

## Kebutuhan dan Potensi Pengembangan Pembelajaran E-learning sebagai Alternatif Strategi Pembelajaran Inovatif PPKn di SMAN Kota Mataram

M. Ismail, Edy Herianto, Hariyanto

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, FKIP, Universitas Mataram.  
Jalan Majapahit No 62 Mataram, 83125, Indonesia

Article history

Received: July 2, 2019

Revised: August 2, 2019

Accepted: September 12, 2019

\*Corresponding Author:

M. Ismail

Program Studi Pendidikan  
Kewarganegaraan, FKIP,  
Universita Mataram. Jalan  
Majapahit Nomor 62 Mataram,  
83125 Indonesia

Email: [ismail.fkip@gmail.com](mailto:ismail.fkip@gmail.com)

**Abstrak.** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui permasalahan pembelajaran PPKn pada SMAN se-Kota Mataram, dan ntuk mengetahui potensi serta peluang pengembangan e-learning dalam pembelajaran inovatif pelajaran PPKn di SMAN se-Kota Matara. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, dengan pendekatan deskriptif. Instrument penelitian adalah penelitian sendiri, dan beberapa pertanyaan penelitian yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Sumber data pada penelitian didapatkan melalui sumber penelitian primer yaitu persepsi guru-guru PPKn terkait e-learning yang ditentukan secara heterogen. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui Fokus Group Diskusi (FGD) terarah bersama guru, dan wawancara mendalam untuk menggali pokok-pokok masalah yang kerap dihadapi oleh para guru. Teknik pengumpulan data kualitatif FGD dilakukan dengan berbagai pertimbangan antara lain: untuk dapat menggali informasi lebih banyak dan beragam dari subjek penelitian, mengidentifikasi sudut pandang peserta FGD melalui diskusi yang terarah, dan dan menentukan masalah-masalah startegis yang akan diselesaikan secara prioritas. Analisis data pada penelitian ini menggunakan fishbone diagram(diagram tulang ikan). Fishbone diagram merupakan sebuah diagram sebab-akibat yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi lebih mendalam potensi apa (yang actual), yang dapat menajdi penyebab lahirnya suatu kebutuhan (masalah). Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari identifikasi permasalahan melalui FGD terdapat beberapa masalah sebagai berikut: a) pendidik/kepala sekolah belum mampu secara optimal melakukan analisis kebutuhan e-learning pada pelajaran PPKn; b) minimnya penehuan guru dalam menggunakan e-learning berbantuan google classroom pada pelajaran PPKn; c) pihak sekolah sebagai pemegang kebijakan tertinggi di sekolah, belum optimal melaksanakan workshop tentang pembelajaran e-learning bagi guru mata pelajaran PPKn; d) kondisi fasilitas saran dan prasarana di setiap sekolah yang berbeda-beda, menjadi salah satu kendala para guru dalam menggunakan pembelajaran e-learning pada pelajaran PPKn dan; e) kurangnya ketersediaan buku atau buku ajar yang relevan dengan pengembangan pembelajaran e-learning berbantuan google classroom. Sementara itu, potensi dan peluang pengembangan e-learning pada pelajaran PPKn sebagai berikut: a) guru diberikan pembekalan untuk mengembangkan komptensi diri dan softskill yang berhubungan dengan penerapan pembelajaran inovati e-learning bebantuan google classroom melalui pelatihan dasar; b) mengembangkan buku-buku pembelajaran inovatif e-learning berbantuan google classroom sebagai pedoman bagi guru pelajaran PPKn dalam menerapkan pembelajaran berbasis e- learning; c) mengadakan workshop berkelanjutan bagi guru pelajaran PPKn terkait penerapan e-learning berbantuan google classroom sebagai strategi pembelajaran inovatif. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan e-learning berbantuan google classroom dapat membantu guru pelajaran PPKn untuk menghadirkan pembelajaran yang berinovasi pada IPTEK, sehingga mampu mendorong siswa memiliki pengalaman dan menguasai materi pelajaran secara efektif dan efisien.

**Kata Kunci:** Strategi Pembelajaran, E-learning, Classroom

## Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan berbanding lurus dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (IT). Perkembangan teknologi informasi membawa dampak positif bagi kemajuan pendidikan dan mendorong terbentuknya inovasi dalam dunia pendidikan. Keberadaan teknologi bagi dunia pendidikan akan sangat membantu dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah banyak mengubah pemikiran masyarakat pada umumnya untuk memiliki kemampuan dan keterampilan tinggi dalam mengikuti perkembangan teknologi dan informasi, sehingga tidak terjadi ketimpangan antara perkembangan ilmu pengetahuan yang ditopang oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan teknologi informasi saat ini, terutama internet, mampu menghadirkan ruang-ruang interaksi virtual serta menyediakan informasi/*resources* dalam jumlah yang besar dan dapat diakses secara cepat.

Tabel 1. Rentan usia pengguna internet di Indonesia

Usia	Presentase
35-44	29,20%
25-34	24,40%
10-24	18,40%

(Sumber: Badan Pusat Statistik, 2018)

Keberadaan internet pada masa kini sudah merupakan satu kebutuhan pokok manusia modern dalam menghadapi berbagai tantangan global, salah satunya juga akan berguna dan mempengaruhi metode pembelajaran dalam dunia pendidikan yang digunakan di Indonesia. Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ditandai dengan meningkatnya penggunaan internet dikalangan masyarakat dunia pada umumnya dan masyarakat Indonesia pada khususnya. Data statistik BPS tahun 2018 dalam Abdullah dan Puspitasari [1] menunjukkan bahwa Indonesia menempati urutan ke-Enam pengguna internet di dunia dengan total user sekitar 72 juta pada tahun 2013, dan meningkat menjadi 123 juta pengguna pada tahun 2018. Hal ini menandakan

bahwa lebih dari 50% penduduk Indonesia dari total 256 juta jiwa sudah melek internet. Di samping itu, data BPS menulis bahwa rentan usia pengguna internet di Indonesia pada Tabel 1.

Berdasarkan data yang tersaji pada tabel di atas, maka dapat ditarik satu simpulan bahwa anak-anak pada usia sekolah telah menjadi konsumen internet. Fenomena tersebut seharusnya menjadi alasan lembaga pendidikan untuk memanfaatkan peluang dengan menghadirkan pembelajaran yang berinovatif. Sehingga dengan demikian guru atau pendidik tidak lagi memposisikan diri sebagai pemegang otoritas pengetahuan, namun lebih sebagai strategitor dan fasilitator yang berperan untuk memfasilitasi berlangsungnya proses belajar yang lebih partisipatif. Konsekuensi dari hal ini adalah perubahan paradigma yang sebelumnya menekankan pada aspek *teaching*, bergeser pada aspek proses *learning*. Lembaga pendidikan dan pendidik atau guru harus mampu mengembangkan *e-learning* sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk mendukung proses belajar bagi peserta didik.

Strategi pembelajaran dengan berbasis pada jaringan internet bukanlah hal yang baru dalam dunia pendidikan Indonesia. Namun masalah yang kerap dihadapi adalah rendahnya tingkat pemahaman guru atau pendidik dalam memanfaatkan *e-learning* dalam proses pembelajaran. *E-learning* memungkinkan bagi pengajar untuk membuat variasi dan inovasi dalam proses pembelajaran. *E-learning* juga dapat memungkinkan bagi peserta didik dan guru yang terhambat oleh jarak dan waktu untuk dapat melakukan proses pembelajaran, sehingga dapat mencapai tujuan belajar secara efisien dan efektif. Gerlach & Ely (Arsyad, 2011: 3) [2] menyatakan bahwa manusia, materi, atau kejadian dapat diklasifikasikan sebagai strategi apabila mampu membangun kondisi yang membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Menurut Sanaky [3] strategi pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsikan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pesan dalam pembelajaran berupa komunikasi antar pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Kegiatan proses pembelajaran harus didukung dengan adanya komunikasi yang baik antara guru dengan siswa untuk meningkatkan hasil pembelajaran yang optimal

dan efisien, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Daryanto [4] teknik penggunaan strategi pembelajar dibagi menjadi dua, antara lain: 1) Penggunaan strategi pembelajaran berdasarkan tempat. Pertama, penggunaan di kelas, pada teknik ini strategi dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan belajar mengajar dalam situasi kelas. Dalam merencanakan pemanfaatan strategi tersebut guru harus melihat tujuan yang akna dicapai, materi pembelajar dan strategi belajar harus mendukung tercapainya suatu tujuan tersebut. Kedua, penggunaan di luar kelas. Strategi yang digunakan di luar kelas tidak secara langsung dikendalikan oleh guru atau dapat melalui sumber terkontrol, seperti halnya penggunaan e-learning.

Pembelajaran *e-learning* berfokus kepada penggunaan teknologi untuk diaplikasikan diberbagai bidang terutama pendidikan dan pembelajaran. Pembelajaran menggunakan *e-learning* [5]. Hamid *et al* [6] menjelaskan "*E-learning is a broad set of applications and processes which include web-based learning, computer based learning, virtual and digital classrooms. Much of this is delivered via internet, intranets, audio and videotapes, satellite broadcast, interactive TV, and CD-ROM. The definition of e-learning varies depending on the organization and how it is used but basically it is involves electronic means communication, education, and training*". Definisi tersebut menyatakan bahwa *e-learning* merupakan proses dan kegiatan penerapan pembelajaran berbasis *web*, pembelajaran berbasis komputer, kelas virtual dan kelas digital. Materi-materi dalam kegiatan pembelajaran elektronik tersebut kebanyakan dihantarkan melalui strategi internet, intranet, audio dan *videotape*, penyiaran melalui satelit, televisi interaktif serta CD-ROM.

Gikas & Grant [7] menjabarkan bahwa *e-learning* memiliki kelebihan sebagai berikut, "*low cost, flexibel, and personalization*". Mhouthi & Erradi [8] memaparkan bahwa penggunaan e-learning memberikan peningkatan pada kualitas pembelajaran dan pengajaran. Proses penerapan e-learning membutuhkan dukungan semua pihak pada lembaga pendidikan formal, apabila e-learning tersebut memiliki sasaran penggunaandi sekolah. Hasil penelitian Ahmed, Hussain, & Farid [9]

menunjukkan bahwa penggunaan e-learning kepada para siswa memberikan efek positif terhadap kemampuan siswa menguasai materi sekaligus meningkatkan skill dalam menggunakan teknologi informasi. Model pembelajaran e-learning menjadi salah satu model pendidikan elternatif yang mampu mengakomodir pendidikan jarak jauh melalui pemanfaatan infrastruktur teknologi yang memadai.

Pilihan pembelajaran dengan menggunakan strategi e-learning menambah referensi model dalam pengajaran. Sebab pembelajaran yang diajarkan melalui inovasi dapat memberikan pengaruh positif bagi perkembangan lingkungan belajar yang lebih efektif dan efisien. Alhawiti & Abdelhamid [10] menjelaskan bahwa peserta didik dengan gaya belajar yang berinoviasi pada pembelajaran e-learning dapat meningkatkan kinerja mereka dalam proses pembelajaran. Teknologi informasi dan e-learning saat ini memiliki potensi untuk mendukung berbagai desain pembelajaran instruksional untuk pelajar serta mampu mengintergrasikan pengetahuan dengan baik.

Vandenhouten at al [11] memaparkan bahwa secara keseluruhan, peserta didik tertarik pada konten pembelajaran yang memakai e-learning, walaupun awalnya mengalami kesulitan terhadap penyesuain mengoprasikannya. Namun pengembangan strategi pengajaran atau pembelajaran yang berpusat pada siswa harus melibatkan seluruh dimensi seperti kelembagaan, administrasi, dan manajemen yang baik.

Keseluruhan manajemen ini harus bersinergi dalam membangun pemahaman yang sama untuk pengembangan e-learning. Pengembangan e-learning saat ini sudah memanfaatkan jejaring sosial seperti (google dan edmodo). Kedua jejaring sosial tersebut sangat mendukung pembelajaran kolaboratif dari e-learning. Penerapan google dan edmodo memiliki dampak positif dalam mendukung penggunaan e-learning [12]. Hasil penelitian Greenhow & Lewin [13] menunjukkan bahwa sosial media memiliki potensi dalam menjembatani pembelajaran formal dan pembelajaran informal melalui budaya digital partisipatif. Potensi sosial media memberikan efek meningkatkan partisipasi peserta didik dalam mengkonstruk pengetahuan, dan

mengintegrasikan pembelajaran formal dan informal, serta dapat memberikan pemahaman baru manfaat sosial media berdampak pada pendidikan yang berkualitas.

Shu & Gu [14] menjelaskan bahwa menunjukkan bahwa interaksi yang terbangun di antara siswa meningkat dan mencapai keadaan yang relatif stabil dengan menggunakan strategi pembelajaran online yang di kombinasikan dengan pembelajaran konvensional, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan pengembangan teknologi informasi dan inovasi, computer, internet, dan teknologi informasi lainnya, menjadi alat pembelajaran yang penting dalam kehidupan siswa. Pemanfaatan teknologi informasi di sekolah (kampus) harus dapat dirancang untuk membantu siswa dan meningkatkan kualitas pendidikan. Oleh karena itu pengembangan teknologi penting bagi siswa untuk mendorong siswa memiliki keterampilan dan literasi terkait dasar teknologi informasi. Perkembangan teknologi secara progresif dapat memfasilitasi peradaban manusia lebih baik, lingkungan hidup yang jauh lebih baik, dan membawa peningkatan kesejahteraan manusia. Teknologi informasi dan e-learning secara cepat menjadi komponen penting dalam kehidupan masyarakat global.

Hamadin [15] menjelaskan bahwa teknologi baru seperti penggunaan computer dan e-learning dapat mempengaruhi system sekolah jika digunakan dengan cara yang benar, karena mampu menyediakan sumber daya pengetahuan dan informasi yang beragam kepada penggunanya. Selain itu, e-learning menjadi alat yang berharga untuk mendukung belajar dan mengajar, dan tujuan akhir. Integrasi teknologi informasi pada sekolah adalah untuk membantu siswa mengembangkan prestasi mereka, membantu guru untuk menggunakan metode bervariasi dalam pengajaran, dan membantu administrasi sekolah mencapai pekerjaan yang lebih efektif.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, dengan pendekatan deskriptif. Jenis kualitatif dipilih karena makna dari suatu masalah empiris hanya mampu dipahami melalui analisis kualitatif. Pemilihan metode ini sejalan dengan tujuan penelitian, yaitu untuk

mengetahui permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran, potensi dan peluang dalam pengembangan e-learning. Subjek penelitian ini adalah seluruh guru-guru yang mengajar mata pelajaran PPKn SMAN se-Kota Mataram. Instrument penelitian adalah penelitian sendiri, dan beberapa pertanyaan penelitian yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Sumber data pada penelitian didapatkan melalui sumber penelitian primer yaitu persepsi guru-guru PPKn terkait e-learning yang ditentukan secara heterogen. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui Fokus Group Diskusi (FGD) terarah bersama guru, dan wawancara mendalam untuk menggali pokok-pokok masalah yang kerap dihadapi oleh para guru. Teknik pengumpulan data kualitatif FGD dilakukan dengan berbagai pertimbangan antara lain: untuk dapat menggali informasi lebih banyak dan beragam dari subjek penelitian, mengidentifikasi sudut pandang peserta FGD melalui diskusi yang terarah, dan menentukan masalah-masalah strategis yang akan diselesaikan secara prioritas. Analisis data pada penelitian ini menggunakan fishbone diagram (diagram tulang ikan). Fishbone diagram merupakan sebuah diagram sebab-akibat yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi lebih mendalam potensi apa (yang actual), yang dapat menjadi penyebab lahirnya suatu kebutuhan (masalah). Fishbone diagrams menyediakan sebuah struktur kelompok-kelompok diskusi di sekitar potensi penyebab lahirnya kebutuhan. Keuntungan menggunakan fishbone diagram adalah: a) diagram ini memungkinkan lahirnya analisis yang peka, sehingga terhindar dari pengamatan yang tidak perlu terhadap kemungkinan-kemungkinan akar masalah yang harus diselesaikan; b) teknik fishbone ini mudah untuk diimplementasikan dan menciptakan kemudahan untuk memahami representasi penyebab masalah secara visual, bahkan hingga kepada kategori-kategori penyebab, dan apa yang harus diselesaikan; c) dengan menggunakan fishbone diagrams, di dalam suatu gambaran besar peneliti masih dapat fokus terhadap kemungkinan penyebab lahirnya kebutuhan (masalah) atau fokus kepada faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi lahirnya suatu kebutuhan (masalah).

## Hasil dan Pembahasan

Dari hasil FGD dan wawancara yang dilaksanakan pada proses penelitian, didapatkan hasil sebagai berikut:

### 1. Permasalahan-permasalahann pembelajaran PPKn di SMAN Kota Mataram

Data hasil FGD dan wawancara dengan guru PPKn yang dilakukan selama penelitian, maka di dapati beberapa permasalahan umum terkait dengan penerapan e-learning di antaranya adalah *Pertama*, pihak sekolah sebagai pengambil kebijakan tertinggi pada suatu sekolah belum optimal melakukan analisis kebutuhan pada pembelajaran PPKn. Sehingga proses pembelajaran yang dijalankan oleh guru-guru di dalam kelas belum sepenuhnya menggunakan e-learning. Kepala sekolah bersama-sama dengan guru seharusnya mengidentifikasi kebutuhan apa saja yang dapat menunjang proses pembelajaran pada mata pelajaran PPKn, dikarenakan pihak sekolah tidak menyadari manfaat dari pembelajaran e-learning. Beberapa guru menuturkan bahwa ketidaktahuan mereka akan manfaat e-learning membuat para guru hingga saat ini hanya terpaku pada pembelajaran yang bersifat ekspositori.

Dua puluh persen guru yang mengikuti FGD menjelaskan bahwa sekolah menengah atas di kota Mataram telah menggunakan e-learning, namun hanya berpusat pada mata pelajaran tertentu (Sains dan Bahasa). Sementara itu, pada pelajaran PPKn tidak diakomodasi untuk menggunakan e-learning. Hal ini dikarenakan oleh minimnya pemahaman guru dan kepala sekolah akan pentingnya mengembangkan pembelajaran inovatif yang berbasis pada e-learning. Sementara itu, Hamadi [15] telah mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi seperti *computer* dan *e-learning* dapat memberikan pengaruh pada system sekolah atau manajemen sekolah khususnya proses pembelajaran yang efektif di dalam kelas. Integrasi yang dihadirkan pihak sekolah dalam menunjang penggunaan *e-learning* mampu mendukung tujuan akhir yang optimal. Sehingga dukungan pihak sekolah dalam bentuk melakukan analisis mendalam terhadap kebutuhan apa saja yang perlu di tindaklanjuti menjadi kebijakan utama yang harus meliputi input, proses, dan output dengan menitikberatkan pada

perkembangan IPTEK.

*Kedua*, 80 % guru yang mengikuti FGD menyatakan bahwa para guru memiliki pengalaman yang kurang dalam menggunakan e-learning berbantuan google classroom. Hal ini disebabkan oleh tidak meratanya pelaksanaan workshop atau sosialisasi-sosialisasi terkait inovasi pembelajaran, yang melibatkan guru-guru mata pelajaran PPKn. Workshop hanya diikuti oleh guru-guru mata pelajaran selain PPKn. Sehingga kompetensi atau skill guru PPKn dalam menggunakan e-learning sangat terbatas. Selain itu, pihak sekolah sebagai pemegang kebijakan belum optimal meningkatkan kualitas sumber daya manusia (guru-guru PPKn), dikarenakan oleh, keterbatasan pihak sekolah menjalin kemitraan dengan lembaga- lembaga pelatihan. Keadaan di atas mengakibatkan tidak tercapainya peningkatan kualitas guru-guru dalam menerapkan pembelajaran yang berbasis e-learning berbantuan google classroom. 70 % guru yang mengikuti FGD memaparkan bahwa, keterbatasan menggunakan e-learning lebih didominasi oleh tidka adanya mitra kerja sama pihak sekolah yang tetap dalam menyelenggarakan workshop, untuk melatih atau memberikan pengetahuan kepada guru. sehingga guru-guru PPKn hanya memanfaatkan sumber belajar yang ada dengan strategi pembelajaran seadanya. 80 % guru-guru PPKn menjelaskan bahwa kondisi proses pembelajaran yang dijalankan di dalam kelas pada mata pelajaran PPKn belum mampu menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif bagi siswa.

Sejalan dengan hasil penelitian Makhaya & Ongange [16] yang menjelaskan bahwa pengajaran menggunakan e-learning memiliki respon positif, membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran, sehingga keberhasilan ini harus didukung oleh lembaga formal secara bersinergi dan berlanjut untuk diterapkan pada masyarakat umum. Peran pemerintah dan lembaga pendidikan sangat penting dalam penerapan e-learning. Pemerintah harus memberikan kontribusi dan dukungan penuh terhadap terwujudnya kualitas pembelajaran dan pendidikan yang baik. Hal ini, sejalan dengan hasil penelitian dari Wang, Liu & Zhang [17] yang memaparkan bahwa pemerintah cina mengambil kebijakan startegis tentang pentingnya pengembangan e-learning bagi dunia pendidikan secara khusus.

Sementara itu, keseluruhan guru yang mengikuti kegiatan FGD menjelaskan bahwa keterbatasan lainnya adalah menyangkut ketersediaan fasilitas sarana prasarana di sekolah masing-masing (terutama akses terhadap jaringan internet). Jaringan internet merupakan hal mendasar dalam penerapan e-learning, namun akses internet tidak dapat dinikmati dan diakses secara terbuka oleh seluruh warga sekolah. Pengaksesan internet hanya dapat dilakukan oleh guru pada titik-titik tertentu. Sarana dan prasarana merupakan faktor penting yang harus dimiliki setiap sekolah dalam menunjang kebutuhan pelaksanaan pembelajaran e-learning. Salah satu bagian yang harus terpenuhi, selain internet adalah ketersediaan bahan ajar atau buku ajar yang relevan dengan pengembangan pembelajaran e-learning berbantuan google classroom. 60 % para guru berpendapat, minimnya pengetahuan tentang e-learning disebabkan oleh sedikitnya referensi-referensi penunjang dalam melaksanakan pembelajaran e-learning, seperti buku-buku pegangan guru (buku pedoman penggunaan e-learning berbantuan google classroom).

## 2. Potensi dan peluang pengembangan e-learning pada pelajaran PPKn

Dari berbagai skema atau identifikasi permasalahan yang telah dipetakan melalui kegiatan FGD, maka penelitian ini menemukan beberapa potensi dan peluang yang berkaitan dengan pengembangan e-learning sebagai berikut:

a. Guru (pendidik) diberikan bekal keilmuan untuk mengembangkan dan meningkatkan kompetensi diri (*softskill*) yang berhubungan dengan penerapan pembelajaran inovatif e-learning berbantuan google classroom melalui workshop dan pelatihan-pelatihan secara berkelanjutan.

b. Menjalin kerjasama dengan lembaga-lembaga pemerintah, pemerhati pendidikan (akademisi), ataupun non pemerintah untuk memfasilitasi kegiatan workshop dan pelatihan.

c. Mengembangkan buku pembelajaran inovatif e-learning berbantuan google classroom sebagai pedoman bagi guru pelajaran PPKn dalam menerapkan pembelajaran berbasis e-learning.

Dengan demikian, berdasarkan hasil

temuan dan pembahasan pada penelitian ini, maka implikasi yang diharapkan adalah guru mampu mengembangkan dan menghadirkan pembelajaran yang efektif, efisien, serta menyenangkan bagi siswa melalui pemanfaatan e-learning pada pelajaran PPKn. Guru mampu menerapkan inovasi-inovasi pembelajaran yang lebih bervariasi, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Berdasarkan implikasi di atas, maka saran yang direkomendasikan untuk peneliti selanjutnya, agar terus melakukan riset-riset yang berbasis inovasi pembelajaran, dan strategi pembelajaran. Riset yang berkaitan dengan inovasi pembelajaran dapat dijadikan dasar dalam memperbaiki kualitas proses pembelajaran dan membantu pihak sekolah membuat kebijakan strategis untuk tercapainya tujuan pendidikan nasional.

## Kesimpulan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan unsur penting yang mendorong terjadinya perubahan-perubahan dalam peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia. Perkembangan IPTEK harus dapat dimanfaatkan oleh guru dalam menghadirkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sebab guru adalah *agen of change*. Guru memegang peranan penting dalam membawa perubahan bagi pendidikan di Indonesia. Salah satunya, guru harus mampu menguasai pembelajaran yang berbasis pada e-learning. Guru harus mampu membangun interaksi belajar siswa dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dan informasi. Interaksi belajar mengajar di kelas tidak terlepas dari pengaruh penggunaan strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam menyampaikan materi ajar. Semakin menarik strategi dan inovasi pembelajaran yang digunakan, maka kegiatan belajar mengajar yang dibangun akan semakin efektif.

Pembelajaran e-learning berbantuan google classroom adalah salah satu strategi pembelajaran inovatif yang bermanfaat dan membantu guru melaksanakan rancangan pembelajaran. Kegiatan FGD yang telah dilaksanakan mengidentifikasi bahwa pembelajaran e-learning berbantuan google classroom menjadi alternatif strategis paling tepat untuk diterapkan, karena dapat

memudahkan guru dalam mengelola kelas pada proses pembelajaran. Keputusan ini diambil berdasarkan identifikasi masalah dalam kegiatan FGD. Identifikasi tersebut menghadirkan beberapa potensi dan kebutuhan yang memungkinkan untuk dikembangkan, seperti melaksanakan workshop dan pelatihan bagi guru-guru PPKn, dan mengembangkan modul ataupun buku panduan penggunaan e-learning berbantuan google classroom bagi guru mat pelajaran PPKn.

#### Daftar Pustaka

1. Abdullah, A., & Puspitasari, L. (2018). Media televisi di era internet. *ProTVF*, 2(1), 101-110.
2. Arsyad, Azhar. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
3. Sanaky, A.H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara.
4. Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
5. Agarwal, H., & Pandey, G.N. (2013). Impact of e-learning in education. *International Journal of Science and Research*, 2, 2, 146-148.
6. Hamid *et al.* (2015). Understanding students perception of the benefits of online social networking use for teaching and learning. *Journal internet and Higher Education*, 26, 1- 9.
7. Gikas, J., & Grant, M.M. (2013). Mobile computing devices in higher education: student perspectives on learning with cellphones, smartphone, and Social Media. *Journal Internet and Higher Education*, 19, 18-26.
8. Mhouti, A., Erradi, M. (2019). Harnessing cloud computing services for e-learning systems in higher education: impact and effects. *International Journal of Information and Communication Technology Education*, 15, 2.
9. Ahmed, M.U., Hussain, S., Farid, S. (2018). Factors influencing the adopting of e-learning in an open and distance learning institution of Pakistan. *The Electronic Journal of e-Learning*, 16, 2, 148-158.
10. Alhawiti, M.M., Abdelhamid, Y. (2017). A personalized e-learning framework. *Journal of Education and e-Learning Research*, 4, 1, 15-21.
11. Vandenhouten at al. (2014). Collaboration in e-learning: a study using the flexible e-learning framework. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1043168>. Diakses pada tanggal 15 Agustus 2019 pukul 18.00 wita.
12. Alzain, H.A., (2019). The role of social networking in supporting collaborative e-learning based on connectivism theory among students of PNU. *Turkish online journal of distance education*, 20, 2, 3.
13. Shu, H., & Gu, X. (2018). Determining the Differences between Online and Face to face Student Group Interaction in a Blended Learning Course. *Journal The Internet and Education*, 7, 1- 24.
14. Greenhow, C., & Lewin, C. (2015). Social media and education: reconceptualizing the boundaries of formal and informal learning. *Journal Learning and Technology*, 14, 1-25
15. Hamidin, Khaled. (2017) . Implementation e-learning among Jordanian school's management. *Journal of Education and Practice*, 8, 11, 79-87.
16. Makhaya, B.K., Ongange, B.O. (2019). The effects of institutional support factors on lecturer adoption of e-learning at a conventional university. *Journal of learning for development*, 6, 1, 64-67.
17. Wang, Y., Liu, X., Zhang, Z. (2018). An overview of e-learning in China: history, challenges and opportunities. *Research in Comparative & International Education*, 1-16.