



PEMANFAATAN PEMBELAJARAN DIGITAL(E-LEARNING) DALAM IMPLEMENTASI INOVASI KURIKULUM DALAM PENDIDIKAN

Raski Juwita^{1*}, Teza Ibnayah Fitri², Non Syafria³

^{1*,2,3} Universitas Riau

*Email: raskijuwita11@gmail.com, tezaibnayahfitri14@gmail.com, non.syafria@lecturer.unri.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.5160>

Abstrak

Inovasi kurikulum menjadi hal penting dalam dunia pendidikan untuk menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan zaman dan kebutuhan siswa. Tulisan ini membahas bagaimana penerapan inovasi kurikulum di sekolah dapat membantu meningkatkan proses belajar yang lebih aktif dan bermakna. Beberapa bentuk inovasi yang sering digunakan antara lain pembelajaran berbasis proyek, penggunaan teknologi dalam kelas, serta pendekatan yang menyesuaikan kebutuhan masing-masing siswa. Hasil pembahasan menunjukkan bahwa inovasi kurikulum mampu membuat siswa lebih terlibat, kreatif, dan memiliki kemampuan berpikir yang lebih baik. Namun, dalam pelaksanaannya masih terdapat kendala seperti kesiapan guru dan keterbatasan fasilitas. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari berbagai pihak agar inovasi kurikulum dapat berjalan dengan optimal.

Kata Kunci: Inovasi Kurikulum, Pembelajaran, Pendidikan.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan yang sangat besar dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Dunia pendidikan dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pendidikan adalah penggunaan pembelajaran digital atau *e-learning*. *E-learning* merupakan sistem pembelajaran yang memanfaatkan perangkat elektronik dan jaringan internet sebagai media utama dalam proses belajar mengajar. Kehadiran *e-learning* memberikan kemudahan bagi pendidik maupun peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Melalui sistem ini, peserta didik dapat memperoleh sumber belajar secara lebih luas, sedangkan pendidik dapat menyampaikan materi dengan metode yang lebih variatif dan interaktif.

Pemanfaatan *e-learning* dalam pendidikan juga menjadi bagian penting dalam implementasi inovasi kurikulum. Kurikulum yang terus berkembang menuntut adanya perubahan dalam strategi dan metode pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal. Inovasi kurikulum tidak hanya berfokus pada perubahan isi materi pembelajaran, tetapi juga pada penggunaan metode dan media pembelajaran yang lebih modern dan relevan dengan perkembangan teknologi. Dengan adanya *e-learning*, proses pembelajaran dapat dirancang menjadi lebih menarik melalui penggunaan video pembelajaran, forum diskusi daring, kuis interaktif, serta berbagai aplikasi pendidikan lainnya. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, melatih kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan keterampilan digital yang sangat dibutuhkan di era globalisasi.

Berdasarkan wawancara dengan salah seorang guru, diketahui bahwa penggunaan *e-learning* memungkinkan penyampaian materi lebih menarik dan fleksibel, sehingga siswa dapat belajar sesuai kecepatan masing-masing tanpa kehilangan interaksi dengan guru. Salah satu bentuk inovasi kurikulum yang banyak diterapkan adalah pembelajaran digital atau *e-learning*. *E-learning* adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital, terutama internet, sebagai media utama



dalam penyampaian materi dan interaksi belajar. *E learning* merupakan model pembelajaran yang mendukung dari pemanfaatan teknologi (Hanum (2013: 92))

E-learning menjadi salah satu bagian aplikasi laman untuk terciptanya perkembangan proses pendidikan. Kegiatan belajar mengajar yang menggunakan teknologi dan internet, dapat dikatakan sebagai pembelajaran berbasis web atau *e learning* (Rusman (2014: 553))

E-learning adalah kegiatan belajar yang mengakses internet untuk berinteraksi, menyampaikan materi kepada siswa. Kebutuhan pembelajaran jarak jauh meningkat dalam proses belajar di era global (Nurdyansyah dan Eni (2016: 119))

E-learning berbasis laman merupakan cara alternatif pada pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru atau para pendidik (Darmawan (2014: 16))

E-learning adalah suatu kegiatan belajar yang baru dalam memanfaatkan teknologi informasi di Indonesia. *E-learning* atau pembelajaran melalui daring yaitu kegiatan belajar yang didukung oleh alat bantu ataupun perangkat teknologi berupa audio, video, rekaman, komputer, dan lain-lain (Kusmana (2011: 37))

Menggunakan *e-learning* tidak berarti menggantikan pembelajaran, tetapi memperkuat pembelajaran melalui perkembangan teknologi. Dengan demikian *e-learning* merupakan bantuan alat atau perangkat elektronika yang membantu kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran *e-learning* dapat menyeimbangkan keaktifan yang dimiliki oleh guru maupun siswa. Apabila siswa aktif, maka guru berada diposisi pasif, sebaliknya jika siswa pasif maka guru aktif. Keaktifan guru dalam hal ini bukan untuk mengatur tindakan belajar siswa, melainkan berfungsi untuk mendorong siswa agar termotivasi untuk belajar.

Terdapat unsur *interaktivitas* dengan adanya dukungan fitur-fitur komunikasi, dan output skor pada penilaian serta umpan balik yang dapat muncul setelah siswa melakukan penilaian. Dengan karakteristik tersebut, *e-learning* membawa macam manfaat, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Memberikan kemudahan akses bagi pengguna, baik guru maupun siswa.
2. Gaya belajar siswa yang berbeda dapat diakomodasikan melalui *e-learning*.
3. Komponen pembelajaran yang terintegrasi mendukung pembelajaran yang efektif sekaligus efisien.
4. Memberikan variasi strategi pembelajaran.
5. Fleksibilitas *e-learning* yang dapat diakses tempat dan waktu yang fleksibel.

Dalam melakukan pembelajaran berbasis *e-learning* ada beberapa prinsip yang penting untuk diperhatikan. Munir (2009: 201) menyebutkan prinsip tersebut antara lain: pertama, *e-learning* sebagai alat bantu proses pembelajaran, diharapkan bisa menyelesaikan masalah, menghasilkan kreatifitas, membuat proses pembelajaran lebih mudah, terarah dan bermakna. Ke dua, *e-learning* juga merupakan sebuah alternatif dalam sistem pendidikan yang memiliki prinsip *high tech-high-touch* yaitu prosesnya lebih banyak bergantung kepada teknologi canggih dan yang lebih penting adalah aspek *high-touch* yaitu 'pengajar dan peserta didik'.

Oleh karenanya, penggunaan *e-learning* membutuhkan kesiapan pengajar dan peserta didik, fasilitas dan kultur sistem pembelajaran menjadi prinsip ketiga yang membutuhkan analisis lebih lanjut. Ketiga prinsip tersebut menjadi pedoman dalam menyusun pembelajaran dengan menggunakan *e-learning*. Prinsip-prinsip itu menunjukkan bahwa untuk mendorong pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih maksimal, mestinya pembelajaran yang dibuat dengan *e-learning* tidak disusun sembarangan. Ada etika yang harus dipatuhi, seperti etika penulisan karya ilmiah dalam hal pencantuman referensi atau sumber yang digunakan dalam mengembangkan pembelajaran tersebut, ada tanggung jawab atas materi dan apapun yang diunggah pada *e-learning*.

Pertimbangan penggunaan *e-learning* juga harus memperhatikan beberapa karakteristik *e-learning* sebagaimana yang diungkapkan oleh Munir (2009: 170 171) dan Soekartawi (2003: 8) :

- a. Memanfaatkan jasa teknologi elektronik sehingga dapat memperoleh informasi dan melakukan komunikasi dengan mudah dan cepat, baik antara pengajar dengan peserta didik atau antar peserta didik satu dengan yang lain.
- b. Memanfaatkan media komputer, seperti jaringan komputer (*computer networks* atau media digital)
- c. Menggunakan materi pembelajaran untuk dipelajari secara mandiri (*self learning materials*) d.



Materi pembelajaran dapat disimpan di komputer, sehingga dapat diakses oleh pengajar dan peserta didik atau siapapun tidak terbatas waktu dan tempat kapan saja dan dimana saja sesuai dengan kebutuhannya.

- e. Memanfaatkan komputer untuk proses pembelajaran dan juga untuk mengetahui hasil kemajuan belajar, atau administrasi pendidikan, serta untuk memperoleh informasi yang banyak dari berbagai sumber informasi.

Pertimbangan penggunaan *e-learning* juga harus memperhatikan beberapa karakteristik *e-learning* sebagaimana yang diungkapkan oleh (Sari, 2015)

Fakhrudin et al. (2022) menyatakan dalam penelitiannya bahwa kegiatan pembelajaran dalam bentuk *e-learning* berbasis LMS, misalnya *Google Classroom*, *Moodle*, *Edmodo*, *Schoology* dan lain-lain memberikan manfaat positif terhadap minat belajar siswa. Hal tersebut diperkuat dengan penelitian-penelitian lain.

Wicaksana et al. (2020) dan Gultom et al. (2022) dalam penelitiannya membuktikan jika penerapan pembelajaran *problem-based learning* secara *e-learning* yang dilakukan melalui platform *Edmodo* dapat membuat minat belajar siswa semakin meningkat dengan memberi keleluasaan bagi siswa untuk belajar dan mengerjakan tugas di mana pun dan kapan pun tanpa terbatas oleh ruang dan waktu.

Wicaksana et al. (2020) juga menambahkan bahwa keleluasan ini juga menyebabkan siswa menjadi semakin antusias dalam belajar dengan perangkat teknologi misalnya laptop, *handphone* maupun komputer, yang memberikan kesempatan yang sebesar-besarnya kepada siswa untuk mengaktualisasikan diri dalam kegiatan pembelajaran.

Hal serupa juga dinyatakan oleh Arum & Bhakti (2020) yang mengungkapkan melalui penelitian mereka bahwa aktivitas pembelajaran menggunakan *Google Classroom* merupakan hal yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dikarenakan penggunaan *Google Classroom* memudahkan siswa untuk belajar kapan pun dan di mana pun dengan berbagai alat komunikasi baik itu komputer, laptop, tablet, ataupun *smartphone*.

Ardinengtyas & Himawan (2021) dalam penelitiannya juga menyatakan jika penerapan *e-learning* berbasis *Moodle* mampu meningkatkan minat belajar siswa dikarenakan fitur dan tampilan yang bersahabat serta penggunaan multimedia dalam pembelajaran memberikan kesenangan bagi para siswa untuk belajar dan mengembangkan kemampuannya.

Lebih jauh lagi, pembelajaran *e-learning* berbasis LMS juga bermanfaat dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran yang karena hal tertentu sering kurang diminati. Contohnya, mata pelajaran Biologi identik dengan hafalan sehingga sering dianggap membosankan oleh siswa, namun penggunaan *e-learning* berbasis LMS seperti *Schoology* dan *Google Classroom* mampu untuk meningkatkan minat siswa dalam mata kuliah ini Zahora & Saparso, 2021; Sholihan, 2021.

Contoh lain adalah mata pelajaran Sosiologi. Sering kali materi Sosiologi hanya dipahami secara teoritis saja oleh siswa, dan butuh inovasi untuk meningkatkan minat siswa dalam memahami materi secara kontekstual (Mustaufan, 2020).

Namun, melalui penelitiannya (Mustaufan, 2020) menyatakan bahwa penyampaian materi Sosiologi melalui video narasi cerita karya siswa dengan platform *Google Classroom* mampu meningkatkan minat belajar siswa untuk memahami materi Sosiologi secara kontekstual.

Selain Biologi dan Sosiologi, pembelajaran *e-learning* berbasis LMS juga ditemukan bermanfaat dalam meningkatkan mata kuliah di bidang mata pelajaran lain seperti Kimia dan Bahasa Indonesia (Adawiah et al., 2022; Nuryatin et al., 2023).

Pandemi COVID-19 yang lalu mempercepat perkembangan dan penggunaan LMS di sekolah. Dengan pembelajaran jarak jauh dibutuhkan media kelas secara daring untuk memenuhi kebutuhan guru maupun siswa. Menurut (Elshareif & Mohamed (2021) korelasi positif yang signifikan antara aspek-aspek kunci *e-learning* dan motivasi belajar siswa. Lebih spesifik lagi, hasilnya menunjukkan bahwa siswa sangat termotivasi oleh bahan ajar elektronik dan penilaian elektronik, tetapi kurang termotivasi dalam hal diskusi elektronik dan pengecekan nilai serta umpan balik elektronik.



Berdasarkan jurnal tentang implementasi pembelajaran *e-learning* sebagai transformasi pendidikan di era digital dikemukakan bahwa penerapan *e-learning* membawa beberapa manfaat, antara lain akses pendidikan yang lebih luas, penghematan biaya, dan kemampuan untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan individu. Namun ada juga berbagai tantangan seperti akses internet yang terbatas, kesiapan teknologi dan berkurangnya interaksi sosial.

Istilah kurikulum digunakan pertama kali pada dunia olahraga pada zaman Yunani kuno yang berasal dari kata *curir* dan *curere*, pada waktu itu kurikulum diartikan sebagai jarak yang harus ditempuh oleh seorang pelari. Secara harfiah, diketahui istilah kurikulum pertama kali muncul di Skotlandia sekitar 1829, secara resmi istilah ini baru dipakai hampir satu abad kemudian di Amerika Serikat. Pengertian kurikulum dalam dunia pendidikan secara sempit dan tradisional dikemukakan oleh *Carter V Good*. Kurikulum sekedar memuat dan membatasi pada sejumlah mata pelajaran yang diberikan guru atau sekolah kepada peserta didik guna mendapatkan ijazah atau sertifikat.

Kurikulum yang inovatif tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada pengembangan kompetensi siswa secara menyeluruh. Inovasi Pendidikan itu adalah inovasi atau perubahan yang dilakukan untuk memecahkan sebuah masalah Pendidikan. Jadi dapat diartikan bahwa inovasi itu adalah barang, ide dan metode yang dapat diamati oleh individu dan juga masyarakat, baik itu berupa *intervensi* (Penemuan baru) atau *discovery* (baru ditemukan orang) yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah Pendidikan (Subandi : 2012). Inovasi selalu bertujuan untuk memastikan bahwa hasil menandakan perubahan yang diperlukan. Jika tidak, maka maksud dari inovasi tersebut akan menjadi kurang jelas dan tidak akan dikenal oleh masyarakat (Rusdiana : 2014)

Inovasi adalah suatu perubahan baru yang menuju ke arah perbaikan dan berencana. Sementara itu, inovasi kurikulum diartikan sebagai ide, gagasan, atau tindakan-tindakan tertentu dalam bidang kurikulum yang dianggap baru untuk memecahkan masalah pendidikan. Dengan adanya inovasi kurikulum dapat mengikuti perkembangan dan perubahan masyarakat, nilai budaya serta perubahan kondisi dan perkembangan peserta didik. (Idris, 1992 :70)

Salah satu bentuk inovasi kurikulum yang banyak diterapkan adalah pembelajaran digital atau *e-learning*. *E-learning* adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital, terutama internet, sebagai media utama dalam penyampaian materi dan interaksi belajar.

Pengertian kurikulum yang tercantum dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat (19) berbunyi: Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Pada dasarnya kurikulum berfungsi sebagai pedoman atau acuan. Bagi guru, kurikulum berfungsi sebagai pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran. Bagi kepala sekolah dan pengawas, kurikulum berfungsi sebagai pedoman dalam melaksanakan supervisi atau pengawasan. Bagi orang tua, kurikulum berfungsi sebagai pedoman dalam membimbing anaknya belajar di rumah. Bagi masyarakat, kurikulum berfungsi sebagai pedoman untuk memberikan bantuan bagi terselenggaranya proses pendidikan di sekolah. Sedangkan bagi siswa, siswa kurikulum berfungsi sebagai suatu belajar berhasil tidaknya suatu pendidikan suatu bangsa salah satu yang berperan penting adalah kurikulum yang diterapkan.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian dilakukan menggunakan metode studi literatur/studi pustaka. Studi pustaka adalah istilah lain dari kajian pustaka, tinjauan pustaka, kajian teoritis, landasan teori, telaah pustaka (*literature review*), dan tinjauan teoritis. Penelitian ini menggunakan metode pustaka (atau disebut juga kajian pustaka, tinjauan Pustaka, telaah Pustaka, dan tinjauan teoritis. Penelitian pustaka sendiri merupakan penelitian yang hanya berdasarkan atas karya tulis baik yang sudah di publikasikan maupun yang belum dipublikasikan. Penelitian dengan menggunakan studi literatur sendiri tidaklah harus turun langsung kelapangan. Data untuk penelitian diambil dari sumber pustaka atau dokumen.



Menurut (Nurjanah & Mukarromah (2021) studi literatur adalah bahwa studi ini merupakan langkah penting dalam penelitian karena menurutnya studi literatur ini dapat membantu peneliti dalam mengumpulkan dan menganalisis informasi yang relevan. Berdasarkan dua pernyataan ini maka dapat ditarik kesimpulan jika studi literatur adalah metode yang dapat membantu peneliti dalam mengumpulkan, memahami, dan menganalisis informasi yang relevan untuk mengembangkan teori-teori dasar dan mengidentifikasi celah-celah yang ada pada pengetahuan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berkembangnya teknologi dan informasi di dalam kehidupan termasuk bidang pendidikan membuat penghubung antara masa sekarang dengan masa depan melalui inovasi-inovasi yang tercipta sehingga membawa kepada perbaikan kualitas pendidikan itu sendiri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-learning* diterapkan sebagai bagian dari kurikulum inovatif yang menekankan pengembangan keterampilan abad ke-21, termasuk kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan kemampuan berpikir kritis. Guru memanfaatkan platform digital untuk menyampaikan materi pembelajaran secara interaktif, memberikan tugas dan kuis secara online, serta melakukan evaluasi dan pemantauan kemajuan belajar siswa secara *real-time*.

Pemanfaatan pembelajaran digital (*e-learning*) dalam implementasi inovasi kurikulum menunjukkan adanya perubahan paradigma pendidikan dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi. Perubahan ini sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang menuntut dunia pendidikan untuk lebih adaptif terhadap kebutuhan abad ke-21. Pembelajaran digital menjadi salah satu bentuk inovasi pendidikan yang mendukung pelaksanaan kurikulum berbasis kompetensi dan teknologi.

Selanjutnya, penelitian oleh Herliandry, Nurhasanah, Suban, dan Kuswanto dalam jurnal *Pembelajaran Pada Masa Pandemi COVID-19* menjelaskan bahwa penggunaan platform digital seperti *Google Classroom*, *Zoom Meeting*, dan *WhatsApp Group* menjadi solusi utama dalam pelaksanaan pembelajaran selama pandemi. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa *e-learning* membantu proses implementasi kurikulum tetap berjalan meskipun pembelajaran dilakukan secara daring.

Sumber jurnal: [Jurnal Teknologi Pendidikan UNJ](#)

Penelitian lain yang dilakukan oleh Veronika Asri Tandirerung dan Samsul Hadi dalam jurnal *Implementasi e-learning Program Keahlian TKJ di SMK DIY Pasca Pembubaran RSBI* menunjukkan bahwa implementasi *e-learning* memberikan dampak positif terhadap efektivitas pembelajaran. Penggunaan sistem pembelajaran digital membantu peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran serta meningkatkan kemampuan belajar mandiri. Guru juga lebih mudah dalam mengelola materi, tugas, dan evaluasi pembelajaran secara online.

Sumber jurnal: [Jurnal Pendidikan Vokasi UNY](#)

Penelitian lain yang mendukung pemanfaatan *e-learning* dalam implementasi inovasi kurikulum adalah penelitian oleh Yehory Yoshy Mustakim, Agustina Dwi Ayu Permatasari, Mathias Marciano Manurung, dan Yosephina Sianti Djeer dalam jurnal *Peran dan Strategi Implementasi E-Learning dalam Pembelajaran di Indonesia: Sebuah Studi Literatur*. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa perkembangan teknologi memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan, terutama dalam penerapan *e-learning* sebagai media pembelajaran abad ke-21. Namun, implementasi *e-learning* masih menghadapi berbagai tantangan seperti keterbatasan infrastruktur, sumber daya manusia, regulasi. Sumber jurnal: [Jurnal Teropong Pendidikan](#)

Menurut penelitian Putra, Maula, dan Uswatun Hasanah dalam jurnal *Analisis Proses Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) Masa Pandemi COVID-19 pada Guru Sekolah Dasar*, pembelajaran berbasis *e-learning* mampu meningkatkan penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif seperti video pembelajaran, kuis interaktif, dan diskusi virtual. Penggunaan media digital tersebut membuat peserta didik lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.



Sumber jurnal: [Jurnal Basicedu](#)

Penelitian lain oleh Firman dan Rahayu dalam jurnal *Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19* menunjukkan bahwa pembelajaran digital memberikan pengalaman baru bagi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, penelitian tersebut juga menemukan adanya hambatan berupa keterbatasan jaringan internet, kurangnya interaksi sosial secara langsung, serta rendahnya

Sumber jurnal: [Indonesian Journal of Educational Science \(IJES\)](#)

Selain memberikan dampak positif, beberapa penelitian terdahulu juga menunjukkan adanya kendala dalam implementasi *e-learning*. Penelitian oleh Sadikin dan Hamidah menjelaskan bahwa keterbatasan akses internet, kurangnya fasilitas teknologi, serta rendahnya kemampuan digital guru dan peserta didik menjadi hambatan utama dalam pelaksanaan pembelajaran digital. Kondisi tersebut menyebabkan implementasi *e-learning* belum berjalan optimal, terutama di daerah terpencil yang memiliki keterbatasan infrastruktur teknologi.

Sumber jurnal: [BIODIK Jambi University](#)

Berdasarkan berbagai hasil penelitian terdahulu tersebut, dapat dipahami bahwa pemanfaatan *e-learning* dalam implementasi inovasi kurikulum memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Pembelajaran digital tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga membantu peserta didik dan guru dalam mengembangkan keterampilan teknologi, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan kemampuan belajar mandiri. Namun, keberhasilan implementasi *e-learning* memerlukan dukungan sarana prasarana teknologi, peningkatan kompetensi digital guru, serta pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara maksimal.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian studi literatur mengenai pemanfaatan pembelajaran digital (*e-learning*) dalam implementasi inovasi kurikulum, dapat disimpulkan bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. *E-learning* menjadi salah satu bentuk inovasi pendidikan yang mampu mendukung pelaksanaan kurikulum berbasis teknologi dan kompetensi abad ke-21.

Pemanfaatan *e-learning* dalam proses pembelajaran memberikan berbagai manfaat, seperti memudahkan akses pembelajaran tanpa batas ruang dan waktu, meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas belajar, serta membantu guru dalam mengelola materi, tugas, evaluasi, dan pemantauan perkembangan peserta didik secara lebih praktis dan interaktif. Selain itu, penggunaan media digital seperti *Google Classroom*, *Zoom Meeting*, *WhatsApp Group*, video pembelajaran, dan kuis interaktif mampu meningkatkan motivasi, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Hasil penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa implementasi *e-learning* memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan pengembangan kemampuan belajar mandiri peserta didik. Pembelajaran digital membantu proses implementasi kurikulum tetap berjalan secara efektif, terutama pada masa pandemi Covid-19 yang menuntut pembelajaran dilakukan secara daring.

Namun demikian, penerapan *e-learning* masih menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan jaringan internet, kurangnya fasilitas teknologi, rendahnya kompetensi digital guru dan peserta didik, serta belum meratanya infrastruktur pendidikan di beberapa daerah. Oleh karena itu, keberhasilan implementasi pembelajaran digital memerlukan dukungan sarana dan prasarana yang memadai, peningkatan kemampuan teknologi bagi pendidik dan peserta didik, serta strategi pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Dengan demikian, pemanfaatan pembelajaran digital (*e-learning*) dalam implementasi inovasi kurikulum memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan menciptakan proses pembelajaran yang lebih modern, efektif, dan sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman.



5. DAFTAR PUSTAKA

- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran pada masa pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286>
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran online di tengah pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81–89. <https://doi.org/10.31605/ijes.v2i2.659>
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun Hasanah, D. A. (2020). Analisis proses pembelajaran dalam jaringan (daring) masa pandemi Covid-19 pada guru sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861–870. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.460>
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran daring di tengah wabah Covid-19. *BIODIK*, 6(2), 214–224. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>
- Tandirerung, V. A., & Hadi, S. (2014). Implementasi e-learning program keahlian TKJ di SMK DIY pasca pembubaran RSBI. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 4(1), 67–78. <https://doi.org/10.21831/jpv.v4i1.2545>
- Mustakim, Y. Y., Permatasari, A. D. A., Manurung, M. M., & Djeer, Y. S. (2025). Peran dan strategi implementasi e-learning dalam pembelajaran di Indonesia: Sebuah studi literatur. *Jurnal Teropong Pendidikan*. <https://ojs.uph.edu/index.php/JTP/article/view/9463>
- Dawiah, R., Rohman, F., & Kartika, I. R. (2022). Efektivitas media pembelajaran e-learning berbasis learning management system (LMS) pada mata pelajaran kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 16(2), 115-120.
- Ardinengtyas, P., & Himawan, R. (2021). Pengembangan e-learning berbasis moodle untuk meningkatkan minat dan hasil belajar sosiologi. *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 9(1), 45-56.
- Arum, A. S., & Bhakti, C. P. (2020). Keefektifan penggunaan google classroom dalam pembelajaran daring untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 7(2), 134-142.
- Elshareif, E. E., & Mohamed, M. A. (2021). The effects of e-learning environments on students' motivation in higher education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1), 1-15.
- Fakhrudin, A., Nurhayati, S., & Rosmana, A. I. (2022). Pemanfaatan learning management system (LMS) dalam pembelajaran daring untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran*, 7(1), 23-32.
- Gultom, S., Hutauruk, A. F., & Situmorang, A. S. (2022). Pemanfaatan platform edmodo dalam model problem-based learning untuk meningkatkan minat belajar daring. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 894-905.
- Idris, Z. (1992). *Dasar-dasar kependidikan*. Angkasa.
- Munir. (2009). *Pembelajaran digital*. Alfabeta.
- Mustaufan, A. (2020). Inovasi pembelajaran sosiologi melalui pembuatan video narasi cerita berbasis google classroom untuk meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Pembelajaran Sosiologi*, 5(2), 112-124.
- Nurjanah, S., & Mukarromah, S. (2021). Metode studi literatur dalam penelitian ilmu sosial: Sebuah tinjauan metodologis. *Jurnal Metodologi Penelitian*, 3(2), 78-89.
- Nuryatin, A., dkk. (2023). Pengaruh implementasi e-learning terhadap minat belajar bahasa indonesia pada era digital. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 12(1), 67-75.
- Sari, P. (2015). Memilih media pembelajaran yang tepat: Karakteristik dan tantangan e-learning. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(2), 101-110.
- Sholihan, A. (2021). Penggunaan schoology dan google classroom dalam pembelajaran biologi untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 14(3), 201-212.
- Soekartawi. (2003). E-learning di indonesia dan prospeknya di masa depan. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*.
- Wicaksana, E. J., dkk. (2020). Pembelajaran berbasis masalah (problem-based learning) berbantuan edmodo: Dampaknya terhadap minat dan aktualisasi diri siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*



- Sains, 11(2), 145-156.
- Zahora, F., & Sapparso. (2021). Penerapan learning management system berbasis schoology untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar biologi siswa sma. *Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 8(1), 34-43.
- Mustakim, Y. Y., Permatasari, A. D. A., Manurung, M. M., & Djeer, Y. S. (2025). Peran dan strategi implementasi e-learning dalam pembelajaran di Indonesia: Sebuah studi literatur. *Jurnal Teropong Pendidikan*. <https://ojs.uph.edu/index.php/JTP/article/view/9463>