

EVALUASI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN E-LEARNING DI SMA BUDAYA BANDAR LAMPUNG

Nur Asiah

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung

email: asiah.nur1971@gmail.com

Abstrak:

Pembelajaran merupakan totalitas aktivitas pembelajaran yang diawali dengan perencanaan dan diakhiri dengan evaluasi dan follow up. Perkembangan ilmu pengetahuan diikuti dengan perkembangan teknologi informasi internet dan teknologi mutakhir. Dengan adanya inovasi pendidikan, proses pembelajaran dapat dikembangkan dan ditingkatkan mutu kualitasnya dengan teknologi informasi yang lebih dikenal dengan e-learning. E-learning merupakan model pembelajaran baru dalam pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Permasalahan yang dihadapi pihak sekolah dan guru adalah kemampuan menerapkan e-learning, budaya belajar mandiri yang kurang, guru yang belum mampu menggunakan dan mengembangkan pembelajaran secara e-learning serta sistem jaringan internet yang tidak dapat diakses. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengamatan, wawancara dan dokumentasi. Implementasi e-learning sering menimbulkan perdebatan dikalangan sekolah SMA Budaya Bandar Lampung. Kendala yang dihadapi yakni peserta didik harus memiliki self-efficiency (kekuatan untuk belajar secara mandiri), dan guru serta pemerintah kurang berkomitmen menjalankan pembelajaran e-learning. Kendala lainnya dalam pembelajaran e-learning yakni SMA Budaya Bandar Lampung tidak memiliki biaya yang cukup untuk pengadaan instrument, tidak semua peserta didik memiliki kesanggupan untuk membeli media e-learning. Faktor lainnya yakni tidak semua guru dan peserta didik mampu menyediakan pangkalan untuk mengakses internet.

Kata kunci: e-learning, inovasi pendidikan

PENDAHULUAN

Seiring dengan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan, guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber ilmu dalam suatu proses pembelajaran, melainkan hanya sebagai fasilitator saja. Atas dasar ini, maka pembelajaran adalah merupakan totalitas aktivitas pembelajaran yang diawali dengan perencanaan dan diakhiri dengan evaluasi, yang kemudian diteruskan dengan *follow up* (tindak lanjut). Berdasarkan paparan ini, maka tampak jelas benang merah antara “*pendidikan*”

dan “*pembelajaran*”. Pendidikan merupakan konsep idealnya, sedangkan pembelajaran merupakan konsep operasional dalam rangka pengembangan potensi atau kemampuan manusia dengan melakukan kegiatan mendidik, melatih atau mengajar. Kata pembelajaran di sini berarti memberi pelajaran.

Menurut undang–undang Sisdiknas tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bahwa pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan. Untuk melakukan

perubahan kepribadian tersebut, maka diperlukan upaya pembaharuan pembelajaran yang benar-benar sangat diperlukan oleh peserta didik. Proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dengan berbagai cara misalnya membaca buku, informasi melalui film, surat kabar, televisi, internet dan interaksi.

Perkembangan ilmu pengetahuan diikuti dengan perkembangan teknologi yang ditandai dengan perkembangan sistem informasi internet dan teknologi mutakhir lainnya. Dalam konteks perubahan, pembelajaran dituntut kearah “kebaruan pembelajaran”.

Pembaharuan pembelajaran merupakan suatu pembaharuan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar atau tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, pembaharuan ini dilakukan karena metode atau pendekatan pembelajaran yang sebelumnya dianggap tidak maksimal dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dengan melakukan inovasi pembelajaran akan ada kebaruan pembelajaran. Contohnya perubahan yang terjadi pada pendekatan DDCH menjadi CBSA. Perubahan yang dilakukan merupakan proses inovasi pembelajaran,

sedangkan CBSA merupakan hasil dari inovasi tersebut.

Kehadiran teknologi informasi merupakan salah satu bentuk adanya inovasi pendidikan. Dengan adanya inovasi pendidikan, proses pembelajaran dapat dikembangkan dan ditingkatkan mutu kualitasnya dengan teknologi informasi yang lebih dikenal dengan *e-learning*. *E-learning* merupakan model pembelajaran baru dalam pendidikan memberikan peran dan fungsi yang besar bagi dunia pendidikan.

E-learning adalah suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Berikut beberapa pengertian *E-learning* dari berbagai sumber:

1. Pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran (Michael, 27:2013).
2. Proses pembelajaran jarak jauh dengan menggabungkan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran dengan teknologi (Ardiasyah, Evan, 56: 2013).
3. Sistem pembelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk proses belajar mengajar yang dilaksanakan tanpa harus bertatap muka secara langsung

antara guru dengan peserta didik (Ardiasyah, Evan, 56: 2013).

Pengembangan *e-learning* dilakukan demi peningkatan mutu pendidikan melalui penggunaan teknologi internet. Metode *E-learning* tidak saja dipakai di perguruan tinggi, tetapi juga dimulai dari sekolah dasar pun juga sudah bisa memakai sistem pembelajaran ini. Karena jelas dirasakan manfaatnya dengan adanya *e-learning* untuk kemajuan pendidikan di Indonesia. Terjadi pergeseran paradigma dalam pranata pendidikan dari sifat terpusat menjadi desentralistis. Kebijakan tersebut dapat dimaknai sebagai pemberian otonomi yang seluas-luasnya kepada sekolah dalam mengelola sekolah, mengembangkan kurikulum, mengatur strategi, metode dan model pembelajaran. Pemerintah menerbitkan kurikulum baru yakni kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Konsekuensi yang harus ditanggung oleh sekolah adalah restrukturisasi dalam pengelolaan sekolah (capacity building), profesionalisme guru, penyiapan infrastruktur, kesiapan peserta didik dalam proses belajar dan iklim akademik sekolah.

Beragam istilah dan batasan telah dikemukakan oleh para ahli teknologi informasi dan pakar pendidikan. Secara

sederhana *e-learning* dapat difahami sebagai suatu proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi berupa komputer yang dilengkapi dengan sarana telekomunikasi (internet, intranet, ekstranet) dan multimedia (grafis, audio, video) sebagai media utama dalam penyampaian materi dan interaksi. Setidaknya ada empat komponen penting dalam membangun budaya belajar dengan menggunakan model *e-learning* di sekolah.

Pertama, peserta didik dituntut secara mandiri dalam belajar dengan berbagai pendekatan *e-learning*. Kedua, guru mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan, memfasilitasi dalam pembelajaran, memahami belajar dan hal-hal yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Ketiga, tersedianya infrastruktur yang memadai. Terakhir keempat, administrator yang kreatif serta penyiapan infrastruktur dalam memfasilitasi pembelajaran. Permasalahan yang dihadapi sekolah saat ini adalah pada tingkat kesiapan peserta belajar, guru, infrastruktur sekolah, pembiayaan, efektifitas pembelajaran, sistem penyelenggaraan dan daya dukung sekolah dalam menyelenggarakan pembelajaran berbasis Teknologi Informasi Komunikasi.

Dalam dinamika pendidikan saat ini sudah selayaknya sekolah berusaha semaksimal mungkin mengadakan media pembelajaran yang menggunakan perangkat komputer karena hasilnya sangat nyata bagi perkembangan proses pendidikan di sekolah tersebut. Tuntutan IPTEK dan dunia kerja saat ini mendorong pengadaan komputer, internet dan perangkat elektronik lainnya berada disekolah untuk kemajuan pendidikan secara umum.

Berkenaan dengan hal tersebut,ada beberapa kendala yang dihadapi disekolah-sekolah seperti: (1). Tidak semua sekolah mempunyai biaya yang cukup untuk pengadaan instrument yang dibutuhkan, pengoperasian, pengembangan, serta pemeliharaan perangkat *e-learning*. (2). Tidak semua peserta didik memiliki kemampuan ekonomi yang sama. Kemiskinan peserta didik merupakan kendala utama. Masih banyak penduduk Indonesia berada pada garis kemiskinan. (3). Belum semua daerah mampu menyediakan pangkalan untuk mengakses internet. Kondisi ini menjadikan daerah di Indonesia terbagi menjadi daerah maju, daerah tertinggal serta daerah terpencil. (4). Infrastruktur listrik yang belum memadai. Masih adanya daerah belum dialiri listrik. Hal

ini menjadi kendala dalam pembelajaran elearning. (5). Kultur tatap muka dalam proses pembelajaran masih dominan. Ini dipicu oleh kebiasaan dalam menerima informasi dalam bentuk lisan. (6). Belum terbentuknya budaya belajar mandiri di kalangan peserta didik. Peserta didik masih ada ketergantungan dengan guru atau dosen dalam pembelajaran. (7). *E-learning* belum menjadi kebutuhan bagi peserta didik sebagai sumber belajar. Diktat dan buku wajib masih mendominasi sumber belajar, terutama di daerah-daerah. Internet digunakan masih pada taraf pemenuhan kebutuhan akan hiburan dan tukar informasi. (8). *E-Learning* belum menjadi kebutuhan guru dalam memperkaya sumber belajar peserta didiknya. Masih ada guru merasa sangat penting dan harus menyampaikan sendiri materi pelajaran pada peserta didiknya. Banyak terjadi dikalangan guru mempertahankan sikap “*statis*”nya dikarenakan mereka beranggapan bahwa guru adalah sumber ilmu. Gejala ini pada umumnya terjadi pada guru yang sudah lama (senior) dalam mengajar. (9). Belum terciptanya pendidikan berbasis masyarakat di negara kita. Pendidikan di negara kita masih berbasis sekolah (formal). Sumber belajar masih terpusat di sekolah. (10). Bagi sekolah swasta

(yayasan di wilayah Bandar Lampung) untuk dua tahun belakangan ini sungguh sangat ironis karena adanya sistem “*bina lingkungan*” yang berdampak kepada semakin menurunnya kuantitas peserta didik, dan ini berdampak kepada faktor ekonomi, yang berpengaruh kepada sarana dan prasarana sekolah.(Erdres,15: 2015).

Sekolah harus berusaha mengadakan seperangkat komputer. Sekolah harus berusaha memasang jaringan internet Guru harus dituntut mampu menggunakan komputer dan mengakses internet Guru harus dituntut berkreaitif dalam menciptakan media pembelajaran atau menggunakan komputer dan internet, misalnya membuat *power point* dan mendonload bahan ajar di internet. Hal ini, maka pendidikan formal termasuk sekolah SMA Budaya Bandar Lampung diharapkan juga mampu mengembangkan pembelajaran dengan sarana *e-learning*.

Inovasi Pembelajaran

Inovasi adalah suatu upaya memperkenalkan berbagai hal yang baru dengan tujuan untuk memperbaiki segala sesuatu yang sudah terbiasa dengan maksud supaya timbulnya praktik yang baru (Wijaya dkk, 6:1992) Sehingga

dapat dipahami bahwa inovasi adalah “pembaharuan”, baik berupa idea atau gagasan, kelakuan atau benda buatan manusia, yang diamati atau dirasakan sebagai suatu yang baru bagi seseorang atau kelompok orang (masyarakat).

Inovasi pendidikan dapat diartikan sebagai suatu perubahan yang baru dan berbeda untuk meningkatkan kemampuan guna mencapai tujuan tertentu secara maksimal dalam pendidikan. Dalam konteks keilmuan, inovasi pendidikan menjadi topik yang selalu hangat dibicarakan dari masa ke masa.

Isu ini selalu juga muncul tatkala orang membicarakan tentang hal-hal yang berkaitan dengan pendidikan, karena berkenaan dengan pendidikan, karena berkenaan dengan penentuan masa depan suatu bangsa, sehingga benar-benar sangat futuristik (orientasi masa depan).

Penemuan Pengembangan dan Penyebaran Pembelajaran PAI

Berbicara mengenai inovasi (pembaharuan) akan sangat terkait erat dengan istilah *invention* dan *discovery*. Adapun *invention* adalah penemuan sesuatu yang benar-benar baru. *Discovery* adalah penemuan sesuatu (benda yang sebenarnya telah ada sebelumnya). Dengan demikian, inovasi dapat diartikan

sebagai usaha menemukan karya baru atau benda yang baru dengan jalan melakukan kegiatan yang disebut *invention* dan *discovery*. Tegasnya, bahwa inovasi dapat berupa hasil dari *invention* atau *discovery*.

Pembaharuan (*invention*) yang terjadi dalam pendidikan kadang-kadang menggambarkan suatu hasil yang sangat berbeda dengan yang terjadi sebelumnya. Sebagai contoh penemuan terhadap abjad pelajaran yang pertama oleh seorang Inventor James Pitman, penemuan Thomas Alva Edison (1847-1931) menciptakan suatu yang baru yang belum pernah ada sebelumnya yaitu penemuan perekam suara elektronik, penyempurnaan mesin telegram yang secara otomatis mencetak huruf mesin, mesin piringan hitam, dan pengembangan bola lampu pijar. Sedangkan *Discovery* adalah mempunyai makna penemuan sesuatu yang sebenarnya sesuatu itu telah ada sebelumnya, tetapi belum diketahui.

Pengembangan (*development*) menurut Wijaya bahwa pembaharuan biasanya mengalami suatu pengembangan sebelum masuk dalam dimensi skala besar. *Development* sering bergandengan dengan riset sehingga produser "*research* dan *development* yang biasa digunakan dalam pendidikan. Riset ini

mengetengahkan proses pengembangan bahan-bahan kurikulum yang baru. Beberapa elemen pengembangan kurikulum ialah tim ahli penulis program kurikulum, sekolah percobaan tempat bahan-bahan disiapkan untuk diujicobakan, dan desain riset evaluatif dibuat untuk menilai keefektifan berbagai pembaharuan kurikulum.

Sedangkan konsep *diffusion* (penyebaran) seringkali digunakan secara sinonim dengan konsep *dissemination*. Definisi *Diffusion* menurut Roger adalah "penyebaran suatu ide baru dari sumber *invention-nya* kepada pemakai atau penyerap yang terakhir". Kalau istilah *diffusion* adalah netral dan benar-benar memasudkan penyebaran suatu pembaharuan, *dissemination* digunakan disini untuk menunjukkan suatu pola difusi yang terencana yang didalamnya beberapa biro (*agency*) mengambil langkah-langkah khusus untuk menjamin agar suatu pembaharuan akan mencapai jumlah pengadopsi (penyerapan pembaharuan) paling banyak.¹

Karakteristik Inovasi Pembelajaran PAI

King dan Anderson menjelaskan ciri inovasi, (1) suatu inovasi adalah hasil

yang dapat dilihat, proses atau hasil dalam suatu organisasi. (2) suatu inovasi harus merupakan suatu latar sosial baru yang diperkenalkan terhadap kelompok kerja, bidang atau seluruh organisasi, (3) suatu inovasi harus bertujuan bukan sekedar bersifat sesaat.

Kebaharuan dalam inovasi diukur secara subjektif, menurut pandangan individu. Jika suatu ide dianggap baru oleh seseorang maka ia adalah inovasi (bagi orang itu). Adapun ciri-ciri suatu inovasi yang dikemukakan oleh Rogers adalah sebagai berikut:

- a. *Adanya keuntungan relatif*, yaitu sejauh mana satu inovasi dianggap menguntungkan bagi penerimanya.
- b. Bersifat "*kompatibel*", yaitu tingkat kesesuaian inovasi dengan nilai, pengalaman dan kebutuhan dari penerima.
- c. Bersifat "*Kompleksitas*", yaitu suatu inovasi memiliki tingkat kesukaran untuk memahami dan menggunakan inovasi bagi penerimanya.
- d. Bersifat "*triabilitas*", yaitu suatu inovasi yang ada apakah dapat dicoba atau tidak dalam kehidupan penerima.
- e. Bersifat "*observabilitas*", yaitu suatu inovasi benar-benar dapat diamati hasilnya atau keuntungannya.

Urgensi Inovasi Pembelajaran PAI

Inovasi jelas penting bagi setiap kehidupan manusia dan masyarakat. Penemuan baru yang lebih bagi peningkatan mutu hidup dan kesejahteraan manusia. Ada lima tipe inovasi menurut para ahli, yaitu:

- a. Inovasi produk, yang melibatkan pengenalan barang baru, pelayanan baru, yang secara substansial meningkat.
- b. Inovasi proses, melibatkan implementasi peningkatan kualitas produk baru.
- c. Inovasi pemasaran, mengembangkan metode mencari pangsa pasar baru dengan meningkatkan kualitas desain, pengemasan, promosi, dan lain-lain.
- d. Inovasi kreasi organisasi baru, praktek bisnis, cara menjalankan organisasi atau perilaku berorganisasi.
- e. Inovasi model bisnis, mengubah cara berbisnis berdasarkan nilai yang dianut.

Faktor Pendorong Inovasi Pembelajaran PAI

Inovasi pada dasarnya merupakan pemikiran cemerlang yang bercirikan hal baru ataupun berupa praktik tertentu ataupun berupa produk dari suatu hasil olah pikir dan olah teknologi yang

diterapkan melalui tahapan tertentu yang diyakini dan dimaksudkan untuk memecahkan persoalan yang timbul dan memperbaiki suatu keadaan tertentu ataupun proses tertentu yang terjadi di masyarakat.

Ada beberapa faktor lain yang juga berpengaruh pada inovasi, yakni: lingkungan kerja yang kondusif dan kreatif, kompleksitas pekerjaan dan tipe pengawasan yang diterapkan dalam perusahaan, budaya dan iklim organisasi inovatif yang berkinerja hebat.² Pendorong lainnya untuk inovasi seperti yang disampaikan oleh Barnett dalam Syafaruddin disebutkan secara terperinci: (1) keinginan-keinginan yang dari dalam sendiri, (2) keinginan atau kebutuhan yang bergantung dengan pihak lain, (3) kehendak untuk berubah.

PEMBAHASAN

Implementasi Pembelajaran PAI melalui *E-Learning* di SMA Budaya Bandar Lampung

Implementasi *e-learning* sering menimbulkan perdebatan dikalangan masyarakat pembelajar. Terutama di SMA Budaya Bandar Lampung. *Ada beberapa kemungkinan yang muncul, jika e-learning di implementasikan dan*

diaktualisasikan sebagai sumber belajar, di antaranya adalah:

- a. Proses pembelajaran lebih menekankan pada kapasitas teknologinya dari pada aspek paedagogisnya;
- b. Lebih memikirkan prestasi yang dicapai melalui *hard ware* dan *soft ware*, ketimbang prestasi belajar peserta didik;
- c. Lebih mementingkan kualitas teknologi yang dipakai dari pada kualitas dan proses belajar peserta didik;
- d. Konsentrasi guru lebih banyak pada konten materi dari pada proses belajar yang dialami peserta didik;
- e. Rancangan *e-learning* lebih mengutamakan desain tampilan dari pada konten materi yang harus dikuasi peserta didik.

Kendala implementasi inovasi pembelajaran PAI melalui *e-learning* di SMA Budaya Bandar Lampung seperti dipaparkan di atas, maka ada beberapa solusi dari pihak civitas akademika SMA Budaya dimaksud, sebagai berikut:

1. *Peserta didik*, mereka (Peserta didik SMA Budaya Bandar Lampung) harus memiliki *self efficacy* yaitu kekuatan dari dalam diri untuk belajar secara mandiri.

2. *Guru*, mereka harus memiliki komitmen bahwa peserta didik SMA Budaya Bandar Lampung belajar tidak harus bersama guru, melainkan dapat dilaksanakan dimana-mana dan dari berbagai sumber belajar. Guru berfungsi sebagai konseptor, fasilitator, motivator dan konselor.

3. *Pemerintah*, juga harus punya komitmen dalam memajukan pendidikan yang sesuai dengan perkembangan zaman, termasuk SMA Budaya Bandar Lampung.

4. *Masyarakat*, dapat menjadi mitra pendidikan (khususnya SMA Budaya Bandar Lampung) agar akselerasi dalam dunia bisnis juga dapat diseimbangkan dalam dunia pendidikan.

5. *Sekolah*, SMA Budaya Bandar Lampung sebagai tempat penyelenggara pendidikan dapat mengoptimalkan pemakaian *e-learning*. Desain dan informasinya selalu di *update*.

6. *Keluarga*, Wali murid SMA Budaya Bandar Lampung sebaiknya dapat menciptakan budaya belajar di rumah untuk semua anggota keluarga.

Kendala Inovasi Pembelajaran PAI melalui *E-Learning* di SMA Budaya Bandar Lampung

Indonesia mengalami kendala dalam pelaksanaan proses pembelajaran

secara *e-Learning*. Beberapa kendala yang dirasakan para civitas akademika SMA Budaya Bandar Lampung yakni (1) SMA Budaya Bandar Lampung tidak memiliki biaya yang cukup untuk pengadaan instrument yang dibutuhkan, pengoperasian, pengembangan, serta pemeliharaannya. Kendala berikutnya (2) Tidak semua peserta didik SMA Budaya Bandar Lampung memiliki kesanggupan untuk membeli media *e-learning*. Faktor kendala ke (3) tidak semua guru dan peserta didik SMA Budaya Bandar Lampung mampu menyediakan pangkalan untuk mengakses internet. Daerah tertinggal dan daerah terpencil, rata-rata tidak dapat mengakses internet.

Kendala berikutnya (4) infrastruktur listrik SMA Budaya Bandar Lampung yang belum memadai. Hal ini disebabkan masih adanya daerah belum dialiri listrik, bahkan menjadi kendala dalam pembelajaran *e-learning*. Kendala SMA Budaya Bandar Lampung dalam konteks ini adalah sering matinya lampu listrik bergilir dimaksud, hal ini menjadi problem tersendiri disaat mengimplementasikan proses pembelajaran PAI di sekolah. Faktor kendala ke (5) proses pembelajaran secara tatap muka masih mendominasi di SMA Budaya Bandar Lampung. Beberapa guru

muda sudah mulai menerapkan proses pembelajaran PAI dengan menggunakan *e-learning*. Berikutnya (6) belum terbentuknya budaya belajar mandiri di kalangan peserta didik SMA Budaya Bandar Lampung.

Peserta didik SMA Budaya dimaksud masih ketergantungan dengan guru dalam proses pembelajaran PAI khususnya. Padahal saat ini, hampir semua bahan ajar bisa diakses melalui internet oleh peserta didik, meskipun tanpa kehadiran guru PAI itu sendiri.

Faktor kendala berikutnya (7) *e-learning* belum menjadi kebutuhan bagi guru dan peserta didik SMA Budaya Bandar Lampung. Internet digunakan masih pada taraf pemenuhan kebutuhan akan hiburan dan tukar informasi. Ini dapat kita lihat dari beberapa pemanfaatan jejaringan sosial. Kendala ke (9) sangat sedikit tenaga ahli jaringan komputer SMA Budaya Bandar Lampung yang berminat pada pendidikan. Selanjutnya (10) belum terciptanya pendidikan berbasis masyarakat di sekolah. Pendidikan di SMA Budaya Bandar Lampung masih berbasis lokal. Hal ini dikarenakan pendidikan berbasis masyarakat belum berlangsung secara komprehensif. Bahkan belum banyak yang mempunyai komitmen untuk belajar

sepanjang hayat (*life long education*). Paradigma masyarakat terhadap konsep pembelajaran masih berada pada:

- a. Guru adalah orang tempat menuntut ilmu. Belajar tanpa guru, belum dianggap belajar;
- b. Sekolah, Madrasah, Pesantren adalah tempat belajar yang dianggap sah dan sakral;
- c. Ijazah adalah akhir dari kegiatan belajar. Belajar adalah untuk mencari ilmu yang ditandai dengan penerimaan ijazah. Kalau sudah mendapatkan ijazah, kegiatan belajar berhenti.

Lebih Jauh dipaparkan bahwa kendala inovasi pembelajaran PAI khususnya berbasis *e-learning* ini, tentunya tidak luput dari faktor penunjang dan penghambat, di antaranya adalah:

a. Faktor Penunjang

1. Penerapan manajemen dengan baik;
2. Kerjasama tim antara guru dan pimpinan;
3. Adanya kerjasama yang baik antara pengelola pendidikan dengan yayasan;
4. Hubungan komunikasi antara guru dengan wali murid;
5. Keuangan dan Pembiayaan.

b. Faktor Penghambat

1. Kemampuan SDM yang kurang;
2. Fasilitas komputer dan laptop yang kurang memadai;
3. Tampilan *website text based*;
4. Alokasi waktu yang kurang untuk sosialisasi *e-learning*;
5. Ada beberapa materi pelajaran yang tidak dapat diterapkan dengan *e-learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ancok, Djameluddin, *Psikologi Kepemimpinan dan Inovasi*, Surabaya: Erlangga, 2011.
- [2] Allen, Michael, *Guide to E-learning*, Canada: John Wiley & Sons, 2013.
- [3] Ardiansyah, Ivan. *Eksplorasi Pola Komunikasi dalam Diskusi Menggunakan Moddle pada Perkuliahan Simulasi Pembelajaran Kimia*, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2013.
- [4] B. Miles dan Michael A. Huberman, *Qualitative data Analysis*, Beverly Hills: Sage Publication, 1984.
- [5] Edres, *Yayasan SMA Budaya Bandar Lampung-wawancara*, 2015.
- [6] Rogert, Everett, dan F. Floyd, *Memasyarakatkan Ide-Ide Baru*, terjemahan Abdillah Hanafi, Surabaya: Usaha Nasional, 1987.
- [7] Sa'ud, Udin Syaefuddin, *Inovasi Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2011.
- [8] Wijaya, Cece. *Upaya Pembaharuan dalam Pendidikan dan Pengajaran*, Bandung: Remaja Rosda Karya