

Pembelajaran Jarak Jauh Via *E-learning*

Yulia Ardiani
Staf UPT TIK ISI Denpasar
yulia@isi-dps.ac.id

Abstrak

Seiring berjalannya waktu, teknologi pun kian meningkat. Inovasi - inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi mampu mengubah tradisi pembelajaran tatap muka (konvensional) menjadi pembelajaran yang tidak mengharuskan untuk tatap muka antara pendidik dan peserta didik didalam satu ruang fisik kelas. Pendidik maupun peserta didik tidak lagi dibatasi ruang dan waktu bahkan mereka sering kali terpisah dengan jarak yang jauh untuk pelaksanaan pembelajaran. Namun, mereka tetap dapat berkomunikasi dengan baik dengan pemanfaatan teknologi. Situasi pembelajaran seperti ini disebut pembelajaran jarak jauh (*distance learning*). Untuk melakukan pembelajaran jarak jauh dapat dilakukan dengan memanfaatkan jaringan internet adapun *free platform* yang digunakan untuk melakukan pembelajaran jarak jauh seperti SEVIMA EdLink, moodle, Google Clasroom, Edmodo, Schoology.

Kata Kunci : Pembelajaran, Jarak jauh, *E-learning*

Karakteristik pembelajaran jarak jauh

Berbagai istilah telah digunakan untuk menggambarkan fenomena pembelajaran jarak jauh. Sebenarnya, pembelajaran jarak jauh (aktivitas siswa) dan pengajaran jarak jauh (aktivitas guru) bersama-sama membentuk pendidikan jarak jauh. Variasi umum termasuk *e-learning* atau pembelajaran online, digunakan ketika Internet adalah media; pembelajaran *virtual* (Sadeghi, 2019).

Ada empat karakteristik membedakan pembelajaran jarak jauh dengan pembelajaran konvensional (Robert J. Blake, 2008). Yaitu :

Pertama, pembelajaran jarak jauh secara definisi dilakukan melalui institusi; ini bukan belajar mandiri atau lingkungan belajar nonakademik. Lembaga-lembaga tersebut mungkin atau mungkin juga tidak menawarkan pengajaran berbasis kelas konvensional, tetapi mereka memenuhi syarat untuk akreditasi oleh lembaga yang sama dengan mereka yang menggunakan metode konvensional.

Kedua, pemisahan geografis melekat dalam pembelajaran jarak jauh, dan waktu juga dapat memisahkan peserta didik dan pendidik. Aksesibilitas dan kenyamanan adalah keuntungan penting dari model pendidikan ini. Program yang dirancang dengan baik juga dapat menjembatani perbedaan intelektual, budaya, dan sosial antara peserta didik.

Ketiga, telekomunikasi interaktif menghubungkan individu-individu dalam kelompok belajar dan para pendidik. Paling sering, komunikasi elektronik, seperti e-mail, chat platform sosmed digunakan, tetapi bentuk komunikasi tradisional, seperti sistem pos, juga dapat berperan untuk pengumpulan tugas-tugas secara fisik. Apa pun medianya, interaksi sangat penting untuk pendidikan jarak jauh, seperti halnya untuk pendidikan apa pun. Koneksi peserta didik, tenaga kependidikan dan sumber daya pengajaran menjadi kurang tergantung pada kedekatan fisik karena sistem komunikasi menjadi lebih canggih dan tersedia secara luas; akibatnya, Internet, ponsel, dan e-mail berkontribusi terhadap pertumbuhan pembelajaran jarak jauh yang cepat.

Keempat, pendidikan jarak jauh, seperti halnya pendidikan apa pun, membentuk kelompok belajar, kadang-kadang disebut komunitas belajar, yang terdiri dari peserta didik, pendidik, dan sumber daya pengajaran seperti, buku, audio, video, dan tampilan grafik yang memungkinkan peserta didik untuk mengakses isi instruksi. Banyak platform yang memfasilitasi kelas-kelas *virtual* untuk pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) seperti: google class room, canvas, moodle, dan lain sebagainya.

Pengertian *E-learning*

E-learning adalah teknologi informasi dan komunikasi untuk mengaktifkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun (Dahiya, 2012). Pembelajaran elektronik atau *e-learning* telah dimulai pada tahun 1970-an (Waller and Wilson, 2001). Berbagai istilah digunakan untuk mengemukakan pendapat atau gagasan tentang pembelajaran elektronik, antara lain adalah: *online learning*, *internet-enabled learning*, *virtual learning*, atau *web-based learning*.

Persyaratan kegiatan belajar elektronik atau yang sering disebut (*e-learning*) ada tiga yaitu :

1. kegiatan pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan jaringan, dalam hal ini dibatasi pada penggunaan internet,
2. tersedianya dukungan layanan belajar yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik, misalnya hardisk external, flashdisk, CD-ROM, atau bahan cetak yang mendukung sebagai media penyimpanan.
3. tersedianya *helpdesk* mengenai layanan pembelajaran jarak jauh yang dapat membantu peserta pembelajaran.

Tersedianya ketiga persyaratan tersebut masih dapat didukung dengan persyaratan lainnya, seperti :

1. perguruan tinggi yang menyelenggarakan dan mengelola kegiatan *e-learning*,
2. sikap positif dari peserta didik dan tenaga kependidikan terhadap teknologi komputer dan internet,
3. rancangan sistem pembelajaran yang dapat mudah dipelajari atau diketahui oleh setiap peserta didik (*userfriendly*)

4. sistem evaluasi terhadap kemajuan atau perkembangan belajar peserta didik, dan
5. mekanisme umpan balik yang dikembangkan oleh perguruan tinggi.

Istilah *e-learning* banyak memiliki arti karena bermacam penggunaan *e-learning* saat ini. Pada dasarnya, *e-learning* memiliki dua tipe yaitu *synchronous* dan *asynchronous*.

1. *Synchronous* berarti pada waktu yang sama. Proses pembelajaran terjadi pada saat yang sama antara pendidik dan peserta didik. Hal ini memungkinkan interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik secara online. Dalam pelaksanaannya, *synchronous* training mengharuskan pendidik dan peserta didik mengakses internet secara bersamaan. Pendidik memberikan materi pembelajaran dalam bentuk makalah atau slide presentasi dan peserta didik dapat mendengarkan presentasi secara langsung melalui internet. Peserta didik juga dapat mengajukan pertanyaan atau komentar secara langsung ataupun melalui chat window. *Synchronous* training merupakan gambaran dari kelas nyata, namun bersifat maya (*virtual*) dan semua peserta didik terhubung melalui internet. *Synchronous* training sering juga disebut sebagai *virtual classroom*.
2. *Asynchronous* berarti tidak pada waktu bersamaan. Peserta didik dapat mengambil waktu pembelajaran berbeda dengan pendidik memberikan materi. *Asynchronous* training lebih terkenal dalam *e-learning* karena peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun. Peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran dan menyelesaikannya setiap saat sesuai rentang jadwal yang sudah ditentukan. Pembelajaran dapat berbentuk bacaan, animasi, simulasi, permainan edukatif, tes, quis dan pengumpulan tugas.

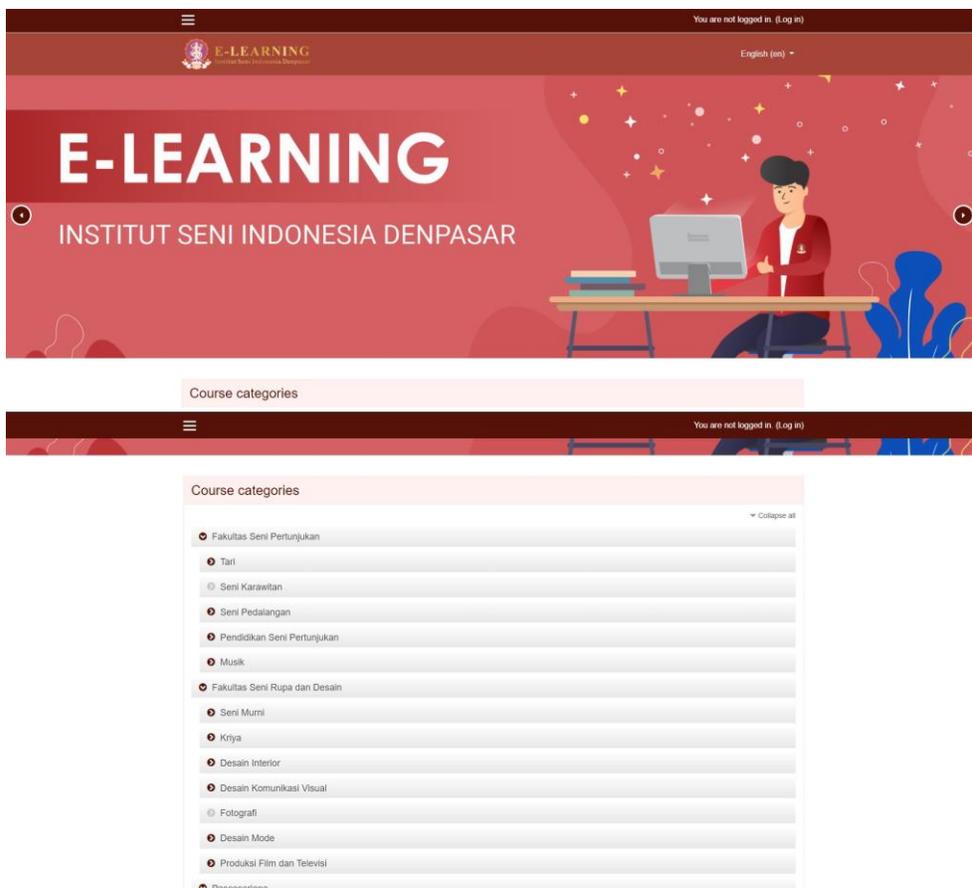
Komponen *E-learning*

Komponen yang membentuk *e-learning* menurut Romi satriawahono (2008) adalah infrastruktur *e-learning*, Sistem dan aplikasi *e-learning* dan konten *e-learning*. Infrastruktur *e-learning* merupakan peralatan yang digunakan dalam *e-learning* yang dapat berupa Personal Computer (PC) yaitu komputer yang

dimiliki secara pribadi, jaringan komputer yaitu kumpulan dari sejumlah perangkat berupa komputer, hub, switch, router, atau perangkat jaringan lainnya yang terhubung dengan menggunakan media komunikasi tertentu.

internet yang merupakan singkatan dari *Interconnection Networking* yang diartikan sebagai komputer - komputer yang terhubung di seluruh dunia dan perlengkapan multimedia yaitu alat-alat media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Termasuk di dalamnya peralatan *teleconference* yaitu pertemuan jarak jauh antara beberapa orang yang fisiknya berada pada lokasi yang berbeda secara geografis apabila kita memberikan layanan synchronous learning yakni proses pembelajaran terjadi pada saat yang sama ketika pengajar sedang mengajar dan murid sedang belajar melalui *teleconference*.

Berikut salah satu contoh pembelajaran jarak jauh atau *e-learning* yang ada di institut seni indonesia (ISI) Denpasar.



Daftar Pustaka

- Dahiya, S., Jaggi, S., Chaturvedi, K.K., Bhardwaj, A., Goyal, R.C. and Varghese, C., 2016. An eLearning System for Agricultural Education. *Indian Research Journal of Extension Education*, 12(3), pp.132-135.
- Robert J. Blake. (2008). *Brave New Digital Classroom Technology and Foreign Language Learning*. Washington, D.C: Georgetown University Press.
- Romi satriawahono. (2008). [online] Available FTP: <https://romisatriawahono.net/2008/01/23/meluruskan-salah-kaprah-tentang-e-learning/>. Diakses tanggal 5 September 2021.
- Sadeghi, M. (2019). A Shift from Classroom to Distance Learning: Advantages and Limitations. *International Journal of Research in English Education (IJREE)*, 4, 80–85.
- Waller, V. and Wilson, J. 2001. A definition for *e-learning*. *TheODL QC Newsletter*, pp. 1-2.