

Peran platform e-learning dalam meningkatkan kemampuan literasi informasi di era digital

Patikah

Program Studi Kimia Sains Dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
e-mail: patikahpatikaho45@gmail.com

Kata Kunci:

E-learning, literasi, pembelajaran digital, google meet, classroom, quiz.

Keywords:

E-learning, literacy, digital learning, google classroom, quiz.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran platform e-learning dalam meningkatkan kemampuan literasi informasi mahasiswa di era digital. Dengan semakin berkembangnya teknologi, penggunaan e-learning menjadi solusi alternatif dalam proses pembelajaran yang lebih fleksibel dan interaktif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur, dengan mengkaji berbagai sumber yang membahas efektivitas e-learning dalam dunia pendidikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa platform seperti Google Meet, Google Classroom, dan Quizizz berperan penting dalam mendukung kegiatan belajar mengajar secara daring. Google Meet membantu dalam menggantikan

tatap muka secara online, Google Classroom mempermudah pengumpulan tugas, sementara Quizizz memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

ABSTRACT

This research aims to analyse the role of e-learning platforms in improving students' information literacy skills in the digital era. With the development of technology, the use of e-learning becomes an alternative solution in a more flexible and interactive learning process. The method used in this research is a literature study, by reviewing various sources that discuss the effectiveness of e-learning in education. The results show that platforms such as Google Meet, Google Classroom, and Quizizz play an important role in supporting online teaching and learning activities. Google Meet helps to replace online face-to-face meetings, Google Classroom makes it easier to submit assignments, while Quizizz provides a more interactive and fun learning experience.

Pendahuluan

Media sosial telah menjadi fenomena yang membentuk realitas sosial kontemporer melalui berbagai mekanisme konstruksi. Platform seperti Instagram, TikTok, dan LinkedIn tidak hanya menjadi sarana komunikasi, tetapi juga ruang di mana identitas digital dibangun dan direkonstruksi secara terus-menerus. Generasi Z, sebagai pengguna aktif media sosial, mengalami proses pembentukan identitas yang unik melalui interaksi dalam ruang virtual. Fenomena ini menciptakan transformasi makna autentisitas, di mana batasan antara realitas dan representasi digital menjadi semakin kabur.



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Dalam konteks pembentukan opini publik, media sosial berperan sebagai katalisator yang mempercepat penyebaran dan pembentukan pandangan kolektif. Teori spiral of silence menemukan bentuk baru dalam ekosistem digital, di mana dinamika kekuasaan dan tekanan sosial beroperasi melalui likes, shares, dan algoritma platform. Konstruksi narasi kesuksesan di media sosial juga memberikan dampak signifikan terhadap kesejahteraan psikologis penggunanya, menciptakan standar-standar baru dalam mengukur pencapaian personal dan profesional.

Personal branding menjadi aspek penting dalam konstruksi identitas digital, terutama di platform profesional seperti LinkedIn. Proses ini melibatkan seleksi dan kurasi konten yang cermat untuk membangun citra profesional yang diinginkan. Sementara itu, aktivisme digital menunjukkan bagaimana media sosial dapat menjadi ruang konstruksi gerakan sosial, mengubah cara masyarakat berorganisasi dan menyuarakan aspirasi. Pergeseran ini membawa transformasi fundamental dalam budaya komunikasi dan interaksi sosial, menciptakan paradigma baru dalam memahami realitas sosial di era digital.

Metode penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur dengan mengkaji berbagai sumber tertulis, termasuk jurnal dan artikel yang relevan dengan topik tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti menelaah beberapa jurnal yang membahas apa saja pengaruh e learning ke pendidikan kemudian aplikasi apa saja yang sering di gunakan. Proses penelitian melibatkan pengumpulan data dari sumber-sumber tersebut, yang kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi potensi dari sumber sumber yang di kaji.

Studi pustaka, atau kajian pustaka, merupakan metode yang umum digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan informasi dari karya-karya tertulis yang ada. Ini mencakup tinjauan terhadap penelitian yang telah dipublikasikan maupun yang belum dipublikasikan, dengan tujuan untuk memahami konteks dan perkembangan dalam bidang yang diteliti. Dalam hal ini, penelitian kepustakaan berfokus pada pengumpulan dan analisis informasi yang berkaitan dengan e-learning, sehingga dapat memberikan wawasan berkaitan dengan judul. Setelah data dikompilasi dan dianalisis, peneliti dapat menarik kesimpulan yang relevan mengenai apa saja aplikasi yang dapat di gunakan di era literasi sekarang.

Pembahasan

Dengan penggunaan teknologi yang terus-menerus, siswa memiliki berbagai cara untuk belajar. Bahkan pada saat terjadi pandemi covid-19 media sosial merupakan salah satu sarana yang sangat efektif dalam pembelajaran. Pemanfaatan media sosial terbukti mampu mendukung pembelajaran peserta didik selama pandemi Covid-19 (Thasya & Mufidah, 2022). Namun, teknologi seperti pisau: bermanfaat jika digunakan dengan benar, tetapi berbahaya jika tidak digunakan dengan benar. Akibatnya, penting bagi orangtua dan guru untuk memahami fungsi dan efek teknologi, agar siswa memanfaatkannya dengan baik. Teknologi dalam proses pembelajaran dapat membuat

kelas menyenangkan karena peserta didik memiliki kendali penuh atas bagaimana mereka belajar sesuai dengan kemampuan mereka (Setiawan, 2018).

Media sangat penting untuk proses pembelajaran karena dapat membantu menjelaskan materi. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang mendukung proses belajar, dan dengan penggunaan yang tepat, mereka dapat membuat pembelajaran lebih menarik, konkret, mudah dipahami, menghemat waktu dan tenaga, dan menghasilkan hasil belajar yang bermakna. Oleh karena itu, peran media pembelajaran dalam mendukung keberhasilan pembelajaran semakin penting (Nurfadhillah et al., 2021).

Semua guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk setiap mata pelajaran di sekolah. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya membantu siswa belajar lebih banyak, tetapi juga membantu mereka berkembang secara emosional dan spiritual, terutama dalam hal agama.

Saat ini, keberadaan teknologi sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, baik di tempat kerja maupun di institusi pendidikan. Guru dapat menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih interaktif dan menarik kepada siswa mereka melalui berbagai aplikasi seperti Zoom, Google Classroom, Google Meet, dan WhatsApp Group. Ini dapat mengurangi kebosanan dan membuat proses belajar mengajar lebih dinamis. Akibatnya, siswa tetap termotivasi dan terlibat setiap sesi pembelajaran, yang meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran yang berlangsung. (Mustaqim, n.d.) Hal ini meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu pembelajaran di era digital. Di bawah ini macam macam efektivitas platform e learning untuk membantu pembelajaran dalam kegiatan Pendidikan

Efektivitas menggunakan platform e-learning google meet dalam mengganti tatap muka secara online.

Aplikasi Google Meet adalah aplikasi video konferensi yang dikembangkan oleh Google LLC, perusahaan startup raksasa asal Amerika Serikat, yang memungkinkan pengguna belajar jarak jauh. Google Meet sekarang menjadi salah satu layanan Google yang paling berkembang. Google Meet dapat berfungsi sebagai alat alternatif untuk membantu proses belajar mengajar, berinteraksi dengan rekan kantor, atau bahkan mengatur rapat kerja dari mana saja dan kapan saja. Google Meet memungkinkan pengguna melakukan panggilan video gratis tanpa batasan selama 24 jam dengan hingga 100 pengguna (partisipan) lainnya pada setiap pertemuan. (Yuliana, 2022)

Pemanfaatan platform video konferensi seperti Google Meet ternyata memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa (Rahayu et al., 2022). Google Meet memungkinkan interaksi besar dan kecil secara visual dan audio antara guru dan siswa. Selain itu, aplikasi Google Meet memiliki fitur yang mendukung pembelajaran daring. Persepsi terhadap penggunaan Google Classroom dan Google Meet dalam pembelajaran daring cenderung positif, terutama dari segi aksesibilitas dan fleksibilitas waktu (Putra et al., 2020). Google Meet memudahkan guru, baik guru maupun dosen, menyampaikan materi pelajaran dan membuat siswa berinteraksi dan berbicara di kelas secara aktif. Google Meet gratis dan menghemat kuota internet.

Gambar 1.1 penggunaan google meet**Gambar 1.** salah satu gambar penggunaan google meet dalam memudahkan pelajar melakukan tatap muka online.

Evektivitas menggunakan platorm e larning google clasrom sebagai tempat untuk mengumpulkan tugas secara online.

Google Classroom adalah salah satu sistem manajemen Pendidikan yang memungkinkan guru dan siswa berinteraksi dengan berbagai cara. Salah satunya adalah manajemen kelas, yang mencakup penyebaran materi kelas, tugas, quis, nilai, dan diskusi antara guru dan siswa.(Herlambang et al., n.d.) Google Classroom sangat mudah digunakan melalui PC atau laptop atau smartphone. Banyak aplikasi terintegrasi Google, seperti Drive, Gmail, dan Calendar, sangat familiar dengan kita dan dapat disinkronisasi satu sama lain, sehingga sangat mudah untuk mengelola pekerjaan yang dibuat di Classroom, bahkan jika kita tidak bekerja dengan PC atau laptop.

Gambar 1.2 penggunaan google classroom.**Gambar 2.** Salah satu gambar pengguna google classroom yang di dalamnya terdapat kelas kelas yang di buat oleh guru atau dosen.

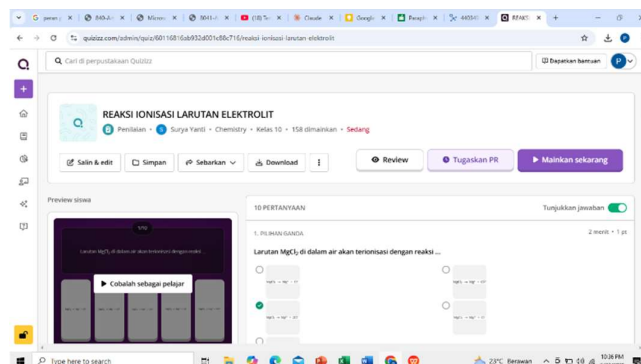
Evektivitas menggunakan platorm e-learning aplikasi quiz sebagai alternatif untuk mempermudah guru melakukan test seperti ulangan dan tes lainnya.

Quizizz adalah salah satu media pembelajaran berbasis aplikasi online yang menawarkan game, kuis, survei, dan diskusi. Aplikasi Quizizz ini menawarkan materi pembelajaran dalam bentuk pertanyaan interaktif yang mencakup berbagai tema dan topik dari berbagai jenjang, mata pelajaran, dan lainnya. Guru dapat memilih materi yang mereka pilih sendiri. Jika mereka ingin meningkatkan kualitas pendidikan nasional, guru dan dosen harus memiliki keinginan dan kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan yang terjadi, serta dengan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan. Setiap pendidik harus menyesuaikan diri untuk membantu siswa mereka belajar secara online selama pandemi saat ini. (M andra aditya warman MD, 2022)

Salah satu cara terbaik bagi pemerintah untuk mengatasi situasi dan kondisi pembelajaran selama pandemi adalah dengan berbagi sarana pembelajaran. Karena kemampuan pemerintah Indonesia untuk memberikan kesetaraan pendidikan, guru dan dosen di Indonesia harus secara inovatif dan kreatif berusaha membuat pendidikan menyenangkan dan mudah dipahami. Untuk itu, guru dan dosen harus membuat berbagai pendekatan pembelajaran. Pendekatan ini harus mencakup materi, sarana, dan media pembelajaran yang berbeda. (M andra aditya warman MD, 2022)

Aplikasi Quizizz memiliki tampilan baru dan kaya akan hal-hal yang menyenangkan, dan itu memiliki banyak fitur tambahan yang dapat digunakan oleh pendidik sebagai salah satu alat untuk membantu siswa menyelesaikan tugas atau pekerjaan rumah. Selain mengerjakan tugas, aplikasi Quizizz membantu siswa memikirkan jawaban. Tidak ada permainan yang tidak memiliki elemen inovatif, kreatif, petualangan, dan menyenangkan. Semua elemen ini berpotensi meningkatkan keinginan belajar setiap siswa. untuk mewujudkan tujuan dan nilai pendidikan secara spesifik dan konsisten. Quizizz sangat mudah digunakan. Kuis interaktif ini memiliki empat atau lima pilihan jawaban, termasuk yang benar. (M andra aditya warman MD, 2022)

Gambar 1.2 penggunaan quizz



Gambar 2. Salah satu gambar pengguna quizz

Kesimpulan dan saran

Penelitian ini menunjukkan bahwa platform e-learning memainkan peran penting dalam meningkatkan kemampuan literasi informasi mahasiswa di era digital. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran memberikan kemudahan akses terhadap sumber daya pendidikan, memungkinkan interaksi yang lebih fleksibel antara mahasiswa dan pengajar, serta meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar. Beberapa platform seperti Google Meet, Google Classroom, dan Quizizz terbukti membantu dalam menggantikan pembelajaran tatap muka secara daring, mengelola tugas secara lebih efisien, dan meningkatkan keterlibatan serta motivasi mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Namun, meskipun e-learning memberikan banyak manfaat, ada beberapa tantangan yang perlu diatasi, seperti kesenjangan akses terhadap teknologi, kurangnya keterampilan digital di kalangan mahasiswa dan tenaga pendidik, serta keterbatasan interaksi sosial yang dapat mempengaruhi pemahaman konsep secara mendalam. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang lebih efektif dalam penerapan e-learning, termasuk pelatihan bagi pendidik, peningkatan infrastruktur teknologi, serta pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era digital.

Daftar Pustaka

- Herlambang, Abidin, Irianto, & Yuniarti Y. (n.d.). Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Membangun Desain Pembelajaran Online Dengan Memanfaatkan Multiplatform: Sebuah Gerakan Literasi Digital. *Massagi: Masyarakat Multiliterasi Pedagogi*, Vol.1 No. 1, 1–8.
- Mustaqim, I. (n.d.). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod III*. 3.
- Putra, K. A., Nulinnaja, R., & Munir, M. (2020). Persepsi mahasiswa pada pembelajaran daring melalui pemanfaatan google classroom dan google meet di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 3(2), 252–265. <https://repository.uin-malang.ac.id/9386/>
- Rahayu, Y. S., Wardana, G. K., & Ridho, A. (2022). Perbandingan Minat Belajar Menggunakan Google Meet dan Zoom Meeting di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri. *Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 12(3), 263–276. <https://repository.uin-malang.ac.id/12519/>
- Setiawan, D. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study*, 4(1), 62. <https://doi.org/10.31289/simbollika.v4i1.1474>
- Thasya, T., & Mufidah, N. (2022). Pemanfaatan media sosial sebagai salah satu sarana pembelajaran maharah kalam bagi mahasiswa International Class Program (ICP) 2021 di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang selama masa pandemi Covid-19.

Armala: *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Bahasa Arab*, 3(2), 1–21.
<https://repository.uin-malang.ac.id/13468/>

M andra aditya warman MD, d. (2022). Penggunaan aplikasi quizizz sebagai media untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran. *Jurnal Penelitian Politeknik Penerbangan Surabaya*, 24-36.

yuliana, d. (2022). efektifitas pengguna google-meet sebagai media pembelajaran daring selama pandemi covid-19. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 8-19.