

HAMBATAN DAN TANTANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

Erwin Sawitri¹, Made Sumiati Astiti², dan Yessi Fitriani³

¹SMK AL Ikhmah Makarti Mulya, ²SMK Bina Sriwijaya Indonesia Palembang,

³Universitas PGRI Palembang

e-mail: erwin.sawitri93@gmail.com

Abstrak— Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang semakin pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar (pendidik) berbasis TIK menjadi tidak terelakan lagi. Konsep yang kemudian terkenal dengan sebutan *e-learning* ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional kedalam bentuk digital, baik secara isi (contents) dan sistemnya. E-learning sebagai model pembelajaran baru dalam pendidikan memberikan peran dan fungsi yang besar bagi dunia pendidikan yang selama ini dibebankan dengan banyaknya kekurangan dan kelemahan pendidikan diantaranya adalah keterbatasan ruangan dan waktu dalam proses pendidikan. *E-learning* adalah istilah yang digunakan untuk pembelajaran yang memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi dengan berbagai cara untuk mendukung dan meningkatkan proses pembelajaran. Ada berbagai macam teknologi yang dapat digunakan, mulai dari aplikasi komputer *online* maupun *offline*, teknologi presentasi seperti aplikasi Microsoft PowerPoint atau proyektor, *World Wide Web*, web-conference, materi multimedia seperti foto atau animasi, *tools* untuk menilai pekerjaan siswa, permainan, dan masih banyak lagi. Dalam pelaksanaannya pembelajaran berbasis TIK menemui banyak tantangan dan hambatan. Salah satu yang menjadi tantangan sekaligus hambatan dalam penerapan pembelajaran berbasis TIK adalah Belum meratanya infrastruktur yang mendukung penerapan TIK di bidang pendidikan merupakan permasalahan awal yang harus segera diselesaikan oleh pihak yang berwenang, karena tanpa adanya infrastruktur yang mendukung maka penerapan TIK di bidang pendidikan hanya akan menjadi impian semata.

Kata Kunci— Tik, Tantangan dan Hambatan.

Abstract— Along with the development of Information and Communication Technology (ICT) that is increasingly rapid, the need for a concept and mechanism for ICT-based teaching and learning (educators) becomes inevitable. The concept which was later known as *e-learning* brought the influence of the process of converting conventional education into digital form, both in terms of contents and systems. E-learning as a new learning model in education provides a great role and function for the world of education which has been charged with the many shortcomings and weaknesses of education, including limited space and time in the education process. E-learning is a term used for learning that utilizes communication and information technology in various ways to support and improve the learning process. There are various kinds of technologies that can be used, ranging from online and offline computer applications, presentation technologies such as Microsoft PowerPoint applications or projectors, World Wide Web, web conferences, multimedia materials such as photos or animations, tools to assess student work, games, and still much more. In implementing ICT-based learning, there are many challenges and obstacles. One of the challenges and obstacles in the application of ICT-based learning is that the inequality of infrastructure that supports the application of ICT in the education sector is an initial problem that must be resolved by the authorities, because without the infrastructure that supports the implementation of ICT in education mere dreams.

Keywords— Tik, Challenges and Obstacles.



PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital merupakan pendidikan yang harus mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi ke dalam seluruh mata pelajaran (Kristiawan, 2014). Dengan berkembangnya pendidikan era digital maka memungkinkan siswa mendapatkan pengetahuan yang berlimpah ruah serta cepat dan mudah. Menjawab tantangan pendidikan di era digital ini, maka guru dan siswa di abad 21 harus mampu berkomunikasi dan beradaptasi mengikuti perkembangan jaman, dalam hal ini adalah perkembangan teknologi, selain itu dengan terus berkembangnya jaman, maka berbanding lurus dengan berkembangnya permasalahan-permasalahan yang membutuhkan penyelesaian dengan pemikiran tingkat tinggi.

Permasalahan yang dihadapi adalah *globalisasi*, pertumbuhan perekonomian, kompetisi internasional, permasalahan lingkungan, budaya, dan politik, permasalahan kompleks ini menyebabkan sangat pentingnya mengembangkan kemampuan dan pengetahuan untuk sukses di abad ke 21. Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang semakin pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar (pendidik) berbasis TIK menjadi tidak terelakan lagi. Konsep yang kemudian terkenal dengan sebutan *e-learning* ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional kedalam bentuk digital, baik secara isi (contents) dan sistemnya (Kristiawan, 2014).

E-learning sebagai model pembelajaran baru dalam pendidikan memberikan peran dan fungsi yang besar bagi dunia pendidikan yang selama ini dibebankan dengan banyaknya kekurangan dan kelemahan pendidikan diantaranya adalah keterbatasan ruangan dan waktu dalam proses pendidikan. *E-learning* adalah istilah yang digunakan untuk pembelajaran yang memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi dengan berbagai cara untuk mendukung dan meningkatkan proses pembelajaran. Ada berbagai macam teknologi yang dapat digunakan, mulai dari aplikasi komputer *online* maupun *offline*, teknologi presentasi seperti aplikasi Microsoft PowerPoint atau proyektor, *World Wide Web*, web-conference, materi multimedia seperti foto atau animasi, *tools* untuk menilai pekerjaan siswa, permainan, dan masih banyak lagi.

Sistem pembelajaran elektronik atau e-pembelajaran (electronic learning disingkat e-learning) dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan dibidang pendidikan.. E-learning merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan e-learning, peserta ajar (murid) tidak perlu duduk manis di ruang kelas untuk menyimak setiap ucapan dari seorang guru secara langsung. E-learning juga dapat mempersingkat jadwal target waktu pembelajaran, dan tentu saja menghemat biaya yang harus dikeluarkan oleh sebuah program studi atau program pendidikan.

Dalam pendidikan konvensional fungsi e-learning bukan untuk mengganti, melainkan memperkuat model pembelajaran konvensional. Dalam hal ini fungsi e-learning sebagai berikut: E-learning merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan secara on-line. E-learning menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional (model belajar konvensional, kajian terhadap buku teks, CD-ROM, dan pelatihan berbasis komputer) sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi. E-learning tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengayaan content dan pengembangan teknologi pendidikan.

PEMBAHASAN

Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

Teknologi berasal dari bahasa Yunani yaitu *Technologia* menurut Webster Dictionary berarti systematic treatment atau penanganan sesuatu secara sistematis, sedangkan *techne* sebagai dasar kata Teknologi berarti skill, science atau keahlian, keterampilan, ilmu. Kata teknologi secara harfiah berasal dari bahasa latin *texere* yang berarti menyusun atau membangun, sehingga istilah teknologi seharusnya tidak terbatas pada penggunaan mesin, meskipun dalam arti sempit hal tersebut sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Rusman, dkk (2011) teknologi adalah suatu rancangan atau

desain untuk alat bantu tindakan yang mengurangi ketidakpastian dalam hubungan sebab akibat dalam mencapai suatu hasil yang diinginkan. Informasi adalah fakta atau apa pun yang dapat digunakan sebagai input dalam menghasilkan informasi. Komunikasi adalah suatu proses penyampaian pesan (ide, gagasan, materi pelajaran) dari satu pihak lain agar terjadi saling memengaruhi di antara keduanya.

Teknologi Informasi adalah ilmu yang diperlukan untuk mengelola informasi agar informasi tersebut dapat dicari dengan mudah dan akurat, informasi dapat dikatakan sebagai data yang telah diolah. Data atau informasi tersebut dapat berupa tulisan, suara, gambar, video dan sebagainya, menurut Darmawan (2012). Information and Communication Technology (ICT) dalam konteks bahasa Indonesia disebut Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam waktu yang sangat singkat telah menjadi satu bahan bangunan penting dalam perkembangan kehidupan masyarakat modern. Di banyak negara menganggap bahwa memahami TIK, menguasai keterampilan dasar TIK serta memiliki konsep TIK merupakan bagian dari inti pendidikan, sejajar dengan membaca, menulis, dan numerasi.

Pengertian lain dari Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang dikutip dalam Rusman, dkk (2011) adalah sebagian dari ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) secara umum adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan,

penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi. Tercakup dengan defenisi tersebut semua perangkat keras, perangkat lunak, kandungan isi, dan infrastruktur komputer maupun komunikasi. UNESCO menyatakan bahwa semua negara maju dan berkembang, perlu mendapatkan akses TIK dan menyediakan fasilitas pendidikan yang terbaik, sehingga diperoleh generasi muda yang siap berperan penuh dalam masyarakat modern mampu berperan dalam negara pengetahuan. Karena perkembangan TIK yang pesat, perubahan terus menerus menjadi tantangan berbagai pihak, dari kementerian pendidikan, pengajar dan penerbit. Keterbatasan sumber daya mengungkung sistem pendidikan. Namun TIK demikian pentingnya bagi sehatnya industri dan komersial dimasa depan negara, sehingga investasi dalam peralatan, pendidikan guru, serta layanan pendukung untuk kurikulum berdasarkan TIK seharusnya prioritas pemerintah.

Pemanfaatan teknologi dan komunikasi dalam bidang pendidikan menurut Munir (2009, pemanfaatan komputer dan jaringan komputer memberikan kesempatan kepada setiap pembelajaran untuk mengakses materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk interaktif melalui jaringan komputer. Dari penjelasan tersebut dapat dimaknai bahwa TIK merupakan media yang berupa teknologi seperti komputer beserta jaringannya yang dapat digunakan untuk proses pengolahan dan pemrosesan data yang berguna untuk pemanfaatan berbagai

bidang sosial, ekonomi, budaya dan tentunya pendidikan.

Pada tingkat global perkembangan TIK telah memengaruhi seluruh bidang kehidupan umat manusia. Intruksi TIK ke dalam bidang-bidang teknologi lain telah sedemikian jauh, sehingga tiada satu pun peralatan hasil inovasi teknologi yang tidak memanfaatkan perangkat TIK.

Ruang lingkup TIK

Teknologi Informasi dan Komunikasi mencakup dua aspek, Menurut puskur kemendiknas (dalam Rusman, dkk (2011) yaitu:

1. Teknologi Informasi adalah meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi.
2. Teknologi komunikasi adalah segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya.

Teknologi Informasi dan Komunikasi terdiri dari dua konsep yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi Informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, pengelolaan, dan transfer atau pemindahan informasi antarmedia. Teknologi komunikasi adalah segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan menstransfer data dari perangkat yang satu ke yang lainnya. Jadi Teknologi Komunikasi adalah perangkat-perangkat teknologi yang terdiri dari hardware,

software, proses, dan sistem, yang digunakan untuk membantu proses komunikasi yang bertujuan agar komunikasi berhasil. Oleh karena itu, Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi adalah dua buah konsep yang tidak terpisahkan. Jadi Teknologi Informasi dan Komunikasi mengandung pengertian luas, yaitu segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, pemindahan informasi antarmedia.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah merupakan peralatan elektronika yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak serta segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer atau pemindahan informasi antarmedia.

Media Pembelajaran

Pemanfaatan Teknologi Informasi sebagai media pembelajaran dapat melalui pemanfaatan internet dalam e-learning maupun penggunaan komputer sebagai media interaktif.

Diharapkan dengan penggunaan media ini dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran dapat terjadi. Selain itu, proses pembelajaran akan lebih efektif karena penggunaan media pembelajaran memungkinkan teratasinya hambatan dalam proses komunikasi guru-peserta didik seperti hambatan fisiologis, psikologis, kultural, dan lingkungan.

Komputer awalnya digunakan amat terbatas, hanya untuk keperluan menghitung dalam kegiatan administrasi saja, tetapi sekarang aplikasi komputer tidak lagi hanya digunakan sebagai sarana komputasi dan pengolahan kata (word processor) tetapi juga sangat memungkinkan sebagai sarana belajar untuk keperluan pendidikan, menurut Rusman, dkk (2011). Kecendrungan menggunakan media komputer dalam bidang pendidikan sudah mulai tampak sekitar pada tahun 1970-an, kini pemanfaatan teknologi komputer telah banyak memberikan kontribusi terhadap proses pembelajaran salah satunya adalah dengan penerapan pembelajaran berbasis komputer. Penggunaan komputer dalam pembelajaran memungkinkan berlangsungnya proses pembelajaran secara individual (individual learning) dengan menumbuhkan kemandirian dalam proses belajar, sehingga siswa akan mengalami proses yang jauh lebih bermakna dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Manfaat komputer untuk tujuan pendidikan menurut Arsyad (2005) yaitu :

- a) Komputer dapat mengakomodasi siswa yang lamban menerima pelajaran karena dapat memberikan iklim yang lebih bersifat afektif dengan cara yang lebih individual, tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan instruksi seperti yang diinginkan program yang digunakan.
- b) Komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan, melakukan kegiatan laboratorium atau simulasi

- karena tersedianya animasi grafik, warna, dan musik yang dapat menambahkan realisme.
- c) Kendali berada di tangan siswa, sehingga tingkat kecepatan belajar siswa dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaannya. Dengan kata lain, komputer dapat berinteraksi dengan siswa secara individual misalnya dengan bertanya dan menilai jawaban.
 - d) Kemampuan merekam aktivitas siswa selama menggunakan program pembelajaran, memberikan kesempatan lebih baik untuk pembelajaran secara perorangan dan perkembangan setiap siswa selalu dapat dipantau.
 - e) Dapat berhubungan dengan, dan mengendalikan peralatan lain seperti CD Interaktif, video, dan lain-lain dengan program pengendali dari komputer.

Pada masa sekarang aplikasi-aplikasi pada komputer terus berkembang bahkan pemakai komputer atau user juga dimungkinkan untuk dapat melakukan interaksi langsung dengan sumber informasi baik secara online maupun offline. Berbagai bentuk interaksi pembelajaran dapat berlangsung dengan tersedianya medium komputer.

Pemanfaatan ini di dasarkan pada kemampuan yang dimiliki oleh komputer dalam memberikan umpan balik (feedback) yang segera kepada pemakainya.

Peranan komputer sebagai media pembelajaran adalah menjadi sumber utama (major resource) dalam

mengimplementasikan program pembelajaran di sekolah, melalui komputer siswa dapat menjalankan aplikasi program yang di dukung juga dengan fasilitas penunjang lain yang saat ini berkembang yaitu internet.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat telah memiliki peranan yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan termasuk di dalamnya untuk pendidikan atau pembelajaran. Internet sebagai hasil dari perkembangan teknologi tentunya memiliki pengaruh dalam dunia pendidikan. Secara tidak langsung internet mendorong dunia pendidikan untuk menyesuaikan dengan arus informasi globalisasi, secara langsung internet dapat dimanfaatkan sebagai sumber dan media pembelajaran bagi para peserta didik dalam mengembangkan ilmu pengetahuan.

Kekayaan informasi yang sekarang tersedia di internet telah lebih mencapai harapan dan bahkan imajinasi para penemu sistemnya. Melalui internet dapat di akses sumber-sumber informasi tanpa batas dan aktual dengan sangat cepat. Adanya internet memungkinkan seseorang di indonesia untuk mengakses perpustakaan di Amerika serikat dalam bentuk Digital Library. Tukar menukar informasi atau tanya jawab dengan pakar dapat juga dilakukan melalui internet. Manfaat internet menurut Hardjito (2002) menyatakan bahwa internet lebih banyak disebabkan oleh kecepatan, kemudahan, murah dan canggih. Namun pemakai lebih cenderung menggunakannya untuk kebutuhan e-mail dan browsing. Padahal kemampuan dan fasilitas dari internet lebih dari itu.

Dari pernyataan di atas, bagi siswa, internet dapat dimanfaatkan secara positif. Namun manfaat internet dalam pembelajaran bukan hanya sebagai alat pembelajaran saja bagi peserta didik, tetapi juga bermanfaat bagi para pengajar untuk meningkatkan keilmuan mereka ke arah profesionalitas.

Di dunia pendidikan dan pelatihan sekarang, banyak sekali praktik yang disebut e-learning. Sampai saat ini pemakaian kata e-learning sering digunakan pada semua kegiatan pendidikan yang menggunakan media komputer dan atau internet. Banyak pula penggunaan terminologi yang memiliki arti hampir sama dengan e-learning. *Web-based learning, computer-based training/learning, distance learning, computer aided instruction*, dan lain sebagainya, adalah terminologi yang sering digunakan untuk menggantikan e-learning. Terminologi e-learning sendiri dapat mengacu pada semua kegiatan pelatihan yang menggunakan media elektronik atau teknologi informasi (Effendi, dkk., 2005: 6-7).

Sa'ud (2008: 184-185) memberikan pandangan yang mengarah pada definisi e-learning diantaranya adalah konvergensi antara belajar dan internet (Bank of America Securities) serta penggunaan jalinan kerja teknologi untuk mendesain, mengirim, memilih, dan mengorganisir pembelajaran (Elliut Masie).

Sedangkan Faridi (2009) mengemukakan bahwa e-learning atau pembelajaran melalui online adalah pembelajaran yang pelaksanaannya didukung oleh jasa teknologi seperti telepon,

audio, videotape, transmisi satelit atau komputer. Seperti kursus atau pendidikan dengan media pembelajaran jarak jauh (distance learning) dan cyber classroom.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa e-learning adalah pembelajaran dengan memanfaatkan jasa teknologi. Ada berbagai macam jasa teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran e-learning, akan tetapi dalam makalah ini penulis memberikan batasan pada jasa teknologi internet. Internet dalam hal ini berfungsi sebagai media yang menghubungkan antara pembelajar dengan pelajar.

Teknologi merupakan salah satu media pendukung sebagai sarana untuk menyampaikan dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam belajar dan meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran. Bates dalam Hartoyo (2012) mengemukakan bahwa tujuan diterapkannya pendekatan e-learning adalah sebagai berikut ;

- Meningkatkan akses terhadap kesempatan belajar (*increase access to learning opportunity*) dan fleksibilitas siswa dalam belajar. Dalam hal ini, e-learning mampu meningkatkan kesempatan belajar dan fleksibilitas siswa dalam belajar melalui berbagai sarana dan metode pembelajaran yang digunakan.
- Meningkatkan kualitas pembelajaran (*enhance general quality*).
- Mengembangkan keterampilan dan kompetensi (*develop skills and*

competencies) yang diperlukan siswa serta memberikan bekal kecakapan digital yang diperlukan dalam bidang ilmu, profesi, atau karir mereka.

- Mengakomodasi beragamnya gaya atau cara belajar (*to meet the learning styles/needs*) siswa.
- Meningkatkan efektivitas dana (*cost effectiveness*), terutama pada tataran pendidikan menengah.

Susanto dalam Hartoyo (2012) mengatakan bahwa keberhasilan pemanfaatan teknologi ditentukan oleh empat komponen yang saling berkaitan, ketidakhadiran atau kurang optimalnya kualitas salah satu komponen saja dapat menyebabkan keseluruhan sistem tidak dapat berfungsi dengan baik. Keempat komponen itu adalah:

- *Technoware* (*object-embodied technology*). Komponen ini berkaitan dengan wujud peralatan seperti manual, peralatan elektronik, mesin-mesin, serta fasilitas lain yang terintegrasi.
- *Humanware* (*person-embodied technology*). Komponen ini berkaitan dengan kualitas sumber daya manusia serta kemampuan pemasangan, pengoperasian, perbaikan, dan pemeliharaan.
- *Orgaware* (*intuition-embodied technology*). Komponen ini berkaitan dengan wujud organisasi atau institusi pendidikan seperti keterkaitan hubungan individual, kolektif, departemental, atau lingkungan yang

lebih jauh lagi yaitu industri, nasional, internasional, dan lain-lain.

- *Infoware* (*document - embodied technology*). Komponen yang berkaitan dengan wujud informasi serta spesifikasi, penggunaan, generalisasi, cara-cara memperoleh data dan informasi, serta kegiatan lainnya yang berkaitan dengan usaha untuk menghasilkan informasi yang akurat secara efektif dan efisien.

Pengajaran berbasis *E-learning* dalam bahasa Indonesia dapat dilakukan ketika proses pembelajaran di laboratorium bahasa. Untuk mengajarkan keterampilan berbicara dapat menggunakan program audio yang terkoneksi satu dengan yang lainnya. Guru hanya mengawasi dan membimbing siswa.

Pemanfaatan *E-learning* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia ketika proses pembelajaran berlangsung. Misalnya, ketika siswa praktik membaca berita lewat program *audio*, siswa yang lain akan menyimak, mencermati, dan mencatat apa yang dianggap penting. Setelah itu siswa akan saling berinteraksi (tanya jawab) melalui *microphone* yang sudah terkoneksi dengan dipandu oleh guru. Siswa akan lebih antusias dan respon terhadap pembelajaran di laboratorium bahasa tersebut.

Contoh lain pembelajaran BI dengan menggunakan *E-learning* adalah berdiskusi (group) dengan temannya. Kelompok belajar ini dapat membentuk komunitas, berkolaborasi, dan membentuk jaringan

online yang dapat dilakukan secara langsung, dan tidak langsung. Siswa dapat selalu berkomunikasi dengan temannya membahas pembelajaran BI, yang sudah dilakukan di sekolah. Apapun yang mendukung pembelajaran BI dapat dibahas dalam jaringan *online*.

Penerapan, sistem *E-learning* dirancang, untuk dapat meningkatkan keaktifan, dan kekreatifansiswa dalam pembelajaran, serta kemampuan untuk menggunakan teknologi elektronik dengan baik. Dalam pelaksanaannya, program *website E-learning* dapat dikemas sesuai dengan tujuan, sasaran, materi, metode, keterbukaan dan *output* yang akan dihasilkan. Didalam program *E-learning* dapat berisi tentang forum refleksi, tanya jawab, diskusi, penugasan (*share file*), pengumuman, dan informasi lainnya. Setiap forum tersebut digunakan berdasarkan tujuan dan hasil yang akan diperoleh oleh pendidik ataupun peserta didik.

Misalnya forum *refleksi* dapat digunakan peserta didik untuk mengungkapkan apa yang dirasakan ketika mengikuti pembelajaran dengan memberikan kritikan, saran, pendapat, argumen, dan masukan secara tertulis. Masukan dan pendapat yang ditulis siswa secara tidak langsung dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran keterampilan menulis. Peserta didik akan lebih terbuka dengan pendidik dalam menjalin interaksi terhadap sistem pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Mereka akan terbiasa menulis terhadap sesuatu yang menjadi *problem* atau ide yang ada dalam pikiran masing-

masing untuk disampaikan pada guru.

Forum "tanya jawab" dapat digunakan sebagai ajang tanya jawab antara pendidik dengan peserta didik mengenai segala hal yang berkaitan dengan pembelajaran. Peserta didik akan lebih leluasa bertanya kepada pendidik terhadap sesuatu yang belum mereka ketahui. Pertanyaan dan jawaban dapat, diakses oleh peserta didik secara *online*. Forum "diskusi" untuk mendiskusikan masalah secara terbuka melalui *website* antara guru dan siswa tentang tema yang sudah ditentukan. Siswa akan lebih, dominan dalam memberikan pendapat dan gagasan. Guru hanya bertugas mengarahkan pada tema yang didiskusikan agar tidak melenceng dari tema. Siswa akan berlomba-lomba memberikan solusi yang terbaik terhadap tema yang dibahas.

Pada saat ini, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memegang peranan yang penting dalam berbagai bidang, termasuk dalam bidang pendidikan. Salah satu penerapan TIK dalam bidang pendidikan antara lain pemanfaatan sarana multimedia dan media Internet dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan sarana multimedia dalam proses pembelajaran diwujudkan melalui modul-modul pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik minat pembelajar, misalnya penggunaan flash, adanya penjelasan melalui media suara/ audio dan penambahan fitur-fitur yang dapat meningkatkan partisipasi aktif dari pembelajar. Sedangkan dengan pemanfaatan media Internet dalam proses

pembelajaran diharapkan akan mempermudah pembelajar dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan, sehingga diharapkan pembelajar akan aktif mencari informasi dan pengetahuan yang dibutuhkan.

Namun pada kenyataannya, penerapan TIK dalam bidang pendidikan di Indonesia masih dalam tahap awal dan masih belum termanfaatkan secara maksimal. Kendala-kendala penerapan TIK di bidang pendidikan antara lain disebabkan oleh :

Belum meratanya infrastruktur yang mendukung penerapan TIK di bidang pendidikan merupakan permasalahan awal yang harus segera diselesaikan oleh pihak yang berwenang, karena tanpa adanya infrastruktur yang mendukung maka penerapan TIK di bidang pendidikan hanya akan menjadi impian semata. Infrastruktur merupakan komponen yang sangat penting yang berfungsi sebagai modal awal dan utama dalam penerapan TIK di bidang pendidikan. Pada saat ini, terdapat kecenderungan bahwa hanya daerah tertentu saja yang mendapatkan akses TIK. Hal ini dikarenakan masih banyak daerah yang bahkan untuk memiliki akses telepon saja tidak ada, apalagi untuk akses terhadap Internet. Padahal sesungguhnya banyak sekali potensi sumber daya manusia unggul yang dimiliki oleh daerah tersebut. Jika hal ini terus berlangsung seperti ini maka dikhawatirkan bahwa potensi sumber daya manusia yang dimiliki daerah tersebut akan terbuang dengan percuma dan tidak dapat dimanfaatkan untuk kemajuan bangsa

Indonesia pada umumnya, sehingga diperoleh proses diskusi yang interaktif dan kreatif didalam *website*.

Forum "*share file*" dimanfaatkan untuk pengiriman tugas siswa yang berbentuk *nonpaper* kepada guru yang mengampu mata pelajaran bahasa Indonesia. Tugas-tugas mahasiswa dapat dikirimkan melalui forum *share file* dengan waktu yang relatif singkat. Selain itu, forum ini dapat digunakan guru dan siswa untuk *upload* maupun *download* materi kuliah bahasa Indonesia.

Kendala lainnya yang perlu diselesaikan adalah ketidak siapan sumber daya manusia untuk memanfaatkan TIK dalam proses pembelajaran. Ketidak siapan ini dikarenakan pola kebiasaan pembelajaran yang masih belum menganggap penting peranan TIK dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Mereka cenderung sudah merasa puas akan materi yang telah diberikan oleh pengajar secara langsung, sehingga menyebabkan mereka tidak mau/ malas untuk mencari informasi tambahan yang ada di Internet walaupun sarana dan infrastruktur sudah mendukung dalam penerapan TIK.

Terkadang kendala ini jauh lebih susah untuk dipecahkan daripada tidak adanya infrastruktur yang mendukung TIK, hal ini karena biasanya lebih susah untuk mengubah pola tingkah laku/ kebiasaan dari seseorang. Oleh karena itu, perlu adanya kesadaran dari setiap individu pembelajar untuk memanfaatkan dan menerapkan TIK dalam metode pembelajarannya.

Hambatan-hambatan pengintegrasian TIK dalam pembelajaran, dapat disimpulkan dengan dua kelompok, yaitu :

1. Secara Fisik

Secara fisik dapat berupa sarana dan prasarana yang belum memadai terutama untuk sekolah-sekolah yang berlokasi di pelosok. Kalaupun sudah ada sarana dan prasarana, tetapi masih sangat minim baik dari segi jumlah maupun segi mutu peralatan tersebut. Masih digunakannya perangkat multimedia bekas di lembaga-lembaga pendidikan yang terdapat di daerah pedesaan.

Perangkat multimedia bekas ini tentunya masih menggunakan spesifikasi yang sudah tertinggal jamannya. Sehingga penggunaannya tidak mampu bersaing dengan laju perkembangan TIK yang begitu pesat.

2. Secara Non-fisik

- a. Kepercayaan diri guru kurang dalam menggunakan TIK dalam melaksanakan proses PBM. Guru takut gagal mengajar melalui penggunaan TIK yang saat ini sangat disarankan. Walaupun penggunaannya ICT dalam proses pembelajaran sangat disarankan oleh para ahli.
- b. Kurangnya kompetensi guru, yang dimaksud disini adalah kurangnya kompetensi guru dalam mengintegrasikan TIK kedalam pedagogis praktek, yaitu tidak memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan komputer dan tidak antusias tentang perubahan dan integrasi dengan belajar yang

menggunakan computer dalam kelas mereka.

- c. Sikap guru dan resistensi yang melekat terhadap perubahan. Sikap dan resistensi guru untuk mengubah tentang penggunaan strategi baru yaitu dengan integrasi TIK dalam PBM. Hal ini dimaksudkan dengan sikap guru bahwa penggunaan TIK dalam PBM tidak memiliki mamfaat atau keuntungan yang jelas.

Dalam Era Teknologi, Informasi, dan Komonikasi (TIK) atau Information, Comuncations, and Technology (ICT), pada saat ini ICT di kelas sangat penting untuk memberikan kesempatan bagi keberhasilan belajar siswa pada era tahun informasi saat ini. Dengan menggunakan ICT maka hambatan dalam pembelajaran dapat teratasi.

Temuan menunjukkan bahwa guru memiliki keinginan yang kuat untuk mengintegrasikan TIK ke dalam pendidikan, tapi itu, mereka menemui banyak hambatan. Hambatan utama adalah :

1. Kurangnya confidence,/ kepercayaan.
2. Kurangnya kompetensi.
3. Kurangnya akses ke sumber daya.

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menjadi bagian penting dari kebanyakan organisasi dan bisnis. Komputer mulai ditempatkan di sekolah-sekolah pada awal 1980 an, dan beberapa peneliti menunjukkan bahwa ICT merupakan bagian penting dari pendidikan untuk generasi berikutnya. Teknologi modern (ICT) banyak menawarkan di dunia pendidikan,

yakni meningkatkan pengajaran dan pembelajaran di kelas; Pandangan bahwa teknologi baru potensi untuk mendukung pendidikan di seluruh kurikulum; dan Memberikan kesempatan untuk komunikasi yang efektif antara guru dan siswa dengan cara yang belum mungkin dilakukan sebelumnya. Upaya menerapkan TIK dalam Dunia Pendidikan.

KESIMPULAN

Pemanfaatan *e-learning* di institusi pendidikan terbukti memberikan andil dan peran yang sangat penting di dalamnya. Hal tersebut salah satunya dapat dilihat dalam pembelajaran bahasa Indonesia, yang sekarang ini sudah sangat membutuhkan media teknologi elektronik sebagai media. berbagai macam jenis materi dan penugasan sudah menggunakan media elektronik (internet). Peran dan fungsi tersebut untuk mempermudah, mempercepat pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Penerapan *e-learning* sekarang ini, sudah dapat dirasakan manfaatnya sehingga guru dan siswa merasa perlu untuk mengaji mempelajarinya secara mendalam. Segala upaya perlu dibenahi agar pembelajaran berbasis *e-learning* dapat terlaksana dengan baik. Pembinaan tersebut dapat dilakukan pada sumber daya manusia, sarana prasarana, kurikulum, dan kebijakan-kebijakan yang berlaku. Jika pembinaan pada aspek-aspek tersebut sudah terlaksana, pastilah pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *e-learning* akan

tercapai dengan baik. Tetapi, banyak sekali tantangan dan hambatan dalam menerapkan pembelajaran berbasis TIK tersebut. Khususnya, bagi daerah-daerah terpencil yang tidak bias mengases internet.

SARAN

Adapun saran yang dapat penulis sampaikan yaitu sebagai seorang pendidik baiknya kita dapat memanfaatkan pembelajaran *e-learning*. Karena, dengan pembelajaran *e-learning* mempermudah, mempercepat pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

DAFTAR PUSTAKA

1. Choy, S. 2007. Benefit of E-learning Benchmarks: Australia Case Studies. The Electronic Journal of E-learning, Volume 5 Issue 1, PP 11-120, available online at www.ejel.org.
2. Hartoyo. 2012. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pembelajaran Bahasa. Semarang: Pelita Insani Semarang.
http://id.wikipedia.org/wiki/Pembelajaran_elektronik
3. Kristiawan, M. (2014). A Model for Upgrading Teachers Competence on Operating Computer as Assistant of Instruction. *Global Journal of Human-Social Science Research*.
4. Effendi, Empy dkk. 2005. E-Learning Konsep dan Aplikasi. Yogyakarta: Andi.
5. Prakoso, Kukuh Setyo. 2005. Membangun E-Learning dengan Moodle. Yogyakarta: Andi.
6. Sa'ud, Udin Saefudin. 2008. Inovasi Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
7. Singh, G, dkk. 2005. Astudy Into The Effects of eLearning on Hinger Education. Available online at <http://www.jutlp.uow.edu.au>