanya berperan sebagai alat bantu saja (Tafiardi, 2005).

Dalam mengaplikasikan proses belajar mengajar menggunakan e-learning pastilah ada keuntungan dan kelebihannya (Empy Effendi, 2005). Ada beberapa keuntungan e-learning, antara lain: 1) Mengurangi biaya 2), Fleksibilitas waktu, 3) Standarisasi dan efektivitas pembelajaran. Adapun kekurangan yang harus diketahui antara lain: 1) Pelajar harus memiliki komputer dan akses internet, 2) Pelajar juga harus memiliki keterampilan komputer dengan programnya, 3) Koneksi internet yang baik, 4) Dengan tidak adanya rutinitas yang ada di kelas, maka pelajar mungkin akan berhenti belajar atau bingung mengenai kegiatan belajar dan tenggang waktu tugas, yang akan membuat pelajar gagal, 5) Pelajar akan merasa sangat jauh dengan instruktur, 6) Pelajar harus memiliki kemampuan menulis dan kemampuan berkomunikasi yang baik. Aplikasi e-learning ini dapat memfasilitasi aktivitas pelatihan dan pembelajaran serta proses belajar mengajar secara formal maupun informal (Darmawan, 2012).

Di MTs Negeri 4 Gunungkidul, peran e-learning menjadi sangat dibutuhkan dalam melayani siswa dalam pembelajaran jarak jauh, meskipun sebenarnya proses tatap muka tidak bisa digantikan dengan e-learning. Saat ini guru dan siswa menggunakan e-learning yang tersedia dari Direktorat KSKK Madrasah. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam proses pengoperasian e-learning diantaranya: 1) E-learning awalnya berupa data website dan harus dikonfigurasi ke hosting MTs Negeri 4 Gunungkidul agar bisa diakses melalui internet; 2) Untuk mendownload data website tersebut operator harus mendaftarkan nama madrasah dan disertakan Surat Keputusan penunjukan operator e-learning madrasah sehingga data website dapat didownload dan mengisi profil madrasah yang selanjutnya akan disinkronkan dengan domain e-learning MTs Negeri 4 Gunungkidul, maka konfigurasi awal pada saat pemasangan data website di domain e-learning.mtsn4gk.sch.id meliputi database, domain, data profil MTs Negeri 4 Gunungkidul; dan 3) Setelah konfigurasi berhasil, operator akan mengisi data kepala madrasah, guru dan siswa di e-learning MTs Negeri 4 Gunungkidul;

Namun, e-learning tersebut belum dapat digunakan secara maksimal yang disebabkan dua hal, yaitu: 1) Pada awal penggunaan e-learning yang digunakan adalah versi 3.0, pada versi ini belum ada pengaturan untuk menyimpan data dokumen dan file ke penyimpanan cloud, sehingga semua data dan dokumen akan tersimpan di hosting, jika data sudah menumpuk dan ruang penyimpanan hosting mencapai batas maksimal penyimpanan akan membuat domain madrasah menjadi tidak bisa diakses, sehingga perlu untuk memindahkan hasil upload data dan dokumen e-learning ke media penyimpanan local. Hal ini akan menyebabkan tugas siswa, bahan ajar, dan soal CBT yang ada di gambarnya menjadi tidak dapat diakses; dan 2) Pada saat e-learning di update ke versi 4.0 ada penambahan fitur baru yaitu dokumen dan file yang terupload di e-learning dapat tersimpan di drive milik Kemenag Pusat secara otomatis, namun pada saat pelaksanaan data dan file yang terupload di drive Kemenag Pusat tertukar dengan madrasah lain, sehingga guru kesulitan mengakses hasil tugas siswa, dari permasalahan tersebut Direktorat

KSKK Madrasah meluncurkan update e-learning 4.5.1 untuk memperbaiki error tersebut.

Penggunaan e-learning akan terus mengalami peningkatan, terutama jika proses pembelajaran masih dilakukan secara daring. Oleh karena itu, e-learning perlu dikembangkan agar kinerjanya berjalan secara maksimal. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pengembangan e-learning, yaitu: *pertama*, menentukan desain model pembelajaran berbasis e-learning menggunakan yang memungkinkan terciptanya *virtual class*, tersampainya bahan ajar yang menunjang pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan guru, sampai pada pembuatan evaluasi online, sehingga mewajibkan siswa untuk mengakses e-learning tersebut. Melalui e-learning siswa dengan siswa, atau siswa dengan guru dapat berkomunikasi, berdiskusi, tanpa dibatasi ruang dan waktu, contohnya di luar kegiatan belajar di laboratorium. *Kedua*, menentukan sarana dan prasarana penelitian yang dibutuhkan selama proses penelitian dan pengembangan. *Ketiga*, menentukan tahap-tahap pelaksanaan uji desain di lapangan. *Keempat*, menentukan deskripsi tugas pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian. *Kelima*, uji ahli atau validasi, dilakukan dengan responden para ahli perancangan model atau produk. Kegiatan ini dilakukan untuk mereview produk awal, memberikan masukan untuk perbaikan. *Keenam*, revisi I, adalah revisi berdasarkan pendapat dan masukan para ahli. *Ketujuh*, media pembelajaran yang sudah dibuat, setelah divalidasi dan direvisi, maka selanjutnya media pembelajaran tersebut dapat dibuat dalam bentuk prototype. Prototipe inilah yang selanjutnya diuji coba. Uji coba bersifat terbatas, baik substansi desain maupun pihak-pihak yang terlibat. *Kedelapan*, revisi II, adalah revisi berdasarkan pendapat, kesulitan, dan keinginan dari para pengguna dalam hal ini adalah siswa, guru, atau pendapat peneliti setelah melaksanakan refleksi. *Kesembilan*, revisi hasil uji lapangan terbatas, langkah ini merupakan perbaikan model atau desain berdasarkan uji lapangan terbatas. Dilanjutkan dengan uji ahli II atau uji lapangan dan revisi III. *Kesepuluh*, uji produk secara lebih luas. Langkah ini meliputi uji efektivitas desain produk, pada umumnya menggunakan teknik eksperimen model pengulangan, sehingga hasil yang di dapat efektif, baik dari sisi substansi maupun metodologi. Dalam hal ini diujikan kepada siswa di MTs Negeri 4 Gunungkidul. *Kesebelas*, revisi hasil uji lapangan lebih luas, merupakan perbaikan kedua setelah dilakukan uji lapangan yang lebih luas dari uji lapangan yang pertama (Darmawan dan Husnul Bariyah, 2014).

Dalam mengembangkan e-learning, perlu dilakukan proses evaluasi model dengan tahapan-tahapan sebagai berikut: (1) Uji kelayakan, langkah ini meliputi uji efektivitas yang melibatkan calon pemakai produk, hasil uji lapangan adalah diperoleh desain yang siap diterapkan, baik dari sisi substansi maupun metodologi; (2) Revisi final hasil uji kelayakan, langkah ini akan lebih menyempurnakan produk yang sedang dikembangkan; (3) Implementasi produk akhir adalah laporan hasil dari R&D dan uji efektivitas penggunaannya melalui uji regresi sederhana,

setelah pembelajaran dengan e-learning selesai (Darmawan dan Husnul Bariyah, 2014).

Pengembangan e-learning di MTs Negeri 4 Gunungkidul semakin mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Para guru sudah mulai terbiasa membuat materi di e-learning dan lebih mudah melakukan pemutakhiran bahan ajar. Pemanfaatan e-learning juga memudahkan guru dalam mengontrol kegiatan belajar siswa, mengecek dan memeriksa jawaban tugas siswa dan memberitahukan hasilnya kepada siswa.

Pengembangan e-learning di MTs Negeri 4 Gunungkidul terus dilakukan untuk memberikan pelayanan kepada siswa. Pengembangan yang dilakukan antara lain hosting untuk menyimpan data website madrasah dan sewa domain sebagai alamat website agar bisa diakses melalui internet, tutorial pelatihan untuk guru dan siswa. Hal tersebut akan memudahkan guru dalam mengontrol kegiatan belajar siswa, mengecek dan memeriksa jawaban tugas siswa dan memberitahukan hasilnya kepada siswa, serta mempermudah guru dalam melakukan pemutakhiran bahan ajar.

## Simpulan

Secara umum, pengembangan e-learning masih perlu terus dilakukan untuk mengatasi beberapa kendala agar selalu dapat memberikan pelayanan kepada siswa. Pengembangan yang dilakukan antara lain hosting untuk menyimpan data website madrasah dan sewa domain sebagai alamat website agar bisa diakses melalui internet, serta tutorial pelatihan untuk guru dan siswa.

Manfaat pengembangan e-learning bagi guru antara lain mempermudah guru dalam mengontrol kegiatan belajar siswa, mengecek dan memeriksa jawaban tugas siswa dan memberitahukan hasilnya kepada siswa. Meskipun untuk mata pelajaran yang sifatnya praktek, biasanya dilakukan tatap muka dilaboratorium komputer atau di lapangan, dengan menggunakan e-learning kurang efektif.

## Daftar Pustaka

- Bernard, Harvey Russell. (2000). *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches*. University of Florida, USA: Sage Publications.
- Creswell, Jhon W. (2009). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. University of Florida, USA: Sage Publications.
- Darmawan, Deni. (2012). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Darmawan, Deni dan Siti Husnul Bariyah. (2014). "Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle dan Facebook pada Mata Pelajaran TIK." *Jurnal Teknodik*, 18(3).
- Effendi, Empy dan Hartono Zhuang. (2005). *E-learning Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi.

- Hakim, Arif Rahman. (2018). "Pengembangan E-learning berbasis Moodle Sebagai Media Pengelolaan Pembelajaran." *Kodifikasi: Jurnal Penelitian Islam*, 12(2).
- Kamarga, Andi. (2000). *Sistem E-Learning*. Jakarta: Salemba Empat.
- Karwati, Euis. (2014). "Pengaruh Pembelajaran Elektronik (E-Learning) terhadap Mutu Belajar Mahasiswa." *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 17(1).
- Kemdikbud. (2020). Edaran Tentang Pencegahan Wabah COVID-19 di Lingkungan Satuan Pendidikan Seluruh Indonesia.
- Kemendagri. (2020). *Pedoman Umum Menghadapi Pandemi COVID-19 Bagi Pemerintah Daerah*. Kementerian Dalam Negeri RI.
- Kementerian Kesehatan RI. (2020). *Pedoman Pencegahan dan Pengendalian Coronavirus Disease (COVID-19)*. Kementerian Kesehatan RI.
- Kumar, J. (2002). *Aplikasi E-Learning dalam Pengajaran dan Pembelajaran di Sekolah Malaysia*. Pasukan Projek Rintis Sekolah Bestari, Bahagian Teknologi Pendidikan, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Tafiardi, Drs. (2005). "Meningkatkan mutu pendidikan melalui e-learning." *Jurnal Pendidikan Penabur*, No.04/ Th.IV.
- Wijaya, Reni. Lukman, Mustika. dan Dorris Yadewani. (2020). "Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Pemanfaatan E-learning." *Journal Dimensi*, 9(2).
- Yazdi, Mohammad. (2012). "E-learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif berbasis Teknologi Informasi." *Jurnal Ilmiah Foristek*, 2(1).