

EFEKTIVITAS MEDIA BERBASIS E-LEARNING DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN PELAJARAN PAI BAGI MAHASISWA DI KAMPUS X

Rahmi Musaddas

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bina Husada, Palembang

Email : rahmi@binahusada.ac.id

Abstrak : Media merupakan salah satu unsur penting yang menunjang keberhasilan proses pembelajaran terutama pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Salah satu media yang marak digunakan di masa pandemi *covid-19* saat ini adalah media pembelajaran *electronic learning* atau yang lebih dikenal dengan istilah *e-learning* . *E-learning* sendiri merupakan salah satu bentuk dari konsep *distance learning* yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet). Metode dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Sampel dalam penelitian kualitatif bukan dinamakan responden tetapi sebagai nara sumber, atau partisipan, informan, teman dan guru yang terkait dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data adalah dokumentasi, observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan adanya efektivitas media berbasis *e-learning* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI, jika: (1) pembelajaran elektronik (media berbasis *e-learning*) dirancang secara cermat, dapat meningkatkan kadar interaksi pembelajaran, baik antara mahasiswa dengan dosen, antara sesama mahasiswa, maupun antara mahasiswa dengan bahan belajar (*enhance interactivity*). Berbeda halnya dengan pembelajaran yang bersifat konvensional. Tidak semua mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran konvensional dapat, berani, atau mempunyai kesempatan untuk mengajukan pertanyaan ataupun menyampaikan pendapatnya di dalam diskusi. (2) kualitas ataupun keunggulan proses pembelajaran PAI dapat terwujud dengan: Melakukan penyesuaian kurikulum; adanya variasi cara mengajar; Melakukan penilaian dengan memanfaatkan teknologi yang ada (menggunakan komputer, *online assessment system*); dan Menyediakan material pembelajaran seperti buku, komputer, multimedia, studio, dll yang memadai.

Kata Kunci : *Media e-learning, kualitas pembelajaran PAI*

A. Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan usaha sadar dan terencana untuk menyiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan. Sementara tujuan PAI di sekolah pada dasarnya untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan dan pengalaman peserta didik terhadap ajaran Islam sehingga menjadi manusia muslim yang bertaqwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara (Nazarudin, 2007: 12).

Agar tujuan PAI dapat tercapai, perlu adanya pembelajaran yang efektif dimana dalam pembelajaran tersebut digunakan strategi pembelajaran yang tepat, ditetapkan langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan, termasuk sarana-prasarana yang digunakan, media

yang digunakan, materi yang diberikan, serta metodologi yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (Prawiradilga, 2007: 4).

Media merupakan salah satu unsur penting yang menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi (Arsyad, 2011: 15). Saat ini media yang marak digunakan adalah media pembelajaran berbasis elektronik yaitu melalui komputer dan internet. Melalui media elektronik ini, disamping banyak nilai tambah atau katakanlah "keunggulan" atau kelebihan, dari dimensi pedagogis tentu banyak faktor yang patut dicermati, misalnya bagaimana pergeseran pola komunikasi edukatif antara guru dan mahasiswa, bagaimana dengan teknik-teknik pemotivasian belajar, bagaimana dengan pemahaman peserta didik, dan beberapa aspek psikologi belajar lainnya (Annurahman, 2009: 230).

Pemanfaatan teknologi komunikasi melalui media elektronik untuk kegiatan pendidikan, teknologi pendidikan serta media pendidikan diperlukan dalam rangka kegiatan belajar mengajar. Karena dengan pendekatan ilmiah, sistematis dan rasional, sebagaimana dituntut oleh teknologi pendidikan ini pulalah, tujuan pendidikan yang efektif dan efisien akan tercapai (Damin, 1995: 2).

Pendidikan perlu mengantisipasi dampak global yang membawa masyarakat berbasis pengetahuan, dimana ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berperan sebagai penggerak utama perubahan. Dengan demikian pendidikan harus relevan dengan perkembangan zaman agar tujuan dari pendidikan dapat tercapai secara maksimal.

Internet dapat dijadikan sebuah media pembelajaran berupa *electronic learning* atau yang lebih dikenal dengan istilah *e-learning*. Munadi (2010: 159) mengemukakan *e-learning* dapat diartikan sebagai jenis bahan belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke peserta didik dengan menggunakan media *internet* atau media jaringan komputer lain.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *e-learning* ini semakin marak dilakukan dikarenakan perkembangan teknologi yang semakin pesat ditambah lagi pandemi *covid 19* yang semakin berkembang tidak hanya di Indonesia tetapi juga di seluruh dunia. Virus corona (*covid-19*) telah memberikan dampak yang cukup besar bagi dunia pendidikan. Untuk itu, Presiden Joko Widodo

menghimbau agar masyarakat mengurangi aktivitas di luar rumah serta melakukan *social distancing* demi menekan penyebaran virus corona (*covid-19*) di Indonesia. “*saatnya kita kerja dari rumah, belajar dari rumah dan ibadah dari rumah*”, ujar Jokowi dalam konferensi pers di istana bogor yang lalu (<https://www.kompasiana.com/> tanggal 3 April 2020, di unduh tanggal 25 April 2020). Melalui media pembelajaran berbasis *e-learning*, peserta didik dapat berkomunikasi dengan guru, dosen atau pembimbingnya kapan saja, dimana saja, begitu pula sebaliknya. Melalui media pembelajaran berbasis *e-learning* juga peserta didik dimungkinkan tetap dapat belajar sekalipun tidak hadir secara fisik di dalam kelas dengan kata lain kegiatan belajar mengajar menjadi sangat fleksibel.

Secara ideal guru atau dosen PAI harus mampu menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *e-learning* yang telah difasilitasi dari sekolah atau kampus untuk menunjang kebutuhan peserta didik agar materi PAI yang disampaikan dapat diserap baik oleh peserta didik melalui capaian dari prestasi belajarnya, serta tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas atau mutu pembelajaran PAI di sekolah tersebut.

Pengamatan awal terhadap mahasiswa di kampus X Palembang baru memanfaatkan media berbasis *e-learning* terutama sejak masa pandemi covid-19 berkembang di Indonesia. Berdasarkan penjelasan ini, penulis ingin mencoba untuk mengetahui sejauhmana *Efektivitas Media berbasis E-Learning dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran pada Mata Pelajaran PAI Mahasiswa di Kampus X*. Hal ini sangat penting untuk dikaji karena seorang dosen PAI harus mampu membentuk pribadi muslim yang berkualitas meskipun berada di tengah-tengah teknologi yang serba modern seperti sekarang ini.

B. Tinjauan Pustaka

1. Media e-learning

▪ *Pengertian Media e-learning*

E-learning merupakan pembelajaran jarak jauh yang menggunakan teknologi komputer atau biasanya disebut internet. Henderson dalam Horton (2003) menjelaskan *e-learning* merupakan pembelajaran berbasis web yang bisa diakses dari internet. Kumar (2002) mendefinisikan *e-learning* sebagai sembarang pembelajaran

yang menggunakan rangkaian elektronik (*Local Area Network* (LAN), *Wide Area Network* (WAN), atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi atau bimbingan. (Kamarga, 2000) mendefinisikan *e-learning* sebagai kegiatan belajar yang disampaikan melalui perangkat elektronik komputer yang memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya.

E-learning sendiri merupakan salah satu bentuk dari konsep *distance learning*. Bentuk *e-learning* sendiri cukup luas, sebuah portal yang berisi informasi ilmu pengetahuan yang dapat dikatakan sebagai situs *e-learning*, jadi *e-learning* atau *internet enabled learning* menggabungkan metode pengajaran dan teknologi sebagai sarana dalam belajar. *E-learning* merupakan proses belajar secara efektif yang dihasilkan dengan cara menggabungkan penyampaian materi secara digital yang terdiri dari dukungan dan layanan dalam belajar.

Lebih detail lagi Rosenberg (2001) mengategorikan *e-learning* dalam tiga kriteria dasar yaitu:

- 1) *E-learning* bersifat jaringan, yang membuatnya mampu memperbaiki secara cepat, menyimpan atau memunculkan kembali, mendistribusikan, dan sharing pembelajaran serta informasi. Kriteria ini sangatlah penting dalam *e-learning*, sehingga Rosenberg menyebutnya sebagai persyaratan absolute;
- 2) *E-learning* dikirimkan kepada pengguna melalui teknologi komputer dengan menggunakan standar teknologi internet;
- 3) *E-learning* terfokus pada pandangan pembelajaran yang paling luas, solusi pembelajaran yang mengungguli paradigma tradisional dalam pembelajaran.

Berdasarkan berbagai pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa *e-learning* merupakan proses instruksi atau pembelajaran yang melibatkan penggunaan peralatan elektronik dalam menciptakan, membantu perkembangan, menyampaikan, menilai dan memudahkan suatu proses belajar mengajar di mana mahasiswa sebagai pusatnya serta dilakukan secara interaktif kapanpun dan di manapun.

▪ Fungsi Pembelajaran *e-learning*

Ada tiga fungsi pembelajaran elektronik bagi kegiatan pembelajaran di dalam kelas (*classroom instruction*), yaitu sebagai suplemen yang sifatnya pilihan/opsional, pelengkap (*komplemen*), atau pengganti Siahhan (2002), yakni: 1) Suplemen (Tambahan).

Dikatakan berfungsi sebagai suplemen (tambahan), apabila mahasiswa mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Dalam hal ini, tidak ada kewajiban/keharusan bagi mahasiswa untuk mengakses materi pembelajaran elektronik. Sekalipun sifatnya opsional, mahasiswa yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan. 2) Komplemen (Pelengkap). Dikatakan berfungsi sebagai komplemen (pelengkap) apabila materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima mahasiswa di dalam kelas.

Sebagai komplemen berarti materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk menjadi materi *reinforcement* (pengayaan) atau remedial bagi mahasiswa di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional. Materi pembelajaran elektronik dikatakan sebagai *enrichment*, apabila kepada mahasiswa yang dapat dengan cepat menguasai/memahami materi pelajaran yang disampaikan dosen secara tatap muka (*fast learners*) diberikan kesempatan untuk mengakses materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dikembangkan untuk mereka. Tujuannya agar semakin memantapkan tingkat penguasaan mahasiswa terhadap materi pelajaran yang disajikan dosen di dalam kelas. Dikatakan sebagai program remedial, apabila kepada mahasiswa yang mengalami kesulitan memahami materi pelajaran yang disajikan dosen secara tatap muka di kelas (*slow learners*) diberikan kesempatan untuk memanfaatkan materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dirancang untuk mereka. Tujuannya agar mahasiswa semakin lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan dosen di kelas; 3) Substitusi (Pengganti). Beberapa perguruan tinggi di negara-negara maju memberikan beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran kepada para mahasiswanya. Tujuannya agar para mahasiswa dapat secara fleksibel mengelola kegiatan pembelajaran sesuai dengan waktu dan aktivitas lain sehari-hari mahasiswa.

E-learning mempermudah interaksi antara mahasiswa dengan bahan atau materi pelajaran. Demikian juga interaksi antara mahasiswa dengan dosen maupun antara sesama mahasiswa. Mahasiswa dapat saling berbagi informasi atau pendapat mengenai berbagai hal yang menyangkut pelajaran ataupun kebutuhan pengembangan diri mahasiswa. Dosen dapat menempatkan bahan-bahan belajar dan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh

mahasiswa di tempat tertentu di dalam web untuk diakses oleh para mahasiswa. Sesuai dengan kebutuhan, dosen dapat pula memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengakses bahan belajar tertentu maupun soal-soal ujian yang hanya dapat diakses oleh mahasiswa sekali saja dan dalam rentangan waktu tertentu pula.

▪ *Manfaat e-learning dapat dilihat dari 2 sudut, yaitu:*

Dari sudut mahasiswa dan dosen: 1) Dari Sudut Mahasiswa: *e-learning* memungkinkan berkembangnya fleksibilitas belajar yang tinggi. Artinya, mahasiswa dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang. Mahasiswa juga dapat berkomunikasi dengan dosen setiap saat. Dengan kondisi yang demikian ini, mahasiswa dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran. Manakala fasilitas infrastruktur tidak hanya tersedia di daerah perkotaan tetapi telah menjangkau daerah kecamatan dan perdesaan, maka kegiatan *e-learning* akan memberikan manfaat (Brown, 2000) kepada mahasiswa yang di antaranya: a) Belajar di sekolah- sekolah kecil di daerah-daerah miskin untuk mengikuti mata pelajaran tertentu yang tidak dapat diberikan oleh sekolahnya; b) Mengikuti program pendidikan keluarga di rumah (*home schooling*) untuk mempelajari materi pembelajaran yang tidak dapat diajarkan oleh para orangtuanya, seperti bahasa asing dan keterampilan di bidang komputer; c) Merasa phobia dengan sekolah, atau mahasiswa yang dirawat di rumah sakit maupun di rumah, yang putus sekolah tetapi berminat melanjutkan pendidikannya, yang dikeluarkan oleh sekolah, maupun mahasiswa yang berada di berbagai daerah atau bahkan yang berada di luar negeri; d) Tidak tertampung di sekolah konvensional untuk mendapatkan pendidikan.

Dari Sudut Dosen, *e-learning* banyak memberikan manfaat bagi dosen, terutama yang berkaitan dengan: a) Lebih mudah melakukan pemutakhiran bahan-bahan belajar yang menjadi tanggungjawabnya sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang terjadi; b) Mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna peningkatan wawasannya karena waktu luang yang dimiliki relatif lebih banyak; c) Mengontrol kegiatan belajar mahasiswa. Bahkan dosen juga dapat mengetahui kapan mahasiswanya belajar, topik apa yang dipelajari, berapa lama sesuatu topik dipelajari, serta berapa kali topik tertentu dipelajari ulang; d) Mengecek apakah

mahasiswa telah mengerjakan soal- soal latihan setelah mempelajari topik tertentu; dan e) Memeriksa jawaban mahasiswa dan memberitahukan hasilnya kepada mahasiswa.

2. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam dalam kurikulum PAI adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertakwa dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an dan al-Hadits, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, Latihan, serta penggunaan pengalaman. Disertai dengan tuntutan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antarumat beragama dalam masyarakat hingga terwujudnya kesatuan dan persatuan bangsa (Majid, 2014: 11-12). Sedangkan menurut Muhaimin (2011: 164), pendidikan agama Islam merupakan upaya pendidikan agama Islam atau ajaran Islam dan nilai-nilainya agar menjadi *way of life* (pandangan dan sikap hidup) seseorang.

Berdasarkan pemaparan di atas, pelajaran pendidikan agama Islam adalah suatu proses aktivitas bimbingan yang dilakukan untuk membentuk kepribadian siswa yang berakhlak mulia sesuai dengan sumber utamanya kitab suci al-Qur'an dan al-Hadits. Oleh karena itu, diharapkan pelajaran pendidikan agama Islam di sekolah dapat mencakup tiga ranah, yaitu: pengetahuan (aspek *kognitif*), pengaplikasian ilmu agama yang diperolehnya dalam pengalaman sehari-hari (aspek *afektif*), dan keterampilan untuk mengkomunikasikan pengetahuan agama yang diperoleh dalam lingkungan sosialnya (aspek *psikomotorik*). Melalui hal ini dapat diketahui bahwa pendidikan agama Islam tidak hanya upaya untuk peningkatan potensi kemampuan intelligensia saja, tetapi juga pengembangan sikap dan kebiasaan yang baik, yang dapat tercermin dengan baik pada diri siswa, baik yang seiman maupun yang tidak seiman dalam kehidupan sehari-harinya.

Karena menurut pandang Islam, pengetahuan (kemampuan *kognitif*) hanya bermakna jika diaplikasikan dalam amaliyah nyata. Al-Qur'an 47 kali menggandengkan kata *amanu* dengan '*amil al-shalihah*' (al-Baqy, 1983: 522-523), hal ini mengisyaratkan bahwa iman menuntut realisasi dari *mukmin* dalam bentuk amaliyah nyata, baik dalam kaitannya pada hubungan dengan Allah SWT maupun dalam hubungan antar sesama manusia dan alam.

3. *Kualitas Pembelajaran PAI*

Istilah kualitas mengandung banyak rujukan. Adapun menurut Yusuf Hadi Miarso (2013, hlm. 545), menyatakan bahwa kualitas adalah kesesuaian dengan standar tertentu, kesesuaian dengan kebutuhan tertentu, kesepadanan dengan karakteristik dan kondisi tertentu, keselarasan dengan tuntutan zaman, ketersediaan pada saat yang diperlukan, keterandalan dalam berbagai kondisi, dan daya tarik yang tinggi. Sedangkan menurut Muhaimin (2008, hlm. 43) kualitas pembelajaran adalah upaya-upaya pemenuhan standar yang telah ditetapkan. Dalam hal ini kualitas pembelajaran merupakan salah satu titik tolak ukur yang dapat menentukan berhasil atau tidaknya proses pembelajaran. ukuran berkualitas atau tidaknya suatu sekolah adalah relatif, karena tolak ukur yang digunakan terus menerus akan senantiasa mengalami perubahan sesuai dengan perubahan tantangan zaman. Pada dasarnya peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat diketahui berdasarkan hasil dari pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang berkualitas adalah pembelajaran tersebut mampu memenuhi target dan standar kompetensi baik dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, yakni penelitian yang mengutamakan kedalaman makna dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif (Sugiyono 2008, hlm. 32). Adapun yang dimaksud dengan pendekatan deskriptif kualitatif adalah upaya penggalan dan pendeskripsian data dalam rangka menemukan pemahaman-pemahaman baru tentang media *e-learning* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI.

Dalam penelitaian kualitatif tidak menggunakan populasi karena, penelitian kualitatif berangkat dari kasus tertentu yang ada pada situasi sosial tertentu dan hasil kajiannya tidak akan diberlakukan ke populasi. Sampel dalam penelitian kualitatif bukan dinamakan responden tetapi sebagai nara sumber, atau partisipan, informan, teman dan guru dalam penelitian (Sugiyono 2008, hlm. 298).

Penentuan sumber data pada orang yang diwawancarai dilakukan secara *purposive*, yaitu dipilih dengan pertimbangan dan tujuan tertentu. Maksudnya, peneliti menentukan sendiri sampel atau

sebagai informan penelitian yang diambil karena ada pertimbangan tertentu.

Teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini, adalah:

a. Dokumentasi

Teknik ini dipakai dengan meneliti dokumen dan catatan sekolah dengan maksud agar data yang diperoleh lebih objektif, seperti, sejarah sekolah, sarana dan prasarana, keadaan sekolah, struktur pengelolaan sekolah, jumlah guru dan siswa, RPS dan silabus mata pelajaran PAI.

b. Observasi

Observasi adalah suatu metode atau cara untuk mendapatkan data dengan jalan mengamati secara langsung objek yang diteliti oleh peneliti. Teknik observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi terstruktur, dimana observasi ini dirancang secara sistematis tentang apa yang diamati atau observasi yang dilakukan apabila peneliti telah tahu dengan pasti tentang apa yang akan diamati.

Observasi dipergunakan dengan tujuan melihat secara langsung atau mengadakan pengamatan langsung ke objek penelitian mahasiswa di kampus X di Palembang selama beberapa bulan dalam pengumpulan data. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data seperti untuk mengamati proses pembelajaran *e-learning* pada mata kuliah Pendidikan Agama Islam.

c. Wawancara

Wawancara dalam penelitian mempergunakan wawancara terbuka yang ditujukan kepada mahasiswa kampus X di Palembang untuk memperoleh data *Efektivitas Media berbasis E-Learning dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran pada Mata Pelajaran PAI Mahasiswa di Kampus X*.

D. Hasil dan Pembahasan Penelitian

1. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Data yang terkumpul dalam penelitian ini meliputi data hasil wawancara yang diperoleh dari 29 orang mahasiswa kampus X yang menjadi subjek penelitian ini, data observasi, dan dokumentasi.

2. Pembahasan

Hasil Wawancara Efektivitas Media berbasis E-Learning Pada Mata Pelajaran PAI Bagi Mahasiswa di Kampus X.

Berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa di kampus X, hasil wawancara menyatakan bahwa media berbasis *e-learning* yang digunakan pada mata kuliah PAI sudah cukup efektif. Hal ini berdasarkan hasil wawancara penulis dengan mahasiswa menurut mereka pembelajaran online di kampus X sudah efektif karena walaupun secara online namun tetap berjalan dengan sebagaimana mestinya (Wawancara, 18 Mei 2020).

Menurut penulis ini merupakan hal yang wajar mengingat media *e-learning* baru diterapkan di kampus X terkait pandemi Corona (Covid-19) di Indonesia. Sehingga pembelajaran menggunakan media *e-learning* merupakan keharusan. Selain itu juga, dalam era global sekarang ini, setuju atau tidak, mau tidak mau, kita harus berhubungan dengan teknologi informasi. Hal ini disebabkan karena teknologi tersebut telah mempengaruhi kehidupan kita sehari-hari. Oleh karena itu, kita sebaiknya tidak 'gagap' teknologi.

Peran informasi menjadi kian besar dan nyata dalam dunia modern sekarang ini. Hal ini bisa dimengerti karena masyarakat sekarang menuju pada era masyarakat informasi (*information age*) atau masyarakat ilmu pengetahuan (*knowledge society*). Oleh karena itu, tidak mengherankan kalau ada perguruan tinggi yang menawarkan jurusan informasi atau teknologi informasi, maka perguruan tinggi tersebut berkembang menjadi pesat.

Wulf (1996), mengatakan manfaat pembelajaran elektronik (media berbasis *e-learning*), adalah: *Pertama*, meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara mahasiswa dengan dosen atau instruktur (*enhance interactivity*).

Apabila dirancang secara cermat, pembelajaran elektronik (media berbasis *e-learning*) dapat meningkatkan kadar interaksi pembelajaran, baik antara mahasiswa dengan dosen, antara sesama mahasiswa, maupun antara mahasiswa dengan bahan belajar (*enhance interactivity*). Berbeda halnya dengan pembelajaran yang bersifat konvensional. Tidak semua mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran konvensional dapat, berani, atau mempunyai kesempatan untuk mengajukan pertanyaan ataupun menyampaikan pendapatnya di dalam diskusi. Karena pada pembelajaran yang bersifat konvensional, kesempatan yang ada atau yang disediakan

dosen untuk berdiskusi atau bertanya jawab sangat terbatas. Biasanya kesempatan yang terbatas ini juga cenderung didominasi oleh beberapa mahasiswa yang cepat tanggap dan berani. Keadaan yang demikian ini tidak akan terjadi pada pembelajaran elektronik. Mahasiswa yang malu maupun yang ragu- ragu atau kurang berani memunyai peluang yang luas untuk mengajukan pertanyaan maupun menyampaikan pernyataan/ pendapat tanpa merasa diawasi atau mendapat tekanan dari teman sekelas.

Kedua, memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*). Mengingat sumber belajar yang sudah dikemas secara elektronik dan tersedia untuk diakses oleh mahasiswa melalui internet, maka mahasiswa dapat melakukan interaksi dengan sumber belajar ini kapan saja dan dari mana saja. Demikian juga dengan tugas-tugas kegiatan pembelajaran, dapat diserahkan kepada dosen begitu selesai dikerjakan. Tidak perlu menunggu sampai ada janji untuk bertemu dengan dosen. Mahasiswa tidak terikat ketat dengan waktu dan tempat penyelenggaraan kegiatan pembelajaran sebagaimana halnya pada pendidikan konvensional.

Ketiga, menjangkau mahasiswa dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*). Dengan fleksibilitas waktu dan tempat, maka jumlah mahasiswa yang dapat dijangkau melalui kegiatan pembelajaran elektronik semakin lebih banyak atau meluas. Ruang dan tempat serta waktu tidak lagi menjadi hambatan. Siapa saja, di mana saja, dan kapan saja, seseorang dapat belajar. Interaksi dengan sumber belajar dilakukan melalui internet. Kesempatan belajar benar-benar terbuka lebar bagi siapa saja yang membutuhkan.

Keempat, mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*). Fasilitas yang tersedia dalam teknologi internet dan berbagai perangkat lunak yang terus berkembang turut membantu mempermudah pengembangan bahan belajar elektronik (media berbasis *e-learning*). Demikian juga dengan penyempurnaan atau pemutakhiran bahan belajar sesuai dengan tuntutan perkembangan materi keilmuannya dapat dilakukan secara periodik dan mudah. Di samping itu, penyempurnaan metode penyajian materi pembelajaran dapat pula dilakukan, baik yang didasarkan atas umpan balik dari mahasiswa maupun atas hasil penilaian dosen selaku penanggung jawab atau pembina materi pembelajaran itu sendiri. Pengetahuan

dan keterampilan untuk pengembangan bahan belajar elektronik ini perlu dikuasai terlebih dahulu oleh dosen yang akan mengembangkan bahan belajar elektronik (media berbasis *e-learning*). Demikian juga dengan pengelolaan kegiatan pembelajarannya sendiri. Harus ada komitmen dari dosen yang akan memantau perkembangan kegiatan belajar mahasiswanya dan sekaligus secara teratur untuk memotivasi mahasiswanya.

Maka dapat disimpulkan, beberapa keunggulan media pembelajaran melalui *e-learning*, yaitu :

- a. Sangat dinamis, media pembelajaran *e-learning* dapat disajikan dalam berbagai format sajian yang menarik, atraktif dan interaktif.
- b. Dioperasikan sepanjang waktu sehingga dosen dan mahasiswa dapat memperoleh informasi materi/bahan pembelajaran yang diperlukan disaat memerlukannya.
- c. Belajar secara individual, setiap mahasiswa dapat memilih format atau model pembelajaran yang diinginkan dan yang lebih relevan dengan latar belakangnya setiap saat.
- d. Bersifat komprehensif, menyediakan berbagai bentuk kegiatan pembelajaran dari berbagai sumber yang memungkinkan mahasiswa untuk memilih suatu format atau metode belajar dan latihan yang disediakan.

Hasil Wawancara Efektivitas Media Berbasis E-Learning Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pada Mata Pelajaran PAI Mahasiswa di kampus X.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap mahasiswa di kampus X diketahui bahwa kualitas ataupun keunggulan proses pembelajaran dapat terwujud atau ditandai dengan kualitas lulusan atau *output* institusi perguruan tinggi. Merupakan suatu hal yang mustahil, pendidikan atau perguruan tinggi menghasilkan lulusan berkualitas, jika tidak melalui proses pendidikan yang berkualitas juga. Merupakan suatu hal yang mustahil pula, jika proses pendidikan tidak didukung oleh faktor-faktor penunjang proses pendidikan yang berkualitas, misalkan menggunakan media pembelajaran yang tidak berkualitas.

Kualitas pembelajaran pada hakikatnya adalah target yang harus dicapai dosen dalam melaksanakan proses pembelajaran. kualitas belajar hanya akan dicapai dosen dengan memberikan

pelayanan yang baik dan memuaskan terhadap mahasiswa, maka proses pembelajaran dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Dosen harus pandai memilih materi pembelajaran yang akan disampaikan serta bagaimana proses belajar tersebut harus dikelola dan dilaksanakan di dalam kelas. Proses pembelajaran yang berkualitas merupakan kemampuan dosen menggunakan seluruh komponen yang dapat mendukung terwujudnya proses pembelajaran yang berkualitas.

Untuk meningkatkan daya tarik belajar, Onno W. Purbo menambahkan perlunya menggunakan teori games. Teori ini dikemukakan setelah diadakan sebuah pengamatan terhadap perilaku para penggemar games komputer yang berkembang sangat pesat. Bermain games komputer sangatlah mengasyikan. Para pemain akan dibuat hanyut dengan karakter yang dimainkannya lewat komputer tersebut.

Bahkan mampu duduk berjam-jam dan memainkan permainan tersebut dengan senang hati. Fenomena ini sangat menarik dalam mendesain *e-learning*. Dengan membuat sistem *e-learning* yang mampu menghanyutkan peserta didik untuk mengikuti setiap langkah belajar di dalamnya seperti layaknya ketika bermain sebuah games. Penerapan teori games dalam merancang materi *e-learning* perlu dipertimbangkan karena pada dasarnya setiap manusia menyukai permainan.

Secara ringkas, *e-learning* perlu diciptakan seolah-olah peserta didik belajar secara konvensional, hanya saja dipindahkan ke dalam sistem digital melalui internet. Karena itu *e-learning* perlu mengadaptasi unsur-unsur yang biasa dilakukan dalam sistem pembelajaran konvensional. Misalnya dimulai dari perumusan tujuan yang operasional dan dapat diukur, ada *apersepsi* atau *pre tes*, membangkitkan motivasi, menggunakan bahasa yang komunikatif, uraian materi yang jelas, contoh-contoh konkrit, *problem solving*, tanya jawab, diskusi, *post test*, sampai penugasan dan kegiatan tindak lanjutnya.

Selain itu juga agar kualitas pembelajaran melalui media *e-learning* dapat terwujud, ada empat hal yang perlu disiapkan sebelum pemanfaatan internet untuk *e-learning* yaitu:

- a. Melakukan penyesuaian kurikulum. Kurikulum sifatnya holistik. Pengetahuan, keterampilan dan nilai (values) diintegrasikan dengan kebutuhan di era informasi ini. Kurikulumnya bersifat *competency based curriculum*.

- b. Melakukan variasi cara mengajar untuk mencapai dasar kompetensi yang ingin dicapai dengan bantuan komputer.
- c. Melakukan penilaian dengan memanfaatkan teknologi yang ada (menggunakan komputer, *online assessment system*).
- d. Menyediakan material pembelajaran seperti buku, komputer, multimedia, studio, dll yang memadai. Materi pembelajaran yang disimpan di komputer dapat diakses dengan mudah baik oleh guru maupun mahasiswa (Tafiardi: 2005, 94).

Dari berbagai pengalaman dan juga dari berbagai informasi yang tersedia di literatur, memberikan penjelasan tentang manfaat penggunaan internet, khususnya dalam pendidikan terbuka dan jarak jauh (Soekartawi, 2002), antara lain dapat disebutkan sebagai berikut:

- a. Tersedianya fasilitas *e-moderating*. Guru dan siswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet secara regular atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu.
- b. Guru dan siswa dapat menggunakan bahan ajar petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet, sehingga keduanya bisa saling menilai sampai seberapa jauh bahan ajar dipelajari.
- c. Siswa dapat belajar atau *me-review* bahan ajar setiap saat dan di mana saja kalau diperlukan mengingat bahan ajar tersimpan di komputer.
- d. Bila siswa memerlukan tambahan informasi berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dapat melakukan akses di internet secara lebih mudah.
- e. Baik guru maupun siswa dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak, sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas.
- f. Berubahnya peran siswa dari yang biasanya pasif menjadi aktif.
- g. Relatif lebih efisien. Misalnya bagi mereka yang tinggal jauh dari perguruan tinggi atau sekolah konvensional, bagi mereka yang sibuk bekerja, bagi mereka yang bertugas di kapal, di luar negeri, dsb-nya.

Walaupun demikian pemanfaatan internet untuk pembelajaran atau *e-learning* juga tidak terlepas dari berbagai kekurangan antara lain:

- a. Kurangnya interaksi antara guru dan siswa atau bahkan antar siswa itu sendiri. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya values dalam proses belajar dan mengajar.
- b. Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis.
- c. Proses belajar dan mengajarnya cenderung ke arah pelatihan bukan pendidikan.
- d. Berubahnya peran guru dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut menguasai teknik pembelajaran yang menggunakan internet.
- e. Siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar tinggi cenderung gagal.
- f. Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet (mungkin hal ini berkaitan dengan masalah tersedianya listrik, telepon ataupun komputer).
- g. Kurangnya tenaga yang mengetahui dan memiliki keterampilan bidang internet dan kurangnya penguasaan bahasa komputer.

D. Kesimpulan

Media *e-learning* merupakan pembelajaran jarak jauh yang menggunakan teknologi komputer atau biasanya disebut internet. Pembelajaran pada *e-learning* melibatkan penggunaan peralatan elektronik dalam menciptakan, membantu perkembangan, menyampaikan, menilai dan memudahkan suatu proses belajar mengajar di mana mahasiswa sebagai pusatnya serta dilakukan secara interaktif kapanpun dan di manapun.

Kualitas pembelajaran pada hakikatnya adalah target yang harus dicapai dosen dalam melaksanakan proses pembelajaran. kualitas belajar hanya akan dicapai dosen dengan memberikan pelayanan yang baik dan memuaskan terhadap mahasiswa, maka proses pembelajaran dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, dosen harus pandai memilih materi pembelajaran yang akan disampaikan serta bagaimana proses belajar tersebut harus dikelola dan dilaksanakan di dalam kelas. Proses pembelajaran yang berkualitas merupakan kemampuan dosen menggunakan seluruh komponen yang dapat mendukung terwujudnya proses pembelajaran yang efektif dan berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Baqy, Muhammad Fuad. (1981). *al-Mu'jam al-Mufahras li al-Fadz al-Qur'an*. Daar al-Fikr, Beirut.
- Nazarudin. (2007). *Manajemen Pembelajaran Implementasi Konsep Karakteristik dan Metodologi Agama Islam Di Sekolah Umum*. Yogyakarta: Teras.
- Prawiradilga, Dewi Salma. (2007). *Mozik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Munadi, Y. (2010). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Gaung Persada.
- Annurahman. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta CV.
- Damin, Sudarmawan. 1995. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Brown, D. H. (2000). *Principles of Language Learning and Teaching*. San Fransisco: Longman.
- Horton, William dan Horton, Katherine. (2003). *E-Learning Tools and Technologies: A Consumer Guide for Trainers, Teachers, Educators, and Instructional Designers*. USA: Wiley Publishing, Inc.
- Kumar, Jaya C. (2002). *Aplikasi e-Learning dalam Pengajaran dan Pembelajaran di Sekolah Malaysia*. Jakarta.
- Kamarga. (2000). *Sistem E-Learning*. Jakarta: Salemba Empat.
- Rosenberg. (2001). *Pemanfaatan Multimedia dalam Pendidikan*. Newyork: Addison Wesley Longman.
- Siahaan, S.M. (2002). *Analisis Motif Mengajar Guru dalam Membangun Pemahaman Instrumental dan Pemahaman Relasional Siswa dengan Menggunakan Skema Pemecahan Masalah Berdasarkan Model Argumentasi Toulmin*. Bandung: SPs. UPI.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Soekartawi (2002). *Prospek pembelajaran melalui internet*. Makalah disampaikan pada Seminar Nasional 'Teknologi Kependidikan' yang diselenggarakan oleh UT-Pustekkom dan IPTPI, Jakarta, 18-19 Juli 2002.
- Muhaimin. (2008). *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Tafiardi. (2005). *Meningkatkan Mutu Pendidikan Melalui E-Learning*. *Jurnal Pendidikan Penabur* No.04 Th.IV Juli 2005. hal. 23-43.
- Purbo, Onno W. (2001). *Masyarakat Pengguna Internet di Indonesia*. Tersedia dalam <http://www.geocities.com/inrecent/proje ct.html>. Diakses tanggal 5 Oktober 2013.

- E-learning sebagai teknologi komunikasi pendidikan,
<http://wwwwe-learning> tp 0406. blogspot. com/2008/05/fungsi-
dan-penyelenggaraan-e-learning.htm
<https://www.kompasiana.com/> tanggal 3 April 2020, di unduh
tanggal 25April 2020
- Majid, Abdul. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muhaimin, 2011. *Pemikiran dan Aktualisasi Pengembangan Pendidikan Islam*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Yusuf Hadi, Mirso. 2013. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.