

**PEMANFAATAN KEGIATAN PEMBELAJARAN DALAM
JARINGAN (E-LEARNING) DALAM MENGHADAPI MASA
PANDEMI COVID-19
DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 BANDUNG**

Abstract

Lalan Sahlani
STAI Persis Bandung
Deni Sopiensyah
Budie Agung
MAN 2 Bandung
budizia2009@gmail.com

Learning activities in the network (e-learning) offers a learning method that allows the learning process to be carried out remotely during the COVID-19 pandemic. However, there is still some debate that makes the benefits of implementing e-learning less than optimal. The purpose of this study was to look at the effectiveness of learning in networks (e-learning) at MAN 2 Bandung during the COVID-19 pandemic. The method used is quantitative where the data taken in research is based on questionnaire data on students and teachers related to learning activities in the network (e-learning). The results showed that e-learning activities carried out in MAN 2 Bandung during the COVID-19 pandemic based on data from questionnaire results taken from the appropriate results, 45% effective based on students and 53% according to the teacher. This can be understood because there are many factors that influence it, which are expected to be 1) better understanding of teachers in implementing learning in the network (e-learning), 2) constrained by the problem of internet network access and quota, 3) Commitment and responsibility of all parties in the implementation of activities learning in networks at MAN 2 Bandung. It is hoped that learning activities in the network (e-learning) at MAN 2 Bandung can be improved again the quality of implementation, in

accordance with the vision of MAN 2 Bandung towards superior and high quality Madrasas.

Abstrak

Kegiatan pembelajaran dalam jaringan (e-learning) menawarkan satu metode pembelajaran yang memungkinkan proses pembelajaran dilakukan jarak jauh terutama pada masa pandemi COVID-19. Akan tetapi, masih terdapat beberapa permasalahan yang membuat kurang optimalnya manfaat penerapan e-learning. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat efektifitas pembelajaran dalam jaringan (e-learning) di MAN 2 Bandung selama pandemi COVID-19. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dimana data yang diambil dalam penelitian berdasarkan dari data angket terhadap siswa dan guru terkait dengan kegiatan pembelajaran dalam jaringan (e-learning). Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kegiatan pembelajaran dalam jaringan (e-learning) yang dilaksanakan di MAN 2 Bandung pada masa pandemi COVID-19 berdasarkan data dari hasil angket jika diambil dari mayoritas menunjukkan cukup efektif 45% menurut siswa dan 53 % menurut guru. Hal ini bisa dipahami karena banyak faktor yang mempengaruhinya, diantaranya adalah 1) kurangnya pemahaman guru dalam teknis pelaksanaan pembelajaran dalam jaringan (e-learning), 2) terkendala masalah akses jaringan internet dan kuota, 3) Komitmen dan tanggung jawab semua pihak dalam terlaksananya kegiatan pembelajaran dalam jaringan di MAN 2 Bandung. Harapannya semoga kegiatan pembelajaran dalam jaringan (e-learning) di MAN 2 Bandung dapat ditingkatkan kembali kualitas pelaksanaannya, sesuai dengan visi MAN 2 Bandung menuju Madrasah yang unggul dan berkualitas.

Kata Kunci: Pembelajaran, E-learning, Covid-19

A. Pendahuluan

Pada awal 2020, dunia dikejutkan dengan mewabahnya pneumonia baru yang bermula dari Wuhan, Provinsi Hubei yang kemudian menyebar dengan cepat ke lebih dari 190 negara dan teritori. Wabah ini diberi nama coronavirus disease 2019 (COVID-19) yang disebabkan oleh Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus-2 (SARS-CoV-2). Penyebaran penyakit ini telah memberikan dampak luas secara sosial dan ekonomi (Susilo, 2020). Tak terkecuali dalam bidang pendidikan memberikan dampak yang sangat signifikan dalam perubahan sistem pembelajaran yang selama ini dilakukan dengan tatap muka kemudian harus diubah dengan sistem kegiatan pembelajaran dalam jaringan.

Penerapan e-learning menawarkan satu metode pembelajaran yang memungkinkan proses pembelajaran dilakukan jarak jauh. Apalagi dengan situasi dimana seluruh masyarakat harus mematuhi himbauan pemerintah untuk melakukan physical distancing dengan melakukan seluruh aktifitas baik itu belajar, bekerja dan beribadah di dalam rumah. Dengan tanpa menghilangkan esensinya, kegiatan belajar dapat dilakukan oleh siswa dan guru dengan pembelajaran e-learning sehingga pemanfaatan waktu yang ada menjadi lebih efektif dan efisien.

Dalam pembelajaran e-learning diharapkan siswa dapat mengikuti pembelajaran secara jarak jauh baik dalam pengambilan materi, tugas, diskusi dan lain-lain. Pemanfaatan teknologi multimedia atau teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan menciptakan suatu sarana pemindahan data pengetahuan dari bentuk buku-buku ke dalam bentuk data elektronik guna mempercepat proses pencarian data dan pembelajaran. Banyak keuntungan yang dapat diperoleh dengan penerapan metode pembelajaran ini. Akan tetapi, masih terdapat beberapa permasalahan yang membuat kurang optimalnya manfaat penerapan elearning.

Sistem pembelajaran yang diterapkan pada elearning diharapkan membuat siswa tidak ketinggalan dengan informasi yang dimiliki oleh pengajar, karena dengan e-learning seorang siswa jika tidak dapat hadir dalam kegiatan belajar dalam jaringan mereka bisa melihat atau mendownload video atau materi yang disampaikan oleh pengajar. Selain itu juga pemanfaatan e-learning bisa digunakan kapan saja dan dimana saja tidak mengenal lagi waktu pada saat kita mengaksesnya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat sejauhmana efektifitas penggunaan pembelajaran dalam jaringan (e-learning) di MAN 2 Bandung dalam menghadapi masa pandemi COVID-19. Disatu sisi berdasarkan surat edaran dari pemerintah selama menghadapi masa pandemi COVID-19 seluruh aktifitas setiap orang harus dilakukan di rumah masing-masing sebagai bentuk kewaspadaan semua pihak dalam menghindari penyebaran COVID-19. Namun disisi lain kegiatan

pembelajaran siswa di sekolah harus tetap dilakukan dalam kondisi apapun, meskipun dalam pelaksanaannya disesuaikan dengan bagaimana tingkat kesiapan semua pihak. Kegiatan pembelajaran dalam jaringan (e-learning) nampaknya menjadi solusi yang tepat digunakan untuk mengantisipasi pembelajaran yang dapat dilakukan oleh siswa dengan system pembelajaran jarak jauh tetapi dengan adanya kontrol dan pengawasan yang berkesinambungan dari sekolah.

Kegiatan Pembelajaran dalam Jaringan/E-Learning.

E-learning merupakan singkatan dari Electronic Learning, merupakan cara baru dalam proses belajar mengajar yang menggunakan media elektronik khususnya internet sebagai sistem pembelajarannya. E-learning merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Beberapa ahli mencoba menguraikan pengertian e-learning menurut versinya masing-masing, diantaranya :

- Menurut Jaya Kumar C. Koran (2002). E-learning sebagai sembarang pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan.
- Menurut Horton (2012) Elearning is the use of electronic technologies to create learning experiences yang artinya pembelajaran yang dibuat secara lebih terbuka sehingga menyebabkan proses dan cara untuk untuk memformulasi, mengorganisir, dan membuat pengalaman belajar dapat dilakukan secara lebih luas.

- Menurut Effendi dan Zhuang (2005) ELearning adalah semua kegiatan pelatihan yang menggunakan media elektroik atau teknologi atau informasi. (Hartati, 2017)

E-learning terdiri dari empat karakteristik (Suyanto, 2005) yaitu:

1) Memanfaatkan jasa teknologi elektronik, dimana pengajar dan peserta didik, peserta didik dan peserta didik, ataupun pengajar dan sesama pengajar dapat berkomunikasi dengan relatif mudah tanpa dibatasi oleh hal-hal yang protokoler. 2) Memanfaatkan keunggulan komputer (media digital dan jaringan komputer). 3) Menggunakan bahan ajar yang bersifat mandiri yang dapat disimpan di komputer sehingga dapat diakses oleh guru dan siswa kapan saja dan dimana saja bila yang bersangkutan membutuhkannya. 4) Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan yang dapat dilihat setiap saat di komputer.

Dengan demikian, e-learning itu dapat diartikan sebagai suatu sistem dalam pembelajaran yang mengacu pada penggunaan teknologi informasi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dengan karakteristik-karakteristik seperti memanfaatkan jasa teknologi.

E-learning memiliki beberapa kelebihan sehingga bisa dijadikan sebagai alasan oleh pengguna menggunakannya. Kelebihan e-learning adalah memberikan fleksibilitas, interaktivitas, kecepatan, visualisasi melalui berbagai kelebihan dari masing-masing media (Sujana et al., 2005). Sedangkan menurut L. Tjokro (2009) kelebihan e-learning adalah 1) Lebih mudah diserap, artinya menggunakan fasilitas multimedia berupa gambar,

teks, animasi, suara, video; 2) Jauh lebih efektif dalam biaya, artinya tidak perlu instruktur, tidak perlu minimum audiensi, bisa dimana saja, bisa kapan saja, murah untuk diperbanyak; 3) Jauh lebih ringkas, artinya tidak banyak formalitas kelas, langsung pada pokok bahasan, mata pelajaran sesuai kebutuhan; 4) Tersedia 24 jam/hari dalam 7 hari/minggu, artinya penguasaan materi tergantung pada semangat dan daya serap mahasiswa, bisa dimonitor, bisa diuji dengan e-test.

Dari banyaknya manfaat dan kelebihan e-learning, tetap tidak bisa dipungkiri bahwa e-learning juga memiliki kekurangan. Menurut L.Gavrilova (2006), kekurangan e-learning adalah membutuhkan peralatan tambahan yang lebih (seperti komputer, monitor, keyboard dan sebagainya). Sedangkan menurut Nursalam dan Effendy (2008), kekurangan e-learning adalah : 1) Kurangnya interaksi antara pengajar dan pelajar atau bahkan antar pelajar itu sendiri; 2) Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya membuat tumbuhnya aspek bisnis/komersil; 3) Proses belajar mengajar cenderung ke arah pelatihan daripada pendidikan; 4) Berubahnya peran pengajar dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan ICT (Information, Communication and Technology); 5) Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet (mungkin hal ini berkaitan dengan masalah tersedianya listrik, telepon atau komputer); 6) Kurangnya sumber daya manusia yang menguasai internet; 7) Kurangnya penguasaan bahasa komputer; 8) Akses pada komputer yang memadai menjadi masalah tersendiri bagi peserta

didik; 9) Peserta didik bisa frustrasi jika mereka tidak mengakses grafik, gambar dan video karena peralatan yang tidak memadai; 10) Tersedianya infrastruktur yang bisa dipenuhi; 11) Informasi dapat bervariasi dalam kualitas dan akurasi sehingga penduaan dan fitur pertanyaan diperlukan.

Komponen-komponen utama yang membentuk e-learning diantaranya (Romisatriawahono, 2008) adalah :

- Infrastruktur e-learning.

Infrastruktur e-learning merupakan peralatan yang digunakan dalam e-learning yang dapat berupa Personal Computer (PC), yakni komputer yang dimiliki secara pribadi (Febrian, 2004), jaringan komputer yakni, kumpulan dari sejumlah perangkat berupa komputer, hub, switch, router, atau perangkat jaringan lainnya yang terhubung dengan menggunakan media komunikasi tertentu (Wagito, 2005), internet merupakan singkatan dari Interconnection Networking yang diartikan sebagai komputer-komputer yang terhubung di seluruh dunia (Febrian, 2004) dan perlengkapan multimedia (alat-alat media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi (Febrian, 2004). Termasuk di dalamnya peralatan teleconference pertemuan jarak jauh antara beberapa orang yang fisiknya berada pada lokasi yang berbeda secara geografis (Febrian, 2004) apabila kita memberikan layanan synchronous learning yakni proses pembelajaran terjadi pada saat yang sama ketika pengajar sedang mengajar dan murid sedang belajar melalui teleconference.

- Sistem dan aplikasi e-learning

Sistem dan aplikasi e-learning yang sering disebut dengan Learning Management System (LMS), yang merupakan sistem perangkat lunak yang mem-virtualisasi proses belajar mengajar konvensional untuk administrasi, dokumentasi, laporan suatu program pelatihan, ruangan kelas dan peristiwa online, program e-learning, dan konten pelatihan (Ellis, 2009)), misalnya, segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar seperti bagaimana manajemen kelas, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian (rapor), serta sistem ujian online yang semuanya terakses dengan internet.

- Konten e-learning

Konten e-learning merupakan konten dan bahan ajar yang ada pada e-learning sistem (Learning Management System).

Bentuk-bentuk kegiatan pembelajaran dalam jaringan (e-learning) yang bias dilakukan diantaranya adalah :

Google Classroom

Google Classroom dianggap sebagai salah satu platform terbaik di luar sana untuk meningkatkan alur kerja guru. "Ini menyediakan serangkaian fitur canggih yang menjadikannya alat yang ideal untuk digunakan bersama siswa. 'Ruang kelas membantu guru menghemat waktu, mengatur kelas, dan meningkatkan komunikasi dengan siswa. Ini tersedia bagi siapa saja dengan Google Apps for Education, suite gratis alat produktivitas termasuk Gmail, Drive dan Documents.' (2015).

Google Classroom baru berusia enam bulan. Dalam periode waktu yang singkat ini, telah berhasil menampung lebih dari 30 juta tugas yang diserahkan oleh guru dan siswa yang menunjukkan bahwa Google Classroom sedang "banyak didukung dalam komunitas pendidikan." (2015) Google Classroom dimaksudkan untuk membantu para guru mengelola pembuatan dan koleksi tugas siswa di lingkungan tanpa kertas, pada dasarnya memanfaatkan kerangka kerja Google Documents, Drive, dan Aplikasi lainnya. Google ruang kelas memungkinkan guru untuk menghabiskan lebih banyak waktu dengan siswa mereka dan lebih sedikit waktu pada dokumen, dan sekarang bahkan lebih baik. Pengumuman terbaru Google membawa fungsionalitas baru ke Google Classroom. Termasuk dalam fungsionalitas baru adalah kemampuan untuk menambahkan lebih dari satu guru, serta untuk mempersiapkan kelas di muka juga. (Iftakhar, 2016)

Di institusi yang saat ini masuk dengan Google, ada beberapa cara di mana Google Classroom dapat bermanfaat bagi baik guru maupun siswa.

- Google Classroom memiliki potensi untuk merampingkan komunikasi dan alur kerja bagi siswa dengan menyediakan satu jalur akses ke utas diskusi dan pekerjaan yang ditugaskan.
- Google Classroom dapat membantu siswa untuk menjaga file mereka lebih teratur karena semua pekerjaan mereka dapat disimpan tanpa kertas dalam satu program.

- Sekolah dapat lebih cepat mengidentifikasi siswa mana yang mungkin kesulitan dengan tugas mereka karena mekanisme pelacakan yang terkait dengan tugas yang ditugaskan.
- proses penilaian dapat disederhanakan karena fitur penilaian yang terkait dengan pengiriman siswa. (Iftakhar, 2016)

Fitur Google Classroom

Google Classroom sangat mudah dibuat dan digunakan. Di sini semua fitur yang tersedia terintegrasi. Setelah ruang kursus baru dibuat, instruktur dapat melihat tiga ketukan. Ini dilabeli sebagai tentang, siswa dan aliran. Di halaman yang sama, di bagian bawah sisi kanan, ia dapat melihat tanda plus. Jika instruktur mengkliknya, empat tab berbeda akan terbuka bernama pos penggunaan kembali, buat pertanyaan, buat tugas dan buat pengumuman. Seorang guru dapat menyimpan semua file di Google Drive. Dia dapat menilai, melampirkan tabung Anda atau tautan apa pun untuk tujuan pengajaran. Dari Google Classroom, seorang guru dapat mengirim email ke semua siswa sekaligus. (Iftakhar, 2016)

Manfaat Google Classroom

Janzen, M. (2014), menunjukkan manfaat menggunakan Google Classroom berikut:

- Mudah digunakan: Sangat mudah digunakan. "Desain Google Classroom sengaja menyederhanakan antarmuka instruksional dan opsi yang digunakan untuk mengirim dan melacak tugas; komunikasi dengan

seluruh kursus atau individu juga disederhanakan melalui pengumuman, email, dan pemberitahuan push." (Janzen, M. 2014)

- Menghemat waktu: Kelas Google dirancang untuk menghemat waktu. Ini mengintegrasikan dan mengotomatiskan penggunaan aplikasi Google lainnya, termasuk dokumen, slide, dan spreadsheet, proses administrasi distribusi dokumen, penilaian, penilaian formatif, dan umpan balik disederhanakan dan disederhanakan. Chehayeb, A. (2015), Insinyur Perangkat Lunak Kelas Google menyebutkan bahwa mereka membangun ruang kelas "untuk menghemat waktu". Dia mengklaim bahwa Google meluncurkan beberapa fitur seperti nilai ekspor ke Google Sheets, lebih mudah untuk memperbarui skala titik nilai, navigasi keyboard untuk memasukkan nilai, mengurutkan berdasarkan nama pada halaman penilaian dll untuk menghemat waktu guru.

- Berbasis cloud: Google Classroom menghadirkan teknologi yang lebih profesional dan otentik untuk digunakan dalam lingkungan belajar karena aplikasi Google mewakili "sebagian besar alat komunikasi perusahaan berbasis cloud yang digunakan di seluruh tenaga kerja profesional." (Mary, 2014)

- Fleksibel: Aplikasi ini mudah diakses dan dapat digunakan oleh instruktur dan peserta didik di lingkungan belajar tatap muka dan lingkungan online sepenuhnya. Hal ini memungkinkan para pendidik untuk mengeksplorasi dan memengaruhi "membalik metode pengajaran dengan lebih mudah serta mengotomatisasi dan mengatur distribusi dan

koleksi tugas dan komunikasi dalam berbagai miliaran pengajaran." (Mary, 2014)

- Gratis: Google Classroom itu sendiri belum tentu tersedia untuk pelajar tanpa akses ke lembaga pendidikan. Tetapi siapa pun dapat mengakses semua aplikasi lain, seperti Drive, Documents, Spreadsheets, Slides, dll. Hanya dengan mendaftar ke akun Google.

- Ramah mobile: Google Classroom dirancang untuk responsif. Mudah digunakan pada perangkat seluler apa pun. "Akses seluler ke materi pembelajaran yang menarik dan mudah berinteraksi sangat penting dalam lingkungan pembelajaran yang terhubung web saat ini." (Janzen, M 2014) (Iftakhar, 2016)

Keeler, A. (2014) juga menyebutkan beberapa manfaat lain menggunakan Google Classroom. Dia menyebutkan bagaimana Google Classroom memastikan konseling merampingkan hanya dengan memposting pengumuman. Crawford, A. R. (2015) menyatakan bahwa Google Classroom memfasilitasi pembelajaran kolaboratif. Di sini guru dapat mengunggah materi dan dapat memberikan umpan balik kepada siswa. Siswa juga dapat mengunggah materi dan memberikan komentar pribadi. Selain itu, siswa dapat berkolaborasi satu sama lain. Mereka dapat membagikan dokumen dan tugas mereka dan dengan demikian mereka dapat menghasilkan tugas terbaik. Keeler, A (2014) juga menyatakan bahwa kelas Google mendorong kolaborasi antara siswa. (Iftakhar, 2016)

Aplikasi Zoom

Zoom Video Communications adalah perusahaan layanan konferensi jarak jauh Amerika yang berkantor pusat di San Jose, California. Ini menyediakan layanan konferensi jarak jauh yang menggabungkan konferensi video, pertemuan online, obrolan, dan kolaborasi seluler.

Perangkat lunak Zoom adalah salah satu solusi rapat jarak jauh paling populer di banyak negara. Ini terkenal karena keandalan dan kemudahan penggunaannya, terutama jika dibandingkan dengan pesaingnya. Zoom telah menghadapi kontroversi yang signifikan karena sejumlah kerentanan keamanan yang ditemukan dalam perangkat lunaknya, serta dugaan selama pandemi virus korona baru-baru ini tentang praktik privasi dan keamanan yang buruk.

Zoom didirikan pada 2011 oleh Eric Yuan, insinyur utama dari Cisco Systems dan unit bisnis kolaborasinya WebEx. Layanan ini dimulai pada Januari 2013, dan pada Mei 2013 mengklaim satu juta peserta. Selama tahun pertama peluncurannya, Zoom menjalin kemitraan dengan penyedia perangkat lunak kolaborasi B2B, seperti Redbooth (kemudian Teambox), dan juga menciptakan program bernama "Bekerja dengan Zoom", yang membangun kemitraan dengan beberapa vendor perangkat keras dan perangkat lunak seperti sebagai Logitech, Vaddio, dan InFocus. (Wikipedia, 2020)

Penggunaan Zoom selama pandemi COVID-19. Pada tahun 2020, penggunaan Zoom naik 67% dari awal tahun hingga pertengahan Maret karena sekolah dan perusahaan mengadopsi platform untuk pekerjaan

jarak jauh sebagai respons terhadap pandemi coronavirus. Karena pandemi semakin intensif, ribuan institusi pendidikan beralih ke kelas online menggunakan Zoom. Perusahaan menawarkan layanannya ke sekolah-sekolah K-12 secara gratis di banyak negara. Dalam satu hari, aplikasi Zoom diunduh 343.000 kali dengan sekitar 18% dari unduhan tersebut berasal dari Amerika Serikat. Zoom meningkat lebih dari 2,22 juta pengguna di bulan-bulan pertama tahun 2020 — lebih banyak pengguna daripada yang dikumpulkan secara keseluruhan pada 2019. Akibatnya, pada bulan Maret 2020, Zoom saham meningkat menjadi US \$ 160,98 per saham, meningkat 263% dari harga saham awal ketika pertama kali go public. Perusahaan melaporkan pengguna rata-rata harian naik dari sekitar 10 juta pada Desember 2019 menjadi sekitar 200 juta pada Maret 2020. Zoom juga menjadi platform sosial yang populer selama pandemi. Jenderal Z dan Milenium [meragukan - mendiskusikan] telah terhubung satu sama lain melalui acara seperti "Zoom Blind Dates", dan "Zoom Recess". Zoom sebagai sebuah perusahaan telah berkembang menjadi meme Internet dan para siswa di sejumlah perguruan tinggi dan universitas telah menyebar meme tentang penggunaannya sebagai "Zoom University". Zoom juga telah memperoleh popularitas di antara pengguna dan keluarga yang lebih tua yang dipisahkan oleh pedoman dan mandat jarak sosial yang sedang berlangsung. Pertemuan sosial virtual ini sering disebut sebagai "Pesta Zoom".

Dengan maraknya konferensi video, insiden "Zoombombing", praktik para peserta secara tak terduga muncul di konferensi dan

mengirimkan pornografi atau materi ofensif lainnya kepada peserta lain, telah terjadi, menyebabkan beberapa organisasi mengabaikan penggunaannya. Zoom. Untuk mengatasi hal ini, Zoom memperkenalkan fitur baru yang mengharuskan pengguna untuk memasukkan kata sandi saat mereka bergabung dalam rapat. Selain itu, mereka menerbitkan panduan untuk mengurangi kemungkinan insiden semacam itu.

Keamanan data dan praktik privasi Zoom juga mendapat sorotan tajam. Akibatnya, CEO Zoom merilis pernyataan meminta maaf atas masalah keamanan. Beberapa masalah adalah hasil dari Zoom yang telah dirancang untuk "lembaga besar dengan dukungan TI penuh." Untuk mengatasi masalah ini, Zoom mengatakan akan fokus pada privasi data dan mengeluarkan laporan transparansi.

Zoom menyediakan konferensi video hingga 100 peserta, dengan batas waktu 40 menit. Selain itu, langganan berbayar tersedia untuk memungkinkan lebih banyak peserta, menambah batas waktu, dan mendapatkan fitur yang lebih canggih. Zoom mengklaim bahwa perangkat lunaknya sesuai dengan FedRAMP, HIPAA, PIPEDA dan PHIPA, dan GDPR, namun klaim ini tidak dapat diverifikasi oleh peneliti keamanan di seluruh dunia karena aplikasi tersebut merupakan sumber tertutup. Zoom telah menerima berbagai pengakuan industri untuk produk-produknya.

Awalnya, Zoom dapat menyelenggarakan konferensi dengan hingga 15 peserta video, meningkat menjadi 25 pada Januari 2013, menjadi 100 dengan versi 2.5 pada Oktober 2015, dan kemudian menjadi 1.000 untuk pelanggan bisnis. Antara 2015 dan pertengahan 2016, Zoom Video

Communications mengumumkan dukungan asli untuk Skype for Business dan integrasi dengan Slack.

Pada bulan September 2015, Zoom mengumumkan integrasi konferensi video Zoom dengan platform manajemen hubungan pelanggan Salesforce, yang memungkinkan tenaga penjualan untuk memulai konferensi tersebut dengan arahan penjualan tanpa meninggalkan aplikasi. Pada bulan April 2017, Zoom meluncurkan Telehealth, produk telehealth yang dapat diukur yang memungkinkan dokter mengunjungi pasien mereka dari jarak jauh melalui video untuk konsultasi. Pada bulan Mei 2017, Zoom mengumumkan kemitraan dengan Polycom yang mengintegrasikan pertemuan video Zoom ke dalam sistem konferensi Polycom, mengaktifkan fitur seperti beberapa layar dan rapat perangkat, berbagi layar HD dan nirkabel, dan integrasi kalender dengan Microsoft Outlook, Google Calendar, dan iCal. (Wikipedia, 2020)

E-Learning Madrasah

E-learning Madrasah adalah sebuah aplikasi gratis produk Madrasah yang ditujukan untuk menunjang proses pembelajaran di Madrasah dari mulai Raudatul Athfal (RA), Madrasah Ibtidayah (MI), Madrasah Tsanawiyah (MTs) dan Madrasah Aliyah (MA), agar lebih terstruktur, menarik dan interaktif.

E-learning Madrasah memiliki 6 role akses diantaranya; 1) Operator Madrasah (Administrator), 2) Guru Mata Pelajaran, 3) Guru Bimbingan Konseling, 4) Wali Kelas, 5) Siswa, 6) Supervisor (Kepala Madrasah dan jajarannya).

Beberapa fitur yang dimiliki e-learning madrasah adalah sebagai berikut :

- Kelas Online. Fitur kelas online dari awal proses pembelajaran pembuatan standar kompetensi, RPP , materi pembelajaran, jurnal Guru, pengolahan penilaian harian KI-3 dan KI-4, ujian berbasis Komputer(CBT) hingga pengolahan nilai rapor.
- Akses E-Learning. Tidak hanya Guru dan Siswa, E-Learning Madrasah menyediakan 6 akses login diantaranya Operator Madrasah, Guru Mata Pelajaran, Siswa, Wali Kelas, Guru BK dan Supervisor dimanapun dan kapanpun.
- Guru Berbagi. Fitur yang akan menampung kreatifitas Guru Madrasah diseluruh Indonesia untuk saling berbagi, belajar dan beramal mewujudkan Madrasah Hebat Bermartabat.
- Forum Komunitas Madrasah. Kini Madrasah memiliki media sosial untuk saling berkomunikasi antara Guru dan Siswa, saling berkomentar dan berbagi ide atau gagasan. (RI, 2020)

Direktur Kurikulum, Sarana, Kelembagaan dan Kesiswaan (KSKK) Madrasah pada Kementerian Agama (Kemenag), Umar mengatakan, tahun ini kemenag mulai menerapkan penggunaan e-learning madrasah dalam pembelajaran. Aplikasi e-learning ini dilengkapi dengan beberapa fitur. Saat ini sudah lebih dari ribuan madrasah dengan puluhan ribu guru dan siswa yang telah menggunakan e-learning madrasah.

Umar menjelaskan, madrasah terus berinovasi dalam bidang teknologi informasi. Misalnya Kemenag menggagas pembelajaran

berbasis online atau e-learning madrasah. Dalam e-learning madrasah, siswa-siswi mendapatkan beragam fitur yang mampu memudahkan mereka mendapatkan informasi serta pembelajaran dengan cepat.

Selain siswa-siswi terdapat lima user lain yang dapat mengakses e-learning madrasah. Yaitu operator madrasah, guru mata pelajaran, guru bimbingan konseling, wali kelas dan kepala madrasah. Masing-masing memiliki user sendiri untuk masuk ke dalam aplikasi e-learning madrasah, kapanpun dan di manapun.

Umar menjelaskan, ada beberapa fitur yang terdapat dalam e-learning madrasah. Pertama, kelas online. Fitur ini berisi konten mulai dari awal proses pembelajaran, pembuatan standar kompetensi, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan materi pembelajaran.

"Kemudian ada jurnal guru, pengolahan penilaian harian, ujian berbasis komputer (CBT) hingga pengolahan nilai rapor," ujarnya. Kedua, fitur guru berbagi. Fitur ini adalah platform yang akan menampung kreatifitas guru madrasah di seluruh Indonesia untuk saling berbagi informasi apapun yang bermanfaat. Guru hanya tinggal memposting informasi tersebut dalam kolom dengan mudah.

Selain itu, siapapun dapat berkomentar dan memberi masukan, bahkan menyukai postingan tersebut. Ketiga adalah forum komunitas madrasah. Dalam e-learning madrasah, siswa dan guru dapat dengan mudah berbagi ide dan membuka forum diskusi karena di dalamnya terdapat media sosial untuk saling berkomunikasi antara guru dan siswa.

User juga dapat saling berkomentar dan berbagi ide atau gagasan dalam fitur chat.

E-Learning madrasah dibuat senyaman mungkin bagi para pengguna agar mampu menarik semangat belajar dengan mudah, cepat di manapun dan kapanpun. Untuk dapat mengunduh aplikasi e-learning madrasah, user harus terlebih dahulu melakukan log in sebagai operator madrasah. Dalam proses itu, user harus mengunggah Surat Keputusan (SK) sebagai salah satu syarat utama mendapatkan aplikasi e-learning madrasah. Setelah SK berhasil diunggah, operator harus menunggu SK tersebut disetujui oleh tim dari Direktorat KSKK Madrasah. Jika SK sudah disetujui, operator akan diberikan akses untuk mengunduh aplikasi e-learning madrasah," jelasnya. (Republika, 2020)

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri 2 Bandung dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Adapun sumber data yang dilakukan dalam teknik pengumpulan data dibagi menjadi dua sumber: 1) data primer, data tersebut diperoleh berupa objek atau dokumen asli dari pelaku yang disebut dengan istilah first hand information mencakup segala informasi dan bahan materi yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*) pada masa pandemi COVID-19 di MAN 2 Bandung. 2) data sekunder, data tambahan yang dibutuhkan mencakup berbagai referensi literatur yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*).

Beberapa metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah : 1) Angket, digunakan untuk mendapatkan data kuantitatif tentang efektifitas kegiatan pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*) di MAN 2 Bandung, 2) Wawancara, Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi lengkap berupa keterangan-keterangan secara lisan terkait kegiatan pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*) pada masa pandemi COVID-19 di MAN 2 Bandung. Beberapa responden wawancara yang didapat diantaranya adalah siswa, guru mata pelajaran dan guru bimbingan konseling. 3) Observasi, ini digunakan untuk mengamati secara langsung bagaimana kegiatan pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*) di MAN 2 Bandung. 4) Dokumentasi, Teknik pengumpulan ini digunakan dengan mencari data-data yang relevan sebagai pembanding dan penguat penelitian ini. Data-data yang diperoleh bersifat hal-hal atau variabel berupa foto, catatan kaki, transkrip, buku, surat kabar, majalah, artikel di internet dan lain sebagainya.

Teknik-teknik yang dilakukan dalam pengolahan data di atas dilakukan dengan dua cara : 1) Deskripsi data, kegiatan ini dilakukan dengan menyusun data yang diperlukan dan kemudian dideskripsikan dalam bentuk uraian kalimat. 2) Analisis data, yaitu data yang sudah terkumpul dalam bentuk uraian kalimat tersebut dijelaskan dan dianalisis secara deskriptif mengenai keterkaitan data-data yang diperoleh dengan menggunakan cara berfikir induktif yakni proses berfikir yang dimulian dari pernyataan khusus ditarik kepada pernyataan umum berdasarkan dukungan data-data yang otentik.

C. Hasil dan Pembahasan

Pemerintah dalam upaya pencegahan COVID-19 memberikan himbauan dalam surat edaran pemerintah terkait dengan kegiatan belajar dirumah untuk menggunakan sistem daring (*e-learning*). Hal ini berdampak secara serentak baik guru maupun siswa dipaksa untuk melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan sistem daring (*e-learning*). Kalau dilihat dari sisi positifnya, hal ini tentu saja sejalan dengan harapan arah pendidikan kita menuju era digitalisasi. Namun disisi lain, tentu saja muncul banyak persoalan yang dihadapi ketika menerapkan pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*), diantaranya adalah belum siapnya sarana dan prasarana yang mendukung dalam terselenggaranya kegiatan pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*) baik untuk guru maupun siswa.

Pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*) yang dilakukan di MAN 2 Bandung selama pandemi COVID-19 menggunakan beberapa aplikasi diantaranya adalah : 1) Google Classroom, 2) Zoom, 3) Grup WA. Apalikasi-aplikasi ini dinilai sebagai aplikasi yang *user friendly* dalam penggunaannya. Meskipun sebenarnya pihak Kementerian Agama sudah mengintruksikan untuk menggunakan aplikasi *e-learning* madrasah, namun pada saat itu dalam keadaan yang mendesak kegiatan pembelajaran harus segera direspon menggunakan sistem pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*). Sementara persiapan untuk e-learning madrasah baik dari segi pengadaaan aplikasinya di server atau sosialisasi kepada guru dan

siswa belum bisa dilakukan segera pada saat itu. Akhirnya aplikasi yang sekiranya pada saat itu mudah untuk didapatkan dan dipelajari menjadi alternatif untuk diadaptasi dalam kegiatan pembelajaran dalam jaringan. Namun tentu saja kedepannya penggunaan aplikasi *e-learning* madrasah yang merupakan aplikasi yang khusus dibuat oleh Kementerian Agama untuk kegiatan pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*) harus diadaptasi oleh sekolah.

Beberapa kegiatan pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*) dalam menghadapi pandemi COVID-19 di MAN 2 Bandung yang dilakukan :

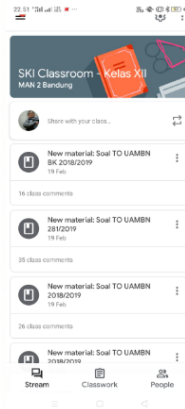
- Pembelajaran tentang materi COVID-19 menggunakan google classroom



Gambar

Pembelajaran tentang materi COVID-19 menggunakan google classroom

- Pembelajaran materi pelajaran regular menggunakan google classroom



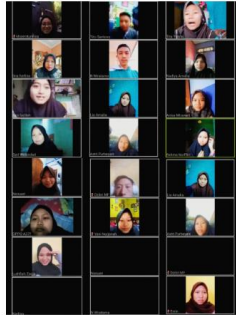
Gambar Pembelajaran SKI menggunakan Classroom

- Pembelajaran materi pelajaran regular dengan menggunakan whatsapp grup



Gambar Pembelajaran mata pelajaran SKI menggunakan whatsapp grup

- Pembelajaran materi pelajaran regular menggunakan aplikasi zoom



Gambar
Pembelajaran biologi menggunakan aplikasi zoom

- Pelaksanaan Ujian Madrasah dalam jaringan menggunakan google form



Gambar
Pelaksanaan Ujian Madrasah dalam jaringan menggunakan google form

Berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*) yang diterapkan di Madrasah Aliyah Negeri 2 Bandung dalam menghadapi pandemi COVID-19 sampai saat ini setelah dua kali perpanjangan masa kegiatan belajar dirumah bagi siswa dan *Work From Home* (WFH) bagi guru, dari data yang diambil melalui angket

baik kepada siswa ataupun guru, banyak persoalan-persoalan yang ditemukan sehingga hal ini menjadi bahan yang harus dievaluasi kedepannya.

Berikut disampaikan hasil angket tentang daya serap pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*) di MAN 2 Bandung selama masa pandemi COVID-19 :

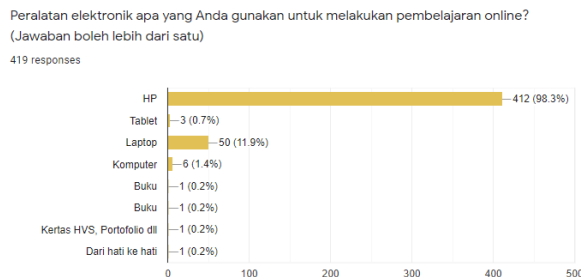
1. Data hasil angket siswa



Gambar 1

Hasil angket tentang partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dalam jaringan

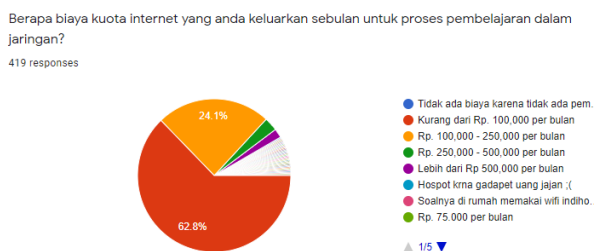
Berdasarkan data di atas partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*) di MAN 2 Bandung menunjukkan 39% aktif, 33 % cukup aktif dan 21% sangat aktif.



Gambar 2

Hasil angket tentang perangkat siswa dalam mengikuti pembelajaran dalam jaringan

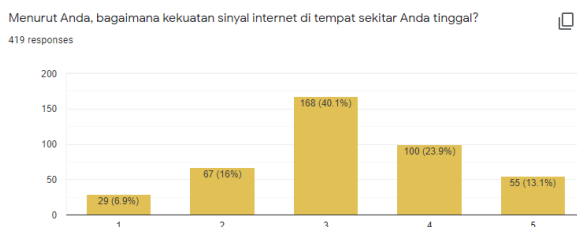
Berdasarkan data di atas perangkat yang digunakan siswa dalam mengikuti pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*) di MAN 2 Bandung menunjukkan 98% siswa menggunakan perangkat HP, 11% menggunakan laptop dan 1 % menggunakan komputer.



Gambar 3

Hasil angket tentang biaya untuk kuota internet siswa dalam mengikuti pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*)

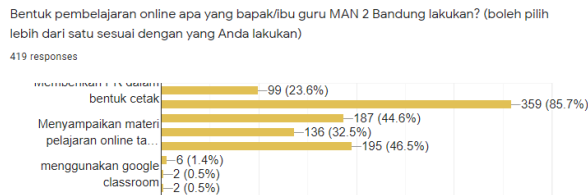
Berdasarkan data di atas biaya untuk kuota internet yang dihabiskan oleh siswa selama satu bulan dalam mengikuti pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*) di MAN 2 Bandung menunjukkan 62% menghabiskan kurang dari Rp.100.000 perbulannya dan 24% menghabiskan biaya dikisaran Rp.100.00 – 250.000 perbulannya.



Gambar 4

Hasil angket tentang keadaan sinyal internet siswa dalam mengikuti pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*)

Berdasarkan data di atas keadaan sinyal internet di tempat tinggal siswa dalam mengikuti pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*) di MAN 2 Bandung menunjukkan 40% sinyal cukup baik, 23% baik dan 16% tidak baik.

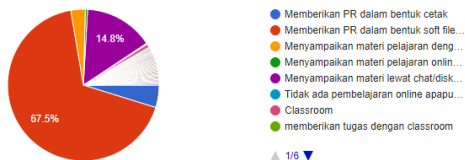


Gambar

Hasil angket tentang bentuk pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada siswa dalam mengikuti pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*)

Berdasarkan data di atas bentuk pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada siswa dalam mengikuti pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*) di MAN 2 Bandung menunjukkan 85% memberikan PR dalam bentuk soft file melalui whatsapp/telpon/email, 46% Menyampaikan materi lewat chat/diskusi di whatsapp group dan 44% menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan rekaman video.

Mana di antara pilihan berikut yang paling sering bapak/ibu guru MAN 2 Bandung lakukan?
419 responses

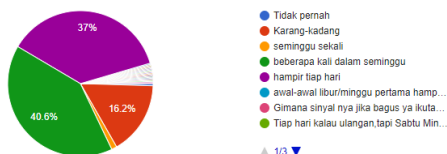


Gambar

Hasil angket tentang perlakuan guru terhadap siswa dalam mengikuti pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*)

Berdasarkan data di atas perlakuan guru terhadap siswa dalam mengikuti pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*) di MAN 2 Bandung menunjukkan 67% memberikan PR dalam bentuk soft file melalui whatsapp/telpon/email dan 14,8% Menyampaikan materi lewat chat/diskusi di whatsapp group.

Seberapa sering Anda melakukan pembelajaran jarak jauh (online)?
419 responses



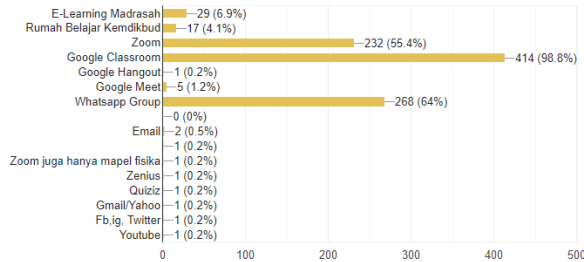
Gambar

Hasil angket tentang frekuensi siswa dalam mengikuti pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*)

Berdasarkan data di atas frekuensi siswa dalam mengikuti pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*) di MAN 2 Bandung menunjukkan 40 % beberapa kali dalam seminggu, 37% hampir tiap hari dan 16% kadang-kadang.

Aplikasi apa yang digunakan di MAN 2 Bandung selama ini untuk melaksanakan pembelajaran online? (Jawaban boleh lebih dari satu)

419 responses



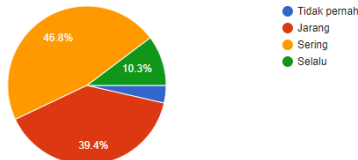
Gambar

Hasil angket tentang aplikasi yang digunakan siswa dalam mengikuti pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*)

Berdasarkan data di atas aplikasi yang digunakan siswa dalam mengikuti pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*) di MAN 2 Bandung menunjukkan 98% menggunakan google classroom, 64% menggunakan grup Whatsapp dan 55 % menggunakan aplikasi zoom.

Seberapa sering bapak/ibu guru MAN 2 Bandung mengevaluasi pekerjaan siswa Anda?

419 responses



Gambar

Hasil angket tentang kegiatan evaluasi yang dilakukan oleh guru terhadap siswa dalam mengikuti pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*)

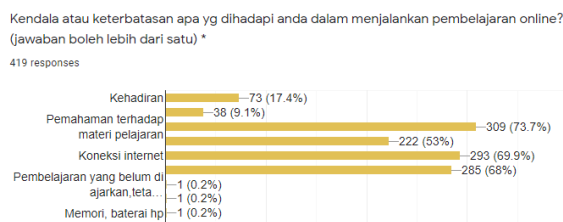
Berdasarkan data di atas kegiatan evaluasi yang dilakukan oleh guru terhadap siswa dalam mengikuti pembelajaran dalam jaringan (*e-*

learning) di MAN 2 Bandung menunjukkan 46% sering dilakukan, 39% jarang dilakukan dan 10% selalu dilakukan.



Gambar Hasil angket tentang efektifitas pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*) di MAN 2 Bandung menurut siswa

Berdasarkan data di atas efektifitas pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*) di MAN 2 Bandung menurut siswa menunjukkan 45% cukup efektif, 21% tidak efektif dan 18% efektif.

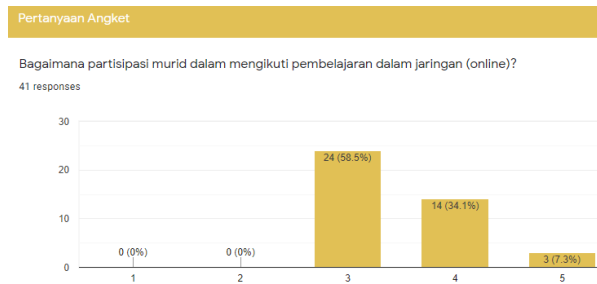


Gambar Hasil angket tentang kendala atau keterbatasan siswa dalam mengikuti pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*)

Berdasarkan data di atas kendala atau keterbatasan siswa dalam mengikuti pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*) di MAN 2 Bandung menunjukkan 73% terkendala dalam hal pemahaman terhadap materi

pelajaran, 69% terkendala koneksi internet dan 68% terkendala karena pembelajaran yang belum di ajarkan.

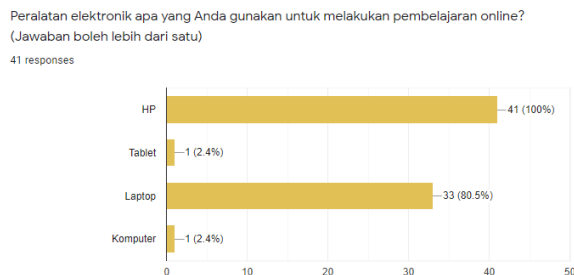
2. Data hasil angket guru



Gambar

Hasil angket tentang partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*) menurut guru

Berdasarkan data di atas partisipasi murid dalam mengikuti pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*) di MAN 2 Bandung menurut guru menunjukkan 58% cukup mengikuti, 34% mengikuti dan 7% sangat mengikuti.



Gambar

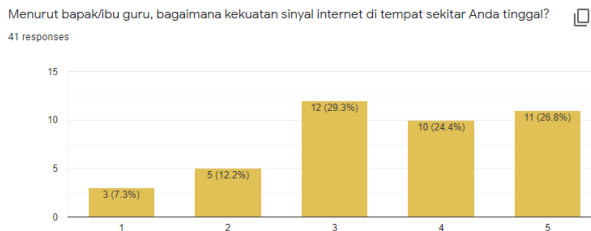
Hasil angket tentang perangkat yang digunakan guru dalam mengikuti pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*)

Berdasarkan data di atas perangkat yang digunakan oleh guru dalam mengikuti pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*) di MAN 2 Bandung menunjukkan 41% menggunakan HP, 80% menggunakan laptop dan 2% menggunakan tablet dan computer.



Gambar
Hasil angket tentang biaya kuota yang dihabiskan oleh guru dalam mengikuti pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*)

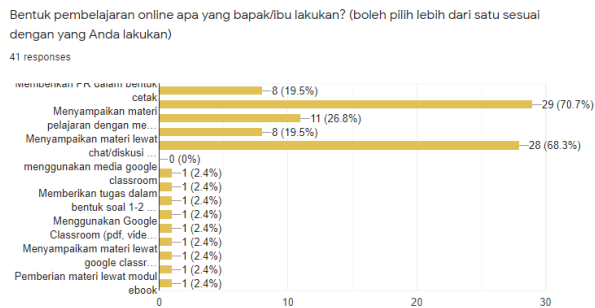
Berdasarkan data di atas biaya kuota yang dihabiskan oleh guru dalam mengikuti pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*) di MAN 2 Bandung menunjukkan 46% menhabiskan biaya dikisaran Rp.100.000 – 250.000, 34% menhabiskan kurang dari Rp.100.000 dan 17% menhabiskan biaya dikisaran Rp.250.000 – 500.000 perbulannya.



Gambar

Hasil angket tentang kekuatan sinyal internet ditempat tinggal guru dalam mengikuti pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*)

Berdasarkan data di atas kekuatan sinyal internet ditempat tinggal guru dalam mengikuti pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*) di MAN 2 Bandung menunjukkan 29% sinyal cukup baik, 26% sinyal sangat baik dan 24% sinyal baik.



Gambar

Hasil angket tentang bentuk pembelajaran guru dalam mengikuti pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*)

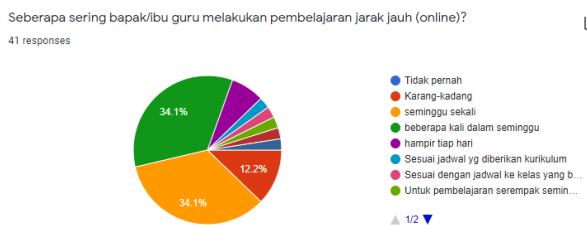
Berdasarkan data di atas bentuk pembelajaran guru dalam mengikuti pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*) di MAN 2 Bandung menunjukkan 70% guru memberikan PR dalam bentuk soft file melalui whatsapp/telpon/email, 68% menyampaikan mataeri lewat chat/diskusi di whatsapp grup dan 11% menyampaikan materi menggunakan rekaman materi video.



Gambar

Hasil angket tentang bentuk pembelajaran yang sering dilakukan oleh guru dalam mengikuti pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*)

Berdasarkan data di atas bentuk pembelajaran yang sering dilakukan oleh guru pada siswa dalam mengikuti pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*) di MAN 2 Bandung menunjukkan 36% memberikan PR dalam bentuk soft file melalui whatsapp/telpon/email dan 29% menyampaikan materi lewat chat/diskusi di whatsapp di grup.



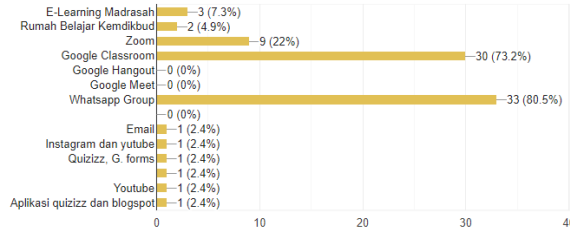
Gambar

Hasil angket tentang frekuensi guru dalam mengikuti pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*)

Berdasarkan data di atas frekuensi guru dalam mengikuti pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*) di MAN 2 Bandung menunjukkan 85% beberapa kali dalam seminggu, 34% seminggu sekali dan 12% kadang-kadang.

Aplikasi apa yang digunakan bapak/ibu di MAN 2 Bandung selama ini untuk melaksanakan pembelajaran online? (Jawaban boleh lebih dari satu)

41 responses



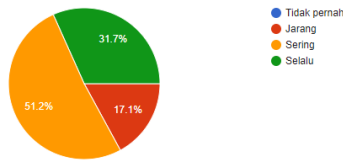
Gambar

Hasil angket tentang aplikasi yang digunakan guru dalam mengikuti pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*)

Berdasarkan data di atas aplikasi yang digunakan guru dalam mengikuti pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*) di MAN 2 Bandung menunjukkan 80% guru menggunakan whatsapp grup, 73% guru menggunakan google classroom dan 22% guru menggunakan aplikasi zoom.

Seberapa sering bapak/ibu guru mengevaluasi pekerjaan siswa Anda?

41 responses



Gambar

Hasil angket tentang frekuensi guru dalam mengevaluasi pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*)

Berdasarkan data di atas bentuk pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada siswa dalam mengikuti pembelajaran dalam jaringan (*e-*

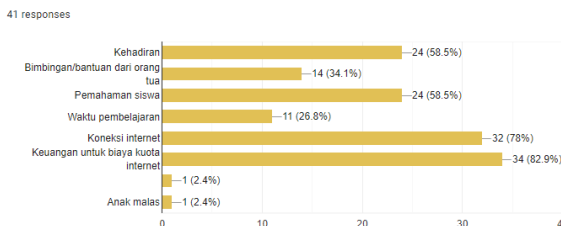
learning) di MAN 2 Bandung menunjukkan 51% sering dilakukan 31% selalu dilakukan dan 17% jarang dilakukan.



Gambar Hasil angket tentang efektifitas pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*) di MAN 2 Bandung menurut guru

Berdasarkan data di atas efektifitas pembelajran dalam jaringan (*e-learning*) di MAN 2 Bandung menurut guru menunjukkan 53% cukup efektif, 19% kurang efektif dan efektif dan 4% sangat efektif.

Kendala atau keterbatasan apa yg dihadapi siswa dalam menjalankan pembelajaran online? (jawaban boleh lebih dari satu) *



Gambar Hasil angket tentang kendala atau keterbatasan yang dihadapi oleh siswa dalam mengevaluasi pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*) menurut guru.

Berdasarkan data di atas kendala atau keterbatasan yang dihadapi siswa dalam mengikuti pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*) di MAN 2 Bandung menurut guru, menunjukkan 82% terkendala keuangan untuk

biaya kuota internet, 78% terkendala kuota internet dan 58% terkendala kehadiran dan pemahaman siswa.

Selanjutnya kalau dilihat dari data yang bersumber dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran dan guru bimbingan konseling tentang efektifitas pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*) pada masa pandemi di MAN 2 Bandung didapatkan informasi diantanya:

- Persoalan utama dalam pembelajaran daring adalah cara penyampaian guru, bukan semata-mata tugas untuk siswa. Dan dipertimbangkan juga jangan terlalu target oriented materi dalam kurikulum, tapi lebih kepada bagaimana siswa merasa senang dalam menghadapi lockdown. Harus dipikirkan juga penugasan yang sifatnya ada reward, games atau kuis bahkan juga yang sifatnya menampung curahan keluhan siswa pada walikelas (Suryaman, 2020).
- Peserta didik belum seluruhnya bisa bergabung dalam pembelajaran daring dikarenakan terkendala masalah akses jaringan internet dan kuota internet siswa (Herlina, 2020).
- Alangkah baiknya siswa diberikan pemahaman mengenai penjelasan materi walaupun sedikit, serta pemberian tugas harus disesuaikan dengan jadwal yang sudah ditentukan. Kebanyakan anak mengeluh tugas yang diberikan oleh guru kepada siswa tidak sesuai dengan waktunya bahkan dihari libur pun ada yang memberikan tugas (Atih, 2020).

D. Simpulan

Kegiatan pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*) yang dilaksanakan di MAN 2 Bandung pada masa pandemi COVID-19 berdasarkan data dari hasil angket jika diambil dari mayoritas menunjukkan cukup efektif 45% menurut siswa dan 53 % menurut guru. Hal ini bisa dipahami karena banyak faktor yang mempengaruhinya, diantaranya adalah 1) kurangnya pemahaman guru dalam teknis pelaksanaan pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*), 2) terkendala masalah akses jaringan internet dan kuota, 3) Komitmen dan tanggung jawab semua pihak dalam terlaksananya kegiatan pembelajaran dalam jaringan di MAN 2 Bandung.

Harapannya semoga kegiatan pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*) di MAN 2 Bandung dapat ditingkatkan kembali kualitas pelaksanaannya, sesuai dengan visi MAN 2 Bandung menuju Madrasah yang unggul dan berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Atih. (2020, April 12). Guru BK MAN 2 Bandung. (B. Agung, Interviewer)
- Hartati, E. (2017). Analisis Sistem Penerapan E-Learning dengan Menggunakan Metode UTAUT (Unified Theory Accepted Use Of Technolog) (Studi Kasus : STMIK XYZ). *Jurnal Ilmiah Informatika Global Vol.8 No.1*, 15.

Herlina, L. (2020, April 12). Guru Mata Pelajaran Biologi. (B. Agung, Interviewer)

Iftakhar, S. (2016). Google Classroom : What Works and How? *Journal of Education and Social Sciences*, Vol. 3 February, 12-13.

Republika. (2020, 04 11). <https://republika.co.id/berita/q7blon430/kemenag-mulai-terapkanem-elearningem-madrasah>.

RI, K. (2020, 04 11). <https://elearning.kemenag.go.id/web>.

Romisatriawahono. (2008). <http://www.ipi.or.id/elearn.pdf>.

Suryaman, I. (2020, April 12). Guru BK MAN 2 Bandung. (B. Agung, Interviewer)

Susilo, A. (2020). Coronavirus Disease 2019: Tinjauan Literatur Terkini. *Jurnal Penyakit Dalam Indonesia*, 45.

Suyanto. (2005). <http://www.ipi.or.id/elearn.pdf>.

Wikipedia. (2020, April 11). https://en.wikipedia.org/wiki/Zoom_Video_Communications.