

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Model Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Joyce dan Weil (2000:13) dalam Abdul Rahman (2018, hlm. 56) mendefinisikan model pembelajaran sebagai definisi dari lingkungan belajar yang memvisualisasikan perencanaan kurikulum, kursus, rancangan unit pembelajaran, kelengkapan belajar seperti modul. Model pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai rancangan atau desain pola pembelajaran yang menggambarkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar dan terjadinya interaksi. Menurut Sofan Amri (2013) dalam Nurdyansyah (2016, hlm. 19) menyatakan bahwa model pembelajaran berkaitan erat dengan strategi pembelajaran, pendekatan, metode, dan teknik mengajar.

Menurut Arend dalam Ngalimun (2016) model pembelajaran mempunyai dua prinsip yaitu sebagai istilah yang mempunyai makna lebih dalam dibandingkan dengan pendekatan, strategi, metode, dan teknik. Kedua, model pembelajaran dapat digunakan sebagai alat komunikasi yang mempunyai peran besar sehingga model pembelajaran dapat dimaknai sebagai kerangka konseptual yang memvisualisasikan prosedur terstruktur dalam mengorganisasikan pembelajaran agar dapat merealisasikan tujuan belajar. Menurut Joyce dan Weil (1980) dalam Nurdyansyah (2016, hlm. 20) para ahli mengkategorikan model pembelajaran sesuai landasan pembelajaran, teori psikologi, sosiologis, analisis sistem, dan teori-teori lainnya yang mendukung. Model pembelajaran juga dapat digunakan sebagai acuan oleh pendidik yang sesuai dan efektif dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar agar tujuan pembelajaran terealisasi.

Berdasarkan penjelasan di atas, kesimpulan terkait model pembelajaran ialah strategi pendekatan yang dapat diterapkan oleh pendidik dalam proses pembelajarannya untuk mencapai tujuan pembelajaran efektif.

2.1.1.2 Karakteristik Model Pembelajaran

Menurut Shilphy A. Octavia (2020, hlm. 14-15) secara umum, model pembelajaran memiliki karakteristik yaitu sebagai berikut.

- 1) Mempunyai tahapan bersifat sistematis, yaitu model pembelajaran dapat mentransformasi budi pekerti warga belajar.
- 2) *Output* dari kegiatan belajar mengajar dipilih khusus. Masing-masing model pembelajaran memilih tujuan yang bersifat khusus dari output belajar warga belajar dapat berupa unjuk kerja yang dianalisis agar tujuan belajarnya tercapai.
- 3) Memilih lingkungan belajar secara khusus agar warga belajar dapat fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 4) Tolak ukur keberhasilan, yaitu memvisualisasikan dan menerangkan hasil belajar seperti adanya perubahan tingkah laku pada warga belajar setelah mengikuti pembelajaran sampai selesai.
- 5) Komunikasi dengan lingkungan. Setiap model pembelajaran akan mengimplementasikan warga belajarnya untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Model pembelajaran mempunyai makna luas dari pendekatan, teknik, metode, dan strategi. Sehingga pembelajaran dapat dikatakan menggunakan model pembelajaran jika memuat empat karakter khusus, diantaranya pemikiran rasional dan logis, prinsip pemikiran mengenai bagaimana warga belajar dapat belajar, akhlak dan budi pekerti yang baik diperlukan untuk model pembelajaran agar bisa diterapkan dengan baik, serta lingkungan belajar baik guna mewujudkan tujuan pembelajaran (Nurma, 2021 hlm. 15-16).

Menurut Eni Fariyatul dan Nurdyansyah (2016, hlm. 25) ciri-ciri model pembelajaran yaitu pertama memiliki misi pendidikan, misalnya model berpikir induktif disusun agar dapat mengasah berpikir induktif. Kedua, menjadi acuan dalam memperbaiki kegiatan belajar. Ketiga, memiliki pedoman praktis diantaranya deretan langkah pembelajaran, landasan reaksi, sistem sosial, serta sistem yang mendukung. Keempat, mempunyai outcome sebagai akibat dari menerapkan model pembelajaran diantaranya hasil belajar yang dapat dinilai atau

dapat disebut sebagai efek dari pembelajaran dan hasil belajar jangka panjang yang dapat disebut sebagai dampak pengiring. Kelima, melaksanakan persiapan dalam mengajar atau desain instruksional berdasarkan pemilihan model pembelajaran.

2.1.1.3 Fungsi Model Pembelajaran

Menurut Moh. Yasyakur dalam Nurma (2021, hlm. 17) manfaat model pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Model pembelajaran berfungsi sebagai prinsip pendidik untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar.
- 2) Tolak ukur dalam menilai bagi supervisi sekolah dalam proses terlaksananya pembelajaran pada satuan lembaga pendidikan.
- 3) Memudahkan warga belajar dalam mendapatkan wawasan dan keahlian secara sistematis, yaitu mengenai wawasan dan keahlian bagaimana melaksanakan sesuatu.
- 4) Mewujudkan pembelajaran yang kondusif, efisien, dan efektif.
- 5) Memudahkan pendidik dalam kegiatan belajar mengajar agar lebih kreatif dan inovatif.
- 6) Warga belajar tidak akan mudah bosan.
- 7) Mempermudah warga belajar dalam mempelajari materi pembelajaran.
- 8) Dapat memperbaiki kegiatan belajar mengajar.

2.1.1.4 Jenis-Jenis Model Pembelajaran

1) Model Pembelajaran Kontekstual

Menurut Nurhadi (2002) dalam Nurdyansyah (2016, hlm. 36) mendefinisikan pembelajaran kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah desain pembelajaran yang mempermudah pendidik dalam menghubungkan materi pembelajaran dengan kondisi realita warga belajar dan dapat mendukung ikatan antara wawasan yang diperoleh atau dimilikinya dengan mengaplikasikannya di kehidupan sehari-hari sebagai anggota keluarga maupun warga masyarakat. Sedangkan menurut Sanjaya (2006) CTL ialah pendekatan pembelajaran yang menitikberatkan pada tahapan partisipasi aktif warga belajar dalam menemukan materi dan mengkorelasikan dengan kehidupan sehari-hari sehingga mendukung warga belajar untuk mengimplementasikan dalam kehidupan.

Menurut Bando (2008) mendefinisikan CTL sebagai tahapan pembelajaran holistik dengan tujuan mempermudah warga belajar dalam mendefinisikan materi pembelajaran dengan mengaitkan kehidupan seperti ranah pribadi, sosial, dan kultural. Sehingga warga belajar mempunyai wawasan dan keahlian bersifat dinamis dan fleksibel untuk mengkonstruksi pemahamannya sendiri secara aktif. CTL adalah pembelajaran yang tidak hanya tentang materi ajar, melainkan membantu pendidik dan warga belajar agar dapat mengkorelasikan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Warga belajar mendapatkan peluang untuk melakukan, mencoba, dan mengalami sendiri atau dapat disebut dengan *learning to do* sehingga pembelajaran lebih aplikatif dan bermakna serta menyenangkan. Diperkuat dengan pernyataan Warsiti (2013) CTL menggunakan pedoman belajar bermakna yang mementingkan proses belajar, sehingga warga belajar termotivasi dalam menemukan wawasan sendiri dan tidak hanya mendapatkan pengetahuan yang diberikan oleh pendidik. Tahapan pembelajaran dilaksanakan secara alami berupa kegiatan warga belajar bekerja dan mengalami, bukan mentransfer wawasan dari pendidik ke warga belajar, serta pembelajaran lebih diutamakan dibandingkan dengan hasil.

2) Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Slavin (2007) dalam Nurdyansyah (2016, hlm. 52) mendefinisikan pembelajaran kooperatif melibatkan warga belajar untuk berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok, adanya pertukaran ide dalam suasana nyaman sesuai dengan falsafah konstruktivisme. Selain itu, menurut Rusman (2010: 134) mendefinisikan bahwa pembelajaran kooperatif sebagai proses interaksi antara pendidik dan warga belajar, baik interaksi secara langsung (tatap muka) maupun secara tidak langsung (menggunakan berbagai media pembelajaran). Pembelajaran kooperatif adalah cara belajar warga belajar dalam bentuk kelompok yang biasanya terdiri dari empat sampai enam orang.

Menurut Sanjaya (2006) pembelajaran kooperatif dapat di terapkan oleh pendidik apabila pendidik ingin menitikberatkan pentingnya usaha bersama, tutor memberlakukan perolehan hasil belajar yang sama rata, tutor menempatkan diri sebagai teman sebaya, tutor menyamaratakan ikut serta warga belajar, dan tutor

memperbolehkan keterampilan warga belajar untuk memecahkan masalah. Bagian inti pada strategi pembelajaran kooperatif yaitu warga belajar, prosedur main secara berkelompok, usaha belajar, dan kompetensi yang harus dipenuhi oleh kelompok. Menurut Rusman (2010) terdapat empat karakter ciri khas model pembelajaran kooperatif yaitu pertama pembelajaran secara kelompok. Kedua, sesuai dengan manajemen kooperatif memiliki fungsi manajemen sebagai perencanaan, organisasi, dan sebagai kontrol. Ketiga, kemauan bekerja sama dalam konteks pembelajaran kooperatif. Keempat, keterampilan bekerja sama.

3) Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Pembelajaran berbasis masalah telah dikenal sejak zaman John Dewey. Menurut John Dewey (dalam Nurdyansyah, 2016 hlm. 82) mengemukakan pembelajaran berbasis masalah merupakan komunikasi antara stimulus dengan respon dan hubungan antara dua arah belajar serta lingkungan. Warga belajar memperoleh pengalaman dari lingkungan, pengalaman tersebut akan dijadikan bahan dan materi agar memperoleh pengertian serta dapat dijadikan pedoman dan tujuan belajarnya. Menurut Mustaji (2005) pembelajaran berbasis masalah ialah kegiatan pembelajaran yang berpusat (tema, unit, dan isi menjadi tujuan utama dalam pembelajaran) pada masalah.

Pembelajaran berbasis masalah dapat diterapkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai seperti berkenaan dengan penguasaan isi pengetahuan bersifat multi disipliner, penguasaan keterampilan proses dan disiplin heuristik, belajar kemampuan dalam memecahkan permasalahan, belajar kemampuan kolaboratif, dan belajar keterampilan kehidupan secara lebih luas. Apabila tujuan pembelajaran berbasis masalah lebih luas, maka permasalahan pun menjadi kompleks dan prosesnya memerlukan waktu yang lebih panjang. Jenis pembelajaran berbasis masalah yang akan dimasukkan dalam kurikulum harus menyesuaikan dengan profil dan kematangan warga belajar, pengalaman, kurikulum bersifat fleksibel, tuntutan evaluasi, waktu, dan sumber yang ada. Dalam pembelajaran berbasis masalah keterampilan berpikir warga belajar akan dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok secara sistematis, sehingga warga belajar dapat memberdayakan,

mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan (Nurdyansyah, 2016 hlm.88).

4) Model Pembelajaran *E-learning*

Kata *e-learning* mengandung dua makna yaitu E sebagai elektronik dan learning adalah belajar atau pembelajaran. Secara sederhana *e-learning* adalah proses belajar yang memanfaatkan teknologi digital. Menurut Dong (dalam Nuke L. Chusna, 2019) mendefinisikan *e-learning* sebagai proses kegiatan belajar menggunakan metode pendekatan *asynchronous* melalui media elektronik yang memperoleh bahan ajar sesuai dengan kebutuhan. Pembelajaran dapat dilakukan secara *synchronous* dan *asynchronous*, *synchronous* adalah proses belajar secara bersama dan di waktu yang bersamaan antara pendidik dan warga belajarnya secara tatap muka ataupun virtual. Sedangkan *asynchronous* kebalikannya, yaitu proses pembelajaran dilakukan di waktu yang berbeda antara pendidik dan warga belajar.

Rosenberg (2001) dalam Nurdyansyah (2016, hlm. 129) menitikberatkan *e-learning* pada penggunaan internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan wawasan dan keterampilan warga belajar. Kemudian, mengkategorikan *e-learning* dalam tiga kriteria dasar yaitu pertama *e-learning* bersifat jaringan yang dapat memperbaiki secara cepat, menyimpan atau memunculkan kembali, memberi dan sharing pembelajaran serta informasi. Kriteria tersebut dianggap penting oleh Rosenberg sehingga disebut sebagai persyaratan absolute. Kedua, *e-learning* dikirim kepada pengguna atau warga belajar melalui teknologi komputer dengan menggunakan standar teknologi internet. Ketiga, *e-learning* berfokus pada pandangan pembelajaran luas dan solusi pembelajaran yang mengungguli paradigma pembelajaran konvensional.

E-learning telah dimulai pada tahun 1970-an, istilah yang digunakan untuk menyampaikan pendapat mengenai pembelajaran elektronik yaitu seperti *online learning*, *internet enabled learning*, *virtual learning*, atau *web-based learning*. Penerapan media *e-learning* yang dapat diterapkan oleh pendidik mengarah pada penggunaan perangkat komputer atau digital, menggunakan aplikasi berbasis web atau media *online* seperti *Google Form*, *Google Classroom*, *WahatsApp*, *YouTube*. Kemudian harus menstimulus warga belajar untuk aktif dalam pembelajaran,

membangun jati diri warga belajar yang percaya diri dalam mengikuti dan memahami pembelajaran modern, serta melakukan terobosan baru dalam teknologi (Asfiati, 2020) dalam Hefni (2022, hlm. 22).

Dari beberapa definisi di atas kesimpulan mengenai *e-learning* adalah sebuah tahapan dalam kegiatan belajar mengajar yang dalam pelaksanaannya menyertakan penggunaan peralatan elektronika untuk mewujudkan, membantu perkembangan, menyampaikan, mengevaluasi, dan membantu kegiatan pembelajaran. *E-learning* menjadikan warga belajar sebagai pusat pembelajarannya atau *student center*.

Menurut Nasution (2020, hlm. 31-32) model pembelajaran *e-learning* diantaranya sebagai berikut.

a. *Synchronous learning*

Model ini adalah model pembelajaran *e-learning* yang menggunakan perangkat *live streaming* seperti *video streaming*, *online chatting* dan sebagainya yang memungkinkan pendidik dapat berkomunikasi secara langsung dengan para warga belajar seperti halnya pembelajaran konvensional, hanya saja ini dilakukan secara *online*. Sebutan lain yang sama yaitu seperti *webinar* (*web seminar*), dan *instructor led training*. Menurut Divayana (2020) dalam Mahsun (2021, hlm. 128-129) model pembelajaran *synchronous* adalah dimana pendidik melakukan kegiatan pembelajaran dengan warga belajar di waktu yang bersamaan sehingga pembelajaran berpusat pada pendidik.

b. *Asynchronous learning*

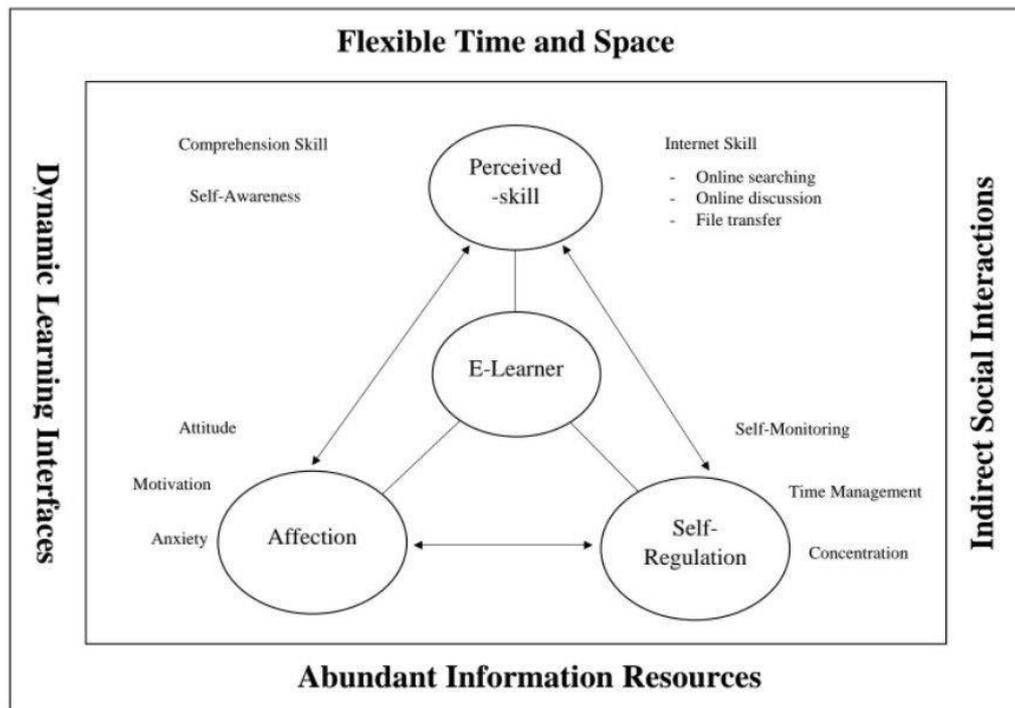
Asynchronous learning adalah model pembelajaran *e-learning* yang menggunakan perangkat *Learning Management System (LMS)*, dimana warga belajar dapat mengakses bahan ajar secara mandiri tanpa harus tatap muka atau berkomunikasi secara langsung dengan pendidik. Menurut Divayana (2020) dalam Mahsun (2021, hlm. 128-129) model pembelajaran *asynchronous* adalah pendidik melakukan pembelajaran dengan warga belajar dalam waktu yang tidak bersamaan. Pendidik memberikan materi pembelajaran kepada warga belajar yang dapat diakses dimana saja dan kapan pun. *Asynchronous learning* dapat berupa konten, forum diskusi, tugas, kuis, dan sebagainya. Contoh dari LMS adalah aplikasi

pembelajaran seperti *Google Classroom*, *Edmodo*, *Moodle*, dan aplikasi pembelajaran lainnya.

c. *Blended learning*

Model ini adalah model pembelajaran *e-learning* yang menggabungkan kegiatan pembelajaran *online* melalui LMS dan pembelajaran secara langsung atau tatap muka (konvensional). Menurut Moebs dan Weilbelzahl dalam Husamah (2014, hlm. 12) *blended learning* merupakan gabungan antara *online* dan *face to face* dalam kegiatan pembelajaran. *Blended learning* juga dikenal dengan istilah *hybrid course* yaitu *hybrid* yang artinya campuran dan *course* adalah mata pelajaran.

Menurut Meng-Jung Tsai (2009, hlm. 40) definisi model *e-learning* menunjukkan kegiatan dan proses melalui individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap dengan menggunakan berbagai alat digital. Berdasarkan hasil penelitiannya contoh dari model *e-learning* adalah mencakup mencari informasi di internet, membaca artikel *online*, berpartisipasi dalam diskusi *online*, mengikuti kursus *online* jarak jauh, dan ataupun mendiskusikan pekerjaan rumah dengan teman lainnya melalui email. Berikut gambar model strategi *e-learning*.



Gambar 2.1 Model Strategi *E-learning*

(Sumber: Meng-Jung Tsai, 2009 hlm.41)

Gambar di atas menjelaskan bahwa terdapat simbol persegi panjang yang memiliki arti keempat sisinya mewakili yang ada di dalam *e-learning* seperti waktu dan ruang yang fleksibel (*flexible time and space*), interaksi sosial secara tidak langsung (*indirect social interactions*), sumber informasi yang luas atau melimpah (*abundant information resource*), dan antarmuka pembelajaran yang dinamis (*dynamic learning interface*). Kemudian, ketiga lingkaran disekitarnya mewakili tiga domain strategi *e-learning* dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Meng-Jung Tsai pada 14 mahasiswa. Setiap warga belajar secara aktif dapat mengontrol strategi domain tersebut untuk berinteraksi dengan lingkungan atau yang ada di dalam *e-learning*. Terdapat tiga sisi yang menghubungkan simpul pusat (*e-learner*) dengan tiga simpul lainnya (*preceived-skill, affection, and self-regulation*). Terakhir, terdapat simbol panah dua arah diantara setiap simpul atau lingkaran yang artinya panah dua arah tersebut menunjukkan adanya interaksi antara tiga simpul atau lingkaran tersebut.

2.1.2 Pembelajaran *E-learning*

2.1.2.1 Karakteristik Pembelajaran *E-learning*

Menurut Deni Kurniawan (2015, hlm. 264) *e-learning* memiliki karakteristik yang dapat membedakan dengan pembelajaran secara konvensional yaitu sebagai berikut.

- 1) *Interactivity*, artinya warga belajar dapat melakukan komunikasi baik secara diskusi langsung ataupun melalui chatting. Melalui *e-learning* warga belajar akan lebih interaktif karena biasanya dalam *e-learning* warga belajar memiliki kesempatan lebih banyak untuk diskusi atau bertanya. Berbeda dengan pembelajaran secara konvensional yang biasanya kesempatan warga belajar untuk berdiskusi sedikit karena terbatas dengan waktu dan mayoritas warga belajar bertanya dilakukan oleh yang cepat tanggap dan berani. Sedangkan dalam *e-learning* semua warga belajar memiliki kesempatan yang sama.
- 2) *Independency*, yaitu adanya fleksibilitas waktu, tempat, pendidik, dan bahan ajar sehingga warga belajar menjadi pusat pembelajaran (*student center*).
- 3) *Accessibility*, yaitu sumber belajar akan menjadi lebih mudah diperoleh melalui pendistribusian di jaringan internet dengan adanya akses lebih luas dibandingkan dengan pendistribusian sumber belajar pada pembelajaran konvensional.
- 4) *Enrichment*, yaitu adanya penggunaan perangkat teknologi sebagai implementasi dalam menyampaikan pembelajaran seperti video streaming, simulasi, dan animasi.

Adapun menurut Nursalam dalam Marzuqi Agung Prasetya (2015, hlm. 331-332) karakteristik pembelajaran *e-learning* diantaranya yaitu pertama memanfaatkan jasa teknologi elektronik. Kedua, memanfaatkan kelebihan komputer (media digital dan komputer networks). Ketiga, menggunakan bahan ajar secara mandiri atau *self learning materials* selanjutnya disimpan di komputer sehingga dapat diakses oleh pendidik dan warga belajar kapan saja dan di mana saja. Keempat, memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil belajar, dan

hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer.

2.1.2.2 Metode Pembelajaran *E-learning*

Menurut E. Pollard dan Hillage (2001, hlm. 21-27) dalam Nasution (2020, hlm. 37-38) pembelajaran *e-learning* dapat menggunakan metode pembelajaran berikut.

1) *Self Paced Learning*

Yaitu metode pembelajaran *e-learning* yang memungkinkan penggunaanya dapat belajar secara mandiri melalui konten dan LMS yang telah disediakan. Dalam metode pembelajaran ini kehadiran tutor tidak diperlukan karena kegiatan pembelajaran mulai dari pembukaan, akses modul, hingga evaluasi berada dalam satu paket.

2) *Mobile Learning*

Metode pembelajaran *mobile learning* yaitu menerapkan keunggulan teknologi *mobile* dan dapat diakses *mobile* seperti *handphone* ataupun perangkat *mobile* lainnya.

3) *Social Learning*

Metode pembelajaran *social learning* dalam proses kegiatan pembelajarannya menitikberatkan pada interaksi sosial.

4) *Game based learning*

Metode pembelajaran ini bersifat permainan, sehingga penggunaanya tidak merasakan sedang belajar secara formal melainkan seperti permainan yang menyenangkan.

2.1.2.3 Manfaat Pembelajaran *E-learning*

Saat ini *e-learning* sering digunakan khususnya oleh lembaga pendidikan karena dianggap lebih memudahkan warga belajar untu mendapatkan hasil yang baik. Berikut manfaat *e-learning* menurut K. Wolf (1996:10) dalam Ratna Tiharita (2013, hlm. 87-88).

- 1) Meningkatkan interaksi pembelajaran antara warga belajar dengan pendidik.

- 2) Terjadinya interaksi pembelajaran di mana dan kapan saja (*time and place flexibility*). *E-learning* dapat diakses oleh warga belajar melalui internet sehingga dapat berinteraksi dengan sumber belajar dimana dan kapan pun. Sama halnya dengan penyerahan tugas, warga belajar dapat menyerahkan tugas sesuai dengan tenggat waktu yang telah ditentukan. Tidak perlu membuat janji temu terlebih dahulu dengan pendidik. Warga belajar tidak terikat ketat dengan waktu dan tempat penyelenggaraan kegiatan pembelajaran sebagaimana pada pendidikan konvensional.
- 3) Menjangkau warga belajar dalam cakupan luas. Karena memiliki fleksibilitas waktu dan tempat, maka jumlah warga belajar dapat dijangkau secara luas.
- 4) Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran. Fasilitas teknologi yang terus berkembang membantu dalam mempermudah pengembangan bahan ajar *e-learning*. Serta penyempurnaan atau pemutakhiran bahan ajar sesuai dengan tuntutan perkembangan materi dapat dilakukan secara periodik. Penyempurnaan metode penyajian materi dapat juga dilakukan melalui *feedback* dari warga belajar maupun hasil penilaian tutor.

Selain itu, manfaat lainnya dari *e-learning* yaitu dapat menunjang proses pembelajaran, warga belajar lebih mudah mengakses materi pembelajaran. Kemudian dapat menghemat biaya pembelajaran sebab pembelajaran dilakukan secara *online* sehingga meminimalisis biaya tambahan lainnya yang diperlukan seperti pada pembelajaran konvensional. Adapun tujuan dari pembelajaran *e-learning* ini adalah memberikan pengalaman belajar kepada warga belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat belajar, menciptakan situasi belajar yang menyenangkan, menjadikan belajar lebih efektif dan berkesan, membuka peluang belajar dimana saja dan kapan saja, serta meningkatkan kemampuan belajar mandiri.

2.1.2.4 Fungsi Pembelajaran *E-learning*

Adapun fungsi dari *e-learning* menurut Siahaan (2002) dalam Nuke (2019, hlm 115)

- 1) Suplemen atau tambahan, yaitu warga belajar memiliki kebebasan memilih apakah akan memanfaatkan materi *e-learning* atau tidak. Warga belajar tidak diwajibkan untuk mengakses materi *e-learning* yang sifatnya opsional, bagi warga belajar yang mengaksesnya atau memanfaatkannya tentu memiliki tambahan wawasan.
- 2) Komplemen atau pelengkap, yaitu materi pembelajaran diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima oleh warga belajar. Fungsi sebagai komplemen berarti dapat dikatakan materi *e-learning* dijadikan materi *reinforcement* atau pengayaan/remedial dalam kegiatan pembelajaran secara konvensional. *E-learning* dikatakan sebagai pengayaan apabila warga belajar mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran yang disampaikan oleh tutor secara konvensional.
- 3) Substitusi atau pengganti. Tujuannya supaya warga belajar dapat fleksibel mengelola kegiatan pembelajarannya sesuai dengan waktu dan aktivitas sehari-hari.

2.1.2.5 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *E-learning*

- 1) Kelebihan pembelajaran *e-learning* menurut Nurdyansyah (2016, hlm. 133-134) diantaranya sebagai berikut.
 - a. Menyediakan fasilitas *e-moderating*, yaitu warga belajar dan pendidik dapat berkomunikasi secara fleksibel yang difasilitasi oleh internet.
 - b. Pendidik dan warga belajar saling memberikan penilaian apakah bahan ajar telah dipelajari atau belum.
 - c. Warga belajar dapat belajar kembali atau *re-review* materi pembelajaran.
 - d. Melalui internet warga belajar dapat memperoleh informasi tambahan mengenai mata pelajaran.

- e. Untuk menambah wawasan lebih luas warga belajar dan pendidik dapat melakukan diskusi melalui forum diskusi yang disediakan oleh internet.
- f. Warga belajar menjadi aktif dan mandiri.
- g. Mempermudah proses belajar bagi warga belajar yang tempat tinggalnya jauh dari sekolah.

Selain itu, menurut Nasution (2020, hlm. 66) kelebihan dari *e-learning* yaitu setiap orang dapat belajar tanpa adanya batas waktu dan tempat, pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan langkah diri sendiri karena pembelajaran berbasis web membuat pembelajaran bersifat individu. Kemudian memiliki keterampilan untuk membuat tautan (*link*), berpotensi sebagai sumber belajar bagi pembelajaran yang tidak memiliki cukup waktu belajar, dapat mendorong warga belajar untuk lebih aktif dan mandiri, serta isi dari materi dapat di *update* dengan mudah. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan dari La Hadisi dan Wa Muna (2015, hlm 130) yaitu kelebihan *e-learning* dapat dilihat dari segi fleksibilitas waktu, tempat, kecepatan pembelajaran, dan efektivitas pengajaran.

- 2) Menurut Deni Kurniawan (2015, hlm. 352) kekurangan pembelajaran *e-learning* yaitu sebagai berikut.
 - a. Kurangnya interaksi antara pendidik dan warga belajar atau antar sesama warga belajar itu sendiri.
 - b. Cenderung mengabaikan aspek akademil atau aspek sosial dan mendorong aspek bisnis atau komersil.
 - c. Proses pembelajaran cenderung ke arah pelatihan.
 - d. Pendidik dituntut untuk mengetahui bagaimana cara menggunakan aplikasi informasi dan komunikasi.
 - e. Kegagalan dapat terjadi pada warga belajar yang memiliki motivasi kurang dalam pembelajaran.
 - f. Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet yang memadai.
 - g. Tidak semua orang memiliki keterampilan mengoperasikan komputer dan hal ini dapat menjadi penghambat dalam proses pembelajaran.

Menurut Ade Kusmana (2011, hlm 43) pendidik atau tutor dan warga belajar harus memahami 9 prinsip integrasi TIK dalam pembelajaran diantaranya 1) Aktif, yaitu warga belajar dapat aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. 2) Konstruktif, warga belajar dapat mengusulkan dan menggabungkan ide-ide ke dalam pengetahuan agar memahami materi pembelajaran. 3) Kolaboratif, warga belajar dapat belajar secara berkelompok atau bekerja sama, berbagi ide, saran, pengalaman, dan memberi masukan satu sama lain. 4) Antusias, warga belajar secara aktif dan antusias dalam berusaha untuk mencapai tujuan yang diinginkan. 5) Dialogis, memungkinkan adanya proses belajar secara inheren yaitu suatu proses sosial dan dialogis sehingga warga belajar dapat memperoleh benefit dari proses komunikasi tersebut baik di dalam sekolah ataupun luar sekolah. 6) Kontekstual, situasi belajar mengarah pada proses belajar yang bermakna seperti melalui pendekatan pembelajaran berbasis masalah. 7) Reflektif, warga belajar dapat menyadari apa yang telah dipelajari dan mengimplementasikannya. 8) Multisensori, proses pembelajaran dapat disampaikan melalui media pembelajaran seperti audio, visual, ataupun kinestetik. 9) *High order thinking skill training*.

2.1.2.6 Komponen Pembelajaran *E-learning*

Menurut Sutiyono (2013) dalam Nasution (2020, hlm 21) ada tiga komponen dalam *e-learning* yaitu sebagai berikut.

1) Infrastruktur *E-learning*

Infrastruktur *e-learning* seperti *personal computer* (CP), jaringan komputer, internet, dan perlengkapan multimedia.

2) Sistem dan Aplikasi *E-learning*

Yaitu sistem perangkat lunak yang dapat memvirtualisasikan dan mengatur manajemen kelas serta pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian, ujian, serta segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar.

3) Konten *E-learning*

Konten *e-learning* dapat berupa *multimedia based content* (konten berbentuk multimedia interaktif) atau *text based content* (konten berbentuk teks) seperti buku atau modul.

2.1.2.7 Strategi Penerapan *E-learning*

Menurut Koswara (2005, hlm. 278-279) ada beberapa strategi yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran secara elektronik atau *e-learning* yaitu sebagai berikut.

1) *Learning By Doing*

Yaitu belajar dengan melakukan apa yang akan dipelajari. Proses pembelajaran dapat dilakukan dengan praktik agar menambah pengetahuan dan pengalaman.

2) *Incidental Learning*

Yaitu mempelajari sesuatu secara tidak langsung. Karena tidak semua hal dapat menarik untuk dipelajari, sehingga dengan strategi ini warga belajar dapat mempelajari sesuatu melalui hal lain yang lebih menarik dan secara tidak langsung mendapatkan informasi. Seperti mempelajari geografi dengan cara melakukan perjalanan ke daerah-daerah wisata.

3) *Learning By Reflection*

Yaitu mempelajari sesuatu dengan mengembangkan ide tentang subjek yang akan dipelajari. Menurut Nyayu Khodijah (2011, hlm. 184) yang dimaksud dengan *learning by reflection* adalah strategi atau pendekatan pembelajaran yang melibatkan proses refleksi warga belajar mengenai apa yang dipelajari, dipahami, dipikirkan, dan termasuk apa yang akan dilakukan kemudian.

4) *Case Based Learning*

Mempelajari sesuatu berbasis kasus-kasus telah terjadi mengenai subjek yang akan dipelajari. Strategi ini bergantung pada narasumber dan kasus-kasus yang dapat dikumpulkan berkaitan dengan materi. Warga belajar dapat mempelajari suatu materi berbasis kasus dari informasi yang telah dikumpulkan.

5) *Learning By Exploring*

Mempelajari sesuatu hal melalui eksplorasi mengenai subjek yang akan dipelajari. Warga belajar dituntut untuk memahami materi dengan cara melakukan eksplorasi mandiri. Aplikasi harus menyediakan informasi

yang cukup untuk mengakomodasi eksplorasi warga belajar. Warga belajar diposisikan sebagai seseorang yang harus mencapai tujuan atau sasaran dan aplikasi menyediakan fasilitas yang diperlukan. Warga belajar kemudian menyusun strategi mandiri untuk mencapai tujuan tersebut.

Selain itu, ada beberapa strategi yang diperlukan tutor dalam melaksanakan *e-learning* diantaranya mengerti mengenai *e-learning*, mengidentifikasi karakteristik warga belajar, mendesain dan mengembangkan bahan ajar interaktif sesuai dengan perkembangan teknologi baru, mengadaptasi strategi mengajar dalam menyampaikan materi, mengorganisir materi dengan mudah untuk dipelajari, melakukan training dan praktik, ikut serta dalam perencanaan, pengembangan, dan mengambil keputusan, serta mengevaluasi pembelajaran, *attitude*, dan tanggapan warga belajar.

2.1.3 Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat

Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat yang kini dikenal dengan sebutan PKBM adalah salah satu lembaga pendidikan yang lahir berdasarkan pemikiran mengenai kesadaran pentingnya peran masyarakat dalam proses pembangunan pendidikan nonformal. Oleh karena itu, adanya PKBM di lingkungan masyarakat diharapkan mampu menjadi tulang punggung bagi terjadinya proses pembangunan melalui pemberdayaan potensi-potensi yang ada di masyarakat. Menurut UNESCO (1998) menyebutkan bahwa PKBM merupakan sebuah lembaga pendidikan yang diselenggarakan di luar sistem pendidikan formal diarahkan untuk masyarakat pedesaan dan perkotaan dengan dikelola oleh masyarakat itu sendiri dan memberikan kesempatan kepada mereka untuk mengembangkan berbagai model pembelajaran dengan tujuan mengembangkan kemampuan serta keterampilan masyarakat agar mampu meningkatkan kualitas hidupnya.

Sihombing (1999) dalam Mustofa Kamil (2011, hlm. 85) juga mendefinisikan PKBM sebagai basis pendidikan masyarakat yang dikelola secara profesional oleh LSM atau organisasi kemasyarakatan lainnya, sehingga memudahkan masyarakat dalam menjalin komunikasi dengan PKBM dan meminta informasi mengenai berbagai program PKBM, persyaratannya, dan jadwal

pelaksanaannya. PKBM sebagai salah satu mitra kerja pemerintah dalam mencerdaskan kehidupan bangsa melalui program-program pendidikan nonformal diharapkan mampu menumbuhkan masyarakat belajar (*learning society*) sehingga nantinya masyarakat dapat meningkatkan kemandirian dan inovatif dalam mencari informasi-informasi agar kehidupannya meningkat. Ketika pendidikan nonformal menjadi strategi dalam pengembangan dan pembangunan masyarakat, maka PKBM menjadi salah satu wadah dalam mewujudkan program-program pendidikan dan keterampilan yang terpadu dengan kehidupan serta kebutuhan masyarakat.

PKBM memiliki tujuan diantaranya yaitu memberdayakan masyarakat agar mampu mandiri, meningkatkan kualitas hidup masyarakat baik dari aspek sosial maupun ekonomi, dan meningkatkan kepekaan terhadap masalah-masalah yang terjadi di lingkungannya sehingga mampu memecahkan permasalahan tersebut. Menurut Sihombing (1999) dalam Mustofa Kamil (2011, hlm. 87) tujuan PKBM yaitu untuk menggali, menumbuhkan, mengembangkan, dan memanfaatkan seluruh potensi yang ada di masyarakat untuk sebesar-besarnya pemberdayaan masyarakat itu sendiri.

2.1.3.1 Fungsi PKBM

PKBM dalam membangun dan mengembangkan program pembelajarannya secara ideal harus mampu memadukan unsur keilmuan dan wirausaha. Unsur keilmuan diharapkan mampu menambah pengetahuan warga belajar dan unsur wirausaha diharapkan dapat membentuk jiwa entrepreneur. Melalui kedua unsur tersebut diharapkan pada saat terjun ke masyarakat warga belajar tidak hanya mempunyai kemampuan secara akademik tetapi mempunyai kemampuan juga dalam melihat berbagai kemungkinan atau peluang yang ada dan terjadi di masyarakat sesuai dengan kompetensinya.

Berdasarkan pada peran ideal PKBM memiliki beberapa fungsi yang dapat dijadikan sebagai pedoman, dimana fungsi-fungsi tersebut saling berhubungan secara terpadu dan merupakan karakteristik dasar yang menjadi acuan pengembangan kelembagaan PKBM sebagai wadah pembelajaran masyarakat. (Mustofa Kamil, 2011 hlm. 89).

- 1) Tempat masyarakat belajar (*learning society*), PKBM adalah tempat masyarakat memperoleh ilmu pengetahuan dan berbagai keterampilan fungsionalnya sesuai dengan kebutuhannya sehingga masyarakat dapat berdaya dalam meningkatkan kualitas hidup dan kehidupannya.
- 2) Tempat tukar belajar (*learning exchange*), PKBM memiliki fungsi sebagai tempat pertukaran berbagai informasi atau pengalaman, keterampilan, dan pengetahuan antar warga belajar sehingga warga belajar yang satu dengan yang lainnya dapat saling mengisi. Oleh karena itu, setiap warga belajar memungkinkan dapat berperan sebagai sumber belajar bagi warga belajar atau masyarakat lainnya.
- 3) Pusat informasi atau Taman Bacaan Masyarakat (TBM), PKBM dapat dijadikan sebagai tempat menyimpan berbagai informasi pengetahuan dan keterampilan secara aman yang kemudian disalurkan kepada seluruh masyarakat atau warga belajar yang membutuhkan. Selain itu, pengelola, tutor, dan warga belajar dituntut untuk mengembangkan berbagai pengetahuan dan keterampilan secara inovatif melalui pengkajian dan pencarian berbagai informasi baru (mutakhir) baik dalam segi model pembelajaran maupun model pembangunan masyarakat lainnya sehingga fungsi PKBM sebagai TBM menjadi lebih bermakna karena masyarakat dapat memperoleh berbagai informasi baru.
- 4) Sentra pertemuan berbagai lapisan masyarakat, PKBM berfungsi sebagai tempat berkumpulnya seluruh komponen masyarakat seperti tokoh masyarakat, organisasi masyarakat, aparat pemerintah, pengusaha, LSM, dan lain-lain dalam berbagai bidang sesuai dengan kepentingan, masalah, kebutuhan masyarakat, dan selaras dengan asas serta prinsip belajar masyarakat atau pengembangan pendidikan dan pembelajaran sepanjang hayat (*life long learning and life long education*).
- 5) Pusat penelitian masyarakat (*community research centre*), PKBM berfungsi sebagai tempat menggali, mengkaji, dan menelaah atau menganalisa berbagai masalah dalam bidang pendidikan nonformal dan keterampilan baik yang berkaitan dengan program yang dikembangkan di PKBM maupun

berkaitan dengan program lainnya yang sejalan dengan asas dan tujuan PKBM.

2.1.4 Pendidikan Kesetaraan

Pendidikan kesetaraan adalah pendidikan nonformal yang merupakan salah satu program yang ada di PKBM. Menurut Irfan (2019) program pendidikan kesetaraan adalah program pendidikan yang setara dengan pendidikan formal yang mewajibkan warga belajar menempuh pendidikan mulai dari SD, SMP, dan SMA dimana dalam pendidikan nonformal setara dengan pendidikan kesetaraan namun yang membedakannya adalah nama dan satuan lembaganya, pendidikan melalui jalur nonformal juga dapat dilaksanakan secara terstruktur serta berjenjang seperti pada pendidikan formal. Pendidikan kesetaraan dalam pendidikan nonformal mencakup paket B setara dengan SD/MI, paket B setara dengan SMP/MTs, dan paket C setara dengan SMA/MA. Pendidikan kesetaraan dapat dianggap sebagai pengganti dari pendidikan formal dimana masyarakat yang tidak mendapatkan kesempatan untuk memperoleh pendidikan melalui jalur formal, oleh karena itu warga belajar di kesetaraan mayoritas orang dewasa.

Pembelajaran dalam pendidikan kesetaraan sama halnya dengan yang ada di pendidikan formal dimana terdapat tahapan pembelajaran mulai dari persiapan, pelaksanaan hingga evaluasi.

1) Perencanaan Pembelajaran

Menurut Kauffman dalam Khoiriah (2019, hlm. 20) menjelaskan bahwa perencanaan adalah proses menentukan tujuan yang ingin dicapai dan menentukan jalan serta sumber dalam mencapai tujuan tersebut secara efektif dan efisien. Dalam perencanaan ini biasanya tutor akan mempersiapkan RPP yang didalamnya sudah termuat tujuan pembelajaran, materi yang akan disampaikan, sumber belajar, metode pembelajaran yang akan digunakan, dan evaluasi yang akan diberikan sebagai alat ukur dalam menilai pemahaman warga belajar.

2) Pelaksanaan Pembelajaran

Menurut Rohani dalam Khoiriah (2019, hlm. 26) pelaksanaan pembelajaran merupakan proses realisasi dari perencanaan untuk mencapai tujuan

pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran dalam *e-learning* dapat dilaksanakan melalui pembelajaran *synchronous*, *asynchronous*, dan *blended learning*.

3) Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi dapat dikatakan sebagai informasi bagi tutor ataupun warga belajar dalam mengetahui tingkat pencapaian tujuan pembelajaran dan mengetahui pemahaman warga belajar. Seperti yang dijelaskan oleh Agustrian dalam Khoiriah (2019, hlm. 20) evaluasi adalah kegiatan menilai yang dapat dilaksanakan secara sistematis dan terencana untuk mengetahui informasi guna mengambil keputusan. Evaluasi dapat berupa tugas, tugas praktek, dan ujian.

2.1.5 Warga Belajar

Menurut Sinolungan dalam Riska (2013) warga belajar atau peserta didik memiliki definisi yang luas dimana setiap orang yang terikat dengan proses pendidikan sepanjang hayat dan dalam arti yang sempit warga belajar adalah setiap siswa yang belajar di sekolah. Septiani (2015) dalam Dety Ayu Putri (2021, hlm. 65) juga menjelaskan bahwa yang dinamakan warga belajar adalah anggota masyarakat, tidak memiliki batas umur dan memerlukan beberapa jenis pendidikan tertentu, memiliki keinginan untuk belajar serta bersedia membiayai sebagian atau segala kebutuhan belajarnya. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa warga belajar memiliki kewajiban yang harus dipenuhi yaitu menjaga norma pendidikan untuk menjamin pelaksanaan proses dan keberhasilan pendidikan serta ikut menanggung biaya pendidikan kecuali bagi yang dibebaskan dari kewajiban.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

2.2.1 Penelitian yang dilakukan oleh Meng-Jung Tsai tahun 2009 dengan judul "*The Model of Strategic E-learning: Understanding and Evaluating Student E-learning from Metacognitive Perspectives*". Penelitian ini dilaksanakan dengan wawancara mendalam, studi percontohan, dan studi utama digunakan untuk membangun model dan mengembangkan instrumen the

Online Learning Strategies Scale (OLSS). Kerangka model dibangun dan diilustrasikan oleh empat dimensi karakteristik lingkungan *e-learning* serta tiga domain inti (*perceived-skill, affection, and self-regulation*). Hasil dari penelitian ini adalah berdasarkan model tersebut, OLSS akhirnya memuat 20 item dengan validitas dan reliabilitas konstruk yang baik. Instrumen ini menyediakan instrumen diagnostik bagi peneliti *e-learning*, perancang sistem, pengembangan kurikulum, dan instruktur untuk mengevaluasi strategi *e-learning* siswa dalam eksperimen, desain, dan pengembangan mereka. Serta dari penelitian ini menunjukkan bahwa model *e-learning* memiliki karakteristik yang fleksibel dalam waktu dan tempat, interaksi secara tidak langsung, sumber informasi yang luas, dan pembelajaran antarmuka yang dinamis.

- 2.2.2 Penelitian yang dilakukan oleh Daniati, Bambang Ismanto, dan Dwi Iga Luhsasi dengan judul “Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa dengan Penerapan Model Pembelajaran *E-learning* Berbasis *Google Classroom* pada Masa Pandemi Covid-19”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan penerapan dua siklus. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan presentase digunakan untuk mengukur tingkat motivasi mahasiswa dan hasil belajar dilakukan evaluasi setiap akhir pembelajaran. Hasil penelitian tindakan kelas yang diperoleh dengan penerapan *Google Classroom* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Hal ini terbukti dari pelaksanaan tindakan dimulai dari pra tindakan, siklus I, dan siklus II.
- 2.2.3 Penelitian yang dilakukan oleh Nurma Kristiana tahun 2021 dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran *E-learning* di Kelas IV B MI Negeri 3 Banyumas”. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran *e-learning* di kelas IV-B MIN 3 Banyumas telah diwujudkan dengan 4 tahap yaitu perumusan tujuan pembelajaran, perencanaan pembelajaran dengan

membuat silabus dan RPP yang disesuaikan dengan masa darurat Covid-19, pelaksanaan pembelajaran, serta evaluasi pembelajaran.

2.2.4 Penelitian yang dilakukan oleh Wiguna Igi tahun 2021 dengan judul “Model Pembelajaran Daring pada Pendidikan Kesetaraan (Studi pada Program Paket C di SKB Kota Tasikmalaya)”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Hasil dari penelitian ini adalah model pembelajaran daring di SKB Kota Tasikmalaya merupakan alternatif model pembelajaran yang menggunakan media daring. Tutor merancang dan mendesain materi pelajaran efektif dengan memanfaatkan media daring yang tepat sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Pembelajaran daring di SKB Kota Tasikmalaya menggunakan model pembelajaran project based learning melalui media pembelajaran *WhatsApp*, *Zoom*, *Google Classroom*, dan *YouTube*.

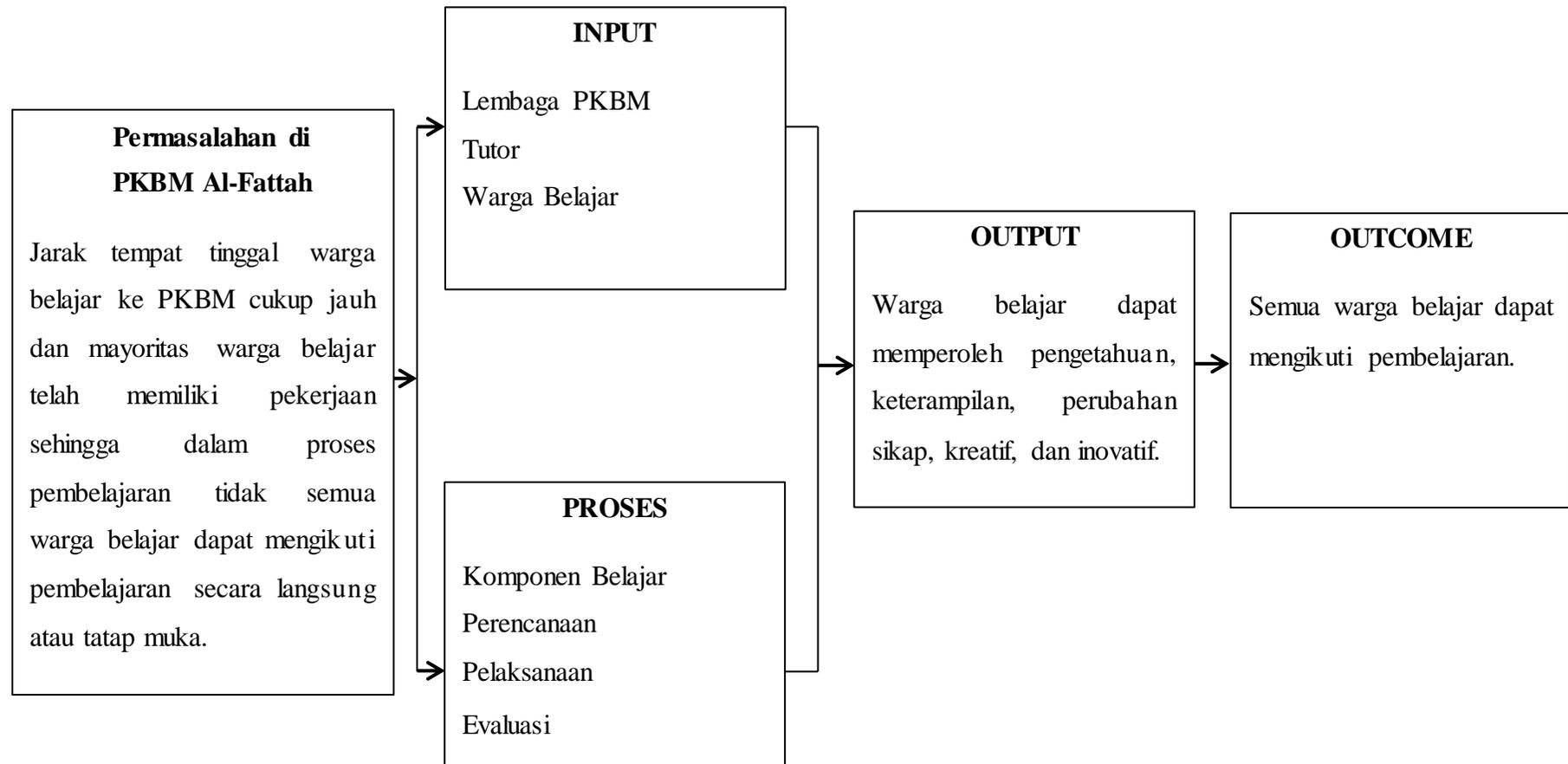
2.2.5 Penelitian yang dilakukan oleh M. Hefni dan Ellinatus Subaidah tahun 2022 dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *E-learning* pada Pembelajaran IPA dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV MI An-Najah Pasongsongan Sumenep”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Hasil dari penelitian ini adalah proses penerapan penggunaan media pembelajaran berbasis *e-learning* dilaksanakan dengan cara pendidik memulainya dengan menyusun RPP, menganalisis topik materi ajar yang akan diajarkan dan mensosialisasikannya kepada siswa bahwa kegiatan belajar mengajar akan diselenggarakan melalui aplikasi *e-learning*. Media yang digunakan dalam *e-learning* ini adalah *Google Form*, *WhatsApp*, dan *YouTube*.

2.3 Kerangka Konseptual

Penelitian ini dilakukan di PKBM Al-Fattah yang terletak di Manonjaya Kabupaten Tasikmalaya. Adapun berbagai program yang diselenggarakan seperti pendidikan kesetaraan, *home schooling*, kursus matematika, kursus bahasa Inggris, dan kursus komputer (aplikasi perkantoran). Pendidikan kesetaraan adalah pendidikan nonformal yang mencakup program paket A setara SD/ sederajat, paket

B setara SMP/ sederajat, dan paket C setara SMA/ sederajat. Penelitian ini berfokus pada implementasi model pembelajaran *e-learning* dalam memperluas jangkauan warga belajar pada program paket C di PKBM Al-Fattah Tasikmalaya.

Dalam proses pelaksanaan pembelajaran terdapat beberapa permasalahan diantaranya jarak tempat tinggal warga belajar ke PKBM cukup jauh dan mayoritas warga belajar telah memiliki pekerjaan sehingga tidak semua warga belajar dapat mengikuti proses pembelajaran secara langsung atau tatap muka. Input dalam penelitian ini adalah pengelola, tutor, dan warga belajar yang berperan dalam proses pelaksanaan pembelajaran *e-learning*. Output dari penelitian ini adalah warga belajar dapat memperoleh pengetahuan, keterampilannya bertambah, adanya perubahan sikap, kreatif, dan inovatif. Outcome dari penelitian ini adalah semua warga belajar dapat mengikuti pembelajaran. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan kerja sama antar pengelola, tutor, dan warga belajar dengan memahami mengenai implementasi model pembelajaran *e-learning* dalam memperluas jangkauan warga belajar. Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 2.2
Kerangka Konseptual

2.4 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kerangka konseptual pertanyaan dalam penelitian ini adalah bagaimana implementasi model pembelajaran *e-learning* dalam memperluas jangkauan warga belajar ?