

Penerapan E-Learning dalam Inovasi Pendidikan (Telaah Kurikulum PAI di MTs & MA)

¹Ahmad Kurniawan ²Devi Fitriani ³M. Afrizal ⁴Putri Natasya Mubarika
⁵Mustafiyanti

Institut Agama Islam Al-Qur'an Al-Ittifaqiah Indralaya

Email: aprizal29taslim@gmail.com,

Abstrak

Berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, telah dipengaruhi oleh kemajuan pesat teknologi dan informasi. Sekolah harus terus menyediakan program yang memenuhi kebutuhan siswa agar dapat mengantisipasi perubahan ini. Oleh karena itu, untuk menerapkannya, perlu ada inovasi. E-learning adalah salah satu inovasi tersebut. Ini adalah cara baru untuk belajar yang menggunakan media elektronik, khususnya internet, sebagai sistem pembelajarannya. Seiring dengan semakin berkembangnya teknologi dan metode pembelajaran yang digunakan, sistem e-learning diharapkan dapat digunakan semakin efektif di masa mendatang.

Kata kunci: Penerapan, E-Learning dan Inovasi Pendidikan

Abstract

Various aspects of life, including education, have been influenced by rapid advances in technology and information. Schools must continue to provide programs that meet the needs of students so that they can anticipate these changes. Therefore, to implement it, there needs to be innovation. E-learning is one of these innovations. It is a new way of learning that uses electronic media, especially the Internet, as its learning system. As technology and learning methods are increasingly evolving, e-Learning systems are expected to be used more effectively in the future.

Keywords: Curriculum Development, Islamic Religious Education in Indonesia

A. PENDAHULUAN

Kemajuan dalam pendidikan formal dan non-formal telah diuntungkan oleh kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi. Organisasi ini dapat menggunakan berbagai teknologi informasi, mulai dari yang sederhana hingga yang canggih, seperti teknologi komputer dan internet, serta perangkat lunak dan perangkat keras, yang menawarkan berbagai pilihan dan tawaran bagi dunia pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran. Keunggulan termasuk kemampuan untuk mendapatkan informasi dengan cepat dan kemampuan untuk menggunakan berbagai media, yang dapat menjadikan pendidikan lebih interaktif dan visual.

Teknologi baru ini dapat digunakan dalam berbagai kegiatan pendidikan. Pembelajaran elektronik atau cyber, juga dikenal sebagai "e-learning", adalah jenis pembelajaran konvensional yang disajikan secara digital melalui teknologi internet. Sistem ini dapat digunakan untuk pendidikan konvensional dan jarak jauh. Oleh karena itu, model ini tidak hanya melibatkan penyebaran materi pelajaran di internet, tetapi juga mempertimbangkan rasionalitas dan prinsip-prinsip pembelajaran. Selain itu, siswa akan betah belajar di internet seolah-olah mereka belajar di kelas berkat desain pengembangan yang cepat, mudah, dan hiburan. Ilmuwan dan teknologi, terutama teknologi informasi, berkembang sangat cepat. Pesatnya kemajuan teknologi ini berdampak pada perubahan sosial budaya dan perilaku siswa.

Teknologi pembelajaran seperti ini juga disebut pembelajaran berbasis web atau pembelajaran berbasis web.

E-learning semakin populer di berbagai lembaga pendidikan karena kemajuan di bidang teknologi komunikasi dan informasi. Kota-kota di tingkat kabupaten akhirnya dapat memanfaatkan infrastruktur telekomunikasi yang mendukung pembelajaran online. Artinya, penduduk kabupaten dapat menggunakan fasilitas internet.

Dunia pendidikan di Indonesia menghadapi tantangan untuk membangun sistem pendidikan yang mampu menampung banyak siswa dan memenuhi standar pendidikan yang tinggi untuk menghasilkan orang yang kuat dan cerdas. Tulisan ini memberikan gambaran dasar tentang pedagogi, penggunaan e-learning, dan pengaruh e-learning terhadap perkembangan akademik. Pembelajaran mandiri juga dapat digunakan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemajuan teknologi dan informasi telah memengaruhi semua aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Dengan menerapkan perubahan yang meningkatkan kualitas pendidikan, kemajuan ini bertujuan untuk menjembatani masa sekarang dan masa yang akan datang.

Perubahan atau inovasi diperlukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Ini mencakup pengembangan teknologi yang digunakan dalam pembelajaran, sistem yang digunakan, dan bahkan inovasi yang berkaitan langsung dengan pembelajaran, seperti inovasi dalam kurikulum, strategi belajar, metode pengajaran, atau model pembelajaran. Sektor pendidikan menunjukkan tanda-tanda inovasi, seperti:

1. Mempunyai ciri khas, artinya inovasi memiliki ciri khas dalam setiap aspeknya, seperti program, ide atau gagasan, tatanan, sistem, dan kemungkinan hasil yang baik sesuai yang diharapkan.
2. Mempunyai ciri atau unsur kebaruan, artinya inovasi harus memiliki ciri sebagai karya dan produk pemikiran yang unik dan baru.
3. Program inovasi dilakukan melalui program yang terencana, artinya inovasi.
4. Sebuah program inovasi harus memiliki tujuan. Ini harus menunjukkan ke mana tujuannya dan apa yang ingin dicapai.

Pendidikan Semua bidang pendidikan perlu diubah, termasuk pendidikan. Setiap aspek sistem pendidikan diperbarui, termasuk jenjang pendidikan. Seorang guru harus memahami dan dapat menerapkan inovasi agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan mencapai hasil yang optimal. Menurut Santoso, inovasi adalah peningkatan sumber daya, uang, dan sarana dalam struktur dan prosedur organisasi. Dalam pendidikan, inovasi bertujuan untuk meningkatkan efisiensi, relevansi, kualitas, dan efektivitas. Tujuan inovasi adalah untuk meningkatkan jumlah siswa dan hasil pendidikan sesuai dengan kebutuhan siswa, masyarakat, dan pembangunan. Tujuan inovasi adalah untuk memaksimalkan penggunaan sumber daya, tenaga, uang, alat, dan waktu semaksimal mungkin.¹ Banyak metode yang digunakan dalam pendidikan, seperti ceramah, khiwar, tarkhib, tarhib, al muqarin, dll. Banyak faktor yang berkontribusi pada banyaknya metode ini, antara lain:

1. Tujuan yang berbeda untuk masing-masing mata pelajaran sesuai dengan jenis, sifat, dan isi mata pelajaran masing-masing.
2. Perbedaan dalam latar belakang individu anak, termasuk latar belakang kehidupan, usia, dan tingkat kemampuan berfikirnya.
3. Perbedaan dalam situasi dan kondisi tempat pendidikan berlangsung; dengan pengertian bahwa disamping perbedaan jenis lembaga pendidikan (sekolah) masing-masing, juga perbedaan letak geografis, sosial dan budaya,
4. Perbedaan individu dan kemampuan guru masing-masing.
5. Karena variasi kuantitas

¹ Santoso, ., 1974.

dan kualitas dari berbagai sarana dan fasilitas.²

E-learning adalah salah satu cara untuk mencapai tujuan akademik. Namun, sumber daya manusia; kedua, sarana dan prasarana; dan ketiga, kebijakan institusi adalah beberapa hambatan untuk mencapainya.

***E-learning* dan Aplikasinya dalam Pendidikan**

E-learning E-learning adalah metode pembelajaran di mana siswa menggunakan perangkat komputer yang terhubung ke internet untuk mendapatkan bahan pelajaran. Aplikasi internet ini memungkinkan guru dan siswa terhubung dalam ruang belajar online.³ E-Learning sebenarnya ada sejak 1970-an.

Pembelajaran elektronik, atau e-learning, adalah pendekatan pendidikan baru. *E-learning* adalah inti dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Dengannya, siswa tidak perlu duduk dengan tenang di ruang kelas untuk mendengarkan instruksi guru secara langsung. *E-learning* juga dapat mengurangi jumlah waktu yang dibutuhkan untuk belajar dan, tentu saja, mengurangi biaya pendidikan.

Di masa depan, e-learning akan menjadi trend baru dalam pendidikan karena inovasi para ahli teknologi informasi dan pendidikan. *E-learning* juga menawarkan banyak peluang yang menarik bagi lembaga, pendidik, siswa, dan masyarakat secara keseluruhan.

Pendidikan kita telah berubah berkat teknologi *e-learning*. Pada masa lalu, guru dan dosen harus mengumpulkan siswa secara bersamaan di tempat atau ruangan tertentu. Namun, berkat kemajuan teknologi, siswa tidak lagi dibatasi oleh waktu atau tempat.⁴

Model Pembelajaran dengan Tehnologi *E-learning* dan Dampaknya

Kebutuhan akan *e-learning* akan terus meningkat setiap tahunnya karena munculnya *e-learning* sebagai metode alternatif untuk memberikan pendidikan dan sebagai alat untuk mencapai kompetensi dalam bidang pendidikan, khususnya pendidikan, memiliki dampak yang signifikan pada dunia pendidikan. Orang-orang terpenting dalam pendidikan juga terkena dampak *e-learning*. Dibandingkan dengan kelas konvensional, siswa mengalami sensasi belajar yang sangat berbeda. Akses mereka terhadap data juga meningkat. Selain itu, siswa dapat memilih metode pembelajaran online yang paling sesuai dengan kepribadian mereka. *E-Learning*, sebuah wacana baru, telah dianggap lebih cocok untuk siswa yang memiliki karakteristik di atas, seperti keterbatasan waktu, jarak geografis, dan keinginan siswa untuk belajar di tempatnya sendiri. Dengan demikian, e-Learning telah mempercepat perkembangan masyarakat sekaligus memberi siswa lebih banyak kesempatan untuk mendapatkan pendidikan yang mereka inginkan.⁵

Pendidik melihat bagaimana penggunaan e-learning mempengaruhi cara mereka mengajar. Mereka harus melakukan perubahan pada metode pembelajaran mereka, yang jelas berbeda dengan metode pembelajaran konvensional. Anda juga harus tahu bagaimana membuat materi pelajaran yang menarik untuk digunakan dalam sistem *e-learning* dan bagaimana menggunakan fiturnya dengan benar.

Lembaga pendidikan juga bertanggung jawab atas dampak penggunaan *e-learning*, terutama dalam hal biaya pendidikan. Lembaga tersebut juga bertanggung jawab untuk memberikan pelatihan karyawan dan menyediakan media atau teknologi yang menjadi dasar sistem *e-learning*.

Perlu diperhatikan bahwa dunia pendidikan yang disebutkan di atas mencakup pendidikan

² Zakiah Daradjat, *Metodologi Pengajaran Agama Islam* (Jakarta, 2001).

³ Setiyo Prakoso, *Membangun E-Learning Dengan Moodle* (Jakarta: Andi Opsett, 2005).

⁴ Anurrahman, *Belajar Dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2009). Hlm. 238

⁵ Eti Rochaety Dkk, *System Informasi Manajemen Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006).

bisnis, seperti pelatihan karyawan perusahaan. Pembelajaran online memiliki banyak manfaat, termasuk yang berikut:

- a. Memberikan pengalaman yang menarik dan bermakna bagi siswa karena kemampuan mereka untuk berinteraksi secara langsung, sehingga materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami, lebih mudah diingat, dan lebih mudah diungkapkan kembali.
- b. Ini dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi yang diajarkan melalui berbagai interaksi yang menarik, serta interaksi dengan e-pendidik dan siswa lain.
- c. Kerja sama dalam komunitas online memudahkan komunikasi dan transfer informasi, dan setiap aspek tidak akan mengurangi interaksi dan bahan belajar.
- d. Manajemen dan administrasi yang terpusat sehingga lebih mudah baginya untuk mengakses operasional.
- e. Mengurangi biaya pendidikan, seperti mengurangi biaya gaji guru atau transportasi dan akomodasi siswa ke sekolah.
- f. Fokus pembelajaran dengan dukungan internet pada siswa, yang merupakan karakteristik *e-learning*. Akibatnya, siswa tidak sepenuhnya bergantung pada guru saat belajar.⁶

E-learning memerlukan layanan internet. Tanggung jawab guru dalam proses pembelajaran akan dipengaruhi oleh banyaknya metode pembelajaran yang tersedia di internet. Siswa hanya mendengarkan penjelasan guru selama "era guru". Setelah itu, proses belajar dan mengajar didominasi oleh peran guru dan buku, atau "era guru dan buku". Terakhir, peran guru, buku, dan teknologi menjadi pusat proses belajar dan mengajar. Hasil positif tambahan dari pendidikan berbasis internet meliputi:

1. Fleksibel karena siswa dapat belajar di mana saja dan dengan berbagai macam tipe pembelajaran.
2. Menghemat waktu dan biaya perjalanan karena siswa dapat belajar di mana saja dan kapan saja.
3. Menghemat biaya pendidikan secara keseluruhan, termasuk infrastruktur, peralatan, buku, dan sumber daya, dan
4. Mengajarkan siswa untuk belajar sendiri, meluas ke bidang yang lebih luas.⁷

Selain itu, ditemukan bahwa metode pembelajaran *e-learning* ini memiliki beberapa kelemahan, di antaranya adalah sebagai berikut:

1. *E-learning* menggunakan teknologi informasi, sehingga tidak semua orang dapat menggunakannya dengan baik, terutama mereka yang masih awam.
2. Membuat *e-learning* interaktif dan sesuai dengan keinginan pengguna membutuhkan programming yang sulit, sehingga membuatnya cukup lama.
3. *E-learning* membutuhkan infrastruktur yang baik, sehingga biaya awalnya tinggi.
4. Tidak semua orang ingin menggunakan *e-learning* sebagai metode belajar.
5. Sumber daya manusia terbatas.⁸

Pendidikan adalah proses transformasi yang dilakukan dengan tujuan tertentu. Ini terdiri dari beberapa bagian: materi, yang merupakan agama Islam; dosen, yang merupakan penyampai informasi; subjek pendidikan, yang merupakan individu yang belajar; dan metode dan sarana pendidikan.

⁶ Munir, *Kurikulum Berbasis Teknologi Dan Komunikasi*, n.d. Hlm. 203

⁷ Wahono, ., 2005.

⁸ Marc J. Rosenberg, *E-Learning: Strategies for Delivering Knowledge In The Digital* (New York: McGraw Hill, 2001).

Pengembangan Metode E-Learning dalam Pendidikan

Pengembangan strategi *e-learning* harus dirancang dengan cermat untuk mencapai tujuan. Jika kita setuju bahwa *e-learning* juga mencakup pembelajaran berbasis internet, hal ini harus dipertimbangkan saat mengembangkannya. Menurutnya, ada tiga jenis kursus berbasis internet, kursus berpusat di internet, dan kursus yang ditingkatkan di internet.⁹

Kursus online adalah metode pembelajaran yang menggunakan internet, di mana siswa dan guru berada di tempat yang terpisah satu sama lain tanpa bertemu langsung. Semua pelajaran, konsultasi, latihan, ujian, dan kegiatan pembelajaran lainnya diberikan sepenuhnya melalui internet. Dengan kata lain, model ini menggunakan sistem yang dapat diakses melalui internet.

Pengajaran berbasis internet menggabungkan pendidikan jarak jauh dan tatap muka. Sementara beberapa konten didistribusikan secara langsung, yang lain didistribusikan melalui internet. Fungsinya saling berkorelasi. Model ini memungkinkan guru untuk membantu siswa menggunakan situs web guru untuk mempelajari materi pelajaran. Guru juga mengajarkan siswa untuk mencari sumber tambahan melalui situs web tersebut. Guru dan siswa membahas lebih banyak subjek yang telah mereka pelajari melalui internet selama pertemuan langsung. Model pembelajaran yang ditingkatkan melalui internet adalah istilah yang mengacu pada penggunaan internet untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Selain itu, pendidik harus memahami cara mencari informasi di internet, membantu siswa menemukan dan menemukan situs web yang relevan dengan pelajaran, menyampaikan materi melalui situs web yang menarik dan menarik, memberikan bimbingan dan komunikasi melalui internet, dan keterampilan lainnya yang diperlukan. Bukan hanya menyediakan pelajaran online, pengembangan *e-learning* harus menarik dan komunikatif.

Materi pelajaran dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar di depan guru menggunakan layar komputer yang terhubung ke internet. Untuk membuat *e-learning* menarik, desain harus memenuhi tiga persyaratan: "sederhana, personal, dan cepat". Sistem yang sederhana akan memudahkan siswa untuk menggunakan teknologi dan menu yang tersedia, dan panel yang mudah digunakan akan mengurangi pengenalan sistem *e-learning* itu sendiri, sehingga waktu siswa dapat diefisienkan untuk proses belajar itu sendiri daripada menghabiskan waktu untuk belajar sesuatu.¹⁰

Menurut persyaratan personal, seorang pendidik harus dapat berinteraksi dengan siswanya dengan cara yang sama seperti seorang pendidik berinteraksi dengan siswanya di kelas. Dengan menggunakan pendekatan dan interaksi yang lebih individual, siswa menerima perhatian atas kemajuannya dan mendapatkan bantuan dalam menangani masalah apa pun. Hal ini akan membuat siswa betah menghabiskan waktu yang lama di depan komputer. Selain itu, layanan ini dilengkapi dengan tanggapan yang cepat terhadap keluhan dan kebutuhan siswa lainnya. Akibatnya, pendidik atau pengelola dapat segera meningkatkan pembelajaran. Onno W. Purbo berpendapat bahwa teori permainan harus diterapkan untuk membuat belajar lebih menarik. Teori ini dibawa oleh pengamatan perilaku penggemar game komputer yang berkembang dengan cepat. Bermain game komputer adalah aktivitas yang sangat menghibur. Para pemain akan dibuat dengan memainkan karakter melalui komputer.

Anak-anak akan menikmati permainan ini untuk waktu yang lama. Fenomena ini sangat menarik dalam desain *e-learning* karena membuat platform *e-learning* yang dapat menarik siswa untuk bermain game setiap langkah pembelajaran. Karena semua orang suka bermain game, teori permainan harus dipertimbangkan saat membuat materi *e-learning*.

Singkatnya, *e-learning* harus dirancang seolah-olah siswa belajar secara konvensional tetapi hanya dipindahkan ke dalam sistem digital melalui internet. Akibatnya, *e-learning* harus

⁹ Haughey, ., 1998.

¹⁰ Onno W. Purbo, *Masyarakat Pengguna Internet Di Indonesia* (Jakarta, 2001).

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

mengadaptasi fitur yang ada dalam sistem pembelajaran konvensional. Misalnya, dimulai dengan tujuan yang dapat diukur dan operasional, menggunakan bahasa yang komunikatif, uraian materi yang jelas, menyelesaikan masalah, tanya jawab, diskusi, dan post-test sebelum penugasan dan kegiatan lanjutan. Oleh karena itu, desain *e-learning* harus melibatkan banyak orang, termasuk pengajar, programmer, ahli materi, ahli komunikasi, dan seniman..

D. PENUTUP

Cyber learning, juga dikenal sebagai e-learning, adalah jenis pendidikan yang tersedia di abad ke-21 dan dilakukan dengan menggunakan teknologi komputer dan internet. *E-learning* memungkinkan siswa menggunakan perangkat komputer yang terhubung ke internet untuk mendapatkan materi pelajaran yang sesuai dengan kebutuhannya.

Internet adalah alat untuk berkomunikasi dan berbagi informasi. Bagian yang relatif baru dari internet, yang dikenal sebagai WWW (*World Wide Web*), melakukan tugas seperti mengirim dan menerima surat melalui e-mail.

Oleh karena itu, saya setuju bahwa tujuan e-learning dalam sistem pendidikan konvensional adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa serta membiasakan mereka menggunakan sumber belajar, khususnya teknologi internet. Pembelajaran online memiliki banyak keuntungan, tetapi setiap orang yang ingin menggunakannya harus mempertimbangkan beberapa masalah dan tantangan.

E-learning awalnya dimaksudkan untuk menggantikan metode pembelajaran tradisional. Namun, karena tidak dapat menandingi keunggulan interaksi tatap muka konvensional, *e-learning* belum dapat menggantikan peran dan keuntungan metode pembelajaran konvensional. Akibatnya, meskipun ada banyak kelebihan, e-learning tetap lebih baik digunakan sebagai pel.

Di masa mendatang, diharapkan penggunaan e-learning menjadi lebih efektif karena teknologi dan metode pembelajaran semakin berkembang. Pengembangan sistem e-learning juga diharapkan mempertimbangkan masalah keuangan dan keuntungan serta masalah psikologis siswa untuk menyesuaikan diri dengan berbagai gaya belajar dan kepribadian siswa. E-learning saat ini dapat digunakan sebagai salah satu pendekatan pendidikan dan juga dapat digunakan sebagai media strategis dan metode pembelajaran aktif, kreatif, dan inovatif untuk menghasilkan orang yang cerdas dan beriman yang mampu mengatasi tantangan global dan menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Anurrahman. Belajar Dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta, 2009.
Daradjat, Zakiah. Metodologi Pengajaran Agama Islam. Jakarta, 2001.
Dkk, Eti Rochaety. System Informasi Manajemen Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara, 2006.
Haughey. ., 1998.
Munir. Kurikulum Berbasis Teknologi Dan Komunikasi, n.d.
Prakoso, Setiyo. Membangun E-Learning Dengan Moodle. Jakarta: Andi Opsett, 2005.
Purbo, Onno W. Masyarakat Pengguna Internet Di Indonesia. Jakarta, 2001.
Rosenberg, Marc J. E-Learning: Strategies for Delivering Knowledge In The Digital. New York: McGraw Hill, 2001.
Santoso. ., 1974.
Wahono. ., 2005.