



PEMBELAJARAN E-LEARNING PADA MATA PELAJARAN PAI DI SD NEGERI 1 PANDEGLANG (Studi Kasus di SD 1 Muruy Pandeglang Banten)

M.Muslim¹

¹Universitas Mathla'ul Anwar Banten

*Email: m.muslim84@unmabanten.ac.id

ABSTRACT

Learning is a human need that must be met under any circumstances, including during the Covid-19 pandemic which required distance learning (PJJ). For this reason, the majority of schools organize online learning using e-learning, and SD Negeri 1 Muruy is no exception. e-learning which is electronic-based learning both online and offline has obstacles. This study aims to 1) Assess the design of e-learning learning plans in PAI Subjects at SD Negeri 1 Muruy Pandeglang Banten; 2) Assessing the implementation of e-learning learning in PAI subjects at SD Negeri 1 Muruy Pandeglang Banten Public Middle School; 3) Reviewing the implementation of e-learning learning evaluation in PAI subjects at SD Negeri 1 Muruy Pandeglang Banten Public Middle School; 4) Analyzing the results of the implementation of learning PAI subjects at SD Negeri 1 Muruy Pandeglang Banten. This study uses a qualitative method with a phenomenological approach. The results of the study show that the design of e-learning learning plans for PAI Subjects at SD Negeri 1 Muruy Pandeglang Banten is to prepare CBT/CBE applications, prepare student and teacher accounts to access CBT/CBE, arrange full online learning schedules or shift systems, compile RPP blended, holding training related to e-learning and installing CBT/CBE replacement applications. The implementation of e-learning learning in PAI subjects was mostly carried out online which initially used the CBT Al Fattah application, then changed to using WAG which included links to other applications, such as Zoom, Google Meet, Plif Book, Youtube, PPt and Podcast for audio. . Implementation of e-learning learning evaluations using the CBT Application or Google Form, E-mail, or Youtube, both Daily Assessments, Formative Tests and Summative Tests. Based on the documentation study of PTS report cards, it shows that the cognitive value of students in PAI Subjects increases when face-to-face learning, on the contrary when PJJ, there are more scores below the KKM. Therefore, it is necessary to improve the quality of e-learning learning in PAI Subjects.

Keywords: *E-learning learning, PAI Subjects*

ABSTRAK

Pembelajaran adalah salah satu kebutuhan asasi manusia yang harus dipenuhi dalam kondisi apapun, termasuk saat pandemi Covid-19 yang mengharuskan pembelajaran jarak jauh (PJJ, untuk itu mayoritas sekolah menyelenggarakan pembelajaran secara daring menggunakan e-learning, tak terkecuali SD Negeri 1 Muruy. Pada pelaksanaannya pembelajaran e-learning yang merupakan pembelajaran berbasis elektronik baik secara online maupun offline terdapat kendala-kendala. Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mengkaji desain perencanaan pembelajaran e-learning pada Mata Pelajaran PAI di SD Negeri 1 Muruy Pandeglang Banten; 2) Mengkaji pelaksanaan pembelajaran e-learning pada Mata Pelajaran PAI di SD Negeri 1 Muruy Pandeglang Banten; 3) Mengkaji pelaksanaan evaluasi pembelajaran e-learning pada Mata Pelajaran PAI di SD Negeri 1 Muruy Pandeglang Banten; 4) Menganalisis hasil pelaksanaan pembelajaran Mata Pelajaran PAI di SD Negeri 1 Muruy Pandeglang Banten. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain perencanaan pembelajaran e-learning Mata Pelajaran PAI di SD Negeri 1 Muruy Pandeglang Banten adalah dengan

menyiapkan aplikasi CBT/CBE, menyiapkan akun peserta didik dan guru untuk mengakses CBT/CBE, menyusun jadwal pembelajaran secara daring full atau sistem shift, menyusun RPP blended, mengadakan pelatihan terkait pembelajara e-learning dan menginstal aplikasi pengganti CBT/CBE. Pelaksanaan pembelajaran e-learning pada Mata Pelajaran PAI lebih banyak dilakukan secara daring yang awalnya menggunakan apliasi CBT Al Fattah, kemudian berganti menggunakan WAG yang di dalamnya disampaikan link aplikasi lain, seperti Zoom, Google Meet, Plif Book, Youtube, PPt dan Podcast untuk audio. Pelaksanaan evaluasi pembelajaran e-learning menggunakan Aplikasi CBT atau Google Form, E-mail, atau Youtube, baik Penilaian Harian, Tes Formatif dan Tes Sumatif. Berdasarkan studi dokumentasi dari raport PTS menunjukkan bahwa nilai kognitif peserta didik pada mata pelajaran Mata Pelajaran PAI mengalami peningkatan ketika pembelajaran tatap muka, sebaliknya ketika PJJ, lebih banyak nilai di bawah KKM. Oleh karena itu perlu peningkatan kualitas pembelajaran e-learning pada Mata Pelajaran PAI.

Kata kunci: Pembelajaran e-learning, Mata Pelajaran PAI

PENDAHULUAN

Pada saat pandemi Covid-19. pemerintah meluncurkan aturan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) secara daring atau luring. Hal ini sebagaimana tercantum dalam Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah. Meskipun sempat mereda dengan ditepkannya Pembelajaran Tatap Muka (PTM) terbatas, namun kemudian muncul kembali Virus Omicron, varian baru dari virus Covid-19 yang menyebar di Indonesia dan membuat diberlakukannya kembali Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Sekolah-sekolah banyak yang memilih pembelajaran secara daring dan menggunakan e-learning, termasuk SD Negeri 1 Muruy Pandeglang Banten.

Pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) dimaksudkan untuk memastikan pemenuhan hak peserta didik untuk mendapatkan layanan pendidikan selama darurat Covid-19, melindungi warga satuan pendidikan dari dampak buruk Covid-19, mencegah penyebaran dan penularan Covid-19 di satuan pendidikan dan memastikan pemenuhan dukungan psikososial bagi pendidik, peserta didik dan orang tua. Pembelajaran e-learning dilaksanakan bukan hanya terkait jarak dan waktu saja, namun karena IPTEK, kultur, letak georafis dan dan adanya kesempatan belajar juga menjadi alasan pembelajaran ini diterapkan.

Perkembangan dan kemajuan penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau Information and Communication Technologies (ICT) di dunia pendidikan semakin pesat. Hal ini tentunya sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran peserta didik. Seorang guru dengan menggunakan ICT dalam melakukan proses pembelajaran dapat berkomunikasi dan berbagi pengetahuan kapan pun mereka menginginkannya. Sehingga dengan tersedianya fasilitas belajar virtual ini, seorang guru di era ICT perlu memiliki semangat untuk terus menginisiasi kegiatan belajar baru.

Penguasaan terhadap e-learning sangat penting bagi guru karena pembelajaran e-learning tidak hanya pada saat pandemi Covid-19 yang mayoritas menggunakan sistem pembelajaran secara daring. E-learning juga bisa diterapkan secara offline (pembelajaran tatap muka secara langsung). Seiring perkembangan teknologi informasi, maka aplikasi yang digunakan dalam mengimplementasikan e-learning tentu berkembang juga.

Beberapa ahli mengartikan kata *sulthan* dengan kekuatan, kekuasaan, pengetahuan, kemampuan dan sebagainya. Maka yang dimaksud darinya adalah kelapangan dan kedalaman. Abdul AI-Razzaq Naufal mengartikan kata “*sulthan*” dengan pengetahuan dan kemampuan atau teknologi. Beliau menjelaskan bahwa ayat ini memberi isyarat kepada manusia tentang ketidakmustahilan untuk menembus ruang angkasa, bila pengetahuan dan kemampuannya atau teknologinya memadai.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini berkembang dengan pesat seiring dengan penemuan dan pengembangan pengetahuan dalam bidang informasi dan komunikasi sehingga mampu menciptakan alat-alat yang mendukung perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, mulai dari sistem komunikasi sampai dengan alat komunikasi yang searah maupun dua arah (interaktif). Kemajuan tersebut telah memberikan kemudahan-kemudahan dan kesejahteraan bagi kehidupan manusia sekaligus merupakan sarana bagi kesempurnaan manusia sebagai hamba Allah Swt. dan khalifah-Nya.

Tolak ukur era modern dan globalisasi saat ini adalah komunikasi dan informasi. Perkembangan teknologi komunikasi begitu pesat dalam kehidupan manusia. Oleh karena itu, apabila ada suatu bangsa atau negara yang tidak mengikuti perkembangan teknologi komunikasi, maka bangsa atau negara itu dapat dikatakan negara yang tidak maju bahkan tertinggal. Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi telah menjadikan masyarakat secara terus menerus terpa oleh media sehingga terciptalah masyarakat informasi (*information society*).

Islam tidak pernah mengekang umatnya untuk maju dan modern. Justru Islam sangat mendukung umatnya untuk melakukan *research* dan bereksperimen dalam hal apapun, termasuk teknologi komunikasi sebagaimana anjuran Allah SWT dalam Al-Qur'an. Dampak perkembangan teknologi dasarnya adalah positif, tergantung bagaimana memanfaatkannya.

menyikapinya. Perkembangan zaman sekarang yang semakin pesat seharusnya dijadikan media untuk mendekatkan diri kepada Allah SWT.

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam bentuk e-learning yang merupakan inovasi, tidak hanya dalam penyampaian materi pembelajaran tetapi juga pada evaluasi kemampuan berbagai kompetensi peserta didik. Proses pembelajaran melalui e-learning menuntut peserta didik aktif dalam mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya. Demikian juga materi bahan ajar dapat divirtualisasikan dalam berbagai format sehingga lebih menarik dan lebih dinamis untuk memotivasi peserta didik agar lebih semangat dalam proses pembelajaran.

Penguasaan terhadap aplikasi penunjang model e-learning menjadi kebutuhan bagi para pendidik, karena salah keterampilan yang harus dimiliki oleh pendidik adalah penguasaan media belajar dengan membuat media pembelajaran yang variatif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi informasi. Untuk bisa menghasilkan pembelajaran yang unik, memukau dan sulit dilupakan, penguasaan TIK adalah salah satu jawabannya. Agar peran guru meningkat dalam proses pembelajaran menggunakan TIK (e-learning), maka guru harus:

1. Memahami beberapa jenis media dan sumber belajar serta fungsinya masing-masing, menggunakannya dengan tepat sesuai kebutuhan pembelajaran.
2. Memiliki keterampilan dalam merancang media pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan antusias peserta didik dalam belajar.
3. Memiliki kemampuan dalam mengorganisasikan berbagai jenis media serta dapat memanfaatkan sumber belajar.

Pembelajaran e-learning di SD Negeri 1 Muruy Pandeglang Banten pernah menggunakan aplikasi Computer Based Education (CBE) termasuk untuk pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang kemudian dihentikan dan diganti dengan aplikasi internet yang beragam, di antaranya: Google Meet, Zoom, Anchor, Plif Book dan lain-lain, disamping menggunakan infocus saat pembelajaran offline yang merupakan bagian e-learning.

Pembelajaran merupakan proses pendewasaan, proses perubahan tingkah laku menuju tingkat yang lebih baik, atau sering disebut proses memanusiakan manusia. Dalam pembelajaran terdapat interaksi antara guru dan peserta didik yang memerlukan sistem untuk mewujudkan interaksi tersebut. E-learning adalah salah satu model pembelajaran yang menggunakan alat elektronik, baik secara online maupun offline. Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, baik tingkat

dasar maupun tingkat menengah. Pembelajaran PAI di dalamnya mencakup beberapa aspek, yaitu aspek aqidah atau tauhid (keimanan) dan akhlak, aspek fikih, aspek Al-Qur'an, aspek sejarah Islam dan aspek bahasa Arab, sehingga pada pelaksanaannya, pembelajaran PAI ada yang dijadikan satu mapel, ada pula yang dipecah menjadi Mata Pelajaran PAI lima mapel. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Muruy dibagi dalam beberapa mata pelajaran yang merupakan Mata Pelajaran PAI, yaitu: al-Qur'an Hadits, Bahasa Arab, Fiqih, Aqidah Akhlak dan Sejarah Peradaban Islam.

Berdasarkan studi dokumentasi di SD Negeri 1 Muruy Pandeglang Banten, pelaksanaan pembelajaran menggunakan e-learning masih ditemukan berbagai permasalahan baik bagi guru maupun peserta didik dalam menghasilkan proses pembelajaran yang maksimal. Permasalahan atau kendala tersebut di antaranya respon peserta didik dalam mengerjakan tugas-tugas dari guru mata pelajaran Mata Pelajaran PAI masih rendah, penguasaan guru Mata Pelajaran PAI terhadap berbagai aplikasi pembelajaran e-learning masih perlu ditingkatkan, pembelajaran yang dilakukan secara daring menggunakan CBT (Computer Based Training)/CBE (Computer Based Education) masih kurang interaktif, Penggunaan sarana pembelajaran e-learning di SD Negeri 1 Muruy Pandeglang Banten masih kurang maksimal. Partisipasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran melalui aplikasi virtual masih belum maksimal

KAJIAN TEORITIK

1. Pengertian *E-Learning*

E-learning berasal dari kata “e” (elektronik) dan “*learning*” (pembelajaran). Sebelum membahas pengertian *e-learning*, perlu dibahas pengertian pembelajaran. Menurut Gagne dan Briggs, pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan membantu proses belajar peserta didik yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal.

Proses pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan interaksi dan saling mempengaruhi antara pendidik dan peserta didik, dengan fungsi utama pendidik memberikan sesuatu yang mempengaruhi peserta didik, sedangkan peserta didik menerima pelajaran dan pengaruh dari pendidik. Proses pembelajaran adalah proses memanusiakan manusia yaitu mengaktualisasikan berbagai potensi manusia sehingga potensi tersebut bisa menolong dirinya, keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara.

Inti proses pendidikan adalah mengajar, sedangkan inti proses pengajaran adalah peserta didik belajar. Mengajar adalah suatu kegiatan mengatur lingkungan dengan sebaik-baiknya serta menghubungkannya kepada peserta didik sehingga terjadi proses belajar. Mengajar sudah pasti berkaitan dengan proses belajar, maka istilah yang sering dikenal adalah proses belajar mengajar (PBM) atau kegiatan belajar mengajar (KBM). Istilah pembelajaran merupakan perkembangan dari istilah pengajaran dan belajar-mengajar. Pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh seorang guru atau pendidik untuk membelajarkan peserta didik. Pembelajaran di sekolah semakin berkembang dari pengajaran yang bersifat tradisional sampai pembelajaran dengan sistem modern.

John Carroll mengemukakan bahwa waktu merupakan variable terpenting dalam pembelajaran. Kesempatan adalah waktu yang dialokasikan bagi pembelajaran oleh guru, sedangkan ketekunan adalah keterlibatan peserta didik dengan isi atau mata pelajaran akademik, selama waktu yang dialokasikan. Waktu yang dibutuhkan tergantung pada 3 hal, yaitu bakat, kemampuan untuk memahami pengajaran yang diberikan, dan kualitas pengajaran dalam proses pembelajaran tersebut. Berdasarkan penjelasan tersebut di atas, dapat dikemukakan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem yang di dalamnya berisi serangkaian peristiwa yang dirancang sedemikian rupa agar terjadi interaksi dan saling mempengaruhi antara pendidik dan peserta didik untuk mendukung proses belajar agar tercapai tujuan pendidikan.

Mengenai pengertian *e-learning*, banyak ahli yang telah memberikan definisi *e-learning*, namun belum ada yang baku. Menurut Gilbert dan Jones (2001) serta Michael (2013), *e-learning* merupakan segala bentuk aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik untuk belajar. Hal ini sesuai dengan singkatan “e” pada kata “*e-learning*” yang artinya elektronik. Sedangkan Hartley (2001), Rosenberg (2001), dan Kamarga (2002), menjelaskan *e-learning* sebagai penggunaan teknologi internet dan komputer berjaringan untuk membantu proses belajar manusia. **Menurut Purbo**, istilah “e” dalam *e-learning* adalah segala macam teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha-usaha pengajaran melalui teknologi elektronik. Internet, satelit, tape audio-video, TV dan CD-ROM adalah sebagian dari media elektronik yang digunakan, baik pada waktu yang sama maupun pada waktu yang berbeda.

Pengertian *e-learning* mengacu pada dua persepsi dasar, yaitu: 1) *Electronic based learning* adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, terutama perangkat yang berupa elektronik. Artinya tidak hanya internet, melainkan

semua perangkat elektronik seperti film, video, kaset, OHP, slide, LCD proyektor, tape, dan lain-lain sejauh menggunakan perangkat telektronik; 2) *Internet based learning* adalah pembelajaran yang menggunakan fasilitas internet yang bersifat online sebagai instrument utamanya. Persepsinya bahwa *e-learning* haruslah menggunakan internet yang bersifat online yaitu fasilitas komputer yang terhubung dengan internet. Artinya pelajar dalam mengakses materi pelajaran tidak terbatas jarak, ruang, dan waktu, bisa dimana saja dan kapan saja (*any where and any time*). Sementara itu, **Horton** berpendapat bahwa *e-learning* merupakan kegiatan pembelajaran berbasis *web* yang dapat diakses melalui jaringan internet. Selain itu, beberapa ahli menjabarkan pengertian *e-learning* dengan lebih luas lagi. Materi *e-learning* tidak harus didistribusikan secara *online* (jaringan lokal maupun internet). Interaksi dengan menggunakan internet pun bisa dijalankan secara *real-time* ataupun secara *offline* (*archieved*). Distribusi secara *offline* menggunakan media CD/DVD pun termasuk dalam metode *e-learning*. Dalam penjelasan lainnya, disebutkan bahwa *e-learning* adalah pembelajaran dengan menggunakan media elektronik, baik *online* maupaun *offline* yang bisa dakses dimanapun dan kapanpun.

Dari penjelasan tersebut di atas, dapat dikemukakan bahwa pembelajaran *e-learning* adalah model pembelajaran dengan menggunakan berbagai media elektronik seperti film, video, kaset, OHP, slide, LCD proyektor, tape, infocus dan lain-lain, baik secara *offline* maupun *online* dengan segala aplikasinya yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

2. Revolusi Pembelajaran dan Sejarah *E-Learning*

Perkembangan pembelajaran disandarkan dengan perkembangan berbagai pengetahuan dan yang lebih berperan penting adalah teknologi informasi dan komunikasi. Eric Ashby menyatakan bahwa dunia pendidikan telah memasuki revolusinya yang ke lima. Revolusi pertama ketika orang menyerahkan pendidikan anaknya kepada seorang guru. Revolusi kedua ketika digunakannya tulisan untuk keperluan pembelajaran. Revolusi ketiga terjadi seiring dengan ditemukannya mesin cetak sehingga materi pembelajaran dapat disajikan melalui media cetak. Revolusi keempat terjadi ketika digunakannya perangkat elektronik seperti radio dan televisi untuk pemerataan dan perluasan pendidikan. Revolusi kelima, seperti saat ini, dengan dimanfaatkannya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam kegiatan

pembelajaran, khususnya teknologi komputer dan internet untuk kepentingan kegiatan pembelajaran.

Pada mulanya *e-learning* diciptakan untuk mempermudah pelaksanaan *distance learning*, dimana peserta didik dan pendidik terpisah oleh jarak dan waktu. Bentuk pembelajaran ini muncul di Amerika dan Eropa lebih dari satu abad yang lalu. Pembelajaran ini diterapkan sebagai inovasi dari pembelajaran konvensional secara tatap muka. Sebenarnya *e-learning* mulai dipopulerkan sejak tahun 1960, ketika ditemukannya program *Computer Based Training (CBT program)* yang dikenal juga dengan nama *PLATO (Programmed Logic for Automated Teaching Operations)*. Program ini dibuat untuk para mahasiswa yang belajar di *University of Illinois*, namun kemudian program tersebut digunakan pada hampir semua sekolah yang ada di wilayah tersebut.

Pada awalnya sistem *e-learning* benar-benar hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi bagi para pelajar (*trainee*). Namun ketika memasuki tahun 70-an, *e-learning* mulai lebih interaktif. Universitas di Inggris sangat ingin menggunakan *e-learning*. Pada saat itu, materi kursus yang disampaikan melalui pos dan komunikasi dengan pengajar (*trainer*) masih melalui surat. Universitas Terbuka mulai menawarkan jangkauan pengalaman belajar interaktif yang lebih luas dan komunikasi lebih cepat dengan pelajar melalui *e-mail*. Pada tahun 1990, mulai bermunculan aplikasi *e-learning* yang berjalan dalam *PC standalone* ataupun berbentuk kemasan CD-ROM. Konten di dalamnya berbentuk tulisan maupun multimedia (video dan audio) dengan format mov, mpeg-1, atau avi. Materi-materi pembelajaran tersebut muncul dalam bentuk paket-paket yang lebih menarik dan kemudian diproduksi secara massal pada tahun 1994. Produksi materi-materi pembelajaran terus berlangsung hingga berkembangnya komputer dan internet pada akhir abad 20 dan semakin berkembang desain *e-learning*.

MAC (Media Acces Control) telah ditemukan pada tahun 80-an, menjadikan orang-orang dapat memiliki komputer di rumah dan pembelajaran jadi lebih mudah. Pada dekade berikutnya, lingkungan belajar secara virtual mulai benar-benar berkembang, sehingga bisa mengakses informasi secara *online*. Pada tahun 1997, *Learning Management System (LMS)* muncul. Perkembangan LMS makin pesat membuat pemikiran baru untuk mengatasi masalah *interoperability* antar LMS secara standar. Sekitar tahun 2000, perkembangan LMS mulai menuju ke arah aplikasi *e-learning* berbasis web. Aplikasi LMS berbasis web berkembang secara total, baik untuk *trainee*,

trainer maupun *administrator*. LMS mulai digabungkan dengan situs-situs informasi, majalah, dan surat kabar. Kontennya pun semakin kaya dengan perpaduan multimedia, video streaming, serta penampilan interaktif dalam berbagai pilihan format data yang lebih standar dan berukuran kecil. E-learning memungkinkan fleksibilitas dan efektivitas dalam proses pembelajaran. Maka itu, e-learning dikatakan sebagai sistem pembelajaran masa depan yang akan terus berkembang dari masa ke masa.

3. Pelaksanaan *E-Learning*

Merujuk kepada pengertian *e-learning* bahwa segala bentuk pembelajaran yang menggunakan elektronik, bisa terkategori *e-learning*, maka pelaksanaan *e-learning* bisa dilakukan secara *online* maupun *offline*, pada pembelajaran jarak jauh maupun pembelajaran tatap muka di kelas. Beberapa teori belajar banyak memberikan kontribusi pada pelaksanaan pembelajaran, termasuk pada *e-learning*. Sudut pandang terhadap fenomena belajar, masing-masing berbeda, sehingga implikasinya juga berbeda. Teori behavioristik memandang belajar dari stimulus responnya. Teori kognitif memandang belajar dengan tahapan perkembangan manusia. Teori *neuroscience* menekankan pada fungsi otak manusia. Teori siberetik memandang proses belajar sebagai pemrosesan informasi dari alat indra menuju memori jangka panjang yang berlaku unik bagi setiap individu. Teori konstruktivistik memandang bahwa belajar adalah kegiatan yang aktif, bukan pasif, pengetahuan tidak diterima dari luar, melainkan dikonstruksi atau dibangun sendiri oleh individu, peserta didik adalah pusat dalam pembelajaran, pendidik hanya sebagai fasilitator yang membantu peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuannya.

Berikut penjelasan implikasi teori pembelajaran pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan model *e-learning*:

a. Implikasi Teori Behavioristik

Implikasi teori behavioristik pada *e-learning* tampak pada kegiatan-kegiatan: 1) Guru memberitahukan tujuan pembelajaran secara jelas dan lengkap kepada peserta didik; 2) Peserta didik diberikan test melalui sistem *online* yang merujuk pada satu jawaban benar; 3) Mengecek pengetahuan awal (*entry behavior*) melalui sistem *online*; 4) Konten pembelajaran disusun dari materi yang sederhana menuju kompleks, dari yang diketahui menuju yang tidak diketahui dan dari pengetahuan menuju aplikasi; 5) Memberikan *feedback* kepada peserta didik; 6) Memberikan *reinforcement*, *reward* dan *punishment* atas kegiatan belajar peserta didik dengan

sistem *online*. 7) Mengamati dan mengkaji respon yang diberikan peserta didik, sehingga stimulus yang diberikan mengarah kepada respon yang diharapkan.

b. Implikasi Teori Kognitif

Implikasi teori kognitif pada *e-learning* tampak pada kegiatan-kegiatan: 1) Konten dirancang sesuai perkembangan peserta didik dan informasi yang telah dimilikinya; 2) Konten pada *e-learning* harus dirancang kontekstual mungkin untuk membantu pencapaian kompetensi peserta didik. 3) Menggunakan *advance organizer* (Kerangka berbentuk ringkasan konsep-konsep dasar konten yang dipelajari dan dihubungkan dengan informasi yang telah ada pada struktur kognitif peserta didik. 4) Sistem pada *e-learning* harus memungkinkan untuk melakukan evaluasi proses dan hasil belajar.

c. Implikasi Teori Sibernetik

Menurut teori sibernetik, rangkaian pemrosesan informasi pada manusia terdiri dari *sensory store*, *short-term memory* dan *long-term memory*. Implikasi teori sibernetik pada pembelajaran dengan *e-learning* meliputi kegiatan-kegiatan: 1) Memodifikasi informasi agar perhatian peserta didik tercurah kepadanya, dengan meletakkan informasi yang penting pada posisi yang mudah dilihat peserta didik, memberikan *highlight* pada informasi yang penting agar menarik perhatian peserta didik, memberikan alasan pentingnya informasi agar peserta didik termotivasi untuk terlibat secara penuh selama pembelajaran, menyesuaikan tingkat kesulitan konten dengan level kognitif peserta didik; 2) Menampilkan informasi antara 5-9 item per layar untuk mengoptimalkan pemrosesan informasi pada memori kerja peserta didik. 3) Menyusun konten berdasarkan urutan tertentu agar mudah diingat, seperti *Linear Information Map*, *Spider-web Information Map* dan *Hierarchical Information Map*; 4) Konten harus memperhatikan perbedaan gaya belajar peserta didik; 5) Penggunaan *e-learning* harus memotivasi peserta didik secara intrinsik maupun ekstrinsik agar terjadi interaksi antara peserta didik dengan materi.

d. Implikasi Teori *Neurosciences*

Implikasi teori *neurosciences* pada pembelajaran *e-learning* tampak pada kegiatan-kegiatan: 1) Konten disesain agar tidak terlalu panjang, efisien tapi lengkap, karena otak tidak bisa fokus dalam waktu yang lama. 2) Konten dan aktivitas dalam *e-learning* harus dibuat variatif dan beragam, karena otak manusia tidak memiliki gaya pembelajaran tunggal. 3) Membuat kesepakatan waktu tertentu untuk

melakukan komunikasi *syncrchronous* (serempak), walaupun e-learning bisa diterapkan kapanpun, karena otak memerlukan waktu istirahat yang cukup. 4) *E-learning* dapat menyediakan intruksi atau panduan praktik secara detail yang melibatkan banyak indra sehingga kemampuan otak dalam menyimpan memori lebih optimal. 5) Alur pembelajaran e-learning dirancang secara asosiatif, agar otak berkembang secara optimal.

e. Implikasi Teori Konstruktivistik

Implikasi teori konstruktivistik pada *e-learning* tampak pada kegiatan-kegiatan: 1) Memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam *e-learning* untuk mengakses konten dari tangan pertama, sehingga memiliki kesempatan lebih leluasa dalam mengontekstualisasi konten pembelajaran secara personal 2) Penerapan model pembelajaran kooperatif dan kolaboratif, sehingga *e-learning* harus dapat memudahkan peserta didik untuk berinteraksi dengan user lain, baik secara *synchronous* (serempak) maupun *asynchronous* (tidak serempak); 3) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memegang kendali atas pembelajarannya, baik pada proses maupun evaluasi hasil belajarnya dengan difasilitasi oleh pendidik. Caranya dengan memberikan pertanyaan aplikatif seputar materi, selanjutnya peserta didik dipersilakan untuk mengakses konten secara *online* dan berdiskusi dengan *user* lain untuk membangun konsep tentang materi yang dipelajari; 4) Memberikan kesempatan dan waktu untuk merenung, merefleksi dan menginternalisasi informasi yang diperoleh peserta didik secara online agar tercipta pembelajaran yang bermakna; 5) Membuat konten *e-learning* yang memuat prosedur dengan jelas dan contoh yang relevan dengan tugas peserta didik dan memungkinkan peserta didik untuk memilih kegiatan yang berarti; 6) Mendesain pembelajaran yang interaktif untuk mempromosikan pembelajaran tingkat tinggi dan mengembangkan makna sosial dan personal.

4. Prinsip-Prinsip E-Learning

a. Prinsip Multimedia

Prinsip bahwa pembelajaran yang melibatkan kombinasi beragam media seperti audio, visual, dan teks akan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar secara lebih baik dan mendalam dibandingkan dengan media yang hanya mengakomodasi salah satunya saja.

b. Prinsip Modalitas

Prinsip Modalitas (*Modality Principle*) menyatakan bahwa peserta didik bisa belajar lebih baik dan lebih mendalam ketika materi disajikan melalui gambar yang ditampilkan dan kata-kata yang diucapkan dari pada gambar dan kata-kata yang ditampilkan secara bersamaan. Ketika gambar dan kata-kata ditampilkan secara bersamaan, berarti hanya mengandalkan satu indera saja yaitu penglihatan yang menyebabkan kelebihan dalam sistem visual. Sedangkan jika gambar ditampilkan didukung oleh kata-kata yang diucapkan maka materi dicerna indera penglihatan dan pendengaran. Kata-kata masuk ke dalam saluran verbal, sehingga memungkinkan pelajar lebih efektif dalam memproses gambar-gambar dalam saluran visual. Pada intinya prinsip ini adalah mengurangi beban pemrosesan kognitif saluran visual dengan cara mengalihkan sebagian pesan melalui saluran pendengaran.

c. Prinsip Koheren

Prinsip koheren menunjukkan bahwa ketika seorang pembelajar (peserta didik) makin tidak mengetahui tentang konten yang akan dibelajarkan, maka semakin ia terganggu oleh hal-hal yang tidak berhubungan dengan konten yang juga tersaji di dalam media (multimedia) tersebut, seperti musik, grafis, atau bagian video yang tidak berhubungan dan sebagainya. Akan tetapi keadaan dapat sebaliknya pada peserta didik yang telah mengetahui konten tersebut, makin banyak ia mengetahui konten yang disajikan dengan hal-hal lain yang tidak relevan, makin membuat ia termotivasi.

d. Prinsip Persentuhan

Prinsip persentuhan maksudnya bahwa dalam mempelajari sesuatu, peserta didik akan lebih efektif ketika informasi-informasi atau konten yang saling berkaitan dan berhubungan disajikan secara bersama-sama atau berurutan.

e. Prinsip Segmentasi

Menurut prinsip segmentasi, belajar akan lebih efektif ketika konten dipotong-potong menjadi sub-sub bagian. Penyajian konten secara segmental akan membuat pembelajaran lebih mendalam, mudah dicerna dan dipahami. Setiap segmentasi pembelajaran harus ditunjukkan secara jelas kepada peserta didik.

f. Prinsip Simbolik

Pada pelaksanaan *e-learning*, belajar akan lebih mudah dengan

ditambahkannya simbol-simbol yang relevan seperti tanda panah, menambahkan lingkaran pada kata-kata penting, memberi cetak tebal, warna khusus, dan sebagainya.

g. Prinsip Kontrol oleh Peserta Didik

Prinsip kontrol oleh peserta didik, maksudnya bahwa pembelajaran akan semakin efektif ketika mereka mempunyai kesempatan untuk mengontrol kapan mereka menekan tombol *pause*, *back*, *play*, *stop*, *next* dan sebagainya, sehingga mereka mampu menyesuaikan kecepatan pembelajaran dengan kecepatan belajar masing-masing. Mereka juga dapat mengulang bagian-bagian tertentu yang belum jelas dan kurang dipahami.

h. Prinsip Personalisasi

Meskipun *e-learning* menggunakan komputer, *laptop* atau *smartphone*, tetapi prinsip personalisasi tetap harus dipegang teguh. Dalam hal ini, ketika misalnya menggunakan suara untuk narasi, bagaimana narasi dibuat dengan memperhatikan kata-kata yang digunakan, sehingga intonasi dan cara pengucapannya menjadikan peserta didik merasa seakan-akan tengah belajar dengan manusia dan bukan dengan seperangkat alat.

i. Prinsip Pre-Training

Prinsip *pre-training* maksudnya bahwa dalam *e-learning* perlu disiapkan bahan-bahan pembuka (*opening*) untuk mengenalkan apa yang akan mereka pelajari dengan memberikan kata-kata kunci misalnya atau menyebutkan tujuan yang akan dicapai serta bagaimana mereka akan belajar di awal pembelajaran. Hal ini mampu membantu peserta didik yang memiliki sedikit pengetahuan awal tentang konten yang akan disajikan.

j. Prinsip Tidak Mubazir

Dalam *e-learning* perlu dihindari konten yang mubazir. Misalnya ketika disajikan sebuah grafik lalu diberikan narasi dan diberikan pula penjelasan berupa teks, maka itu mubadzir. Jika grafik ingin ditampilkan dengan narasi berbentuk audio, maka janganlah menggunakan teks karena justru akan mengganggu, dan begitu pula sebaliknya, jika menggunakan teks, kurangilah narasi.

5. Model Interaksi dalam E-Learning

Keberhasilan *e-learning* ditunjang oleh adanya interaksi maksimal antara pendidik

dan peserta didik, antara peserta didik dengan berbagai fasilitas pendidikan, antara peserta didik dengan peserta didik lainnya, dan adanya pola pembelajaran aktif dalam interaksi tersebut. Apabila pembelajaran berbasis pada *web*, maka diperlukan adanya pusat kegiatan peserta didik, interaksi antar kelompok, administrasi penunjang sistem, pendalaman materi, ujian, dan materi *online*.

Interaksi dan komunikasi dalam e-learning dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu:

a. *Synchronous*

Istilah *syncron* berasal dari Bahasa Jerman yang kemudian diserap dalam Bahasa Inggris, memiliki arti serempak. *Synchronous* merupakan bentuk *real time communication*. Hal ini mengharuskan komunikator dan komunikan (pendidik dan peserta didik) berinteraksi langsung satu sama lain dalam waktu yang bersamaan, meskipun di tempat yang berbeda. Untuk bisa melakukan model interaksi seperti ini, pendidik dan peserta didik membuat jadwal waktu yang disepakati untuk menghadiri sesi pembelajaran. Mode interaksi *synchronous* biasanya dilakukan pada kegiatan diskusi. Dalam hal ini peran pendidik memberikan bimbingan dan dukungan secara simultan. Pesan yang dapat dipertukarkan biasanya berupa teks, video dan audio, melalui *live chat*, *instant massaging* atau *Zoom* dsb. Penggunaan model komunikasi ini dapat meningkatkan antusias dan motivasi peserta didik.

b. *Asynchronous*

Model komunikasi *Asynchronous* merupakan *delayed time communication*, di mana pendidik dan peserta didik tidak berinteraksi secara langsung, dilakukan dalam waktu yang tidak bersamaan. Oleh karena itu model interaksi ini menawarkan fleksibilitas waktu. Bentuk interaksi pada *asynchronous*, lebih banyak terjadi antara *human-non human*. Pesan yang dapat dipertukarkan tidak hanya berupa teks, video dan audio, namun bisa berupa image, grafik hingga multimedia. Penggunaan model komunikasi *asynchronous* dapat meningkatkan pemrosesan informasi pada peserta didik.

6. Tantangan Pembelajaran *E-Learning*

Beberapa tantangan yang dihadapi dalam penggunaan *e-learning* diantaranya sebagai berikut :

- a. Kesadaran tentang bagaimana manfaat *e-learning*, Salah satu hal penting dalam *e-learning* yaitu permasalahan desain *e-learning* itu sendiri menjadi tantangan dalam

- sistem *e-learning*. Penekanan khusus dapat diberikan kepada peserta didik untuk dapat mengakomodasi tren desain inovatif penggunaan jaringan sosial ke dalam *e-learning*, cara tersebut dapat terus menarik peserta untuk dapat menggunakan dan berinteraksi dengan sistem tersebut.
- b. Tantangan yang juga dihadapi yaitu bagaimana para peserta didik melepas ketergantungan yang kuat pada modul yang diberikan oleh pengajar sehingga mereka berusaha untuk mencari informasi sendiri sehingga para peserta didik belajar untuk menjadi lebih mandiri.
 - c. Terdapat juga tantangan di bidang infrastruktur dari daerah berupa listrik maupun saluran telepon, karena di beberapa tempat masih kurangnya sumber daya. Meningkatkan laboratorium untuk pengenalan teknologi pembelajaran berbasis teknologi memerlukan modal besar sehingga merupakan suatu tantangan tersendiri bagi pendidikan berbasis *e-learning*.
 - d. Tantangan utama untuk *e-learning* dalam mengembangkannya terdapat tujuh tantangan utama yaitu dukungan peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran, fleksibilitas proses belajar mengajar, aktivitas proses pengajaran dan pembelajaran, akses untuk kegiatan belajar mengajar, keyakinan peserta didik dalam proses belajar mengajar, sikap peserta didik dan pengajar dalam *e-learning*, serta bagaimana kepuasan peserta dalam proses belajar mengajar menggunakan *e-learning*.
 - e. Tantangan yang harus dihadapi dalam pembelajaran *e-learning* yaitu Sumber daya manusia, Sarana dan Prasarana pendukung. Proses pembelajaran dapat dilakukan secara maksimal bila ketiga tantangan tersebut dapat saling mendukung.
 - f. Manajemen pengelola lembaga pendidikan didalam proses belajar mengajar menjadi satu tantangan yang harus dihadapi. Karena memerlukan biaya yang tidak sedikit seperti diperlukannya laboratorium, internet yang mendukung, dan pelatihan-pelatihan yang dibutuhkan oleh tenaga pendidik. Biaya yang tidak sedikit tersebut memungkinkan untuk pihak manajemen tidak mendukung tenaga pendidik dalam menggunakan *e-learning*.
 - g. Kurangnya kemampuan tenaga pendidik dalam menggunakan teknologi yang diperlukan untuk proses *e-learning* menjadi sebuah tantangan. Ketidakmampuan tenaga pendidik dalam menggunakan teknologi baik itu komputer maupun internet membuat para pendidik enggan dalam mengaplikasikan *e-learning*. Diperlukan

pelatihan tersendiri untuk tenaga pendidik agar menguasai teknologi, tetapi lebih diutamakan kemauan dari diri tenaga pendidik untuk mau berkembang sesuai kemajuan teknologi.

- h. Kemampuan peserta didik dalam menggunakan teknologi merupakan salah satu tantangan yang utama. Peserta didik diharapkan mampu dalam menggunakan komputer dan internet. Tetapi hal yang terjadi, tidak semua peserta didik mampu menggunakan komputer. Ketidakmampuan mereka dalam menggunakan teknologi membuat proses pembelajaran *e-learning* menjadi tidak maksimal. Sehingga diperlukan motivasi yang kuat agar para peserta didik mau dan tertarik dalam menggunakan teknologi. Dalam menggunakan metode *e-learning* dalam proses pembelajaran, teknologi merupakan hal vital yang harus dikuasai oleh semua pihak yang terkait. Tetapi tidak diimbangi dengan kemampuan oleh beberapa pihak dalam menggunakan teknologi tersebut. Serta biaya yang cukup besar diperlukan dalam menggunakan teknologi tersebut juga menjadi tantangan tersendiri.
- i. Motivasi, disiplin diri dan emosi dalam menggunakan teknologi bagi pihak yang terkait menjadi kunci utama dalam proses pembelajaran *e-learning*. Kesiapan pengguna baik tenaga pendidik dan peserta didik menjadi faktor penting, apabila semua pihak telah siap menerima suatu teknologi atau pola pengajaran yang baru akan membuat penerimaan terhadap *e-learning* menjadi lebih mudah.
- j. Perbedaan bahasa menjadi kendala yang harus dihadapi oleh berbagai pihak. Dimana perbedaan bahasa itu dapat menghasilkan pendapat yang berbeda. Selain bahasa, budaya atau kebiasaan setiap daerah berbeda, sehingga menjadi tantangan tersendiri untuk proses pembelajaran jarak jauh.

Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang semakin pesat ini, bidang pendidikan memiliki kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar (pendidikan) yang membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi (*contents*) dan sistemnya. Sehingga salah satu solusi yang diperlukan untuk menjawab tantangan pembelajaran PAI pada zaman digital ini adalah mengembangkan pelaksanaan pembelajaran yang berbasis media digital yang akan senantiasa memanfaatkan berbagai teknologi yang berkembang pada jaman ini seperti: internet, komputer, laptop, *netbook*, *wifi*, *gadget*, *smartphone*, *tablet* dan sebagainya.

7. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Islam merupakan bagian yang tak terpisahkan dari dunia pendidikan secara umum. Pengertian pendidikan Islam telah banyak dikemukakan antara lain oleh Suryadi (2018:10) bahwa Pendidikan islam merupakan upaya mengembangkan seluruh potensi individual dan sosial manusia berdasarkan ajaran islam. Menurut Zakiyah Drajat (1992:28) dalam Suryadi (2018:7) menyatakan bahwa Pendidikan islam adalah sekaligus pendidikan iman dan amal. Dan karena ajaran islam berisi tentang ajaran sikap dan tingkah laku pribadi masyarakat menuju kesejahteraan hidup perorangan dan hidup bersama, maka pendidikan islam adalah pendidikan individu dan pendidikan masyarakat. Pendidikan Islam ialah pendidikan yang bertujuan membentuk individu menjadi makhluk yang bercorak diri berderajat tinggi menurut ukuran Allah SWT dan isi pendidikannya untuk mewujudkan tujuan itu adalah ajaran Allah SWT. Secara rinci beliau mengemukakan pendidikan itu baru dapat disebut pendidikan Islam apabila memiliki dua ciri khas yaitu:

- a. Tujuannya untuk membentuk individu menjadi bercorak diri berderajat tinggi menurut ukuran Al-Quran.
- b. Isi pendidikannya adalah ajaran Allah SWT, yang tercantum dengan lengkap didalam Al-Quran dan pelaksanaannya di dalam praktek kehidupan sehari-hari sebagaimana yang dicontohkan oleh Nabi Muhammad SAW.

Menurut Hassan Langgulung (1997) dalam Suryadi (2018:8) menyatakan bahwa pendidikan Islam diartikan sebagai *al-tarbiyah al-diniyah* (pendidikan keagamaan), *al- tarbiyah fi al-islam* (pendidikan dalam islam), *al-tarbiyah 'inda al-muslimin* (pendidikan dikalangan orang-orang islam). Sementara itu menurut Hassan Langgulung (1995:178) dalam Anwar S. S (2014:88) pendidikan Islam ialah pendidikan yang memiliki 3 macam fungsi, yaitu:

- a. Fungsi Spiritual, yang berkaitan dengan akidah dan iman.
- b. Fungsi Psikologis, yang berkaitan dengan tingkah laku individual termasuk nilai-nilai akhlak yang mengangkat manusia ke derajat yang lebih sempurna
- c. Fungsi Sosial, yang berkaitan dengan aturan-aturan yang berhubungan antara manusia dengan manusia lain atau masyarakat. Dimana masing-masing menyadari hak dan kewajibannya untuk menyusun masyarakat yang harmonis dan seimbang.

Dari uraian tersebut di atas dapat diambil kesimpulan bahwa para ahli didik Islam berbeda pendapat mengenai pendidikan Islam ada yang menitikberatkan pada segi pembentukan akhlak anak, adapula yang menuntut pendidikan teori dan praktek sebagian

lagi menghendaki terwujudnya kepribadian muslim dan lain-lain. Perbedaan tersebut diakibatkan yang pentingnya dari masing-masing ahli tersebut. Namun dari perbedaan pendapat tersebut Sdapat diambil kesimpulan, adanya titik persamaan yang secara ringkas dapat dikemukakan bahwa: pendidikan Islam ialah sebuah proses bimbingan yang dilakukan oleh seorang pendidik kepada terdidik dalam masa pertumbuhan agar ia memiliki kepribadian muslim

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologis. Bogdan dan Taylor (1975) berpendapat bahwa metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Sedangkan menurut David Williams (1995) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah, dengan menggunakan metode alamiah, dan dilakukan oleh orang atau peneliti yang tertarik secara alamiah.

Dalam penjelasan lain, penelitian kualitatif adalah penelitian yang tidak menggunakan perhitungan. Penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individu maupun kelompok. Kuswarno menggambarkan sifat dasar penelitian kualitatif, yang relevan menggambarkan posisi metodologis fenomenologi dan membedakannya dari penelitian kuantitatif, yaitu:

1. Menggali nilai-nilai dalam pengalaman kehidupan manusia
2. Fokus penelitian adalah pada keseluruhannya, bukan pada per bagian yang membentuk keseluruhan itu
3. Tujuan penelitian adalah menemukan makna dan hakikat dari pengalaman, bukan sekedar mencari penjelasan atau mencari ukuran-ukuran dari realitas
4. Memperoleh gambaran kehidupan dari sudut pandang orang pertama, melalui wawancara formal dan informal
5. Data yang diperoleh adalah dasar bagi pengetahuan ilmiah untuk memahami perilaku manusia
6. Pertanyaan yang dibuat merefleksikan kepentingan, keterlibatan dan komitmen pribadi dari peneliti

7. Melihat pengalaman dan perilaku sebagai suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, baik itu kesatuan antara subjek dan objek, maupun antara bagian dari keseluruhan.

Metode penelitian kualitatif memiliki beberapa kriteria yaitu: menurut perspektif subjek, menggambarkan detail-detail kebiasaan di dalam kehidupan sehari-hari, memahami tindakan dan makna dalam konteks sosialnya, menekankan waktu dan proses, lebih terbuka dan desain penelitiannya relatif tidak terstruktur dan menghindari konsep dan teori pada tahap permulaan. Creswell menjelaskan, ada empat desain yang ditemukan dalam penelitian ilmu-ilmu sosial dan manusia yakni Ethnographics, Grounded Theory, Case Study dan Phenomenological studies.

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian fenomenologi. Istilah fenomenologi secara etimologis berasal dari bahasa Yunani, yaitu dari akar kata “fenomenan” atau “fenomenon” yang secara bahasa berarti “gejala” atau “apa yang telah menampilkan diri”.

Konsep fenomenologi juga mengacu pada konsep verstehen yang berarti pemahaman. Realitas ada untuk dipahami. Fenomenologi adalah minat terhadap sesuatu yang dapat dipahami secara langsung dengan indera mereka. Di mana semua pengetahuan diperoleh melalui alat sensor “fenomena”. Proses pemaknaan diawali dengan proses penginderaan. suatu proses pengalaman yang terus berkesinambungan. Arus pengalaman inderawi ini, pada awalnya, tidak memiliki makna. Makna muncul ketika dihubungkan dengan pengalaman-pengalaman sebelumnya serta melalui proses interaksi dengan orang lain. Alfred Schutz mengajarkan bahwa setiap individu hadir dalam arus kesadaran yang diperoleh dari proses refleksi atas pengalaman sehari-hari. Dengan mengasumsikan adanya kenyataan orang lain yang diperantarai oleh cara berpikir dan merasa, refleksi lalu diteruskan kepada orang lain melalui hubungan sosialnya.

Menurut Schutz, fenomenologi dirumuskan sebagai media untuk memeriksa dan menganalisis kehidupan batiniah individu yang berupa pengalaman mengenai fenomena atau penampakan sebagaimana adanya yang lazim disebut arus kesadaran. Tugas fenomenologi adalah untuk menghubungkan antara pengetahuan ilmiah dengan pengalaman sehari-hari, sedangkan kegiatan dan pengalaman sehari-hari merupakan sumber dan akar dari pengetahuan ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran E-Learning Pada Mata Pelajaran PAI di SD Negeri 1 Muruy Pandeglang

Secara teknis, pada pembelajaran e-learning pada Mata Pelajaran PAI terdapat kendala yang sering dihadapi saat pembelajaran berlangsung, misalnya ketika menggunakan aplikasi Zoom atau Google meet diantaranya jaringan internet, kehadiran peserta didik yang kurang maksimal, sering mematikan video atau off camera. Penggunaan media elektronik CBT atau CBE menurut guru PAI itu lebih efektif dan terkontrol, guru mudah untuk membuat materi pembelajaran dan melaksanakan pembelajaran. hanya saja kurang interaktif. Mengenai CBT yang telah digunakan di SD Negeri 1 Muruy merupakan aplikasi yang dibuat oleh tim media, menurut guru PAI selain kurang interaktif, lebih susah untuk difahami. Bahkan dikatakan bahwa e-learning kurang efektif.

Guru Bahasa Arab memilih menggunakan aplikasi Zoom meeting, karena keunggulannya bisa berhadapan langsung dengan peserta didik meskipun secara virtual. Namun kendalanya anak-anak jarang hadir, kurang kontrol orang tua terhadap anak. Hambatan evaluasi adalah ketika aplikasi kurang dapat berjalan lancar, maka solusinya menggunakan aplikasi lain berupa WAG.

Dari data di atas menunjukkan bahwa pembelajaran e-learning dengan menggunakan aplikasi CBT atau aplikasi lainnya seperti Google Meet, Anchor, Youtube dan lain-lain memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Selain itu data yang diperoleh dari wawancara dengan perwakilan peserta didik menunjukkan bahwa pembelajaran Mata Pelajaran PAI ketika menggunakan aplikasi e-learning CBT dirasa kurang praktis, harus memasukkan akun terlebih dulu dan sering error, jaringan kurang lancar, ada batas waktu mengerjakan soal, saat diskusi online lebih canggung, kurang kompak dibanding dengan interaksi langsung. Saat PTS atau PAS terkadang keluar dari aplikasi secara tidak sengaja, jawaban jadi hilang. Selain itu pengerjaan soal bisa jadi tidak jujur.

Kendala lain yang dihadapi pada pembelajaran e-learning menurut Kepala Sekolah adalah kedisiplinan siswa yang kurang, keterlambatan masuk aplikasi, lebih cepat selesai, kekurangan kuota menyebabkan peserta didik keluar aplikasi sebelum waktunya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dijelaskan sebelumnya, maka penulis dapat menarik simpulan sebagai berikut:

1. Desain perencanaan pembelajaran *e-learning* pada Pembelajaran PAI di SD Negeri 1 Muruy meliputi: a) Menyiapkan aplikasi CBT/CBE; b) Penyusunan jadwal

- pembelajaran *e-learning*; c) Mengadakan pelatihan penyusunan RPP blended dan penggunaan berbagai aplikasi pendukung pembelajaran *e-learning* serta metode pembelajarannya; d) Pendidik menyusun RPP Blended dan diadakan recontrolling; 7) Pendidik mempersiapkan konten untuk diunggah melalui berbagai aplikasi yang digunakan.
2. Pelaksanaan pembelajaran *e-learning* pada Mata Pelajaran PAI di SD Negeri 1 Muruy meliputi: a) Menyiapkan perangkat dan memastikan terhubung dengan internet. b) Pengabsenan peserta didik oleh guru piket melalui google meet. c) Pendidik mengupload materi atau tugas dengan durasi waktu pengerjaannya melalui CBTCBE atau masuk ke WA group dan melakukan apersepsi, kemudian mengarahkan peserta didik untuk masuk link zoom atau google meet yang dishare, atau menyimpan video terlebih dahulu, kemudian dibahas di zoom atau google meet. d) Membahas materi bersama peserta didik melalui aplikasi Zoom atau Google Meet, baik tanya jawab, diskusi, demonstrasi atau presentasi dan penyetoran hafalan dalil. e) Mengakhiri pembelajaran dengan do'a, kuote dan atau pemberian tugas praktek yang berbentuk video.
 3. Pelaksanaan evaluasi pembelajaran *e-learning* pada Mata Pelajaran PAI meliputi: a) Pendidik menyusun bahan evaluasi (tes tulis, tes lisan atau praktik) untuk penilaian harian, melalui CBT, Google Form atau aplikasi lain. b) Pendidik menyusun bahan evaluasi tes tulis untuk PTS dan PAS dalam menggunakan CBT atau Google Form. c) Pendidik melakukan pengoreksian secara online untuk soal uraian, untuk pilihan ganda tinggal mengambil hasilnya.
 4. Analisis hasil pembelajaran *e-learning* pada Mata Pelajaran PAI di SD Negeri 1 Muruy Pandeglang Banten.

Pembelajaran *e-learning* pada Pembelajaran PAI di SD Negeri 1 Muruy menghadapi berbagai kendala, baik yang dihadapi oleh pendidik maupun peserta didik, baik dari sisi teknis maupun non teknis. Ketika melangsungkan pembelajaran maupun ketika pelaksanaan evaluasi. Diantaranya gangguan koneksi internet, peran aktif peserta didik yang belum maksimal, peserta didik merasa kurang leluasa dalam mengikuti diskusi dan terbatas waktu dalam mengerjakan test dengan aplikasi *e-learning*.

Akibat berbagai macam kendala tersebut, hasil pembelajaran *e-learning* secara jarak jauh nilai kognitifnya menurun dibandingkan dengan hasil pembelajaran *e-*

learning secara tatap muka langsung. Meskipun secara tatap muka penggunaan media elektronik (*e-learning*) tidak terlalu sering, namun hasilnya lebih baik, akan lebih baik lagi jika pembelajaran *e-learning* dilaksanakan lebih intens saat pembelajaran tatap muka.

Saran

Pada penelitian dalam pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran PAI di SD Negeri 1 Pandeglang menjadi bahan literasi guru Pendidikan agama islam dan menjadi referensi dalam memahami, menguasai dan menerapkan pembelajaran *e-learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina Riska, dkk., “Sejarah, Tantangan dan Faktor Keberhasilan dalam Pengembangan *E-Learning*” *Sesindo*, 2016
- Ali, M. (2007). *dan Aplikasi Pendidikan Bagian I Pendidikan Teoritis*. Grasindo. Anwar, S. S. (2014). *Teologi Pendidikan: Upaya Mencerdaskan Otak dan Qolbu*. Indragiri
- Arikunto, S, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta:PT Rineka Cipta, 2012)
- Bashori, Khoiruddin, dkk., *Pengembangan Kapasitas Guru*, Cet.1, (Jakarta: PT Pustaka Alvabet, 2015)
- Creswell, J. W. *Research Design Qualitative and Quantitative Approaches*. (Sage Publications. London, 1994)
- Daradjat Zakiyah, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006)
- Dina Indriana, *Mengenai Ragam Gaya Pembelajaran Efektif*, (Jogjakarta: Diva Press, 2011)
- Donny, *Fenomenologi dan Hermeneutika: sebuah Perbandingan*. Dipublikasi oleh kalamenau.blogspot, 2009
- Eka Mahmud Muhammad, “*E-learning* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Edureligia : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Institit Agama Islam negeri Samarinda, Vol. 3 No. 1 (Januari – Juni 2019)
- Gabriel, “E-Learning: Pengertian, Sejarah, Manfaat, Kekurangan”, (2022), diakses tanggal 6 Desember 2022
- Henri Pandia, *Teknologi Informasi dan Komunika*s, Jilid 3, Ed. Rev. untuk SMP/MTs Kelas IX, (Bandung: Erlangga, 2009)
- Iskandar, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial*. (Jakarta: Gaung Persada Press, 2009)
- Kemendikbud.go.id., diakses tanggal 18 Juli 2022
- MSI Lubis, “Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Perspektif Islam”, *Jurnal Prosiding Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Dharmawangsa*, Ed. 8 (Januari-Juni 2021)
- Lafendry F., *Great Teacher; Pencetak Anak Berkarakter*, (Jakarta: Gramedia, 2015)
- Lubis, M., Yusri, D., & Gusman, M. (2020). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis *E-learning* (Studi Inovasi Pendidik MTS. PAI Medan di Tengah Wabah Covid-19). *Fitrah: Journal of Islamic Education*, Vol. 1, No. 1, (Juli 2020): 1–18
- Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta : Bumi Aksara, 1995)
- Moleong, Lexy, J, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010)
- Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung: Alfabeta, 2009)

- Muthoharoh Miftahul, “Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis *E-learning* di Era Digital 4.0” *Attanwir: Jurnal Kajian Keislaman dan Pendidikan*, Vol 12 (1) Maret (2020)
- Nata Abudin, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kencana, 2010)
- Nugraha, M.S., dkk. “Pembelajaran PAI Berbasis Media Digital”, *Islam-Ta’lim : Jurnal Pendidikan Agama* Vol. 12 No. 1 (2014)
- Nurdin Usman, *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002)
- Ratna, Nyoman Kutha, *Metodologi Penelitian: Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010)
- Sadikin, Ali & Hakim, Nasrul (2019), “Pengembangan Media *E-learning* Interaktif Dalam Menyongsong Revolusi Industri 4.0 Pada Materi Ekosistem Untuk Peserta didik SMA” *Jurnal* Vol. 5 (September 2019)
- Sadikin, Ali & Hakim, Nasrul, “Pengembangan Media E-learning Interaktif Dalam Menyongsong Revolusi Industri 4.0 Pada Materi Ekosistem Untuk Peserta didik SMA: Interactive Media Development of E-learning in Welcoming 4.0 Industrial Revolution on Ecosystem Material for High School Students.” *Jurnal* Vol. 5 (September 2019)
- Setiawan Guntur, *Implementasi Dalam Birokrasi Pembangunan*, (Bandung, Remaja Rosda Karya, 2004), 39
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2013)
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suriatna Mubarak dan Ahmad Sastra, *Paradigms Pendidikan Mental: Integrasi Nilai dan Sikap Perspektif Islam*, (Bogor: Yayasan Al-Amin, 2021)
- Suryadi, R. A. (2018). *pendidikan Islam*. Yogyakarta: Depublish.
- Tim Dosen Pendidikan Agama Islam Universitas Pendidikan Indonesia, *Islam dan Pencerahan Intelektualitas*, (Bandung: Value Press, 2004)
- TM.
- Usman, Husaini, *Manajemen, Teori, Praktek, dan Riset Pendidikan*. (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2013)
- Wahyuningsih dan Rahmat, *E-Learning: Teori dan Aplikasi*, Bandung: Informatika, 2017
- Zulkifly dkk., *Pembelajaran Micro* (Serang: Universitas Pendidikan Indonesia, 2007)