

## MEMOTIVASI BELAJAR DENGAN MENGGUNAKAN *E-LEARNING*

**Pusvyta Sari<sup>1</sup>**

### **Abstrak**

*Motivasi belajar memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan dalam belajar peserta didik. Untuk itu guru perlu menemukan cara yang tepat dalam memberikan motivasi belajar. Salah satu cara yang dapat digunakan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Pada era teknologi komunikasi dan informasi yang berkembang dengan pesat ini, e-learning menjadi alternatif pilihan untuk diterapkan dalam pembelajaran. Mengingat kelebihan dan kelemahan e-learning, tulisan ini bertujuan untuk mengungkapkan cara-cara yang dapat dipilih untuk memaksimalkan manfaat e-learning guna memotivasi peserta didik.*

Kata kunci: motivasi belajar, TIK, *e-learning*

### **A. Pendahuluan**

Motivasi belajar peserta didik sangat penting untuk membuat situasi kondusif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Hal ini membuat guru senantiasa berpikir untuk melakukan metode pembelajaran yang mampu memotivasi peserta didik untuk terus belajar dan memilih media pembelajaran yang tepat. Sebagaimana Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006: 121) menyatakan bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Ketepatan memilih media pembelajaran juga dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

---

<sup>1</sup> Penulis adalah Dosen tetap INSUD Lamongan.

Media pembelajaran terkini melibatkan kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Guru tidak bisa mengabaikan perkembangan jaman ini. Justru kreativitas dan inovasi diharapkan terus muncul. Media berbasis TIK menawarkan kelebihan-kelebihan yang mampu mengatasi beberapa persoalan pembelajaran seperti minimnya jam pertemuan, keterbatasan sumber materi tercetak dan mampu mengatasi jarak yang jauh. Uwes A. Chaeruman (2008: 26) menyebutkan bahwa pembelajaran yang menggunakan atau menerapkan TIK ini dikenal dengan istilah *e-learning*.

*E-learning* merupakan sebuah proses pembelajaran yang dilakukan melalui *network* (jaringan komputer), biasanya lewat internet atau intranet. *E-learning* membawa perubahan dalam proses pembelajaran, dari yang berpusat pada pengajar menjadi berpusat pada pembelajar atau peserta didik. Ini merupakan salah satu strategi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengakses materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja (Munir, 2009: 170).

Persoalan lain dalam proses pembelajaran yaitu motivasi belajar. Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik maupun ekstrinsik yang keduanya disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga seseorang berkeinginan untuk belajar dengan lebih giat dan bersemangat. Faktor intrinsik berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsik yaitu adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik (Hamzah B.Uno, 2011: 23).

Kelebihan-kelebihan yang ditawarkan oleh *e-learning* patut dimanfaatkan guru untuk memotivasi belajar peserta didik yang telah menguasai komputer dan internet dasar. Tulisan ini bermaksud mengkaji cara menggunakan *e-learning* sehingga dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh guru untuk memotivasi belajar peserta didik.

## **B. Kajian Literatur dan Pembahasan**

### **Motivasi belajar**

Pengertian mengenai motivasi sangat luas dan bermacam-macam. Menurut Hamzah B. Uno (2011: 23), motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Sedangkan menurut Santrock (2010: 510), motivasi adalah proses yang memberi semangat, arah dan kegigihan perilaku. Perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama. Pengertian tersebut senada dengan yang disampaikan Moore (2009: 334), motivasi adalah “...*what gets you going, keeps you going, and determines where you're trying to go*”.

Santrock (2010 : 510-514) menjelaskan bahwa dalam teori tentang motivasi dikenal empat perspektif yaitu behaviorial, humanistik, kognitif dan sosial. Perspektif behaviorial menekankan imbalan dan hukuman eksternal sebagai kunci dalam menentukan motivasi peserta didik, sedangkan perspektif humanistik menekankan pada kapasitas peserta didik untuk mengembangkan kepribadian, kebebasan untuk memilih nasib mereka dan kualitas positif (seperti peka terhadap orang lain).

Perspektif ini terkait dengan teori kebutuhan yang dikemukakan oleh Abraham Maslow, bahwa kebutuhan dasar tertentu harus dipuaskan terlebih dahulu sebelum memuaskan kebutuhan yang lebih tinggi. Ada lima tingkat atau hierarki kebutuhan, dari yang paling dasar hingga yang paling tinggi yaitu: kebutuhan fisiologikal (*physiological needs*), seperti: rasa lapar, haus, istirahat, kebutuhan rasa aman (*safety needs*), tidak dalam arti fisik semata, tetapi juga mental psikologikal dan intelektual, kebutuhan kasih sayang (*love needs*), kebutuhan harga diri (*esteem needs*), yang pada umumnya tercermin dalam berbagai simbol-simbol status dan aktualisasi diri (*self actualization*), realisasi potensi diri, dalam arti kebutuhan terhadap tersedianya kesempatan bagi seseorang untuk mengembangkan potensi yang terdapat dalam dirinya sehingga berubah menjadi kemampuan nyata.

Perspektif kognitif memandang bahwa pemikiran peserta didik akan memandu motivasi mereka. Berseberangan dengan perspektif behavioristik yang menekankan faktor eksternal dalam memotivasi, perspektif kognitif berpendapat bahwa faktor eksternal itu seharusnya tidak dilebih-lebihkan. Perspektif ini

merekomendasikan agar peserta didik diberi lebih banyak kesempatan dan tanggung jawab untuk mengontrol hasil prestasi mereka sendiri. Metode perlombaan, kompetensi dan ranking sangat sesuai dengan perspektif ini.

Sedangkan perspektif sosial, terkait dengan kebutuhan afiliasi atau keterhubungan yang menjadi motif untuk berhubungan dengan orang lain secara aman. Hal ini terlihat dari bagaimana motivasi peserta didik dalam menghabiskan waktu bersama teman-temannya, keterikatan dengan orang tua, keinginan untuk menjalin hubungan yang positif dengan guru.

Alessi & Trollip (2001: 25-27) menyebutkan setidaknya ada dua teori motivasi yang populer terkait dengan desain multimedia pembelajaran termasuk yang menggunakan system *online (e-learning)*. Pertama teori motivasi Malone yang menyatakan bahwa motivasi seseorang bisa meningkat dengan empat elemen, yaitu tantangan (*challenge*), keingintahuan (*curiosity*), kemampuan untuk mengontrol (*control*) dan fantasi. Kedua, teori Keller yang mengemukakan bahwa untuk meningkatkan motivasi seseorang untuk menggunakan multimedia pembelajaran diperlukan: perhatian di keseluruhan pelajaran, tak hanya di awal saja (*Attention*), keterkaitan dengan situasi dan kondisi yang dihadapi pembelajar (*Relevance*), kepercayaan diri pembelajar dalam melakukan proses belajar (*Confidence*) dan kepuasan belajar karena dapat melakukan dan menggunakan apa yang mereka pelajari (*Satisfaction*).

Dari berbagai pengertian tersebut dapat ditegaskan bahwa motivasi belajar merupakan segala dorongan yang mampu memberikan energi dan semangat untuk melakukan tindakan belajar demi mencapai arah dan tujuan yang diinginkan. Secara umum para ahli membedakan motivasi menjadi dua jenis yakni: pertama, motivasi intrinsik yaitu motivasi yang dipengaruhi faktor intrinsik berupa hasrat dan keinginan dorongan kebutuhan belajar dan harapan/cita-cita. Kedua, motivasi ekstrinsik yaitu ini dipengaruhi faktor ekstrinsik berupa rangsangan dari luar seperti lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

Motivasi memiliki peran besar dalam belajar dan pembelajaran. Indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno (2011: 23) sebagai berikut:

- a. ada hasrat dan keinginan berhasil,

- b. ada dorongan dan kebutuhan dalam belajar,
- c. ada harapan dan cita-cita masa depan,
- d. ada penghargaan dalam belajar,
- e. ada kegiatan yang menarik dalam belajar dan
- f. ada lingkungan belajar yang kondusif. Indikator ini digunakan sebagai ukuran apakah peserta didik memiliki motivasi sebagaimana yang diharapkan.

Indikator tersebut jika dibedakan dalam kategori motivasi intrinsik dan ekstrinsik adalah sebagai berikut: motivasi intrinsik dapat dilihat melalui adanya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, serta harapan dan cita-cita masa depan. Sedangkan motivasi ekstrinsik dapat dilihat dari adanya penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar dan lingkungan belajar yang kondusif.

### **Pengertian *E-learning***

Dari segi istilah, *e-learning* memiliki definisi yang sangat luas dan tergolong baru di Indonesia. Untuk menjelaskannya, Munir (2009: 168) menyebutkan ada dua persepsi dasar yang bisa menggambarkan keluasan pengertian itu: pertama, *Electronic based learning* yaitu pembelajaran yang memanfaatkan TIK, terutama perangkat yang berupa elektronik, tidak hanya internet tapi semua perangkat elektronik yang digunakan seperti pemutar film/video, radio, *OHP*, *LCD projector*, *tape*, komputer dan lain-lain. Kedua, *internet based*, yaitu pembelajaran yang menggunakan fasilitas internet yang bersifat *online* sebagai instrument utama. Pengertian ini mengasumsikan bahwa peserta didik bisa mengakses materi pembelajaran dengan tidak terbatas jarak, ruang dan waktu. Selama terhubung dengan internet maka peserta didik bisa mengakses materi tersebut dimana saja dan kapan saja.

Ada pula konsep lain tentang *e-learning*, yang secara lebih khusus oleh Conrad & TrainingLinks (2000: 11) disebut sebagai *Web-Based Training (WBT)* karena lebih berorientasi pada fungsi pelatihan. *WBT* adalah sebuah praktik pembelajaran yang terintegrasi melalui internet sehingga pembelajaran dapat

secara langsung mengakses kompetensi apa saja yang secara spesifik akan dipelajari sesuai dengan level belajarnya.

Secara sederhana, istilah *e-learning* merupakan gabungan dari ‘e’ yang merupakan singkatan dari *electronic* dan ‘learning’. *E-learning* berarti pembelajaran yang pelaksanaannya didukung oleh jasa teknologi seperti telepon, audio, *videotape*, transmisi satelit atau perangkat komputer. Meski menunjukkan dengan jelas tentang adanya peralatan teknologi yang digunakan, namun fokus paling penting dalam *e-learning* tetap pada proses belajarnya (*learning*) karena ‘e’ atau *electronic* dalam hal ini berfungsi sebagai alat bantu saja. *E-learning* juga sering disebut pembelajaran *online* atau *online course*. *E-learning* bisa juga diartikan proses transformasi pembelajaran dari yang berpusat pada pengajar (*teacher centered*) menjadi berpusat pada peserta didik (*student centered*). Dengan fasilitas TIK yang mendukung, *e-learning* memberikan kemungkinan bagi peserta didik untuk bisa belajar dimana saja dan kapan saja (Munir, 2009: 169; Soekartawi, 2003: 6).

Dari banyaknya pengertian *e-learning*, Yuan (2007: 416) mendefinisikan *e-learning* sebagai berikut:

*E-learning is a general term covering many different approaches such as distance learning, classroom-based online learning and self-access learning that have in common the use of information and communication technology as media in learning.*

Dari berbagai pengertian tersebut dapat ditegaskan bahwa *e-learning* merupakan pembelajaran yang menggunakan fasilitas kecanggihan TIK yang memberikan kemudahan bagi pengguna untuk belajar mandiri, dimana saja, kapan saja, sehingga mendorong mereka senang belajar dan berupaya meningkatkan kompetensi belajarnya. Adanya dorongan ini menunjukkan bahwa pembelajar memiliki motivasi yang tinggi dalam mempelajari materi pembelajaran di dalam *e-learning*.

### **Prinsip *E-learning***

Dalam melakukan pembelajaran berbasis *e-learning* ada beberapa prinsip yang penting untuk diperhatikan. Munir (2009: 201) menyebutkan prinsip tersebut

antara lain: pertama, *e-learning* sebagai alat bantu proses pembelajaran, diharapkan bisa menyelesaikan masalah, menghasilkan kreatifitas, membuat proses pembelajaran lebih mudah, terarah dan bermakna. Ke dua, *e-learning* juga merupakan sebuah alternatif dalam sistem pendidikan yang memiliki prinsip *high-tech-high-touch* yaitu prosesnya lebih banyak bergantung kepada teknologi canggih dan yang lebih penting adalah aspek *high-touch* yaitu ‘pengajar dan peserta didik’. Oleh karenanya, penggunaan *e-learning* membutuhkan kesiapan pengajar dan peserta didik, fasilitas dan kultur sistem pembelajaran menjadi prinsip ketiga yang membutuhkan analisis lebih lanjut.

Ketiga prinsip tersebut menjadi pedoman dalam menyusun pembelajaran dengan menggunakan *e-learning*. Prinsip-prinsip itu menunjukkan bahwa untuk mendorong pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih maksimal, mestinya pembelajaran yang dibuat dengan *e-learning* tidak disusun sembarangan. Ada etika yang harus dipatuhi, seperti etika penulisan karya ilmiah dalam hal pencantuman referensi atau sumber yang digunakan dalam mengembangkan pembelajaran tersebut, ada tanggung jawab atas materi dan apapun yang diunggah pada *e-learning*.

Pertimbangan penggunaan *e-learning* juga harus memperhatikan beberapa karakteristik *e-learning* sebagaimana yang diungkapkan oleh Munir (2009: 170-171) dan Soekartawi (2003: 8):

- a. Memanfaatkan jasa teknologi elektronik sehingga dapat memperoleh informasi dan melakukan komunikasi dengan mudah dan cepat, baik antara pengajar dengan peserta didik atau antar peserta didik satu dengan yang lain.
- b. Memanfaatkan media komputer, seperti jaringan komputer (*computer networks* atau media digital)
- c. Menggunakan materi pembelajaran untuk dipelajari secara mandiri (*self learning materials*)
- d. Materi pembelajaran dapat disimpan di komputer, sehingga dapat diakses oleh pengajar dan peserta didik atau siapapun tidak terbatas waktu dan tempat kapan saja dan dimana saja sesuai dengan keperluannya.

- e. Memanfaatkan komputer untuk proses pembelajaran dan juga untuk mengetahui hasil kemajuan belajar, atau administrasi pendidikan, serta untuk memperoleh informasi yang banyak dari berbagai sumber informasi.

### **Kelebihan dan Kekurangan *E-learning***

#### 1. Kelebihan *E-learning*

*E-learning* memiliki potensi yang cukup besar untuk mendukung keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran. Berikut ini manfaat *e-learning* sebagaimana pendapat Sudarwan Danim & Khairil (2010: 117-118), Soekartawi, (2003: 11-12), Uwes A. Chaeruman (2008: 29) dan Made Wena (2010: 213-214):

##### a. Mengatasi persoalan jarak dan waktu

*E-learning* membantu pembuatan koneksi yang memungkinkan peserta didik masuk dan menjelajahi lingkungan belajar yang baru, mengatasi hambatan jarak jauh dan waktu. Hal ini memungkinkan pembelajaran bisa diakses dengan jangkauan yang lebih luas atau bisa diakses dimana saja dan tanpa terkendala waktu atau bisa diakses kapan saja.

##### b. Mendorong sikap belajar aktif

*E-learning* memfasilitasi pembelajaran bersama dengan memungkinkan peserta didik untuk bergabung atau menciptakan komunitas belajar yang memperpanjang kegiatan belajar secara lebih baik di luar kelas baik secara individu maupun kelompok. Situasi ini dapat membuat pembelajaran lebih konstruktif, kolaboratif, serta terjadi dialog baik antar guru dengan peserta didik maupun antar peserta didik satu sama lain.

##### c. Membangun suasana belajar baru:

Dengan belajar secara *online*, peserta didik menemukan lingkungan yang menunjang pembelajaran dengan menawarkan suasana baru sehingga peserta didik lebih antusias dalam belajar.

##### d. Meningkatkan kesempatan belajar lebih



*E-learning* meningkatkan kesempatan untuk belajar bagi peserta didik dengan menawarkan pengalaman virtual dan alat-alat yang menghemat waktu mereka, sehingga memungkinkan mereka belajar lebih lanjut.

e. Mengontrol proses belajar

Baik guru maupun peserta didik dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet, sehingga keduanya bisa saling menilai bagaimana bahan ajar dipelajari. *E-learning* juga menawarkan kemudahan guru untuk mengecek apakah peserta didik mempelajari materi yang diunggah, mengerjakan soal-soal latihan dan tugasnya secara *online*.

f. Memudahkan pemutakhiran bahan ajar bagi guru

*E-learning* memberikan kemudahan bagi guru untuk memperbaharui, menyempurnakan bahan ajar yang diunggah dengan *e-learning*. Guru juga dapat memilih bahan ajar yang lebih aktual dan kontekstual.

g. Mendorong tumbuhnya sikap kerja sama

Hubungan komunikasi dan interaksi secara *online* antar guru, guru dengan peserta didik dan antar peserta didik mendorong tumbuhnya sikap kerja sama dalam memecahkan masalah pembelajaran.

h. Mengakomodasi berbagai gaya belajar

*E-learning* dapat menghadirkan pembelajaran dengan berbagai modalitas belajar (*multisensory*) baik audio, visual maupun kinestetik, sehingga dapat memfasilitasi peserta didik yang memiliki gaya belajar berbeda-beda.

2. Kekurangan *e-Learning*

Kekurangan *e-learning* sebagaimana disarikan dari pendapat Munir (2009: 176-177) antara lain:

- a. Penggunaan *e-learning* sebagai pembelajaran jarak jauh, membuat peserta didik dan pengajar/guru terpisah secara fisik, demikian juga antara peserta didik satu dengan lainnya. Keterpisahan secara fisik ini bisa mengurangi atau bahkan meniadakan interaksi secara langsung antara pengajar dan peserta didik. Kondisi itu bisa mengakibatkan pengajar dan peserta didik kurang dekat sehingga bisa mengganggu keberhasilan proses pembelajaran. Kurangnya

interaksi ini juga dikhawatirkan bisa menghambat pembentukan sikap, nilai (*value*), moral, atau sosial dalam proses pembelajaran sehingga tidak dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

- b. Teknologi merupakan bagian penting dari pendidikan, namun jika lebih terfokus pada aspek teknologinya dan bukan pada aspek pendidikannya maka ada kecenderungan lebih memperhatikan aspek teknis atau aspek bisnis/komersial dan mengabaikan aspek pendidikan untuk mengubah kemampuan akademik, perilaku, sikap, sosial atau keterampilan peserta didik.
- c. Proses pembelajaran cenderung ke arah pelatihan dan pendidikan yang lebih menekankan aspek pengetahuan atau psikomotor dan kurang memperhatikan aspek afektif.
- d. Pengajar dituntut mengetahui dan menguasai strategi, metode atau teknik pembelajaran berbasis TIK. Jika tidak mampu menguasai, maka proses transfer ilmu pengetahuan atau informasi jadi terhambat dan bahkan bisa menggagalkan proses pembelajaran.
- e. Proses pembelajaran melalui *e-learning* menggunakan layanan internet yang menuntut peserta didik untuk belajar mandiri tanpa menggantungkan diri pada pengajar. Jika peserta didik tidak mampu belajar mandiri dan motivasi belajarnya rendah, maka ia akan sulit mencapai tujuan pembelajaran.
- f. Kelemahan secara teknis yaitu tidak semua peserta didik dapat memanfaatkan fasilitas internet karena tidak tersedia atau kurangnya komputer yang terhubung dengan internet. Belum semua lembaga pendidikan bisa menyediakan fasilitas listrik dan infrastruktur yang mendukung pembelajaran dengan *e-learning*. Jika peserta didik berusaha menyediakan sendiri fasilitas itu atau menyewa di warnet bisa terkendala masalah biaya.
- g. Jika tidak menggunakan perangkat lunak sumber terbuka, bisa mendapatkan masalah keterbatasan ketersediaan perangkat lunak yang biayanya relatif mahal.
- h. Kurangnya keterampilan mengoperasikan komputer dan internet secara lebih optimal

### **Model Pembelajaran dengan menggunakan *e-learning***

Menurut Haughey dalam Oos M. Anwas (2003: 38-39) ada tiga pilihan yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis internet yaitu:

1. *web course*: penggunaan internet untuk keperluan pendidikan dimana peserta didik dan pengajar sepenuhnya terpisah dan tidak diperlukan adanya tatap muka. Seluruh bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan, ujian dan kegiatan pembelajaran lainnya sepenuhnya disampaikan melalui internet. Model ini dirancang untuk pembelajaran yang menggunakan sistem jarak jauh.
2. *Web centric course*: penggunaan internet yang memadukan antara belajar jarak jauh dan tatap muka (konvensional) sebagian materi disampaikan melalui internet dan sebagian lagi melalui tatap muka. Fungsinya saling melengkapi. Dalam model ini, pengajar bisa memberikan petunjuk pada peserta didik untuk mempelajari materi pelajaran melalui web yang telah dibuatnya. Peserta didik juga diberikan arahan untuk mencari sumber lain dari situs-situs yang relevan. Dalam tatap muka peserta didik dan pengajar lebih banyak diskusi tentang temuan materi yang telah dipelajari melalui internet tersebut.
3. *Web enhanced course*: pemanfaatan internet untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran di kelas. Internet memberikan pengayaan dan komunikasi antara peserta didik dengan pengajar, sesama peserta didik, anggota kelompok, atau peserta didik dengan narasumber lain.

Menurut Soekartawi (2003: 8), pada dasarnya cara penyampaian atau cara pengiriman (*delivery system*) dari *e-learning* dapat digolongkan menjadi dua yaitu komunikasi satu arah (*one way communication*) dan komunikasi dua arah (*two way communication*). Komunikasi atau interaksi antara pengajar dengan peserta didik melalui *e-learning* tergolong sebagai komunikasi dua arah. Sistem dua arah ini juga diklasifikasikan menjadi dua, yakni *synchronous* dan *asynchronous*. *Synchronous* merupakan aplikasi yang berjalan secara waktu nyata dimana seluruh pemakai dapat berkomunikasi pada waktu yang sama, misalnya *chatting* dan *video conference*. Sedangkan *asynchronous* adalah aplikasi yang tidak

tergantung pada waktu tertentu, seluruh pemakai dapat mengakses sistem dan melakukan komunikasi sesuai dengan waktu masing-masing, misalnya melalui *milis* dan *e-mail*.

Menurut Herman Dwi Surjono (2010: 3), sistem *e-learning* dapat diimplementasikan dalam bentuk *asynchronous*, *synchronous*, atau campuran antara keduanya. Selain itu, dikenal pula istilah *blended learning (hybrid learning)*. Dalam pembelajaran dengan sistem ini, materi pembelajaran secara umum tersaji di internet, pengajar secara berkelanjutan mengelola dan mengadakan beberapa pertemuan tatap muka langsung dengan peserta didik.

Untuk pembelajaran di kelas menurut Fryer (melalui Uwes A. Chaeruman, 2008:30) ada dua pendekatan yang bisa dilakukan guru ketika menggunakan *e-learning*, yaitu:

1. Pendekatan Topik (*Theme-Centered Approach*)

Guru menentukan topik, lalu tujuan pembelajaran yang ingin dicapai kemudian menentukan aktivitas pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis TIK (seperti modul, lembar kerja siswa, program audio, video, bahan pelajaran *online* di internet) yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran

2. Pendekatan Perangkat Lunak (*Software Centered Approach*)

Guru mengidentifikasi terlebih dahulu media pembelajaran berbasis TIK (seperti modul, lembar kerja siswa, program audio, video, bahan pelajaran *online* di internet) yang kemungkinan bisa digunakan dalam mata pelajaran yang diampunya. Kemudian, guru merencanakan strategi pembelajaran yang sesuai untuk materi tertentu.

### **Memotivasi belajar dengan menggunakan *e-learning***

Pemanfaatan *e-learning* dengan tepat menurut Uwes A. Chaeruman (2008: 29) sesungguhnya ialah sebagai “*enabler*” atau alat untuk memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang efektif dan efisien serta menyenangkan. Media ini memungkinkan guru untuk menjadi seorang fasilitator, kolaborator, mentor, pelatih, pengarah dan teman belajar yang dapat memberikan pilihan dan

tanggung jawab yang besar kepada peserta didik untuk mengalami peristiwa belajar. Sedangkan bagi peserta didik, penggunaan *e-learning* mestinya mampu membuatnya menjadi partisipan aktif, terlibat dalam proses menghasilkan dan berbagi pengetahuan serta bisa belajar secara kolaboratif dengan peserta didik yang lain. Dengan demikian, dapat tercipta proses pembelajaran yang aktif, konstruktif, kolaboratif, penuh antusias, dialogis, kontekstual, reflektif dan dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar, baik itu audio, visual maupun kinestetik (multisensory).

Proses pembelajaran dengan *e-learning* hendaknya tidak menempatkan peserta didik hanya sebagai “pendengar” atau “penonton” saja. Misalnya, materi pembelajaran berupa audio hanya diperdengarkan, dan materi berupa video hanya ditonton tanpa ada diskusi atau interaksi dari peserta didik. Hal ini membuat pemanfaatan *e-learning* kurang maksimal dan bisa dikatakan sia-sia. Apalagi ketika ada tampilan-tampilan yang kurang sesuai dengan materi pembelajaran.

Untuk menggunakan *e-learning* tak hanya kreatifitas dan inovasi yang dibutuhkan guru, melainkan juga:

1. Sikap kritis dalam memilih bahan yang sesuai dengan materi pembelajaran serta etika yang baik dalam memanfaatkan bahan tersebut, seperti menyebutkan sumber materi yang diunduh dari internet,
2. menghindari penggunaan gambar-gambar atau audio yang kurang relevan dengan materi pembelajaran.
3. mendorong partisipasi aktif dari peserta didik untuk menggunakan *e-learning*. Keaktifan itu dapat terlihat antara lain dari pendapat peserta didik dalam diskusi secara *online* langsung bersamaan waktunya atau sambung menyambung dalam waktu yang dan tempat yang berbeda, keterampilan peserta didik ketika membuat tugas menggunakan komputer kemudian mempresentasikannya di depan kelas, serta pengiriman tugas melalui *e-mail*.
4. perhatian dan penyediaan waktu yang lebih terhadap peserta didik tidak terbatas pada saat tatap muka di kelas
5. kesabaran untuk membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menggunakan *e-learning*

6. profesional dalam menghadirkan pembelajaran di kelas ketika tatap muka langsung maupun saat menggunakan *e-learning*
7. motivasi untuk terus belajar dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan

### C. Kesimpulan

1. Motivasi belajar merupakan segala dorongan yang mampu memberikan energi dan semangat untuk melakukan tindakan belajar demi mencapai arah dan tujuan yang diinginkan. Motivasi ini perlu dimiliki peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Indikator motivasi intrinsik dapat dilihat melalui adanya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, serta harapan dan cita-cita masa depan. Sedangkan motivasi ekstrinsik dapat dilihat dari adanya penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar dan lingkungan belajar yang kondusif. Dengan berbagai kelebihan yang ditawarkan, *e-learning* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memotivasi peserta didik.
2. *E-learning* merupakan pembelajaran yang menggunakan fasilitas kecanggihan TIK yang memberikan kemudahan bagi pengguna untuk belajar mandiri, dimana saja, kapan saja, sehingga mendorong mereka senang belajar dan berupaya meningkatkan kompetensi belajarnya.
3. Untuk memotivasi peserta didik baik secara intrinsik maupun ekstrinsik, penggunaan *e-learning* dalam proses pembelajaran harus memperhatikan prinsip-prinsip penggunaan serta kelebihan dan kekurangan *e-learning*.
4. Proses pembelajaran dengan menggunakan *e-learning* hendaknya tidak menempatkan peserta didik hanya sebagai “pendengar” atau “penonton” saja, melainkan juga mendorong partisipasi aktif dari peserta didik untuk berinteraksi, berdialog, bekerja sama, berbagi dan membangun pengetahuan bersama.
5. Dalam menggunakan *e-learning* guru selain harus kreatif dan inovatif juga harus memiliki sikap kritis dalam memilih bahan pembelajaran, beretika baik

dalam memanfaatkan bahan tersebut, menghindari penggunaan gambar-gambar atau audio yang kurang relevan dengan materi pembelajaran, mendorong partisipasi aktif dari peserta didik, memberikan perhatian dan menyediakan waktu lebih terhadap peserta didik tidak terbatas pada saat tatap muka di kelas, sabar membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menggunakan *e-learning*, profesional serta memiliki motivasi untuk terus belajar dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.

#### **D. Pustaka Acuan**

- Alessi, S.M. & Trollip, S.R. (2001). *Multimedia for learning: methods and development (3th edition)*. Massachusetts: Allyn&Bacon A Pearson Education Company.
- Anderson, T. & Elloumi, F. (2004). *Theory and practice of online learning*. Athabasca: Athabasca University.
- Conrad, K. & TrainingLinks. (2000). *Instructional design for web-based training*. Amherst: HRD Press.
- Hamzah B. Uno. (2011). *Teori motivasi dan pengukurannya, analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Herman Dwi Surjono. (2010). *Membangun course e-learning berbasis moodle*. Yogyakarta: UNY Press
- Made Wena. (2010). *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer. suatu tinjauan konseptual operasional*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Moore, K. D. (2009). *Effective instructional strategies from theory to practice 2<sup>nd</sup> edition*. Los Angeles: SAGE Publications, Inc.
- Munir. (2009). *Pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Oos M. Anwas. (2003). Model inovasi *e-learning* dalam meningkatkan mutu pendidikan. *Jurnal Teknodik*, No 12/VII/Oktober/2003, 28-43.
- Santrock, J. W. (2010). *Psikologi pendidikan, edisi kedua*. Diterjemahkan dari judul asli *Educational psychology, 2<sup>nd</sup> edition* oleh Tri Wibowo B.S. Jakarta: Prenada Media Group.

Soekartawi. (2003). Prinsip dasar *e-learning* teori dan aplikasinya di Indonesia. *Jurnal Teknodik*, No.12/VII/TEKNODIK/Oktober 2003, 5-27.

Sudarwan Danim & Khairil. (2010). *Pedagogi, andragogi dan heutagogi*. Bandung: Alfabeta.

Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain. (2006). Strategi belajar mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.

Uwes A. Chaeruman (2008). Mendorong penerapan *e-learning* di sekolah. *Jurnal Teknodik*, Vol. 12 No 1 Juni 2008, 26-32.

Yuan, Z. (2007). Problems in researching *e-learning*: the case of computer assisted language learning. *The sage handbook of e-learning research*. London: SAGE Publications Ltd.