

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

Pembelajaran *e-learning* disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran. *E-learning* adalah suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan *e-learning* cukup fleksibel dapat digunakan tanpa batas ruang dan waktu. Mengingat telah terjadi pandemi covid 19 mengakibatkan segala aktivitas di luar rumah dikurangi termasuk madrasah. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk tetap bisa belajar meski dari rumah yaitu dengan madrasah daring atau secara *online*. Pembelajaran *e-learning* menjadi pilihan yang digunakan sebagai implementasi pembelajaran tanpa tatap muka selama pandemi covid 19, karena dengan pembelajaran *e-learning* dapat melatih peserta didik belajar mandiri dan lebih aktif dalam belajar.

Pada bab ini akan membahas dan menghubungkan antara kajian pustaka atau teori dengan temuan-temuan di lapangan. Di mana masing-masing temuan akan dibahas dengan mengacu pada teori yang sudah penulis bahas sebelumnya agar benar-benar dapat menjadikan setiap temuan tersebut kokoh dan layak untuk dibahas. Maka dalam hal ini akan dibahas satu-persatu fokus penelitian yang ada.

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat dideskripsikan pembahasan mengenai implementasi pembelajaran *e-learning* dalam menumbuhkan literasi digital untuk peserta didik adalah sebagai berikut:

**1. Implementasi pembelajaran *e-learning* sebagai upaya dalam menumbuhkan literasi digital untuk untuk peserta didik kelas IV di MI tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung tahun pelajaran 2020/2021**

Implementasi pembelajaran *e-learning* perlu dilaksanakan dengan baik diiringi dengan kemajuan teknologi. Adanya peralatan elektronik dan internet perlu dimanfaatkan dengan baik, sehingga dengan adanya pembelajaran *e-learning* sangat menunjang untuk menumbuhkan literasi digital bagi peserta didik. Pembelajaran *e-learning* memberikan suasana baru bagi peserta didik untuk tetap madrasah meskipun tanpa tatap muka. Di musim pandemi covid 19 membuat aktivitas di luar rumah sangat terbatas, dan pembelajaran *e-learning* dapat menjadi salah satu alternatif dalam mengatasi hal tersebut. Pembelajaran *e-learning* dapat dilakukan di manapun dan kapanpun tanpa batas ruang dan waktu. Pembelajaran *e-learning* menjadi media dalam menumbuhkan literasi digital pada peserta didik, karena pada *e-learning* banyak artikel atau teks yang bisa peserta didik baca. Berdasarkan temuan penelitian tentang implementasi pembelajaran *e-learning* sebagai upaya dalam upaya menumbuhkan literasi digital pada kelas IV dibahas sebagai berikut:

a. Sosialisasi *e-learning*

Sosialisasi *e-learning* merupakan kegiatan kegiatan untuk memperkenalkan yang disampaikan oleh guru pada peserta

didiknya mengenai pembelajaran *e-learning*. Dari hasil dokumentasi dan wawancara dapat disimpulkan bahwa sosialisasi *e-learning* dilaksanakan berdasarkan kemudahan dalam belajar *online* menggunakan *e-learning*, dan tentu saja dengan mematuhi protokol kesehatan. Dari temuan penelitian selaras dengan ungkapan teori J.D. Fletcher yang menyatakan bahwa kelebihan *e-learning* antara lain: (1) pengurangan biaya (2) fleksibilitas (3) Personalisasi (4) Standarisasi (5) Efektivitas (6) Kecepatan<sup>1</sup>

Kemudahan dalam belajar menggunakan *e-learning* di MI Tarbiyatussibyan juga selaras dengan pernyataan Bates dan Wulf bahwa pembelajaran *e-learning* meningkatkan intraksi pembelajaran (*echanche inter activity*), mempermudah interaksi pembelajaran di mana dan kapan saja (*time and placeflexybility*), memiliki jangkauan yang lebih luas (*potential to reach a global audience*), mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of contents as well as archivable capabilities*).<sup>2</sup>

Sosialisasi *e-learning* ini dilaksanakan demi tercapainya kesuksesan dalam belajar menggunakan *e-learning*, dari cara membuka, cara mengaplikasikan, ataupun cara menutup. *E-learning* dipilih karena penggunaan *e-learning* lebih mudah dan

---

<sup>1</sup> Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh ...*, hal. 173

<sup>2</sup> *Ibid.*, hal. 173

lebih efektif digunakan selama musim pandemi covid 19 tanpa batas ruang dan waktu.

b. Pemberian informasi melalui *whatsapp* sebelum pembelajaran

Pemberian informasi melalui *whatsapp* sebelum pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan guru untuk memberikan informasi kepada peserta didik bahwa pembelajaran melalui *e-learning* segera dimulai, karena sangat diperlukan dalam mempersiapkan diri sebelum pembelajaran dimulai demi tercapainya tujuan pembelajaran. Di MI Tarbiyatussibyan sudah memaparkan perencanaan dan persiapan aktivitas pembelajaran yang akan segera dilaksanakan melalui informasi di *whatsapp*. Hal ini selaras dengan Hamzah yang menyatakan tujuan pembelajaran merupakan salah satu aspek yang perlu dipertimbangkan dalam merencanakan pembelajaran sebab segala rencana pembelajaran muaranya pada tercapainya tujuan tersebut. Sebagaimana kita ketahui bahwa sasaran akhir dari suatu program pembelajaran adalah tercapainya tujuan umum pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, setiap perancang harus mempertimbangkan secara mendalam tentang rumusan tujuan umum pengajaran yang akan di tentukannya.<sup>3</sup>

Adanya pemberian informasi melalui *whatsapp* sebelum pembelajaran sangat penting peranannya karena di dalam

---

<sup>3</sup> Hamzah B. Uno, *Orientasi Baru dalam ...*, hal. 2

pemberian informasi selain guru memaparkan perencanaan aktivitas yang akan dilakukan selama belajar ataupun hal apa saja yang perlu dipersiapkan sebelum belajar, guru juga memberikan motivasi agar anak lebih semangat dalam belajar dan lebih fokus dalam memahami pembelajaran. Hal ini selaras dengan pernyataan Abdul Majid dalam bukunya bahwa terdapat beberapa prinsip yang dapat dijadikan pelajaran bagi kita dari tindakan Rasulullah, yaitu (1) Motivasi (2) Fokus (3) Pembicaraannya tidak terlalu cepat (4) Memperhatikan keragaman anak (5) Memperhatikan tiga tujuan moral yaitu kognitif, emosional, dan kinetik (6) Memperhatikan aspek psikologis anak (7) Menumbuhkan kreativitas anak (8) Aplikasi (9) Do'a (10) Teladan.<sup>4</sup>

Di MI Tarbiyatussibyan pemberian informasi melalui *whatsapp* sebelum pembelajaran sangat penting peranannya dalam pelaksanaan pembelajaran, karena tanpa adanya pemberian informasi melalui *whatsapp* sebelum pembelajaran maka peserta didik tidak mengetahui dimulainya pembelajaran sehingga dapat mengakibatkan proses interaksi antara peserta didik dengan guru kurang maksimal. Hal ini Selaras dengan Mulyo Rahardjo yang mneyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta pelatihan dan pengajar yang menggunakan segala sumber daya sesuai dengan perencanaan yang telah

---

<sup>4</sup> Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran ...*, hal. 131-132

dipersiapkan sebelumnya dalam rangka mencapai tujuan. Untuk itu hal yang perlu dipertimbangkan dalam pelaksanaan pembelajaran antara lain: pendekatan dalam pembelajaran, metode pembelajaran yang digunakan, tahap dalam pembelajaran, dan tempat pelaksanaan pembelajaran.<sup>5</sup>

Pemberian informasi melalui *whatsapp* sebelum pembelajaran menjadi langkah awal di setiap pembelajaran *e-learning* akan segera dimulai, karena tanpa adanya informasi dari guru maka peserta didik tidak mengetahui waktu dimulainya pembelajaran. Adanya pemberian informasi melalui *whatsapp* sebelum pembelajaran akan menciptakan sebuah interaksi dalam pembelajaran yang lebih aktif dan inovatif meski bertatap muka.

c. Penyampaian materi melalui *e-learning*

Penyampaian materi melalui *e-learning* merupakan kegiatan yang paling inti dalam pembelajaran *e-learning* di mana guru menyampaikan materi pada siswa melalui *e-learning*. Penyampaian materi melalui *e-learning* juga merupakan pelaksanaan dari implementasi pembelajaran *e-learning*. Di MI Tarbiyatussibyan sudah mengimplementasikan pembelajaran *e-learning* kepada peserta didik dengan menuangkan ide, gagasan, dan kreativitas. Hal ini selaras dengan Abdullah Idi yang menyatakan bahwa implementasi merupakan suatu proses

---

<sup>5</sup> Mulyo Rahardjo, *Model Pembelajaran Inovatif...*, hal. 147

penerapan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi, dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, ketrampilan, nilai, dan sikap.<sup>6</sup> Hal itu juga selaras dengan Asep Jihad yang menyatakan bahwa implementasi pembelajaran adalah suatu proses peletakan ke dalam praktek tentang suatu ide, program atau seperangkat aktivitas baru bagi orang dalam mencapai atau mengharapkan perubahan.<sup>7</sup>

Penyampaian materi melalui *e-learning* juga menciptakan interaksi antara guru dan peserta didik meskipun tanpa bertatap muka untuk membahas mengenai materi pembelajaran. Hal ini selaras dengan Hamzah yang menyatakan bahwa implementasi pembelajaran adalah menerapkan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi.<sup>8</sup>

Di MI Tarbiyatussibyan dalam menyampaikan materi melalui *e-learning* dengan memanfaatkan tampilan audio, visual, maupun audio visual agar lebih menarik perhatian peserta didik. Hal ini selaras dengan Munir yang menyatakan bahwa *e-learning* berarti pembelajaran dengan menggunakan jasan bantuan perangkat elektronika, jadi dalam pelaksanaannya, *e-learning* menggunakan jasa audio, video atau perangkat komputer atau

---

<sup>6</sup> Abdullah Idi, *Pengembangan Kurikulum Teori ...*, hal. 341

<sup>7</sup> Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran ...*, hal. 26

<sup>8</sup> Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran ...*, hal. 2

kombinasi dari ketiganya. Dengan kata lain, *e-learning* adalah pembelajaran yang dalam pelaksanaannya didukung oleh jasa teknologi seperti telepon, audio, videotape, transmisi satelite atau komputer.<sup>9</sup>

Penyampaian materi melalui *e-learning* menjadi pilihan alternatif yang cukup baik, karena meskipun tanpa ada tatap muka tetapi tetap dapat melaksanakan pembelajaran dan tetap ada interaksi antara guru dan peserta didik. Penyampaian materi melalui *e-learning* merupakan hal paling penting untuk disajikan lebih menarik agar peserta didik lebih tertarik untuk belajar. Sehingga tampilan menggunakan audio, visual, maupun audio visual sangat dianjurkan.

## **2. Hambatan implementasi pembelajaran *e-learning* sebagai upaya dalam menumbuhkan literasi digital untuk peserta didik kelas IV di MI tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung tahun pelajaran 2020/2021**

Di setiap macam cara pembelajaran memiliki hambatan dan rintangan masing-masing. Dalam pelaksanaan pembelajaran *e-learning* tidak ada tatap muka antara guru dengan peserta didik, hal itu mengakibatkan guru tidak bisa memantau secara langsung perkembangan belajar peserta didik. Oleh sebab itu, kreativitas guru

---

<sup>9</sup> Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh ...*, hal 171

dalam mengukur dan memfasilitasi pembelajaran mutlak diperlukan agar suasana pembelajaran *online* melalui *e-learning* dapat tercipta dengan interaktif, kondusif, inovatif, dan menarik. Berdasarkan temuan penelitian tentang hambatan pembelajaran berbasis IT *e-learning* sebagai upaya dalam menumbuhkan literasi digital pada kelas IV sebagai berikut:

a. Peserta didik belum memiliki gawai

Sebagian besar peserta didik MI Tarbiyatussibyan termasuk golongan sosial menengah ke bawah, sehingga terdapat siswa yang belum memiliki gawai. Sedangkan dalam pembelajaran *e-learning* sangat memerlukan perangkat elektronik yang bisa disambungkan dengan internet. Hal tersebut selaras dengan pernyataan Munir dalam bukunya bahwa metode *e-learning* juga mempunyai kendala atau hambatan dalam penyelenggaraannya, yaitu (1) Investasi (2) Budaya (3) Teknologi dan infrastruktur (4) Desain materi.<sup>10</sup> Selain itu pada buku yang sama Munir juga menjelaskan bahwa pemanfaatan internet untuk pembelajaran *e-learning* juga tidak terlepas dari berbagai kekurangan antara lain, yaitu (1) Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet (mungkin hal ini berkaitan dengan masalah tersedianya listrik, telepon, atau komputer). (2) Keterbatasan ketersediaan *software* (perangkat lunak) yang biayanya masih relatif mahal. (3) Kurangnya tenaga yang

---

<sup>10</sup> Munir, *Pembelajaran Jarak ...*, hal. 173

mengetahui dan memiliki keterampilan bidang internet dan kurangnya penguasaan bahasa komputer.<sup>11</sup>

Hambatan peserta didik tidak memiliki gawai mengakibatkan peserta didik tidak bisa mengakses *e-learning* karena dalam pembelajaran *e-learning* memerlukan perangkat elektronik yang bisa disambungkan dengan internet, tetapi dalam permasalahan ini dapat di atasi dengan menghubungi temannya untuk menanyakan perihal materi dan tugas yang diberikan oleh guru. Sedangkan untuk pengumpulan tugasnya peserta didik yang tidak memiliki gawai dapat menitipkan kepada temannya sehingga temannya mengumpulkan melalui *whatsapp*, atau peserta didik yang tidak memiliki gawai dapat mengumpulkan ke madrasah secara langsung lalu diserahkan kepada guru.

b. Peserta didik tidak mengerjakan tugas

Pembelajaran *e-learning* merupakan pembelajaran *online* tanpa adanya tatap muka. *E-learning* tidak terikat dengan jarak dan waktu, sehingga di manapun peserta didik dan guru berada tetap bisa melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Oleh sebab itu, karena tidak adanya tatap muka maka guru tidak bisa memantau peserta didik secara langsung. Tidak adanya tatap muka maka komunikasi dan interaksi menjadi kurang maksimal jika tanpa diiringi dengan kesadaran diri dari masing-masing peserta didik, dan juga bantuan

---

<sup>11</sup> *Ibid.*, hal. 173

pengawasan dari orang tua. Oleh sebab itu, sangat diperlukan dalam merancang atau merencanakan strategi yang harus dipertimbangkan untuk melaksanakan pembelajaran. Hal ini juga selaras dengan pernyataan Munir bahwa dalam menentukan rancangan pembelajaran perlu dipertimbangkan beberapa hal, yaitu (1) *Course content and learning unit analysis* (Analisis isi pembelajaran), seperti ruang lingkup (*scope*) dan urutan (*sequence*) materi pembelajaran, atau topik yang relevan. (2) *Learner analysis* (analisis pembelajar), seperti : latar belakang pendidikan, usia, status pekerjaan, dan sebagainya. (3) *Learning context analysis* (analisis berkaitan dengan pembelajaran), seperti : kompetensi pembelajaran yang akan dan ingin dibahas secara mendalam pada rancangan ini. (4) *Intructional analysis* (analisis pembelajaran), seperti : materi pembelajaran yang akan dikelompokkan menurut kepentingannya, menyusun tugas-tugas dari yang mudah hingga yang sulit, dan seterusnya. (5) *State instructional objectives* (tujuan pembelajaran) yang disusun berdasarkan hasil dari analisis pembelajaran. (6) *Contruct criterion test items*, (penyusun tes) yang didasarkan dari tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. (7) *select instructional strategt* (strategi pemilihan pembelajaran) yang dapat ditetapkan berdasarkan fasilitas yang ada.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> *Ibid.*, hal. 174

Hambatan peserta didik tidak mengerjakan tugas menjadi permasalahan yang cukup memberikan akibat yang tidak diharapkan dalam pembelajaran *e-learning*. Dalam permasalahan ini sangat dibutuhkan kesadaran pada masing-masing peserta didik dan kerja sama bersama orang tua untuk mengawasi anak-anaknya dalam belajar. Pada permasalahan ini dapat di atasi dengan guru datang ke rumah untuk menanyakan sekaligus melihat keadaan peserta didik sehingga guru mengetahui alasan peserta didik tidak mengerjakan tugas.

c. Beberapa daerah tidak memiliki jaringan signal

MI Tarbiyatussibyan merupakan madrasah yang berada di daerah dekat pantai, dan sering kali terjadi tidak ditemukannya signal di beberapa tempat. Peserta didik yang tidak mendapat signal menyebabkan lebih sulit untuk mengikuti pembelajaran *e-learning*, karena pembelajaran secara *online* perangkat elektronik seperti gawai atau komputer dan internet merupakan hal yang paling utama dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini juga selaras dengan pernyataan Nyewsletter of ODLQC bahwa terdapat syarat-syarat dalam pemanfaatan *e-learning* di antaranya, yaitu (1) Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan jaringan dalam hal ini internet. (2) Tersedianya dukungan layanan belajar yang dapat dimanfaatkan oleh peserta belajar misalnya CD-ROM

atau bahan cetak. (3) Tersedianya dukungan layanan tutor yang dapat membantu peserta belajar apabila mengalami kesulitan. (4) Adanya lembaga yang menyelenggarakan/mengelola kegiatan *e-learning*. (5) Adanya sikap positif pendidik dan tenaga kependidikan terhadap teknologi komputer dan internet. (6) Adanya rancangan sistem pembelajaran yang dapat dipelajari oleh setiap peserta belajar. (7) Adanya sistem evaluasi terhadap kemajuan atau perkembangan belajar peserta didik. (8) Adanya mekanisme umpan balik yang dikembangkan oleh lembaga penyelenggara.<sup>13</sup>

Hambatan tidak adanya signal menjadi permasalahan yang mengakibatkan peserta didik sulit untuk mengakses *e-learning*, sehingga keberadaan signal juga menjadi faktor penting dalam proses pembelajaran *e-learning*. Pada permasalahan ini dapat di atasi dengan cara peserta didik harus pergi mencari tempat yang terdapat signal, misalnya di rumah saudara atau rumah teman sehingga mereka bisa belajar bersama.

#### d. Pulsa

Di MI tarbiyatussibuan terdapat berbagai macam golongan ekonomi, tetapi mayoritas termasuk golongan menengah ke bawah sehingga masih terdapat peserta didik

---

<sup>13</sup> *Ibid.*, hal. 175

yang kurang mampu dalam membeli pulsa untuk mengikuti pembelajaran *e-learning*. Dalam hal ini faktor ekonomi juga berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran *e-learning*. Hal ini selaras dengan Munir yang menyatakan bahwa ada beberapa komponen penilaian dalam studi kelayakan yang perlu dipertimbangkan, yaitu (1) Secara teknis, apakah jaringan internet bisa dipasang beserta infrastruktur pendukungnya, seperti jaringan komputer, instalasi listrik, saluran telepon, dan sebagainya. (2) Sumber daya manusianya yang memiliki pengetahuan dan kemampuan atau keterampilan (*skill* dan *knowledge*) yang secara teknis bisa mengoperasikannya. (3) Secara ekonomis apakah kegiatan yang dilakukan dengan *e-learning* ini menguntungkan atau tidak, apakah akan membutuhkan biaya yang besar atau kecil. (4) Secara sosial, apakah sikap (*attitude*) masyarakat dapat menerimanya atau menolak terhadap penggunaan *e-learning* sebagai bagian dari teknologi dan komunikasi. Untuk itu perlu diciptakan sikap (*attitude*) yang positif terhadap *e-learning*, khususnya. Dan, teknologi informasi dan komunikasi pada umumnya, agar bisa mengerti potensi dan dampaknya bagi pembelajar dan masyarakat.<sup>14</sup>

Hambatan dalam membeli pulsa menjadi suatu hal

---

<sup>14</sup> *Ibid.*, hal. 175

rintangan tersendiri dalam faktor ekonomi. Demikian dengan MI Tarbiyatussibyan, sebagian wali murid tergolong kurang mampu, sehingga ada keluhan dalam membeli pulsa karena pembelajaran *e-learning* harus menggunakan internet dan untuk mengakses internet membutuhkan pulsa. Pada permasalahan ini dapat di atasi dengan cara ada pembagian paket kuota untuk peserta didik dari madrasah, sehingga siswa mendapatkan pulsa gratis dan dapat digunakan untuk belajar *online* melalui *e-learning*.

**3. Dampak implementasi pembelajaran *e-learning* sebagai upaya dalam menumbuhkan literasi digital untuk peserta didik kelas IV di MI Tarbiyatussibyan Tanjung kalidawir Tulungagung tahun pelajaran 2020/2021**

Di setiap pembelajaran terdapat dampak yang ditimbulkan, termasuk dalam pembelajaran *e-learning*. Mengingat pembelajaran *e-learning* merupakan pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi di bidang internet, sehingga sangat mudah pengaruh positif dan pengaruh negatif menyebar. Dampak positif dapat dijadikan sebagai manfaat adanya penggunaan *e-learning*, sedangkan dampak negatif dapat mengakibatkan pengaruh buruk bagi peserta didik. Berdasarkan temuan penelitian tentang dampak pembelajaran berbasis IT *e-learning* sebagai upaya dalam menumbuhkan literasi digital pada kelas IV sebagai berikut:

a. Dampak Positif

Berikut terdapat beberapa dampak positif dari pembelajaran *e-learning* yaitu:

- 1) Pembelajaran *e-learning* sebagai pengenalan digital bagi peserta didik

Pemanfaatan *e-learning* di MI Tarbiyatussibyan khususnya bagi kelas IV telah memberikan pengalaman baru bagi peserta didik yaitu lebih mengenal teknologi di bidang digital dengan membudayakan literasi. Kemajuan teknologi sangatlah pesat, sehingga kegiatan literasi dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Tanpa membutuhkan koran, buku, ataupun majalah, kegiatan literasi dapat dilakukan hanya dengan menggunakan internet. Demikian pula dengan peserta didik kelas IV di MI Tarbiyatussibyan, suasana baru belajar dengan menggunakan *e-learning* membuat peserta didik lebih mengenal literasi digital. Oleh sebab itu, adanya pembelajaran *e-learning* merupakan media untuk mengembangkan literasi digital pada peserta didik. Hal tersebut selaras dengan pernyataan A.J. Belshaw ada delapan elemen esensial untuk mengembangkan literasi digital, yaitu sebagai berikut: 1). Kultural, yaitu pemahaman ragam konteks pengguna dunia digital; 2). Kognitif, yaitu daya pikir dalam menilai konten; 3). Konstruktif,

yaitu reka cipta sesuatu yang ahli dan aktual; 4). Komunikatif, yaitu memahami kinerja jejaring dan komunikasi di dunia digital; 5). Kepercayaan diri yang bertanggung jawab; 6). Kreatif, melakukan hal baru dengan cara baru; 7). Kritis dalam menyikapi konten; dan 8). Bertanggung jawab secara sosial. Aspek kultural, menurut Belshaw, menjadi elemen terpenting karena memahami konteks pengguna akan membantu aspek kognitif dalam menilai konten.<sup>15</sup>

Dari penjelasan di atas mengenai dampak positif dari pembelajaran *e-learning* yaitu pengenalan digital bagi peserta didik menjadi hal yang sangat menunjang untuk peserta didik agar mengenal literasi digital. Adanya *e-learning* menjadikan peserta didik dapat membudayakan kegiatan literasi digital menggunakan internet, tanpa harus mengeluarkan membeli buku, majalah.

## 2) Meningkatkan motivasi belajar

Dampak positif dalam pembelajaran *e-learning* yaitu peserta didik memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi. Hal ini karena adanya suasana baru adanya pembelajaran tanpa tatap muka hanya menggunakan gawai dan internet saja, selain itu peran orang tua juga sangat dibutuhkan dalam

---

<sup>15</sup> Kemendikbud, *Materi Pendukung Literasi ....*, hal. 11

motivasi belajar siswa selama pembelajaran *e-learning* agar pembelajaran lebih terarah dan dalam pemantauan. Hal ini selaras dengan A. Dyna Herlina yang menyatakan bahwa orang tua perlu membicarakan tentang keamanan dan pengendalian diri, mendiskusikan perilaku bermedia digital dan mendorong keingintahuan untuk hal positif. Kembangkan pengasuhan digital sesuai dengan fase pertumbuhan anak. Ada beberapa tindakan yang perlu dilakukan orang tua dalam mengasuh anak berhadapan dengan media digital.<sup>16</sup>

Selain itu dengan adanya pembelajaran *e-learning* peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk lebih giat belajar, karena peserta didik secara tidak langsung karena sifat ingin tahu yang tinggi telah belajar dengan cara berliterasi digital. Hal ini selaras dengan Glister yang menyatakan bahwa terdapat empat kompetensi inti yang perlu dimiliki seseorang sehingga dapat dikatakan berliterasi digital, antara lain (1) Pencarian di internet (*Internet Searching*) yaitu suatu kemampuan untuk melakukan pencarian informasi di internet dan melakukan berbagai aktivitas di dalamnya. (2) Pandu arah *hypertext* (*Hypertextual Navigation*) yaitu suatu keterampilan untuk

---

<sup>16</sup> A. Dyna Herlina, *Mendidik Anak ...*, hal. 24-27

membaca serta memahami navigasi (pandu arah) suatu *hypertext* dalam web browser yang tentunya sangat berbeda dengan teks yang dijumpai dalam buku teks. (3) Evaluasi konten informasi (*Content Evaluation*) yaitu kemampuan seseorang untuk berpikir kritis dan memberikan penilaian terhadap apa yang ditemukan secara online disertai dengan kemampuan untuk mengidentifikasi keabsahan dan kelengkapan informasi yang direferensikan oleh link *hypertext*. (4) Penyusunan pengetahuan (*Knowledge Assembly*) yaitu sebagai suatu kemampuan untuk menyusun pengetahuan, membangun suatu kumpulan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber dengan kemampuan untuk mengumpulkan dan mengevaluasi fakta dan opini dengan baik serta tanpa prasangka.<sup>17</sup>

Pembelajaran *e-learning* memberikan pengenalan untuk menumbuhkan literasi digital pada peserta didik. Hal itu merupakan suasana yang baru bagi mereka, sehingga peserta didik merasa senang dan motivasi belajar meningkat. Hal ini selaras dengan Brian Wright dalam infographics yang berjudul *Top 10 Benefits of Digital Literacy: Why You Should Care About Technology* menyatakan bahwa ada 10 manfaat penting dari literasi digital yaitu menghemat waktu,

---

<sup>17</sup> Kemendikbud, *Materi Pendukung Literasi ...*, hal. 12

belajar lebih cepat, menghemat uang, membuat lebih aman, senantiasa memperoleh informasi terkini, selalu terhubung, membuat keputusan yang lebih baik, dapat membuat pengguna bekerja, membuat lebih bahagia, dan dapat mempengaruhi dunia.<sup>18</sup>

Adanya pembelajaran *e-learning* meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena memberikan suasana baru sehingga menciptakan rasa ingin tahu pada peserta didik. Rasa ingin tahu itu yang menjadi dasar untuk menjadi motivasi lebih giat belajar. Dalam hal ini peserta didik perlu dalam pengawasan orang tua, mengingat internet memiliki cakupan yang sangat luas tanpa batas, sehingga jika tanpa pengawasan dapat mengakibatkan pengaruh buruk dari internet karena tayangan yang tidak baik untuk anak-anak.

#### b. Dampak Negatif

Berikut terdapat beberapa dampak negatif dari pembelajaran *e-learning* yaitu:

##### 1) Pembelajaran kurang maksimal

Pembelajaran *e-learning* memanfaatkan bidang teknologi dan komunikasi menggunakan internet, sehingga dalam pembelajaran *e-learning* tidak ada tatap muka. Hal tersebut merupakan hal baru bagi peserta didik dan dapat

---

<sup>18</sup> Vevy, Liansari dan Ermawati Z. Nuroh, *Realitas Penerapan Literasi ...*, hal. 245

meningkatkan motivasi belajar tetapi dalam tingkat pemahaman pembelajaran peserta didik kurang maksimal. Penyampaian secara *online* tidak bisa semaksimal ketika belajar tatap muka di kelas. Selain itu guru tidak dapat memantau secara langsung perkembangan pemahaman materi peserta didik. Penyampaian melalui *e-learning* sudah menggunakan perangkat elektronik yang bisa disambungkan dengan internet berbeda dengan belajar tatap muka di kelas yang masih menggunakan media cetak. Hal ini selaras dengan Dyna Herlina bahwa Media konvensional meliputi media cetak (koran, majalah, tabloid), media penyiaran (radio dan televisi), dan media audio visual. Sedangkan contoh media digital seperti website berita, media sosial, toko daring, gim digital, aplikasi ponsel dll.<sup>19</sup>

Tidak adanya tatap muka dalam pembelajaran *e-learning* memberikan situasi yang berbeda untuk peserta didik, tidak adanya penjelasan materi pembelajaran secara langsung dari guru menyebabkan peserta didik belum maksimal dalam memahami pembelajaran. Terlebih lagi pembelajaran *e-learning* di luar pemantauan guru secara langsung sehingga tugas madrasah yang harus dikerjakan oleh peserta didik menjadi dikerjakan orang tua atau guru les.

---

<sup>19</sup> A. Dyna Herlina, *Mendidik Anak ...*, hal. 18

## 2) Kecanduan gawai

Dalam pembelajaran *e-learning* menggunakan perangkat elektronik yang dapat disambungkan dengan internet. Tanpa adanya perangkat elektronik dan internet maka tidak bisa mengakses *e-learning*. Di kelas IV MI Tarbiyatussibyan semua peserta didik menggunakan gawai dalam mengimplementasikan pembelajaran *e-learning*. Adanya pembelajaran *e-learning* ini membuat peserta didik lebih sering menggunakan gawai, sehingga jika tanpa kontrol dari orang tua dapat mengakibatkan kecanduan gawai. Hal ini selaras dengan pernyataan Dyna Herlina bahwa Perlindungan teknis dan pengawasan saja tidak cukup, orang tua perlu membicarakan tentang keamanan dan pengendalian diri, mendiskusikan perilaku bermedia digital dan mendorong keingintahuan untuk hal positif. Kembangkan pengasuhan digital sesuai dengan fase pertumbuhan anak. Ada beberapa tindakan yang perlu dilakukan orang tua dalam mengasuh anak berhadapan dengan media digital antara lain, yaitu (1) Mendampingi anak mengakses gawai; (2) Menyeleksi konten yang sesuai untuk anak; (3) Memahami informasi yang disediakan media digital; (4) Menganalisis konten digital untuk menemukan pola positif dan negatif; (5) Memverifikasi media digital; (6)

Mengevaluasi konten media.<sup>20</sup>

Adanya pembelajaran *e-learning* mengakibatkan peserta didik leboh sering menggunakan gawai, sehingga dapat mengakibatkan kecanduan gawai jika peserta didik di luar kendali orang tua. Peran orang tua sangat penting karena orang tua mengawasi, mengontrol, dan mengendalikan anak-anak agar lebih bijak dan terarah dalam memanfaatkan teknologi dan internet.

---

<sup>20</sup> *Ibid.*, hal. 24-27