

PENERAPAN E-LEARNING UNTUK Mendukung Peningkatan KOMPETENSI PAMONG BELAJAR

Muktiono Waspodo*

Abstract

Learning civil competency improvement is needed in order to support implementation of the basic task. Educators on Learning as a civil nonformal channels also need to learn. This requires a systematic and continuous efforts to innovate learning for Civil Education. One of them is by using e-learning programs for the improvement of civil competence study. Need to be prepared carefully to develop e-learning, that can be utilized by the Civil Learning.

Keywords : E-learning, civil learning

Abstrak

Peningkatan kompetensi Pamong Belajar sangat diperlukan guna menunjang pelaksanaan tugas pokoknya. Pamong Belajar sebagai Pendidik pada jalur nonformal juga perlu belajar. Hal ini menuntut adanya upaya yang sistematis dan berkesinambungan untuk melakukan inovasi pembelajaran bagi Pamong Belajar. Salah satunya dengan menggunakan program e-learning bagi peningkatan kompetensi Pamong Belajar. Perlu dipersiapkan secara cermat untuk mengembangkan e-learning ini, sehingga kehadirannya dapat dimanfaatkan oleh Pamong Belajar.

Kata-kata Kunci : E-learning, pamong belajar

PENDAHULUAN

Inovasi terhadap kegiatan peningkatan kompetensi Pamong Belajar menjadi sebuah "keniscayaan", artinya sangat dimungkinkan dapat diwujudkan. Hal ini tentunya akan menjadi pemicu untuk menghasilkan sistem pembelajaran yang dapat diterapkan Pamong Belajar. Salah satu inovasi yang perlu dilakukan menurut penulis adalah model dari pelaksanaan pembelajaran yang berbasis *e-learning*. Sesuai dengan kondisi saat ini di mana perkembangan teknologi sangat pesat, khususnya di bidang teknologi informasi. Jadi, sudah merupakan keharusan untuk memanfaatkan teknologi informasi tersebut ke dalam upaya peningkatan kompetensi Pamong Belajar.

Jika dicermati saat ini, peningkatan kompetensi Pamong Belajar masih mengandalkan kegiatan yang bersifat "konvensional". Lebih mengandalkan kegiatan

diklat, magang, diskusi terfokus atau seminar dari waktu ke waktu. Padahal jika dibandingkan dengan kebutuhan belajar dari Pamong Belajar, maka tidak bisa hanya mengandalkan dari penyelenggaraan diklat karena dalam kegiatan diklat yang diselenggarakan saat ini membutuhkan biaya yang sangat besar dan waktu yang cukup lama. Diperlukan upaya yang sistematis dan berkesinambungan untuk melakukan inovasi pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan program *e-learning* bagi peningkatan mutu Pamong Belajar. Perlu dipersiapkan secara cermat untuk mengembangkan *e-learning* ini, sehingga kehadirannya dapat dimanfaatkan oleh Pamong Belajar.

Dalam konteks ini, Pamong Belajar sebagai "individu" yang juga perlu belajar secara terus menerus menyadari bahwa keberadaan dan perannya sebagai pendidik pada jalur pendidikan nonformal membutuhkan kompetensi yang memadai. Dalam penyelenggaraan diklat, masih dirasakan kurang optimal untuk menjaga

* Alumni Program Pascasarjana jurusan Teknologi Pendidikan UNJ

hubungan antara Pamong Belajar dan Fasilitator/ Narasumber/Instruktur yang erat. Mempertimbangkan kondisi tersebut perlu ada metode alternatif lain yang dapat menangani kondisi tadi dan tidak tergantung pada permasalahan ruang dan waktu. Salah satunya adalah dengan menggunakan model *e-learning*.

Mungkinkah mulai memanfaatkan program *e-learning* bagi upaya peningkatan kompetensi Pamong Belajar? Dalam artikel ini akan coba memahami dulu secara utuh tentang karakteristik Pamong Belajar dan *e-learning*.

Pengertian E-Learning

Jika ditelusuri di berbagai referensi tentang pengertian *e-learning* sudah cukup banyak. Definisi yang sering digunakan banyak pihak adalah sebagai berikut.

1. *E-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain [Hartley, 2001].
2. *E-learning* adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar dengan media internet, jaringan komputer, maupun komputer *standalone* [LearnFrame.Com, 2001]. Sedangkan istilah *e-learning* sebenarnya merupakan frase yang tersusun dari dua kata yaitu kata *electronic* disingkat e, dan kata *learning* yang dalam bahasa Indonesia berarti pembelajaran. Dengan demikian, *e-learning* memiliki pengertian "pembelajaran dengan memakai atau memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi".

Pada hakikatnya, *e-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke peserta didik dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain. Untuk menyampaikan pembelajaran, *e-learning* selalu diidentikkan dengan penggunaan internet. Namun, sebenarnya media penyampaian sangat beragam dari internet, intranet, *compact disc (CD)*, *digital video disc (DVD)*, MP3, *Personal Data Assistant (PDA)*, dan lain-lain. Penggunaan teknologi internet pada *e-learning* umumnya dengan pertimbangan memiliki jangkauan yang luas. Ada juga beberapa lembaga pendidikan dan/atau unit kerja yang menggunakan jaringan intranet sebagai media *e-learning* sehingga biaya yang disiapkan relatif lebih murah. *E-learning* bisa mencakup pembelajaran secara formal maupun informal. *E-learning* secara formal, misalnya adalah pembelajaran dengan kurikulum, silabus, mata pelajaran, dan tes yang telah diatur dan disusun berdasarkan jadwal yang telah disepakati. *E-*

learning bisa juga dilakukan secara informal dengan interaksi yang lebih sederhana, di antaranya *e-learning* bisa mencakup pemanfaatan komputer dalam menunjang peningkatan kualitas pembelajaran, termasuk di dalamnya penggunaan :

1. *Mobile technologies* seperti PDA dan MP3 *players*.
2. Juga penggunaan *teaching materials* berbasis web dan *hypermedia*, multimedia CD-ROM atau *web sites*, forum diskusi, *e-mail*, *blogs*, *wiki*, *mailing list*, dan *facebook*s.

Dengan demikian, *e-Learning* adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi komputer, jaringan komputer dan/atau Internet. *E-learning* memungkinkan pembelajar untuk belajar melalui komputer di tempat masing-masing tanpa harus secara fisik pergi mengikuti pelajaran/perkuliahan di kelas. *E-learning* sering pula dipahami sebagai suatu bentuk pembelajaran berbasis web yang bisa diakses dari intranet di jaringan lokal atau internet. Sebenarnya materi *e-learning* tidak harus didistribusikan secara *on-line*, baik melalui jaringan lokal maupun internet, distribusi secara *off-line* menggunakan media CD/DVD pun termasuk pola *e-learning*. Dalam hal ini, aplikasi dan materi belajar dikembangkan sesuai kebutuhan dan didistribusikan melalui media CD/DVD, selanjutnya pembelajar dapat memanfaatkan CD/DVD tersebut dan belajar di tempat di mana pembelajar berada.

Manfaat E-learning

Beberapa manfaat *e-learning* secara umum telah banyak ditulis oleh pakar atau praktisi yang secara langsung menggunakan *e-learning*, setidaknya manfaat yang dapat diperoleh yakni sebagai berikut :

- 1) *Fleksibilitas*. *E-learning* memberikan fleksibilitas bagi Pamong Belajar dalam memilih waktu dan tempat untuk mengakses materi sajian dalam bentuk paket pembelajaran. Pamong Belajar tidak perlu mengadakan perjalanan menuju tempat penyelenggaraan diklat, *e-learning* bisa diakses dari mana saja yang memiliki akses ke internet. Bahkan, dengan berkembangnya *mobile technology* (dengan telepon selular jenis tertentu), semakin mudah mengakses *e-learning*.
- 2) *"Independent Learning"*. *E-learning* memberikan kesempatan bagi Pamong Belajar untuk memegang kendali atas kesuksesan belajar masing-masing, artinya Pamong Belajar sebagai subjek pembelajar diberi kebebasan untuk menentukan kapan akan mulai, kapan akan menyelesaikan, dan bagian mana dalam satu modul yang ingin dipelajarinya terlebih dulu. Pamong Belajar bisa mulai dari topik-topik ataupun halaman yang menarik minatnya terlebih dulu, ataupun bisa melewati saja bagian yang diang-

gap sudah dikuasai. Jika mengalami kesulitan untuk memahami suatu bagian, Pamong Belajar bisa mengulang-ulang lagi sampai merasa mampu memahami. Seandainya, setelah diulang masih ada hal yang belum dipahami, pembelajar bisa menghubungi instruktur, narasumber melalui email atau ikut dialog interaktif pada waktu-waktu tertentu. Jika sumber tidak sempat mengikuti dialog interaktif, Pamong Belajar bisa membaca hasil diskusi di *message board* yang tersedia di LMS (di *Website* pengelola). Banyak orang yang merasa cara belajar independen seperti ini lebih efektif daripada cara belajar lainnya yang memaksakannya untuk belajar dengan urutan yang telah ditetapkan.

- 3) Biaya. Dengan menggunakan *e-learning*, akan ada biaya yang dapat dihemat. Biaya di sini tidak hanya dari segi finansial tetapi juga dari segi nonfinansial.

Secara finansial, biaya yang bisa dihemat, antara lain biaya transportasi ke tempat belajar dan akomodasi selama belajar (terutama jika tempat belajar berada di kota lain dan negara lain), biaya administrasi pengelolaan (misalnya: honor dan uang saku selama pelatihan, biaya instruktur dan tenaga administrasi pengelola pelatihan, makanan selama pelatihan), penyediaan sarana dan fasilitas fisik untuk belajar (misalnya: ruang belajar, kursi, papan tulis, LCD *player*, dan OHP). Dengan demikian, diharapkan semakin banyak unit kerja dan individu dalam hal ini Pamong Belajar yang memanfaatkan *e-learning* sebagai sarana untuk pendidikan dan pelatihan karena melihat berbagai manfaat yang ditawarkan oleh pembelajaran berbasis *web-internet* ini.

PEMBAHASAN

Adanya dukungan dari pemerintah, terutama dari Kementerian Pendidikan Nasional untuk menstimulasi beberapa unit pelaksana teknis membangun sistem pembelajarannya berbasis *web*. Hal ini tentunya searah dengan kebijakan untuk memperluas akses layanan program pendidikan yang bermutu. *E-Learning* atau proses pembelajaran melalui media elektronik, terutama internet, saat ini dianggap dapat menjadi salah satu solusi pendidikan bagi peserta didik yang tidak dapat hadir secara fisik ke setiap pembelajaran/perkuliahan dan/atau sajian materi diklat. Bagi institusi pendidikan, teknologi di dalam *e-learning* dapat dijadikan media untuk semakin memperbaiki kualitas dalam pembelajaran jarak jauh (*distance learning*). Jika semula *e-learning* terkesan sebagai pembelajaran yang pasif dan hanya satu arah dari instruktur atau staf pengajar semata, setahap demi setahap hal ini mulai diubah dan dilakukan pembaharuan. Hamalik (2001) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Di dalam interaksi inilah terjadi serangkaian pengalaman belajar bagi Pamong Belajar dalam melakukan aktivitas belajar.

Dalam kenyataan, memang masih sangat menonjol pemanfaatan *e-learning* pada tataran pendidikan tinggi antara mahasiswa dengan dosen, tetapi di masa depan tidak menutup kemungkinan akan meningkatkan dengan pesat pemanfaatan *e-learning* bagi Pamong Belajar. Persoalan pokok yang sangat urgen adalah bagaimana, mengintegrasikan upaya peningkatan kompetensi bagi Pamong Belajar dengan meng-

gunakan *e-learning* tersebut.

Untuk menghasilkan suatu program pembelajaran *e-learning*, membutuhkan tim yang handal dan secara khusus mengelola di bidang masing-masing, yaitu.

- (1) *Subject Matter Expert* (SME) atau narasumber yang menguasai materi pelajaran, dalam konteks ini bisa juga narasumber yang mengetahui materi yang akan disajikan dalam paket pembelajaran.
- (2) *Instructional Designer* (ID), bertugas untuk secara sistematis mendesain materi dari SME menjadi materi *e-learning* dengan memasukkan unsur metode pembelajaran agar materi menjadi lebih interaktif, lebih mudah, dan lebih menarik untuk dipelajari.
- (3) *Graphic Designer* (GD), mengubah materi teks menjadi bentuk grafis dengan gambar, warna, dan *layout* yang enak dipandang, efektif, dan menarik untuk dipelajari.
- (4) Ahli bidang *Learning Management System* (LMS). Mengelola sistem di *website* yang mengatur lalu lintas interaksi antara instruktur atau pembina dengan Pamong Belajar, antarpamong belajar dengan pamong belajar lainnya. Dalam konteks ini yang dimaksudkan dengan Pembina adalah orang yang memiliki tanggung jawab dan kewenangan dalam membina Pamong Belajar. Pada umumnya, Pamong Belajar yang bertugas di instansi Pembina Pamong Belajar seperti, dari lingkungan Ditjen PNFI, Ditjen PMPTK atau Dinas Pendidikan Provinsi c.q Subdin yang mengelola pendidik dan tenaga

kependidikan pendidikan nonformal

Di sini, Pamong Belajar sebagai "pembelajar" bisa melihat modul-modul yang ditawarkan, bisa mengambil tugas-tugas dan tes-tes yang harus dikerjakan, serta melihat jadwal diskusi secara maya dengan instruktur, narasumber lain, dan pembelajar lain. Melalui LMS ini, Pamong Belajar juga bisa melihat nilai tugas dan tes serta peringkatnya berdasarkan nilai (tugas ataupun tes) yang diperoleh. *E-learning* tidak diberikan semata-mata oleh mesin, tetapi seperti juga pembelajaran secara konvensional di kelas, *e-learning* ditunjang oleh para ahli di berbagai bidang terkait.

Adanya fasilitas forum dan *chatting* di dalam media *e-learning* mulai mengubah pandangan banyak orang akan pembelajaran melalui *website* yang aktif. Dukungan multimedia dan perkembangan baru di dunia *web* semakin membantu mewujudkan pembelajaran interaktif, meskipun tidak bertemu secara fisik.

Jika semula *e-learning* dilihat sebagai aktivitas *upload* dan *download* materi pendidikan secara besar-besaran melalui media internet, saat ini dituntut untuk dapat lebih interaktif dan menekankan kolaborasi di dalam pembelajaran. Bukan semata-mata aktivitas untuk menghabiskan *bandwidth* internet tetapi juga peningkatan kualitas pembelajaran di dalamnya.

Jika hanya mengandalkan kegiatan diklat pamong belajar, seringkali komunikasi hanya terjalin satu arah antara Fasilitator dengan Pamong Belajar menjadi keprihatinan tersendiri. *Website e-learning* harus juga bisa digunakan untuk memfasilitasi tugas-tugas kelompok meskipun masing-masing Pamong Belajar terpisah lokasi dan waktu. Dengan demikian, akan meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara Pamong Belajar dan Fasilitator dan/atau pembinanya. Apabila dirancang secara cermat, pembelajaran elektronik dapat meningkatkan kadar interaksi pembelajaran, baik antara Pamong Belajar dengan Fasilitator/instruktur/pembina, antara sesama Pamong Belajar sebagai "pembelajar", maupun antara Pamong Belajar dengan bahan belajar (*enhance interactivity*). Berbeda halnya dengan pembelajaran yang bersifat konvensional, seperti kegiatan diklat. Tidak semua Pamong Belajar dalam kegiatan pembelajaran konvensional dapat berani atau mempunyai kesempatan untuk mengajukan pertanyaan ataupun menyampaikan pendapatnya di dalam diskusi.

Hal ini dikarenakan pada pembelajaran atau penyelenggaraan diklat yang bersifat konvensional, kesempatan yang ada atau yang disediakan fasilitator/instruktur untuk berdiskusi atau bertanya jawab sangat terbatas. Biasanya kesempatan yang terbatas ini juga cenderung didominasi oleh beberapa Pamong Belajar

yang cepat, tanggap, dan berani. Keadaan yang demikian ini tidak akan terjadi pada pembelajaran elektronik. Peserta didik yang malu maupun yang ragu-ragu atau kurang berani mempunyai peluang yang luas untuk mengajukan pertanyaan maupun menyampaikan pernyataan/pendapat tanpa merasa diawasi atau mendapat tekanan dari teman sekelas.

Agar *e-learning* dapat terimplementasi oleh Pamong Belajar dengan baik, maka dibutuhkan tiga komponen utama yakni (1) Infrastruktur *e-learning*: Infrastruktur *e-Learning* dapat berupa *personal computer* (PC), jaringan komputer, internet dan perlengkapan multimedia termasuk di dalamnya peralatan *teleconference* apabila memberikan layanan *synchronous learning* melalui *teleconference*; (2) Sistem dan aplikasi *e-learning*: Sistem perangkat lunak yang memvirtualisasi proses belajar mengajar konvensional. Bagaimana manajemen kelas, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian (rapor), sistem ujian *online* dan segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar akan dikembangkan lebih lanjut; dan (3) Konten *e-learning*: Konten dan bahan ajar yang ada pada *e-learning system* (*Learning Management System*). Konten dan bahan ajar ini bisa dalam bentuk *Multimedia-based Content* (konten berbentuk multimedia interaktif) atau *Text-based Content* (konten berbentuk teks seperti pada buku pelajaran biasa).

Parameter untuk menerapkan strategi implementasi *e-learning*, tergantung kebutuhan, institusi, ketersediaan dana dan berbagai faktor lain. IlmuKomputer.com menerapkan strategi seperti apa yang dikemukakan Romi, tentang model motivasi komunitas (Romi, 2007). Biasanya berupa :

- a) *E-learning* dirancang dapat memberikan nilai tambah secara formal (karier, insentif, dsb) dan nonformal (ilmu, skill teknis, dsb) untuk pengguna (pembelajar, instruktur, admin).
- b) Pada masa sosialisasi terapkan *blended e-learning* untuk melatih *behavior* pengguna dalam *e-life style* (tidak langsung *full e-learning*).
- c) *Project e-learning* adalah *institution initiative* dan bukan hanya *IT or HRD initiative*.
- d) Jadikan pengguna sebagai peran utama (dukung aktualisasi diri pengguna), tidak hanya objek semata.

Implementasi *e-learning* yang kurang optimal biasanya bukan karena masalah *tools, software* atau infrastruktur. Tetapi kebanyakan karena *human factor*, karena beratnya perubahan kultur kerja dan karena tidak adanya kemauan untuk *knowledge sharing*.

PENUTUP

Peningkatan kompetensi Pamong Belajar sebagai pendidik pada jalur nonformal memerlukan upaya yang sistematis dan berkesinambungan. Guna mewujudkan hal tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu memberikan kesempatan dan kemudahan bagi Pamong Belajar untuk belajar secara aktif. *E-learning* memungkinkan Pamong Belajar sebagai "pembelajar" untuk meningkatkan kompetensinya tanpa harus secara fisik *monghodiri* kelas dan/atau tempat kegiatan diklat. Interaksi bisa dijalankan secara *on-line* dan *real-time* ataupun secara *off-line* atau *archieved*.

Pamong Belajar dapat belajar dari komputer di kantor ataupun di rumah dengan memanfaatkan koneksi jaringan lokal ataupun jaringan internet serta menggunakan media CD/DVD yang telah disiapkan. Materi belajar dikelola oleh sebuah pusat penyedia materi di unit kerja/instansi pembina atau lembaga penyedia *content* tertentu. Pamong Belajar dengan menggunakan pendekatan *e-learning* bisa mengatur sendiri waktu belajar, dan tempat darimana mengakses pelajaran. Dengan memiliki komputer yang terkoneksi dengan intranet ataupun internet, Pamong Belajar sebagai pembelajar dapat berpartisipasi dalam

e-learning. Jumlah Pamong Belajar yang bisa ikut berpartisipasi tidak dibatasi dengan kapasitas kelas. Materi pelajaran dan/atau diklat dapat ditengahkan dengan kualitas yang lebih standar dibandingkan kelas konvensional yang tergantung pada kondisi dari narasumber/fasilitator.

E-learning diberikan melalui perangkat komputer perlu disiapkan, ditunjang, dan dikelola oleh tim yang terdiri dari para ahli di bidang *Subject Matter Expert* (SME) atau narasumber, *Instructional Designer* (ID), *Graphic Designer* (GD), dan ahli bidang *Learning Management System* (LMS). Mengelola sistem di *website* yang mengatur lalu lintas interaksi antara instruktur dengan pamong belajar selaku yang belajar (pebelajar), antarPamong Belajar dengan Pamong Belajar lainnya.

Akhirnya, *e-learning* memberikan cara alternatif untuk belajar. Pemanfaatan *e-learning* secara optimal pun tergantung dari beberapa kondisi yang perlu dipenuhi. Namun, apa pun cara belajar yang dipilih, semua berpulang kepada Pamong Belajar. Tanpa komitmen dan motivasi Pamong Belajar, tak ada satu cara belajar pun yang akan berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

- Downes, S. (2005). *E-learning 2.0*. Diakses pada tanggal 2 Januari 2009 dari <http://www.downes.ca/post/31741>.
- Dublin L, Cross J. (2003). *Implementing e-learning, getting the most from your e-learning investment*. The ISTD International Conference.
- E-Hartley, D. (2001). *Selling e-learning*. American Society for Training and Development.
- Glosarry. (2001). *Glossary of e-learning term*. LernFream.Com.
- Hamalik, O. (2003). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hiltz, S. (1990). *Evaluating the virtual classroom*, in Harasim, L. (ed.) *Online Education: Perspectives on a New Environment* New York: Praeger.
- Wahono, R.S. (2007). *Sistem e-learning berbasis model motivasi komunitas*. Jurnal Teknodik No. 21/XI/TEKNODIK/AGUSTUS/2007, Agustus 2007.
- Yudipurnawan. (2008). *Pengertian e-learning*. Diakses pada tanggal 2 Januari 2009 dari <http://www.teleforedu.org/index.php>.