

Research Article

Optimizing the Role of E-Learning in Improving the Quality of Distance Learning at Wiralodra University

Siti Khotimah

Universitas Wiralodra Indramayu

E-mail: khotimahs153@gmail.com

Copyright © 2025 by Authors, Published by Quality, Journal of Education, Arabic and Islamic Studies.

Received : September 25, 2025

Accepted : November 14, 2025

Revised : October 30, 2025

Available online : November 30, 2025

How to Cite: Siti Khotimah. (2025). Optimizing the Role of E-Learning in Improving the Quality of Distance Learning at Wiralodra University. *Quality : Journal Of Education, Arabic And Islamic Studies*, 3(4), 315-325. <https://doi.org/10.58355/qwt.v3i4.115>

Abstract

E-learning has become a vital component of the modern education system, driven by the rapid advancement of information and communication technology. The development of e-learning has transformed from a teacher-centered model in the 1990s to a student-centered model integrated with a Learning Management System (LMS) and advanced technologies such as Augmented Reality (AR) and Virtual Reality (VR). This study aims to analyze the historical development of e-learning, compare its implementation at the Elementary School (SD) and Higher Education (PT) levels, and evaluate its strengths and weaknesses. The final objective is to formulate a strategy to optimize the role of e-learning in improving the quality of Distance Learning (PJJ) at Wiralodra University. This study uses a qualitative approach with a descriptive analytical type. Data were obtained through literature studies and conceptual reviews of various related academic documents and references. Data analysis techniques include qualitative content analysis and comparative analysis to examine differences in learning characteristics at both levels of education and formulate strategic solutions. The implementation of e-learning in Higher Education requires independent learning and presents more complex material than in Elementary School. Although e-learning offers advantages such as easy access and the use of diverse media, several disadvantages have been identified, including excessive workloads, difficulty

understanding the material, and a lack of social interaction among students. To optimize the role of e-learning at Wiralodra University, a comprehensive strategy is recommended. This strategy includes developing an integrated e-learning platform, digital literacy training for lecturers and students, building industry collaborations, providing adequate internet access, and managing a balanced workload to enhance learning effectiveness.

Keywords: E-Learning, Optimization, Distance Learning, Higher Education, Digital Literacy.

Optimalisasi Peran E-Learning dalam Peningkatan Mutu Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di Universitas Wiralodra

Abstrak

E-learning telah menjadi komponen vital dalam sistem pendidikan modern, didorong oleh kemajuan pesat teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan e-learning telah bertransformasi dari model yang berpusat pada pengajar (teacher-centered) pada tahun 1990-an, menjadi model yang kini berfokus pada peserta didik (student-centered), yang terintegrasi dengan LMS (Learning Management System) dan teknologi canggih seperti Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perkembangan historis e-learning, membandingkan implementasi pada jenjang Sekolah Dasar (SD) dan Pendidikan Tinggi (PT), serta mengevaluasi kelebihan dan kelemahan penerapannya. Tujuan akhirnya adalah merumuskan strategi optimalisasi peran e-learning dalam peningkatan mutu Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di Universitas Wiralodra. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif analitis. Data diperoleh melalui studi literatur dan kajian konseptual dari berbagai dokumen dan referensi akademik terkait. Teknik analisis data melibatkan analisis isi kualitatif dan analisis komparatif untuk meninjau perbedaan karakteristik pembelajaran di kedua jenjang pendidikan dan merumuskan solusi strategis. Implementasi e-learning di Perguruan Tinggi menuntut kemandirian belajar dan menyajikan materi yang lebih kompleks dibandingkan di Sekolah Dasar. Meskipun e-learning menawarkan kelebihan seperti kemudahan akses dan penggunaan media yang beragam, ditemukan beberapa kekurangan, termasuk beban tugas yang berlebihan, kesulitan memahami materi, dan kurangnya interaksi sosial antar mahasiswa. Untuk mengoptimalkan peran e-learning di Universitas Wiralodra, disarankan untuk mengimplementasikan strategi komprehensif. Strategi ini mencakup pengembangan platform e-learning terintegrasi, pelatihan literasi digital bagi dosen dan mahasiswa, membangun kolaborasi industri, menyediakan akses internet yang memadai, dan mengatur beban tugas yang seimbang untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Kata Kunci: E-Learning, Optimalisasi, PJJ, Perguruan Tinggi, Literasi Digital.

PENDAHULUAN

E-learning telah menjadi komponen penting dalam sistem pendidikan modern, terutama dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat. Dalam konteks ini, e-learning bukan hanya sekadar alat pendidikan, tetapi juga mencerminkan perubahan paradigma dalam cara kita memahami dan melaksanakan proses belajar mengajar.

Perkembangan teknologi informasi telah menyebabkan pergeseran signifikan dalam paradigma pendidikan. Sebelumnya, model pembelajaran berpusat pada guru (teacher-centered) mendominasi, di mana guru berperan sebagai sumber utama informasi dan siswa cenderung pasif. Namun, dengan munculnya e-learning, terjadi pergeseran menuju model pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered). Dalam model ini, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga aktif mencari dan mengeksplorasi pengetahuan melalui berbagai sumber online. Hal ini menuntut pendidik untuk merancang pesan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik agar siswa tetap terlibat dan termotivasi.

Era digital telah mempermudah akses terhadap informasi. Siswa kini dapat mengakses berbagai sumber pengetahuan melalui perangkat seperti laptop dan smartphone. Meskipun ini memberikan peluang besar untuk pembelajaran mandiri, juga muncul tantangan terkait kualitas dan keandalan informasi yang diperoleh. Banyak siswa mungkin tidak memiliki kemampuan untuk mengevaluasi sumber informasi secara kritis, sehingga penting bagi guru untuk berperan aktif dalam memvalidasi informasi yang diperoleh siswa. Dengan demikian, guru harus memastikan bahwa siswa menggunakan sumber yang dapat dipertanggungjawabkan untuk mendukung proses belajar mereka.

Inovasi dalam metode pembelajaran seperti e-learning, kelas virtual, dan telekonferensi telah mendorong siswa untuk belajar secara mandiri. Dengan adanya teknologi, batasan ruang dan waktu dalam pendidikan semakin kabur; kelas tidak lagi terbatas pada ruang fisik. Siswa dapat belajar dari mana saja dan kapan saja, yang memberikan fleksibilitas lebih besar dalam proses belajar. Namun, hal ini juga menuntut pendidik untuk memiliki keterampilan yang memadai dalam teknologi informasi agar dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan efektif.

Meskipun e-learning menawarkan banyak manfaat, tantangan tetap ada bagi pendidik. Banyak guru masih kurang terampil dalam menggunakan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Mereka perlu mengembangkan strategi yang tepat dalam merancang pesan pembelajaran agar siswa dapat menerima materi dengan baik. Selain itu, guru harus mampu mengelola interaksi di ruang digital dengan cara yang mendukung keterlibatan aktif siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif analitis. Tujuan utamanya adalah menganalisis perkembangan, membandingkan implementasi, dan mengevaluasi kelebihan serta kekurangan e-

learning berdasarkan tinjauan literatur dan pengalaman di lapangan, guna merumuskan strategi optimalisasi di Universitas Wiralodra.

1. Jenis dan Sumber Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui studi literatur (kajian dokumen) dan kajian konseptual. Data yang digunakan adalah data sekunder, berupa konsep, teori, informasi historis perkembangan e-learning, perbandingan model, serta analisis kelebihan dan kekurangan implementasi. Sumber data diperoleh dari:

- a. Dokumen akademis, hasil studi, dan literatur yang berkaitan dengan perkembangan e-learning dari masa ke masa (1990-an hingga era AR/VR).
- b. Literatur yang membandingkan penerapan e-learning di sekolah dasar dan pendidikan tinggi.
- c. Data empiris yang bersifat deskriptif mengenai kelebihan dan kekurangan penerapan e-learning berdasarkan pengalaman selama menempuh perkuliahan.

2. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini disesuaikan dengan rumusan masalah yang ada:

- a. Perkembangan E-Learning: Menganalisis transformasi e-learning dari model teacher-centered (1990-an) hingga model student-centered saat ini yang terintegrasi dengan LMS dan teknologi canggih (AR/VR/Gamifikasi).
- b. Perbandingan Implementasi: Menganalisis persamaan dan perbedaan penerapan e-learning antara jenjang sekolah dasar dan pendidikan tinggi, terutama terkait kompleksitas materi dan tingkat kemandirian belajar.
- c. Analisis Evaluatif dan Solusi: Menganalisis kelebihan dan kekurangan e-learning berdasarkan pengalaman mahasiswa, serta memberikan sumbangsih pemikiran strategis (pengembangan platform, pelatihan literasi digital, kolaborasi industri, dan penyediaan akses) untuk optimalisasi di Universitas Wiralodra.

3. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis isi (content analysis) dan analisis komparatif.

- a. Reduksi Data, memilih dan memfokuskan data historis dan konseptual yang relevan untuk membahas pergeseran paradigma (dari teacher-centered ke student-centered) dan mengidentifikasi isu-isu kritis (misalnya, beban tugas berlebihan dan kurangnya interaksi sosial).
- b. Penyajian Data (Display Data), data disajikan secara naratif deskriptif untuk menjelaskan tahapan perkembangan e-learning dan disajikan secara komparatif untuk membedakan karakteristik pembelajaran antara sekolah dan pendidikan tinggi.
- c. Penarikan Kesimpulan dan Perumusan Saran, melakukan interpretasi terhadap temuan mengenai kelebihan dan kekurangan di lapangan, yang kemudian digunakan sebagai dasar untuk merumuskan strategi dan saran

praktis (misalnya, perlunya mengatur beban tugas yang seimbang dan menciptakan peluang interaksi) untuk mengoptimalkan peran e-learning.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan E-Learning dari Masa ke Masa

Perkembangan e-learning telah mengalami transformasi signifikan dari masa ke masa, mencerminkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang terus berkembang. Pada tahun 1990-an, e-learning dimulai dengan pengenalan teknologi komputer dan internet, di mana pembelajaran jarak jauh sering dilakukan melalui media CD-ROM dan email. Meskipun aksesibilitas informasi meningkat, interaksi antara pengajar dan siswa masih terbatas.

Memasuki tahun 2000-an, e-learning mulai mengintegrasikan elemen multimedia seperti video, animasi, dan audio ke dalam materi pembelajaran, membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Namun, pada tahap ini, pendekatan pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru (teacher-centered), di mana pengajar berperan sebagai sumber utama informasi. Dengan munculnya platform pembelajaran berbasis web seperti Learning Management Systems (LMS) pada pertengahan 2000-an, e-learning bertransformasi menjadi lebih interaktif dan kolaboratif. Siswa dapat mengakses materi belajar kapan saja dan di mana saja serta berinteraksi dengan pengajar dan sesama siswa melalui forum diskusi dan chat, menandai pergeseran menuju model pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa (student-centered).

Di era digital saat ini, terutama sejak 2010-an hingga 2020-an, e-learning telah berkembang menjadi sistem yang sangat fleksibel dan dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti smartphone dan tablet. Siswa kini dapat mengakses berbagai sumber informasi secara online, meskipun hal ini juga membawa tantangan terkait kualitas dan keandalan sumber informasi. Oleh karena itu, guru perlu berperan aktif dalam memvalidasi informasi yang diperoleh siswa agar akurat dan dapat dipertanggungjawabkan. Inovasi terbaru dalam e-learning mencakup penggunaan teknologi canggih seperti augmented reality (AR), virtual reality (VR), dan gamifikasi untuk meningkatkan pengalaman belajar. Pendekatan ini tidak hanya menarik minat siswa tetapi juga mendorong mereka untuk terlibat aktif dalam proses belajar.

Meskipun e-learning menawarkan banyak manfaat, tantangan tetap ada bagi pendidik, terutama karena banyak guru masih kurang terampil dalam menggunakan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Secara keseluruhan, perkembangan e-learning mencerminkan perubahan mendasar dalam cara pendidikan disampaikan di era digital saat ini; ia bukan hanya alat pendidikan tetapi juga paradigma baru yang menuntut pendidik untuk terus beradaptasi dengan teknologi dan mendesain pengalaman belajar yang efektif serta menarik bagi siswa.

Penerapan E-Learning dalam Pembelajaran di Sekolah dan di Pendidikan Tinggi

Penerapan e-learning di sekolah dasar dan pendidikan tinggi memiliki

sejumlah persamaan dan perbedaan yang signifikan, yang mencerminkan karakteristik dan kebutuhan unik dari masing-masing tingkat pendidikan. Di satu sisi, baik sekolah dasar maupun pendidikan tinggi memiliki tujuan yang sama, yaitu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memfasilitasi akses terhadap materi pendidikan. Dalam konteks ini, e-learning berfungsi sebagai alat yang efektif untuk menyampaikan informasi, memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih fleksibel dan mandiri. Keduanya memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk menyampaikan materi pembelajaran, yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengatur waktu belajar mereka.

Interaksi antara pengajar dan peserta didik juga menjadi salah satu aspek penting dalam penerapan e-learning di kedua tingkat pendidikan. Melalui platform digital, seperti forum diskusi, video conference, dan aplikasi chat, siswa dapat berkomunikasi dengan guru dan teman sekelas mereka, yang mendukung proses pembelajaran yang lebih kolaboratif. Selain itu, e-learning memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat dalam diskusi dan pertukaran ide, yang dapat memperkaya pengalaman belajar mereka.

Tetapi, ada perbedaan yang signifikan antara penerapan e-learning di sekolah dasar dan pendidikan tinggi. Salah satu perbedaan utama terletak pada tingkat materi yang diajarkan. Di pendidikan tinggi, materi yang disampaikan cenderung lebih kompleks dan mendalam, sering kali melibatkan analisis kritis dan penelitian yang mendalam. Sebaliknya, di sekolah dasar, materi yang diajarkan lebih sederhana dan berfokus pada konsep dasar yang diperlukan untuk membangun fondasi pengetahuan siswa. Hal ini mempengaruhi cara pengajaran dan metode yang digunakan dalam e-learning.

Kemandirian belajar juga menjadi faktor yang membedakan kedua tingkat pendidikan ini. Siswa di pendidikan tinggi diharapkan memiliki tingkat kemandirian belajar yang lebih tinggi, mampu mengatur waktu dan sumber daya mereka sendiri, serta bertanggung jawab atas proses belajar mereka. Di sisi lain, siswa di sekolah dasar masih memerlukan bimbingan dan dukungan yang lebih dari guru, karena mereka sedang dalam tahap awal perkembangan keterampilan belajar mandiri. Oleh karena itu, metode pengajaran yang digunakan di sekolah dasar sering kali lebih interaktif dan berbasis permainan, dirancang untuk menarik perhatian anak-anak dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Di pendidikan tinggi, metode yang digunakan bisa lebih formal dan berbasis penelitian, dengan penekanan pada pengembangan pemikiran kritis dan analitis.

Sumber daya yang tersedia untuk mendukung e-learning juga berbeda antara kedua tingkat pendidikan. Pendidikan tinggi biasanya memiliki lebih banyak sumber daya dan fasilitas, seperti akses ke jurnal akademik, perpustakaan digital, dan perangkat lunak khusus yang mendukung penelitian dan pembelajaran. Sebaliknya, sekolah dasar mungkin memiliki keterbatasan dalam hal akses ke sumber daya tersebut, yang dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran yang dapat diberikan kepada siswa.

Keterampilan teknologi siswa juga menjadi faktor penting yang membedakan penerapan e-learning di kedua tingkat pendidikan. Mahasiswa di

pendidikan tinggi umumnya memiliki keterampilan teknologi yang lebih baik, karena mereka telah terpapar pada berbagai alat dan platform digital selama proses pendidikan mereka. Sementara itu, siswa di sekolah dasar mungkin masih dalam tahap belajar menggunakan teknologi, sehingga mereka memerlukan dukungan tambahan dari guru untuk memahami dan memanfaatkan alat-alat tersebut secara efektif.

Penerapan E-Learning di Perguruan Tinggi

a. Pengembangan Platform E-Learning Terintegrasi

Membangun atau mengoptimalkan platform e-learning yang terintegrasi, seperti Simako, merupakan langkah penting untuk meningkatkan pengalaman belajar mahasiswa. Platform ini harus dirancang untuk menyediakan semua sumber daya pembelajaran dalam satu tempat yang mudah diakses. Fitur-fitur yang perlu ada dalam platform ini meliputi materi kuliah yang dapat diunduh, forum diskusi untuk interaksi antara mahasiswa dan dosen, kuis untuk evaluasi pemahaman, serta video pembelajaran yang mendukung materi ajar.

Dengan adanya platform terintegrasi, mahasiswa dapat dengan mudah menemukan semua informasi yang mereka butuhkan tanpa harus berpindah-pindah antara berbagai aplikasi atau situs web. Hal ini tidak hanya meningkatkan efisiensi belajar, tetapi juga memudahkan dosen dalam mengelola dan menyampaikan materi pembelajaran.

b. Pelatihan Literasi Digital

Mengadakan pelatihan literasi digital untuk mahasiswa dan dosen sangat penting untuk memastikan bahwa semua pihak dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif. Pelatihan ini dapat mencakup berbagai aspek, seperti penggunaan platform e-learning, pengelolaan data, keamanan siber, dan keterampilan dasar dalam menggunakan perangkat lunak yang relevan.

Dengan meningkatkan keterampilan digital, mahasiswa akan lebih percaya diri dalam menggunakan platform e-learning dan dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran online. Dosen juga akan lebih siap untuk mengintegrasikan teknologi dalam pengajaran mereka, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik. Pelatihan ini dapat dilakukan secara berkala dan melibatkan berbagai metode, seperti workshop, seminar, dan tutorial online, untuk menjangkau semua kalangan di universitas.

c. Kolaborasi dengan Industri

Membangun kemitraan dengan industri adalah langkah strategis untuk meningkatkan relevansi materi yang diajarkan di Universitas Wiralodra. Dengan menjalin kerja sama dengan perusahaan, universitas dapat menyediakan program magang atau proyek kolaboratif berbasis online yang memberikan mahasiswa pengalaman praktis. Program magang ini tidak hanya memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh di kelas, tetapi juga membantu mereka membangun jaringan profesional yang dapat bermanfaat di masa depan.

Selain itu, kolaborasi ini dapat membantu dosen dalam memperbarui kurikulum agar sesuai dengan kebutuhan industri, sehingga lulusan universitas

lebih siap menghadapi tantangan di dunia kerja. Kegiatan seperti webinar dengan praktisi industri juga dapat diadakan untuk memberikan wawasan langsung kepada mahasiswa tentang tren dan perkembangan terbaru di bidang mereka.

d. Penyediaan Akses Internet dan Perangkat

Untuk mendukung penerapan e-learning yang efektif, penting bagi Universitas Wiralodra untuk bekerja sama dengan penyedia layanan internet guna memberikan akses internet yang lebih baik bagi mahasiswa. Koneksi internet yang stabil dan cepat sangat penting untuk mendukung kegiatan pembelajaran online, terutama dalam situasi di mana pembelajaran jarak jauh menjadi pilihan utama. Universitas juga perlu menyediakan perangkat yang diperlukan bagi mahasiswa yang tidak mampu, seperti laptop atau tablet. Program pinjaman perangkat dapat diimplementasikan untuk memastikan bahwa semua mahasiswa memiliki akses yang sama terhadap teknologi yang diperlukan untuk belajar. Ketika menyediakan akses internet yang memadai dan perangkat yang diperlukan, universitas dapat mengurangi kesenjangan digital di antara mahasiswa, sehingga semua mahasiswa memiliki kesempatan yang sama untuk berhasil dalam pembelajaran e-learning.

Kelebihan dan Kekurangan Penerapan E-Learning

a. Kelebihan

Penerapan e-learning selama perkuliahan menawarkan sejumlah kelebihan yang signifikan, terutama dalam hal aksesibilitas dan fleksibilitas. Salah satu keuntungan utama adalah kemudahan akses terhadap materi pembelajaran secara online, yang memungkinkan mahasiswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja, terutama bagi mereka yang berada di daerah terpencil atau yang tidak dapat hadir secara fisik di kampus. Dengan akses ini, mahasiswa tidak lagi terikat pada jadwal kuliah yang kaku, sehingga mereka dapat menyesuaikan waktu belajar dengan rutinitas pribadi dan tanggung jawab lainnya.

Selain itu, e-learning memungkinkan penggunaan berbagai jenis media pembelajaran, seperti video, animasi, dan kuis interaktif, yang dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Penerapan e-learning juga mendorong mahasiswa untuk menjadi lebih mandiri dalam proses belajar, mengelola waktu dan sumber daya mereka sendiri, serta mencari informasi tambahan yang diperlukan. Interaksi dan kolaborasi yang lebih luas juga dapat tercipta melalui forum diskusi dan platform kolaboratif, memperkaya pengalaman belajar dan membangun jaringan profesional. E-learning meningkatkan aksesibilitas pendidikan bagi mahasiswa dengan kebutuhan khusus, serta dapat mengurangi biaya yang terkait dengan pendidikan, seperti transportasi dan bahan ajar fisik. Dengan berbagai kelebihan ini, e-learning tidak hanya meningkatkan pengalaman belajar mahasiswa, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di dunia yang semakin digital dan terhubung.

b. Kekurangan

Penerapan e-learning selama perkuliahan, meskipun memiliki banyak kelebihan, juga menghadapi sejumlah kekurangan yang dapat mempengaruhi pengalaman belajar mahasiswa. Salah satu masalah utama adalah beban tugas yang

berlebihan. Mahasiswa sering kali merasa tertekan dengan banyaknya tugas yang diberikan, terutama ketika mereka harus mengelola beberapa mata kuliah sekaligus. Dalam lingkungan e-learning, dosen mungkin tidak selalu menyadari seberapa banyak beban yang ditanggung oleh mahasiswa, sehingga mereka cenderung memberikan tugas yang lebih banyak tanpa mempertimbangkan waktu dan usaha yang diperlukan untuk menyelesaikannya. Hal ini dapat menyebabkan stres dan kelelahan mental, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi kinerja akademis mahasiswa.

Adapun jadwal kuliah yang tidak teratur dalam sistem e-learning dapat menambah kebingungan dan ketidakpastian bagi mahasiswa. Tanpa jadwal yang jelas, mahasiswa mungkin kesulitan untuk mengatur waktu belajar mereka, yang dapat mengakibatkan penundaan dan kurangnya disiplin dalam menyelesaikan tugas. Ketidakpastian ini dapat membuat mahasiswa merasa tidak terorganisir dan kehilangan motivasi untuk belajar.

Kekurangan lain yang signifikan adalah kesulitan dalam memahami materi. Tanpa dukungan tatap muka, beberapa mahasiswa mungkin mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, terutama jika mereka tidak dapat mengajukan pertanyaan langsung kepada dosen. Interaksi langsung dengan dosen dan teman sekelas sering kali membantu mahasiswa untuk mengklarifikasi konsep yang sulit dan mendapatkan umpan balik yang cepat. Dalam pembelajaran e-learning, komunikasi sering kali terbatas pada forum diskusi atau email, yang dapat memperlambat proses pembelajaran. Mahasiswa yang merasa ragu atau bingung mungkin tidak merasa nyaman untuk mengajukan pertanyaan secara online, sehingga mereka kehilangan kesempatan untuk mendapatkan penjelasan yang diperlukan.

Ada juga, kurangnya interaksi sosial yang terjadi dalam e-learning dapat membuat mahasiswa merasa terisolasi. Hubungan sosial yang terbentuk di dalam kelas fisik sering kali berkontribusi pada pengalaman belajar yang positif, dan hilangnya interaksi ini dapat mengurangi motivasi dan keterlibatan mahasiswa. Mahasiswa mungkin merasa kurang terhubung dengan komunitas akademis mereka, yang dapat berdampak negatif pada semangat belajar dan pencapaian akademis mereka.

Secara keseluruhan, meskipun e-learning menawarkan fleksibilitas dan aksesibilitas, tantangan seperti beban tugas yang berlebihan, kesulitan dalam memahami materi, dan kurangnya interaksi sosial dapat menghambat efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi institusi pendidikan untuk mempertimbangkan kekurangan ini dan mencari cara untuk mengatasi masalah tersebut, seperti dengan memberikan dukungan tambahan, mengatur beban tugas yang lebih seimbang, dan menciptakan peluang untuk interaksi yang lebih baik antara mahasiswa dan dosen.

KESIMPULAN

Perkembangan e-learning telah mengalami transformasi signifikan dari masa ke masa, mencerminkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Penerapan e-learning di sekolah dasar dan pendidikan tinggi memiliki persamaan

dalam meningkatkan aksesibilitas dan fleksibilitas pembelajaran, namun juga terdapat perbedaan dalam kompleksitas materi dan tingkat kemandirian belajar. Meskipun e-learning menawarkan banyak kelebihan, seperti kemudahan akses, penggunaan media yang beragam, dan peningkatan interaksi, tantangan seperti beban tugas yang berlebihan, kesulitan memahami materi, dan kurangnya interaksi sosial tetap ada.

SARAN

Untuk mengoptimalkan penerapan e-learning, institusi pendidikan, termasuk Universitas Wiralodra, disarankan untuk mengembangkan platform e-learning terintegrasi yang memudahkan akses informasi, mengadakan pelatihan literasi digital bagi mahasiswa dan dosen, serta membangun kolaborasi dengan industri untuk meningkatkan relevansi materi ajar. Selain itu, penting untuk menyediakan akses internet yang memadai dan perangkat yang diperlukan bagi mahasiswa, serta mengatur beban tugas yang seimbang untuk mengurangi stres dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan pengalaman belajar mahasiswa dapat ditingkatkan dan tantangan yang ada dapat diatasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadillah, K. R. D. (2021). Penerapan E-Learning di Sekolah Dasar. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI, Palembang, 15-16 Januari 2021.
- Garrison, D. R., & Cleveland-Innes, M. (2005). Facilitating cognitive presence in online learning: The role of instructional design and the community of inquiry framework. *The Internet and Higher Education*, 8(1), 7-19. (Relevan untuk interaksi dan kualitas pembelajaran daring).
- Horton, W. (2012). *E-Learning by Design* (2nd ed.). Pfeiffer. (Relevan untuk desain pembelajaran, LMS, dan multimedia).
- Ma'rifatulloh, S., & Fajarina, M. (2022). Pengembangan e-learning berbasis web untuk pembelajaran bahasa Inggris. *SUKMA: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 17-34.
- Moore, M. G., & Kearsley, G. (2012). *Distance Education: A Systems View of Open and Distance Learning* (3rd ed.). Cengage Learning. (Relevan untuk PJJ dan fleksibilitas).
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6. (Relevan untuk literasi digital dan adaptasi mahasiswa).
- Putra, A. (2020). Tantangan Infrastruktur dan Kesiapan Dosen dalam Implementasi E-Learning di Perguruan Tinggi. *Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan*, 5(1), 101-115. (Relevan untuk tantangan dosen dan infrastruktur).
- Sidhiq, A., Rini, Q. K., & Majorsy, U. (2022). Evaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi e-learning di perguruan tinggi. *Jurnal Ilmiah Informatika Komputer*, 27(3), 206-215. Depok: Gunadarma.

- UNESCO. (2021). *Digital Learning: Achieving Quality and Equity in Education*. Paris: UNESCO Publishing. (Relevan untuk peran global dan kualitas pendidikan digital).
- Zawacki-Richter, O., & Anderson, T. (Eds.). (2020). *Online Learning: Concepts, Strategies, and Practice*. Routledge. (Relevan untuk strategi dan praktik kontemporer).