



PROBLEMATIKA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS E-LEARNING PADA MASA PANDEMI DENGAN MENERAPKAN KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DI SMK NEGERI 4 MALANG

Sukmay Wijayanti¹, Elinda Sari²

¹Universitas Islam Malang, ²Universitas Islam Malang
e-mail: 1wsukmay@gmail.com, 2elindasari362@gmail.com

Abstrak

Pandemi Covid-19 banyak memberikan dampak, terutama pada instansi pendidikan. Banyak masalah yang terjadi dalam instansi pendidikan selama pandemi. Hal tersebut menjadikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan membuat sebuah kebijakan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran selama pandemi Covid-19 untuk mencegah penularan yang lebih luas. Tulisan ini mengkaji kebijakan pendidikan dalam masa pandemi Covid-19 yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran berbasis *E-Learning*, yakni pembelajaran yang dilakukan secara *online*. Proses pembelajaran berbasis *E-Learning* merupakan solusi pelaksanaan pendidikan selama pandemi yang mana pelaksanaannya masih belum optimal secara keseluruhan. Banyak yang masih perlu diperhatikan baik dari segi guru, peserta didik, dan juga perangkat pembelajaran. Dari segi guru masih perlu peningkatan kualitas guru dalam metode yang digunakan selama pembelajaran daring serta pemanfaatan teknologi informasi. Kemudian dari segi peserta didik masih banyak yang tidak aktif dalam proses pembelajaran daring dikarenakan kuota internet yang terbatas dan jaringan yang tidak stabil. Penelitian ini dibuat untuk memahami dan mempelajari berbagai permasalahan dalam kegiatan pembelajaran berbasis *E-Learning* selama pandemic Covid-19. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan observatif. Hasil dari penelitian ini yaitu pembelajaran berbasis *E-Learning* pada masa pandemi Covid-19 menimbulkan berbagai perubahan pada sistem belajar yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran serta tingkat pemahaman dan perkembangan peserta didik dalam merespon materi yang disampaikan.

Kata kunci: Covid-19, Pembelajaran Berbasis *E-Learning*, Pendidikan.

Abstract

The Covid-19 pandemic has had many impacts, especially on educational institutions. Many problems occurred in educational institutions during the pandemic. This makes the Ministry of Education and Culture make a policy related to the implementation of learning during the Covid-19 pandemic to prevent wider transmission. This paper examines educational policies during the Covid-19 pandemic related to the implementation of *E-Learning*-based learning, namely online learning. The *E-Learning*-based learning process is a solution for implementing education during the pandemic, where the implementation is still not optimal as a whole. Many still need to be considered both in terms of teachers, students, and also learning tools. In terms of teachers still need to improve the quality of teachers in the methods used during online learning and the use of information technology. Then in terms of students there are still many who are not active in the online learning process due to the limited internet quota and unstable network. This research was made to understand and study various problems in *E-Learning*-based learning activities during the Covid-19 pandemic. This study uses a qualitative and observational approach. The results of this study are *E-Learning*-based learning during the Covid-19 pandemic, causing various changes to the learning system that can affect the learning process as well as the level of understanding and development of students in responding to the material presented.

Key words: Covid-19, *E-Learning* Based Learning, Education.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bentuk sebuah proses bimbingan dan pembinaan yang dilaksanakan oleh seseorang secara berkesinambungan kepada peserta didik untuk mencapai sebuah tujuan pendidikan (Bisri, 2013). Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan karena dapat membantu mengembangkan peserta didik dalam mencapai tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik seseorang yang mempunyai nilai positif. Seiring dengan berkembangnya zaman, maka peran pendidikan juga semakin dibutuhkan. Pembinaan dan bimbingan dalam proses pendidikan sangat diperlukan untuk mencapai sebuah tujuan dalam pendidikan, salah satunya adalah untuk menanamkan manusia yang memiliki jiwa Pancasila sejati berdasarkan ketentuan-ketentuan yang dikehendaki oleh pembukaan UUD 1945 dan isi UUD 1945 (MPRS No.2 tahun 1960). Untuk kesuksesan suatu pendidikan, maka diperlukan program-program yang bisa mendukung dan mensukseskan jalannya suatu pendidikan, misalnya dengan adanya ekstrakurikuler dan seminar yang ada di sekolah.

Pendidikan terbagi menjadi 3 jenis yaitu pendidikan formal, pendidikan non-formal, dan pendidikan informal. Pendidikan formal adalah sebuah jenis pendidikan dimana didalamnya yang sudah terstruktur dan juga mempunyai beberapa jenjang pendidikan yaitu diantaranya mulai dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Pendidikan Dasar (SD), Pendidikan Menengah Pertama (SMP), Pendidikan Menengah Atas (SMA) dan Pendidikan Tinggi (Universitas). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan suatu lembaga pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah setara dengan SMA/MA. Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Malang (SMK Negeri 4 Malang) merupakan suatu lembaga pendidikan yang berada di kecamatan Klojen, Kota Malang. Sekolah ini juga dikenal juga dengan sebutan SMK GRAFIKA karena jurusan yang paling dikenal yaitu tentang grafis. SMKN 4 Malang ini dikenal sebagai salah satu sekolah unggulan. SMKN 4 Malang merupakan sekolah khusus keahlian, yang diharapkan untuk mencetak generasi muda yang memiliki skill atau keahlian yang siap untuk bekerja.

Pandemi COVID-19 sudah melanda dunia kurang lebih 2 tahun dimana Indonesia merupakan salah satu negara yang terdampak wabah tersebut. COVID-19 ini memberikan dampak ke berbagai aspek kehidupan salah satunya yakni pendidikan. Guna mencegah penularan COVID-19 semakin meluas di Indonesia, maka Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (KEMENDIKBUD) menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Kegiatan Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (COVID-19),

dimana dalamnya membahas tentang proses pembelajaran yang awalnya secara tatap muka diganti belajar dari rumah melalui pembelajaran jarak jauh (*E-Learning*). Pembelajaran daring ini bisa disebut dengan *E-Learning* (Pembelajaran Elektronik). *E-Learning* merupakan suatu proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi di dalamnya. Jadi, segala proses belajar mengajarnya selalu memanfaatkan teknologi. *E-Learning* merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang digunakan dalam sarana kegiatan proses belajar mengajar yang dilaksanakan tanpa harus bertatap muka secara langsung antara guru dengan siswa (Ardiansyah, 2013). Kebijakan tersebut mau tidak mau harus tetap diikuti oleh lembaga pendidikan, yaitu sekolah.

Sekolah merupakan salah satu tempat dimana di dalamnya terdapat aktivitas berkumpul secara langsung dan terjadi proses interaksi antara guru dengan siswa dan juga para warga sekolah. Untuk melindungi seluruh warga sekolah dari terpaparnya virus COVID-19, maka seluruh instansi pendidikan di berbagai wilayah menetapkan pembelajaran dari rumah yang berbasis *E-Learning*. Dari kebijakan tersebut diperlukan berbagai inisiatif terkait hal-hal yang erat kaitannya dengan proses pembelajaran, seperti perangkat pembelajaran, metode, dan teknik pembelajaran. Hal-hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran online penting untuk dipersiapkan. Dalam hal ini teknologi memiliki peran penting dalam mensukseskan proses pembelajaran daring, terutama mengenai penggunaan jaringan internet dan perangkat pembelajaran seperti ponsel dan *laptop*, yang mana hal tersebut saat ini sangat penting digunakan untuk mendukung pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran secara daring.

Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan pada masa pandemi COVID-19 mengalami transformasi yang sangat menakjubkan. Dimana semua jenjang pendidikan mulai dari pendidikan Sekolah Dasar sampai dengan perkuliahan diharuskan untuk melaksanakan kebijakan tersebut dan melakukan perubahan serta adaptasi dalam melakukan kegiatan pembelajaran daring (*online*). Hal tersebut tentunya membutuhkan kesiapan dari tiap-tiap komponen dalam pendidikan termasuk pendidik dan juga peserta didik. Dari pendidik pastinya dituntut untuk menyiapkan media pembelajaran yang bisa diterapkan dalam pembelajaran daring ini. Pendidik perlu untuk menyiapkan media yang kreatif dan menarik yang bisa digunakan untuk menyampaikan materi secara daring. Dari sini kemampuan guru dalam berpikir kreatif dan inovatif sangat dibutuhkan agar proses pembelajaran daring dapat berjalan secara maksimal. Ketika pemikiran kreatif dari seorang guru diterapkan dalam proses pembelajaran dan membuat peserta didik merasa senang dan nyaman, maka proses pembelajaran tersebut

akan menjadikan pembelajaran tersebut berkualitas dan tidak kalah dengan pembelajaran saat tatap muka (*offline*).

Pembelajaran elektronik atau *E-Learning* menjadi tantangan baru bagi dunia pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas guru dalam proses pembelajaran daring ini perlu diadakannya sosiasialisasi atau pelatihan yang berhubungan dengan penggunaan teknologi seperti penggunaan perangkatnya yaitu komputer, *laptop*, dan ponsel. Tidak hanya dalam penggunaan teknologinya yang memerlukan pelatihan, namun juga dalam hal media, metode, dan proses interaksi yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran jarak jauh seperti pembuatan video pembelajaran kreatif dan menarik. Kekreatifan dan keterampilan guru dalam pembelajaran daring maupun luring sangat diperlukan, seperti yang dikemukakan oleh Peter dalam Sudjana, 2011 bahwa porses dan hasil belajar siswa bergantung pada penguasaan materi pelajaran dan juga keterampilan mengajarnya (Sudjana, 2011).

Selain kesiapan penggunaan teknologi, salah satu yang harus dipersiapkan juga yaitu kurikulum yang sesuai, ketersediaannya sumber belajar, kesiapan pendidik dan peserta didik, mempersiapkan jaringan internet yang cukup baik agar komunikasi antara pendidik dan siswa dapat berjalan dengan baik. Namun, jika dilihat pada saat ini kondisi pembelajaran jarak jauh saat ini masih banyak hambatan. Hambatan yang dialami bisa muncul dari pendidik, peserta didik, maupun lembaga pendidikan itu sendiri. Mulai 16 Maret 2020, Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) akan menerima laporan-laporan atau informasi yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran secara daring atau jarak jauh ini baik dari pihak orang tua atau dari peserta didik itu sendiri. Laporan yang pertama berhubungan dengan banyaknya tugas yang diberikan oleh guru kepada peserta didik.

Hambatan yang muncul juga menjadi tantangan tersendiri dalam pelaksanaan pendidikan mengingat hal tersebut adalah suatu keharusan yang memang harus dilaksanakan oleh seluruh elemen masyarakat di tengah pandemi COVID-19 untuk meminimalisir penyebarannya. Kemudian untuk hambatan yang memang harus dihadapi yakni tentang kesiapan sumber daya manusia. Sumber daya manusia perlu disiapkan dengan berbagai cara, seperti sarana dan prasarana pendidikan khususnya dalam bentuk kesiapan teknologi dan jaringan internet yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sumber daya manusia disini diantaranya yaitu guru, siswa, dan support dari orang tua yang menjadi faktor terpenting dalam penerapan *E-Learning* atau Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) (Arifa, 2020). Penelitian ini menjelaskan problematika yang terjadi selama pelaksanaan

E-Learning yang dihadapi oleh guru dan siswa di SMK Negeri 4 Malang selama masa pandemi COVID-19.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif yang menghasilkan data deskriptif. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif studi lapangan. Dimana lokasi penelitian dilakukan di SMK Negeri 4 Malang yang terletak di Jl. Tanimbar No. 22 Kecamatan Klojen Kota Malang Jawa Timur dengan sumber penelitian adalah guru dan siswa. Peneliti di sini menjadi partisipan penuh. Untuk prosedur dalam penelitian ini dilaksanakan dengan memanfaatkan beberapa media yang mendukung diantaranya adalah *whatsapp* dan *smartphone* untuk melakukan kegiatan observasi lapangan dikarenakan untuk mendapatkan data yang dapat memperkuat dari hasil penelitian tersebut selama masih dalam masa pandemic Covid 19. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni wawancara, observasi dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yakni meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Serta dalam pengecekan keabsahan data peneliti menggunakan teknik triangulasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan E-Learning dalam Pembelajaran PAI di SMKN 4 Malang

Dalam penerapan E-Learning pendidik menggunakan *Google Meet* dalam pembelajaran. Pendidik menggunakan aplikasi tersebut salah satu aplikasi yang mudah untuk digunakan baik bagi pendidik maupun peserta didik. Melalui aplikasi tersebut, pendidik dapat bertatap muka secara virtual dengan peserta didiknya. Selain itu, melalui *Google Meet* seorang pendidik dapat melakukan komunikasi dengan siswa karena aplikasi ini merupakan salah satu sarana pendukung keinginan seorang guru untuk bertatap muka dengan peserta didiknya.

Kemudian, dalam *telegram* dan *whatssapp* pendidik dan peserta didik berada dalam satu wadah yang sama atau biasa disebut dengan grup kelas. Disana guru memberikan wadah bagi siswa dalam memberikan beberapa info mengenai pembelajaran, materi, dan tempat siswa menanyakan tugas atau materi yang belum mereka pahami. Kemudian ada juga aplikasi *Google Classroom*. Menurut Nirfayanti, dkk *Google Classroom* merupakan aplikasi yang memungkinkan adanya ruang kelas di dunia maya. Aplikasi tersebut merupakan tempat yang disediakan oleh guru untuk siswa sebagai tempat mengumpulkan tugas-tugas yang diberikan. Dengan disediakannya *Google Classroom* dapat memudahkan guru dan juga siswa

dalam proses pembelajaran, seperti pemberian dan pengumpulan tugas. Menurut Panca dan Rina, 2017 aplikasi ini sangat bermanfaat saat pelaksanaan pembelajaran daring, diperoleh tanpa biaya, dan pengaplikasiannya bisa melalui perangkat apapun. *Google Classroom* juga dapat digunakan secara bersama-sama dalam kelompok secara kolaboratif.

Kemudian, ada juga aplikasi *Quizizz* yang dimana aplikasi tersebut digunakan oleh guru PAI di SMKN 4 Malang dalam memberikan latihan soal atau ulangan pada peserta didik. Aplikasi tersebut digunakan karena menurut guru-guru disana mudah dan juga menarik. *Quizizz* terdiri dari fitur yang menarik yaitu kuis, *survey*, *game*, kuis, dan diskusi. Dengan menggunakan aplikasi tersebut terdapat kemudahan bagi guru dalam penilaian siswa dan juga kemudahan bagi siswa juga untuk mengerjakan ulangan atau latihan soal yang diberikan, karena mereka bisa langsung mengerjakan dengan perangkat yang mereka miliki tanpa harus membaca atau menulis soal pada kertas yang terkesan membosankan. Mereka juga bisa langsung melihat nilai mereka setelah selesai mengerjakan soal. Aplikasi tersebut juga memberikan kemudahan kepada pendidik dalam merekap nilai siswa, karena pendidik bisa langsung melihat score siswa tanpa harus bersusah payah meneliti satu persatu karena nilai atau score siswa bisa langsung terlihat dan pendidik hanya langsung merekap nilai yang sudah terlihat tersebut.

2. Problematika Guru dan Siswa dalam Pembelajaran Daring

Problematika selama penerapan E-Learning di SMKN 4 Malang tidak hanya dialami oleh pendidik, namun juga oleh peserta didik. Problem yang dialami sama dengan yang dialami oleh pendidik yaitu tentang media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar yang dilakukan oleh siswa (Rohmat, 2015:169). Namun, pada saat pembelajaran daring, media yang digunakan masih kurang memadai peserta didik selama proses pembelajaran. Memang selama diberlakukannya proses pembelajaran daring media pembelajaran yang digunakan dituntut untuk sekreatif mungkin. Kekreatifan dan keterampilan guru dalam pembelajaran daring maupun luring sangat diperlukan, seperti yang dikemukakan oleh Peter dalam Sudjana, 2011 bahwa porses dan hasil belajar siswa bergantung pada penguasaan materi pelajaran dan juga keterampilan mengajarnya (Sudjana, 2011). Problem yang dialami oleh pendidik maupun peserta didik dalam hal media pembelajaran yaitu penyesuaian dan pengaplikasian dari peserta didik terhadap aplikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran seperti kesulitan dalam mengirimkan tugas dikarenakan ukuran file yang terlalu besar dan juga ketidakfamiliaran peserta didik dengan beberapa aplikasi yang digunakan oleh guru, salah satunya yaitu aplikasi *Quizizz*. Dalam

penggunaan aplikasi *Quizizz* tersebut peserta didik masih sering merasa kesulitan dikarenakan ada beberapa kendala seperti kesulitan ketika masuk dalam aplikasi dikarenakan email atau kata sandi yang tidak sesuai.

Selain itu problem yang pasti dialami oleh peserta didik yaitu terkait koneksi internet. Seperti yang terjadi ketika penggunaan aplikasi *Google Meet* dan *Google Classroom*, dimana peserta didik sering mengalami ketinggalan mengikuti kelas online dan pengumpulan tugas yang melewati tenggat waktu yang sudah ditentukan.

3. Upaya Mengatasi Problematika Pembelajaran E-Learning

Dalam penerapan E-Learning selama pandemi, SMK Negeri 4 Malang memberikan solusi dari berbagai problematika yang ada. SMK Negeri 4 Malang memberikan fasilitas bagi peserta didik yang mengalami kesulitan akses internet, maka mereka dapat melakukan pembelajaran di Sekolah dengan tetap menerapkan protokol kesehatan. Kemudian untuk problem yang kedua yaitu tentang jaringan yang tidak stabil, maka upaya berikutnya yaitu dengan diberikan *thethering* dari beberapa sanak keluarga atau dapat dengan mengaplikasikan saat diperlukan saja untuk connect atau disarankan datang ke kelurahan terdekat atau datang ke sekolah dengan tetap menerapkan protokol kesehatan.

Kegiatan belajar mengajar secara daring dapat dilaksanakan secara maksimal apabila sarana dan prasarana dapat terpenuhi dan merata secara keseluruhan. Akan tetapi dalam situasi ini tentunya banyak kendala atau permasalahan, sehingga menjadi tantangan oleh setiap pendidik. Tentunya guru menjadi salah satu peran penting yang mempengaruhi dalam semua proses belajar mengajar. Maka pendidik harus mampu untuk menyikapi dan mengatasi berbagai problem yang di hadapi. Dengan cara memberi atau mencari solusi sebagai upaya untuk mengatasi problematika pembelajaran *E-Learning*. Menurut Setyawan (2020) ada banyak upaya atau cara yang dapat dilakukan oleh guru diantaranya:

- a. *Dengan merancang rencana pembelajaran yang simple tapi berbobot atau berkualitas.*

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwasannya pendidik harus selalu berinovasi dan kreatif dalam segala aspek, dimana yang akan memberikan pengaruh pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik siswa. Dalam merancang rencana pembelajaran selama pandemi yakni dilakukan secara online tentunya sangat berbeda dengan pembelajaran saat luring atau tatap muka. Dimana pendidik dapat berinteraksi langsung dengan peserta didik. Oleh karena itu guru dapat membuat rencana pembelajaran yang praktis dan berkualitas, misal membuat RPP satu lembar atau one day lesson. Dimana nantinya kegiatan inti

dapat dilakukan dengan sedikit, tugasnya tidak terlalu tinggi dan memberikan batas pengumpulan waktu disesuaikan dengan tugas yang di berikan. Dengan membuat rencana pembelajaran seperti ini maka otomatis dapat mencapai tujuan dari materi yang akan disampaikan.

b. Membuat materi yang mudah diakses melalui media elektronik seperti video, PPT, handout, jurnal yang bisa dikirim melalui e-mail, google classroom atau aplikasi WhatsApp.

Untuk media yang akan diaplikasikan kepada peserta didik, hendaknya menggunakan yang mudah untuk diakses. Dikarenakan apabila guru menggunakan media dengan ukuran yang besar. tentunya akan menjadi suatu permasalahan bagi siswa, sebab terdapat masalah pada jaringan dan perangkat dari media tersebut. Misal guru membuat media pembelajaran berupa video, maka guru dapat membuat dengan ukuran yang kecil yakni bisa disampaikan secara singkat serta mudah untuk dipahami oleh peserta didik. Supaya peserta didik tidak bosan saat melihat video pembelajaran tersebut maka pendidik dapat membuat sekreatif mungkin serta jika memungkinkan dapat dibuat sesuai dengan trend saat ini, misal diberi animasi-animasi yang menarik dan sebagainya. Kemudian jika guru membuat media pembelajaran berupa powerpoint atau PPT maka pendidik dapat mengirim melalui aplikasi *WhatsApp* yang merupakan salah satu aplikasi yang banyak digunakan oleh publik.

c. Membuat pembelajaran yang banyak variasinya supaya siswa tidak mudah jenuh di rumah terus.

Dalam pembelajaran online tentunya pendidik dapat membuat variasi model pembelajaran yang menarik. Misal saat praktik menggunakan google meet atau zoom, yang mana biasanya guru lebih dominan dari peserta didik. maka pendidik dapat memberikan kegiatan-kegiatan yang menarik misal ice breaking. Dimana dalam pembawaannya pendidik harus terlihat gembira, membuat suasana belajar yang menyenangkan, dapat mengawasi peserta didik yang kurang termotivasi atau semangat dalam pembelajaran daring ini. Ketika kegiatan pembelajaran melalui *whatsapp*, maka pendidik tidak harus memberikan tugas secara terus menerus, akan tetapi juga memberikan materi yang dapat di gunakan peserta didik sebagai bahan ajar.

Menurut Mukhlison (2021) solusi yang bisa diambil oleh guru untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran E-Learning diantaranya guru mengikuti Program Guru Berbagi, Seri Bimtek Daring dan Seri webinar, penyediaan kuota gratis, relaksasi BOS dan BOP, “Belajar dari Rumah” di TVRI, belajar di radio RRI, Rumah Belajar dan kerjasama dengan platform pembelajaran daring. Dan menyusun kurikulum darurat yakni dengan meringkas jumlah KD yang

sesuai dengan kurikulum 2013. Dengan harapan dalam penerapan kurikulum darurat ini dapat mengurangi beban mengajar pendidik, siswa tidak terbebani untuk menyelesaikan capaian kurikulum dan sebagainya. Pada hakikatnya belajar dimanapun tidak hanya untuk memenuhi tuntutan papa kompetensi, akan tetapi lebih diutamakan untuk pengembangan karakter, pembentukan akhlak mulia, ubudiyah dan kemandirian siswa.

Kuncinya adalah dalam mengatasi problematika dalam pembelajaran baik secara luring atau daring bahwasannya pendidik dapat membuat pembelajaran yang simple, mudah untuk diakses, menarik dan meminimalisir suasana belajar menjadi membosankan. Banyak sekali kendala yang dihadapi oleh pendidik, namun bagaimanapun pendidik harus mampu untuk mengatasi dengan memaksimalkan sumberdaya yang ada. Semua kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan secara maksimal, efektif dan efisien tentunya semua pihak harus saling bekerjasama dan dapat memberikan hak-hak peserta didik dengan baik. Pendidik harus lebih inovatif dan kreatif dalam menyapaikan materi pelajaran dan memberikan penugasan kepada siswa, supaya dapat mewujudkan pembelajaran yang bermakna, menyenangkan dan menginspirasi peserta didik saat belajar dimana pun dan kapan pun.

SIMPULAN

Dalam penerapan E-Learning pendidik menggunakan *Google Meet*, *whatsapp*, *Classroom* dan *Quizizz* dalam pembelajaran. Dengan mempunyai bentuk yang bermacam-macam diantaranya adalah dapat dilakukan secara *on-line* dimana siswa dapat memperoleh materi dan sumber belajar yang lainnya dari fasilitas *on-line* ataupun menggunakan sumber dan media belajar secara *offline* dalam bentuk *software* yang dapat diinstal di laptop atau komputer siswa masing-masing. Sebagai lagi untuk hubungan atau komunikasi mutlak dilaksanakan secara *online* dengan menggunakan jaringan lokal. Dalam penggunaan e-learning terdapat problematika yang dihadapi baik siswa maupun guru. Adapun yang dihadapi siswa terkait paket data dan jaringan yang tidak stabil. Sedangkan problematika yang dihadapi guru yaitu intensitas komunikasi, serta sarana pendukung pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

Ardiansyah, I. (2013). Eksplorasi Pola Komunikasi dalam Diskusi Menggunakan Moodle pada Perkuliahan Simulasi Pembelajaran Kimia. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

- Arifa, F. N. (2020). Tantangan Pelaksanaan Kebijakan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Covid-19. *Info Singkat; Kajian Singkat Terhadap Isu Aktual Dan Strategis*, XII(7/I), 6.
- Diemas Bagas Panca dan Rina Harimurti Pradana, Pengaruh Penerapan Tools Google Classroom Pada Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa, *ITEdu Vol. 02, No. 01*, 2017, hlm. 62
- Efendi, R., Megasari. 2005. *E-Learning: Kesiapan Sistem Dalam Mendukung Program "Bengkulu Kota Pelajara"*. Yogyakarta: Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2005.
- http://berkas.dpr.go.id/puslit/files/info_singkat/Info_Singkat-XII-7-I-P3DIApril-2020-1953.pdf
- <https://smkn4malang.sch.id/smk-negeri-4-malang/profil/>
- <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/09/mendikbud-dan-mendagri-gelar-rakordengan-kepala-daerah-bahas-pembelajaran-di-masa-pandemi>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2006). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen, Bab IV pasal 8*. Bandung: Citra Umbara.
- Munadi Y. (2010). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Rohamadi, Syamsul Huda. 2012. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam*. Yogyakarta: Araska.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda Karya.
- Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 36952/MPK.a/HK/2020, tanggal 17 Maret Tahun 2020, *Tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah untuk mencegah penyebaran CoronaVirus (COVID-19)*.
- Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Website: <http://pgdikmen.kemdikbud.go.id/read-news/surat-edaran-mendikbud-nomor-3-tahun-2020>.

Wahyono, Poncojari & Husamah, H & Budi, Anton Setia. (2020). Guru profesional di masa pandemi COVID-19: Review implementasi, tantangan, dan solusi pembelajaran daring. *Jurnal Profesi Guru Universitas Muhammadiyah Malang*, Volume 1 No 1 Tahun 2020, Hal 51-65.

Yolanda, S. (2020). *Problematika Guru Dalam Pelaksanaan Kelas Daring (Online) Selama Masa Pandemi Covid-19 Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 22/IV Kota Jambi*. Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.

Kusuma, Yoselia Alvi. (2020). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika Pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020*. Skripsi. Universitas Sanata Dharma.

<https://radarjogja.jawapos.com/opini/2020/11/11/mengatasi-masalah-pembelajaran-daring/>

<https://www.stit-alkifayahriau.ac.id/kendala-pembelajaran-jarak-jauh-dan-solusinya/>