

## **E-LEARNING: KESIAPAN SISTEM DALAM Mendukung PROGRAM “BENGKULU KOTA PELAJAR”**

**Rusdi Efendi<sup>1</sup> dan Megasari<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Dosen Program Studi Teknik Informatika, Universitas Bengkulu

Jl. Raya Kandang Limun Bengkulu

E-mail: r\_efendi@yahoo.com

<sup>2</sup>Staf Lembaga Psikologi, Pelatihan dan Konseling “CORIEN PSIKOLOGI CENTER”

Jl. Semeru No. 66 Lorong Butai Bengkulu

### **Abstrak**

*Pesatnya tingkat informasi saat ini membuat kalangan pendidikan menggunakan peluang ini. Berbagai system pembelajaran telah banyak diterapkan. Dengan adanya bantuan kemajuan teknologi informasi, dapat menjadi suatu nilai tambah dalam kegiatan belajar mengajar. E-Learning memang telah banyak digunakan di berbagai daerah. Namun bagi daerah Bengkulu, ini merupakan hal yang baru. Melalui momentum pencaanangan Bengkulu kota pelajar, pemerintah daerah mengadakan suatu system pembelajaran e-Learning yang diadakan di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Bengkulu. Dengan kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan mutu pengetahuan siswa dalam mendapatkan materi pelajaran selain yang disampaikan guru dalam kegiatan belajar-mengajar sehari-hari.*

**Kata kunci:** e-Learning, Bengkulu, Kota Pelajar, belajar mengajar, sekolah, guru.

### **1. Pendahuluan**

#### **1.1 Latar belakang masalah**

Sumber daya manusia merupakan salah satu faktor penting dalam jalannya pembangunan suatu negara, sehingga kegiatan untuk meningkatkan mutu Sumber daya manusia merupakan prioritas penting yang harus diperhatikan secara bersama oleh setiap elemen bangsa. Sektor Pendidikan sebagai salah satu wadah dituntut untuk dapat menciptakan berbagai metode dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Berbagai metode telah dilakukan. Menurut Hardhono seperti yang dikutip dari Budi (2004), pemerintah telah berusaha mengatasi kesulitan seperti terbatasnya dana untuk menyediakan lahan, bangunan dan peralatan serta penting sumber belajar yang dibutuhkan untuk kelangsungan proses belajar mengajar misalnya dengan program paket A dan B, program wajib belajar 9 tahun dengan memakai sistem pembelajaran jarak jauh.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, berbagai informasi semakin cepat mengalirkan berbagai pengetahuan. Banyak web yang berbasis pembelajaran yang dikembangkan baik secara personal maupun grup memacu siswa untuk menyerap pengetahuan sebanyak mungkin. Mulai tahun ajaran 2002/2003 diterapkan suatu kurikulum baru yang berbasis kompetensi (KBK). Dengan kurikulum ini para siswa diharapkan memiliki berbagai kompetensi, salah satunya dalam bidang teknologi informasi. Pada kurikulum ini diberikan suatu mata pelajaran khusus yakni teknologi informasi. Pelajaran ini diajarkan pada setiap semester hingga para siswa tersebut tamat. Penerapan sistem kurikulum berbasis kompetensi

ini di sambut dengan antusias dari kalangan pendidikan termasuk Pemerintah Daerah. Melalui momentum pencaanangan “Bengkulu sebagai salah satu kota pelajar” mencanangkan penggunaan sistem pembelajaran berbasis internet (E-Learning). Program ini muncul atas gagasan pemerintah daerah propinsi Bengkulu, yang bekerja sama dengan Badan Perencanaan Pembangunan Daerah, dan Dinas Pendidikan Propinsi Bengkulu .

Untuk tahun pertama ini kegiatan e-learning ini dilaksanakan pada perpustakaan daerah, dan Sekolah Menengah Atas Negeri 2. Menurut pihak Badan Perencanaan dan Pembangunan Daerah Propinsi Bengkulu, pemilihan perpustakaan daerah Bengkulu adalah sebagai salah satu cara mengkomodir dalam peningkatan layanan perpustakaan Bengkulu sedangkan pemilihan sekolah menengah Atas Negeri 2 (SMA N 2) sebagai sekolah percontohan berdasarkan survey kelayakan yang telah dilakukan terhadap sekolah menengah Atas Negeri yang ada di kotamadya Bengkulu yang dilakukan oleh Badan Perencanaan dan Pembangunan Daerah Propinsi Propinsi Bengkulu.

Pemerintah daerah melalui Badan Perencanaan dan Pembangunan Daerah Propinsi telah membangun berbagai sarana dan prasarana yang mendukung program e-Learning ini. Berbagai macam teknologi baru di investasikan di kota Bengkulu.

#### **1.2 Tujuan penelitian**

Tujuan penulisan dalam mengungkap hasil pengamatan yang dilakukan penulis terhadap penggunaan e-Learning sebagai sarana pembelajaran bagi siswa dalam mendukung program

Bengkulu kota pelajar di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Bengkulu.

### 1.3 Rumusan masalah

Penerapan metode pembelajaran berbasis internet (e-Learning) memungkinkan siswa dapat mengakses berbagai informasi yang berhubungan dengan mata pelajaran yang sedang diajarkan di sekolah yang relative murah sangat dinantikan oleh siswa maupun masyarakat. Dalam makalah ini akan dijabarkan tentang sejauh mana kesiapan dalam menggunakan metode pembelajaran berbasis internet (e-Learning) yang dilaksanakan di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Bengkulu.

## 2. Landasan Teori

### 2.1 Definisi e-Learning

E-Learning dikenal dalam dunia pendidikan sejak tahun 1996. Menurut Jonathan Parapak seperti yang dikutip dari oleh Dharma Oetomo (2002) merupakan konvergensi atau penggabungan antara teknologi komputer, jaringan internet, dengan aspek komunikasi dan materi pendidikan dalam mendukung terciptanya sistem pengajaran berbasis internet. Istilah e-Learning lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat suatu transformasi proses belajar-mengajar yang ada di sekolah kedalam bentuk digital yang diimbangi oleh teknologi informasi (internet). Fokus e-Learning lebih pada efisiensi proses belajar-mengajar, sedangkan materi belajar-mengajar maupun cara pengajaran tetap mengacu pada kurikulum nasional. Siswa lebih aktif dan berposisi kongumen pengetahuan. Dengan sistem e-Learning para siswa dapat lebih leluasa mendapatkan pengetahuan dari berbagai sumber yang diakses melalui media internet melalui situs-situs pembelajaran. Proses-belajar mengajar dalam sistem ini dilakukan dengan menggunakan perangkat media komputer yang terhubung dengan jaringan internet yang dilakukan dalam sebuah kelas secara live namun virtual, artinya pada saat yang sama seorang guru mengajar di sebuah komputer yang disediakan, sedangkan siswa mengikuti pelajaran tersebut dengan komputer juga. Dalam hal ini secara tidak langsung mereka saling berinteraksi pada waktu yang sama (Hartanto & Purbo, 2002).

### 2.2 Konsep e-Learning

Konsep dasar e-learning seperti yang dikutip dari Yugowati (2004), yakni:

1. Any time  
Peserta dapat menentukan sesi belajarnya sendiri dan program dapat berjalan menembus batas zona waktu. Peserta dapat kapan saja mengakses segala macam informasi yang

disediakan oleh situs pembelajaran yang telah dibangun

2. Any place  
Dengan teknologi internet, para siswa dapat berkomunikasi dari tempat masing-masing, melakukan aktivitas secara individu dalam kegiatan studi pustaka, pengerjaan tugas, dan bergabung dalam forum komunikasi yang dibentuk secara berkelompok.
3. Asynchronous interaction  
Tidak seperti pada tatap muka yang dilakukan dalam proses kegiatan belajar mengajar secara konvensional, para siswa dapat dengan leluasa berkomunikasi dengan berbagai teman diskusi baik melalui forum maupun melalui email tanpa harus bertatap muka langsung.
4. Group collaboration  
Melalui fasilitas electronic messaging yang disediakan baik melalui situs umum maupun forum yang dirikan oleh kelompok studi tertentu peserta memiliki peluang untuk membuat kelompok studi sesuai dengan minat masing-masing, dapat memecahkan persoalan dan menyelesaikan tugas secara bersama sama. Dengan adanya forum seperti Millis pelajaran diharapkan para siswa dapat saling bertukar pikiran tentang salah satu topic dari pelajaran di sekolah.
5. New educational approach  
Metode belajar online memberikan berbagai alternative pilihan dan pemanfaatan fasilitas internet sehingga proses belajar mengajar dapat dilakukan dengan pendekatan baru.
6. Integration of computer  
Setiap peserta memiliki akses komputer secara online, sehingga setiap aplikasi dapat dijalankan tanpa mengganggu siswa lainnya.

### 2.3 Keuntungan e-Learning

Penggunaan sistem pembelajaran e-Learning ini membawa beberapa keuntungan antara lain :

- a. E-Learning menawarkan pengajaran dengan biaya yang relatif murah dan terjangkau oleh masyarakat. Sehingga kesempatan belajar bagi siswa dapat lebih merata. Karena mampu mengatasi kesulitan dalam pengajaran yang membuat sistem pendidikan tinggi, termasuk di dalamnya pemanfaatan semaksimal mungkin potensi informasi yang telah disediakan bebagi situs. Dengan adanya e-Learning ini diharapkan mampu mengatasi masalah diatas.
- b. E-Learning mampu mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan tempat para siswa tidak hanya mendapatkan informasi pelajaran di dalam kelas, tetapi juga dapat diperoleh di mana saja dan kapan saja dengan mengakses situs pembelajaran.

- c. E-Learning mampu meningkatkan kreativitas dan kemandirian peserta dalam belajar, karena dapat menentukan waktu dan tempat belajarnya. Tempat belajar disini dapat diartikan sebagai suatu sarana cyberlab bagi siswa dalam mengakses berbagai informasi.

### 3. Metode Penelitian

Penelitian terhadap penerapan sistem pembelajaran berbasis internet (e-Learning) dilakukan dengan melakukan wawancara dan pengamatan langsung terhadap 150 siswa kelas I. Pengamatan dilakukan sejak persiapan pendirian cyberlab hingga pemanfaatan sarana ini oleh siswa kelas I. Penelitian ini dilakukan atas kerjasama penulis dengan Lembaga Psikologi, Pelatihan dan Konseling "CORIEN PSIKOLOGI CENTER" Jl.Semeru No.66 Lorong Butai Bengkulu

### 4. Hasil dan Pembahasan

#### 4.1 Kesiapan teknis sarana dan prasarana

Dalam membangun fasilitas pembelajaran e-Learning banyak pihak yang telah ambil serta. Hal ini dapat dilihat dari keseriusan pihak Pemerintah Daerah dan Dinas Pendidikan Propinsi menyiapkan semua hal yang terkait dengan kegiatan try out ini. Semua elemen yang terkait dalam proses belajar-mengajar sangat mempengaruhi hasil pembelajaran agar menghasilkan output yang optimal. Kesiapan teknis antara lain:

##### a. Kesiapan teknis lingkungan belajar

Kesiapan lingkungan belajar dipandang sebagai suatu pengkondisian situasi belajar mengajar. Sekolah berperan aktif dalam mensosialisasikan metode pembelajaran ini. Hadirnya system pembelajaran e-Learning ini sangat disambut oleh para siswa, guru dan sekolah pada umumnya. Selama dilakukan pembelajaran, ini umumnya siswa memiliki antusias dan kemauan keras dalam keinginan menggunakan sarana yang baru bagi mereka. Namun karena keterbatasan sosialisasi dan lingkungan pembelajaran yang minim maka lingkungan belajar yang ingin diciptakan dalam metode ini menjadi suatu tantangan yang besar bagi pihak sekolah. Untuk itu berbagai hal telah diupayakan. Salah satu nya dengan mengajukan kembali penambahan sarana komputer lebih banyak. Pihak sekolah menyadari pembangunan ini tidak hanya pada satu langkha saja. Pembangunan system e-learning juga tidak terlepas dari kesiapan tenaga pengelola. Hal ini pelan pelan di perbaiki oleh pihak sekolah maupun pemerintah daerah. Sehingga lingkungan pembelajaran digital yang baru saja di perkenalkan dpat menunjang sstem belajar-mengajar. Selain pembenahan dalam sarana maupun prasaran pengaruh Sarana dan lingkungan pendidikan

konvensional masih memiliki pengaruh dalam membentuk lingkungan belajar digital. Selain itu dalam memaksimalkan sarana belajar, para guru masih sedikit memberikan tugas-tugas yang dapat diakses melalui cyberlab yang telah disediakan. Tidak seimbanganya komputer yang tersedia dengan jumlah siswa yang ada, membutuhkan suatu aturan yang lebih teratur lagi. Selain itu, pemerintah dapat memberikan suatu aturan seperti penyelenggaraan kurikulum berbasis kompetensi.

##### b. Kesiapan teknis tenaga pendidikan dan saran pendukung

###### 1. Mata pelajaran

Keberhasilan penyelenggaraan kegiatan pembelajaran ini sangat bergantung dengan peran guru dalam merancang materi pelajaran yang merupakan sarana untuk mencapai sasaran belajar. Penerapan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) dapat dijadikan jalan untuk membekali siswa dalam memberikan dasar-dasar teknologi informasi memiliki andil penting dalam kegiaiatn e-Learning ini. Sejak duduk di bangku kelas 1 para siswa diberikan pelajaran khusus tentang teknologi informasi yang diajarkan pasa setiap semester hingga mereka tamat nanti. Dengan adanya pelajaran teknologi informasi siswa akan mendapatkan berbagai pengetahuan tentang teknologi informasi termasuk internet.

Dengan adanya pelajaran khusus ini dapat memacu siswa untuk meningkatkan pengetahuan mereka. Hal ini dapat dilihat pada pengamatan yang dilakukan penulis terhadap dua tingkatan kelas yakni siswa kelas satu dan kelas dua. Para siswa kelas dua yang tidak mendapatkan system kurikulum berbasis kompetensi untuk mendapatkan pengetahuan tentang komputer dan teknologi informasi harus melalui kursus ataupun belajar secara pribadi (otodidak) masih minim. Sedangkan para siswa kelas satu mendapatkan pengetahuan tentang teknologi informasi menjadi lebih "Percaya Diri" dalam mengkases semua informasi yang berkaitan dengan pelajarann.

Dalam penggunaan internet guru harus lebih serius lagi, karena siklus pengetahuan dan informasi menjadi semakin pendek. Guru diharapkan dapat menyusun dengan baik sistematika materi pelajaran, karena pengajaran lewat internet tidak sama dengan system belajara konvensional, sehingga penyusunan sistematika materi tidak lagi berdasarkan jumlah pertemuan dan waktu belajar, tetapi berdasarkan topic yang akan dibahas. Updating materi ang disajikan di web dapat dijadikan salah satu factor jalanya system pembelajaran. Selain itu guru sedapat mungkin dapat menciptakan pola belajar yang bertahap agar kemajuan dari peserta didik dapat diukur.

Selanjutnya perlu disusun pula system evaluasi yang dapat menjadi control terhadap tingkat keberhasilan proses pengajaran. Untuk tahap awal materi pelajaran yang telah diintegrasikan dalam system pembelajaran adalah mata pelajaran: matematika, fisika, kimia dan biologi serta Bahasa Inggris.

## 2. Metode

Tidak seperti biasanya, guru dapat memberikan selingan humor yang menyegarkan saat proses belajar mengajar. Melalui e-Learning, guru dituntut untuk menciptakan daya tarik dalam situs web pembelajaran yang menyajikan materi pengajaran sehingga dapat melakukan pengaruh terhadap peserta didiknya. Selain itu monitoring dalam penyusunan dan pelaksanaan kurikulum berbasis IT dalam hal ini kurikulum berbasis kompetensi dapat menjadi suatu backup dalam peningkatan sarana pembelajaran. Selain itu guru dapat melakukan inovasi dalam hal pemberian materi tugas terhadap siswa yang langsung berhubungan dengan mata pelajaran yang sedang diajarkan.

## 3. Keterampilan

Untuk menjaga agar web pembelajaran yang telah dibangun tetap dinamis sesuai dengan kebutuhan materi maka perlu diadakannya suatu pelatihan khusus bagi semua dewan guru yang ingin mengiasi ataupun mengupdate materi pembelajaran yang telah disajikan. Tanpa keterampilan yang memadai tentu saja guru akan mengalami kesulitan bahkan berkurangnya semangat untuk berperan aktif dalam system pengajaran ini. Untuk dapat memnfaatkan e-Learning dengan lebih baik maka guru perlu menambah dan memantapkan keterampilan baik dalam mengoperasikan aplikasi-aplikasi seperti front page, MS word, menggunakan bahasa web seperti HTML, XMI, ASO, ataupun java untuk pembuatan dan updating halaman web pembelajaran.

## 4. Sikap

Dalam menerapkan alpikasi e-Learning guru harus bersikap representative, karena guru lebih banyak bertindak selaku fasilitator dan tenaga pendidik. Sikap arif dalam menanggapi perubahan dalam kegiatan belajar-mengajar dapat memberikan suatu motivasi siswa dalam meningkatkan inisiatif siswa dalam mengembangkan pengetahuan.

### 4.2 Kesiapan teknis peserta didik

Keberhasilan pengajaranjuga tertelak pada kesiapan siswa dalam mengikuti proses belajar

mengajar tersebut. Beberapa factor teknis yang dapat dikuasai siswa untuk mendukung pembelajaran ini adalah:

### 1. Keterampilan

Para siswa diupayakan memiliki keterampilan dalam mengoperasikan komputer dan mengakses internet secara tepat. Selain itu siswa juga harus meningkatkan keterampilan berbahasa inggris, karena sumber materi pelajaran pada masa yang akan datang tidak hanya berasal dari situs yang dibangun dari dalam negeri juga termasuk situs yang berasal dari luar negeri. Untuk saat ini pemerintah propinsi telah Tanpa ada kesadaran dalam mempersiapkan keterampilan ini, maka system pembelajaran e-Learning belum dapat dirasakan manfaatnya, bahkan terkesan menyulitkan. Berdasarkan pengamatan masih banyak ditemukan siswa yang belum memahami penggunaan media internet sebagai media pembelajaran dalam mendapatkan materi lebih lanjut. Anggapan dasar dari para siswa, internet hanya sekedar ssebagai media "having fun".

### 2. Sikap

Peserta didik selain dibekali dengan keterampilan, juga haru dibangun suatu sikap positif dan aktif dalam melaksanakan system pembelajaran ini. Karena semua materi pengajaran telah disiapkan diinternet, namun peserta didik (siswa) tersebut tidaka akan memperoleh materi pengajaran tersebut. Dalam pengamatan yang telah dilakukan sikap antusias siswa terlihat jelas. Hal ini dapat dilihat pada padatnya jadwal pembelajaran yang dilakukan dalam cyberlab yang telah dibangun. Sehingga dngan padatnya jam ini membuat menguangi antusias siswa untuk meoptimalkan sarana yang ada.

### 3. Materi pelajaran

Materi yang telah dikembangkan melalui sits: [www.cyberlab.Bengkulu.go.id](http://www.cyberlab.Bengkulu.go.id) hanya terbatas pada mata pelajaran matematika, bahasa inggris, Kimia, Fisika dan biologi. Sejak dilounch pada bula April yang lalu materi pelajaran yang telah disajikan masih berkisar pada beberapa materi bahasan saja. ehingga bagi pesert didik yang telah mengunjungi web tersebut maupun telah mendownloadnya secara langsung tentunya masih merasakan kurang dari materi yang telah disajikan. Selain situs [www.cyberlab.Bengkulu.go.id](http://www.cyberlab.Bengkulu.go.id) juga terdapat situsd lain yang menduku yakni situs yang langsung dibangun oleh dinas pendidikan nasional yakni [www.e-dukasi.net](http://www.e-dukasi.net).

### 4. Metode

Untuk saat ini metode yang digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran ini baru terbatas pada penugasan pencarian materi-materi melalui artikel yang terdapat pada pokok bahasan yang sedang dibahas pada pertemuan tersebut.

## 5. Media

Seperti yang telah dijelaskan di atas, media yang digunakan saat ini pada system pembelajaran di sekolah menengah atas negeri 2 Bengkulu adalah media cyberlab yang terintegrasi internet yang dibangun oleh pemerintah daerah. Saat ini dalam Cyberlab terdapat 30 client dan 1 server yang langsung terhubung dengan server pemerintah daerah. Dengan tersedianya media ini diharapkan siswa dapat lebih melakukan eksplorasi, sehingga semakin terampil dalam mengakses berbagai media yang telah tersedia didalam situs. Berdasarkan data pengamatan ditemuakn sekitar 80 orang siswa yang belum menggunakan media ini dengan optimal sedangkan 40 diataranya telah memiliki kesadaran kan mafaat yang didapat dengan menggunakan media e-Learning ini. Dari 80 orang tersebut sebagian besar siswa banyak menggunakan fasilitas yang ada sebagai sarana "having fun". Hal ini dikarenakan masih minimnya informasi tentang situs-situs pembelajaran yang ada.

### 4.3 E-Learning setelah 1 bulan berjalan di Sekolah Menengah Atas Negeri 2

Penggunaan e-Learning yang dilakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 merupakan program percontohan. Dipilihnya Sekolah Menengah Atas Negeri 2 sebagai tempat pelaksanaan cyberschool e-Learning dilakukan berdasarkan studi kelayakan oleh dinas pendidikan Propinsi Bengkulu terhadap beberapa sekolah yang ada di Bengkulu. Sekolah Menengah Atas Negeri 2 merupakan salah satu sekolah unggulan yang dimiliki oleh propinsi Bengkulu. Berbagai prestasi telah diraih oleh sekolah tersebut. Dengan adanya kegiatan ini maka diharapkan dapat lebih meningkatkan mutu dan kualitas para siswa dari sekolah ini. Berikutnya yang menjadi masalah tentunya bukan Sekolah Menengah Atas Negeri 2 yang dipilih sebagai tempat pelaksanaan program ini, tetapi seberapa jauh pengaruh e-Learning ini dalam proses pembelajaran?. Selain itu akan muncul pertanyaan bagaimana pula bila hal ini dilakukan pada sekolah yang lain pada masa yang akan datang?. Sehingga apa yang telah diinvestasikan oleh pemerintah daerah bukan hanya sekedar "menanam benih saja tanpa mengharapkan buah yang banyak".

Pembelajaran e-Learning mungkin merupakan hal yang baru bagi siswa SMA N 2. Dengan kata lain e-Learning ini baru saja diperkenalkan secara umum kepada para siswa. Dengan adanya system pembelajaran e-Learning ini para siswa menemukan suatu wacana baru dalam kegiatan belajar. selama kegiatan ini, para siswa diberikan penjelasan topic materi yang dibahas kemudian para siswa diberikan tugas untuk membrowse materi-materi yang berkaitan dengan

topic yang sedang dibahas. Pada awal nya kegiatan ini hanya didukung 10 komputer client server, sedangkan siswa yang ada pada setiap kelasnya berjumlah sekitar 40 orang. Hal ini menjadi kendala tersendiri dan tantangan bagi pengelola system pembelajaran ini. Menyingkapi hal ini beberapa minggu yang lalu pemerintah daerah melalui Dinas pendidikan propinsi menamabh jumlah kapasitas komputer. Hingga saat ini jumlah komputer yang telah tersedia sebanyak 50 buah komputer client server.

Selain hambatan diatas selama lebih dari 1 bulan system e-Learning dijalankan ditemui beberapa hambatan antara lain:

- belum ada nya kesadaran inisiatif para siswa untuk menggunakan fasilitas yang ada dalam rangka mencari materi pelajaran yang telah diajarkan maupun yang ditugaskan oleh para dewan guru. Berdasarkan pengamatan ditemukan sekitar 80% siswa yang menggunakan fasilitas cyberschool untuk sekedar berinternet dan Chatting, sedangkan sisanya adalah para siswa yang telah menyadari manfaat akan media pembelajaran baru ini.
- Belum maksimalnya aturan baku yang ditetapkan pihak sekolah dalam menyingkapi sikap siswa yang menyimpang dalam menggunakan media pembelajaran selama proses belajar-mengajar berlangsung. Sehingga guru kesulitan dalam mengontrol siswa, apakah siswa yang bermain di cyberschool telah optimal menggunakan media yang telah disediakan
- Belajar dengan menggunakan komputer bagi siswa adalah yang baru dialami siswa. Dengan adanya persepsi siswa bahwa bila menggunakan internet bisa digunakan untuk having fun seperti chatting. Padahal banyak fasilitas lain dalam internet yang dapat mendukung proses belajar. Jika ditelusuri banyak sekali sistus pembelajaran yang telah dibangun oleh berbagai kalangan. Sayangnya para siswa belum akrab terhadap hal yang satu ini. Untuk itu perlu adanya sosialisasi yang lebih menyeluruh bagi para siswa akan arti penting pembelajaran melalui internet ini.

### 4.4 Penerapan e-Learning kedepan

Dilihat dari permasalahan diatas, langkah yang perlu diambil dalam meningkatkan mutu dalam penerapan e-Learning kedepan adalah:

- sosialisasi tentang arti penting dan manfaat yang dapat dirasakan baik oleh guru maupun oleh siswa sendiri terhadap media e-Learning
- monitoring terhadap atura penggunaan. Dengan adanya penyesuaian aturan ini maka akan dapat lebih menjamin penggunaan yang tepat sasaran sesuai dengan tujuan diadakannya

fasilitas tersebut. Selain itu proses tanggung jawab dari pihak pengelola, penyedia operator yang competent dan perngadaan sparepart yang memadai.

- c. penyiapan kurikulum yang berbasis IT pada masa yang akan datang
- d. memperbanyak Web edukasi. Stagnannya isi web menyebabkan kejenuhan para siswa dan guru dalam menggunakan fasilitas e-Learning ini. Karenanya perlu diberikan kesempatan yang luas kepada:
  - guru untuk memasukkan opini, tulisan ilmiah yang dimilikinya pada web yang menunjang program e-Learning ini. Hal ini bukan hanya akan memotivasi guru untuk menggunakan fasilitas e-Learning ini, tetapi juga memacu guru untuk lebih “mengkonsumsikan” ilmu yang dimilikinya.
  - Siswa untuk membangun web tentang sekolah mereka yang bukan hanya menampilkan fasilitas dan prestasi mereka, namun juga menjadi ajang kreasi siswa dengan kegiatan sekolahnya. Keinginan siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) yang selalu “ingin tampil kedepan” akan tersalurkan secara positif terbangunnya web sekolah juga akan meningkatkan jaringan komunikasi antar sekolah dan siswanya serta pada pihak yang merasa berkepentingan

## 5. Kesimpulan

Dengan adanya pemanfaatan fasilitas e-Learning bagi iwa SMA N 2 bengkulu diharapkan dapat meningkatkan mutu dar sekolah tersebut. Hal ini tentunya ditunjang dengan peran dan kerja sama

dari berbagai pihak dalam mengelola dan meningkatkan manfaat dari proses pembelajaran ini. Sehingga tujuan dari impian pemerintah daerah dalam meningkatkan mutu pendidikan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran E-Learning dapat mendukung Bengkulu kota pelajar dengan baik.

## 6. Saran

Penulis berharap semoga dengan tulisa ini dapat dijadikan sebagai tolak dasar bagi kita dalam menyngkapi perkembangan teknologi informasi bagi para siswa Sekolah Menengah Atas. Selain itu berdsarakan pengamatn penulis, penelitian ini masih bersifat mendasar, sehingga subjektifitas kami sbagai penulis masih memiliki pengaruh besar dalam uraian maklah ini. Penulis berharap semoga hal ini idak hanya dilakukan pada tingkat Sekolah Menengah Atas saja tapi jugadilakukan sejak siswa duduk dibangku sekolah dasar. Sehingga pemahana akan arti pentingnya teknologi informasi menjadi lebih nyata.

## Daftar pustaka

- [1] Sutedjo, Budi Dharma, *E-Learning: Kesiapan Teknis Civitas Akademika dan Pemilihan E-Media dalam Tranformasi Menuju System Pengjaran Elektronik*, Proseding SNATI 2004, FTI UII.
- [2] Indrajid, Richardus. E, *Manajemen System Informasi dan Teknologi Informasi: Pengantar dan Konsep Dasar*, Elekmedia Komputindo, Jakarta, 2001
- [3] Alwi, Syafaruddin, *Manajemen Sumber Daya Manusia: Strategi Keunggulan Kompetitif*, BPFE, Yogyakarta, 2001.