

PEMBELAJARAN BERBASIS *E-LEARNING* PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS VIII MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI

Euis Sofi

euis.sofie11@yahoo.com

Guru MTs N 1 Model Pandeglang

Abstrak. Penelitian ini bertujuan menganalisis implementasi pembelajaran e-learning pada Madrasah Tsanawiyah. Penelitian dilakukan pada kelas VIII di MTsN 1 Pandeglang dan MTsN 18 Jakarta. Metodologi penelitian menggunakan kualitatif studi kasus. Sumber data primer guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, Admin e-learning dan siswa, Instrumen pengumpul data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data meliputi: pengumpulan data, reduksi data, verifikasi data dan display data. Hasil penelitian menunjukkan: *Pertama*, perencanaan pembelajaran guru membuat perangkat, bahan ajar, penugasan, dan quiz. Admin membuat e-mail bagi guru dan siswa berbasis *classroom google*, mendownload aplikasi *classroom google* pada *Handphone* berbasis android dan membuat password. *Kedua*, pelaksanaan pembelajaran meliputi: eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi dengan menggunakan *classroom google*. Kegiatan akhir berupa post tests cara lisan. *Ketiga*, hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam terlihat pada motivasi, aktivitas dan kreativitas siswa. Nilai akhir pembelajaran 70% di atas Kriteria Ketuntasan Minimum dan 30% di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum.

Kata Kunci: *e-learning, e-mail, upload, online, google classroom.*

Abstrac: *This study aims to analyze the implementation of e-learning at Marasah Tsanawiyah. The study was conducted in classes VIII in MTsN 1 Pandeglang and MTsN 18 Jakarta The research methodology used qualitative case study. The primary data source subject teachers Cultural History of Islam, Admin e-learning and students. Instruments collecting data using interviews, observation and documentation. Data analysis techniques include: data collection, data reduction, and data verification and display data. The result showed: pertama, teacher lesson plans to make devices, materials, assignments, and quizzes. Admin makes e-mail for teachers and students based clsstoo-google. download classroom google at mobilephone based android. Second, the implementation of learning covering exploration, elaboration, and confirmation by using classroom google. The final activity in the form of post tests orally. Third, learning outcomes Cultural History of Islam seen in motivation, activity and creativity of students. The final value of learning 70% above the Minimum Criteria for completeness and 30% below the minimum criteria for completeness.*

Keywords: *e-learning, e-mail, upload, online, google classroom.*

PENDAHULUAN

Era globalisasi ditandai dengan pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi informasi, maka konsepsi penyelenggaraan pembelajaran telah bergeser pada upaya perwujudan pembelajaran yang modern. Produk TI (Teknologi Informasi) telah memberikan alternatif berupa bahan belajar yang dapat digunakan dan dapat di akses oleh peserta didik dalam bentuk CD, DVD, Flasdisk, dan sebagainya (Deni 2012, 54). Dimana program pembelajaran berlangsung secara interkatif.

Program pembelajaran interaktif berbasis komputer mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada system multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, sound, dan animasi. Selain itu adanya media internet memudahkan warga belajar untuk mengakses ke berbagai sumber informasi, termasuk halaman web. Melalui halaman web ini, maka warga belajar dapat mentransformasikan informasinya kepada orang lain sehingga membentuk suatu jaringan atau komunitas belajar yang dikenal dengan *virtual learning* atau *e-learning* ((Deni 2012, 85).

Pembelajaran interaktif yang menggunakan teknologi internet belum banyak dilakukan oleh para guru Pendidikan Agama Islam (PAI) yang ada di madrasah-madrasah maupun sekolah umum, hal ini dikarenakan kurangnya fasilitas yang dimiliki oleh madrasah atau sekolah-sekolah tersebut. Penyebab lain yaitu guru yang kurang antusias menggunakan media internet, dikarenakan belum bisa menggunakan internet atau menganggap hal yang terlalu banyak dampak negatifnya dibanding dampak positifnya.

Peran pendidik dalam pembelajaran interaktif sangat signifikan dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Guru diharapkan mampu menentukan pendekatan yang sesuai dengan karakter siswa dan materi. Muhaimin mengamati adanya kelemahan-kelemahan pendekatan yang digunakan oleh guru cenderung normatif. Kurang kreatifnya guru dalam menggali metode yang bisa digunakan, menyebabkan kegiatan pembelajaran cenderung monoton (Muhaimin, 2004; 89-90). Upaya untuk meningkatkan kualitas peserta didik dilakukan dengan berbagai cara, misalnya dengan menggunakan berbagai teknologi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan sifat lingkungan belajarnya.

Pembelajaran interaktif berbasis teknologi dengan menggunakan e-learning dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam kurikulum madrasah Tsanawiyah adalah salah satu bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, sejarah kebudayaan Islam yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengamatan, dan pembiasaan. Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah kebudayaan Islam yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik (Kemenag, KTSP PAI MTs, 45-46).

Kenyataannya setelah ditelusuri, pendidikan SKI menghadapi beberapa kendala. Antara lain materi SKI lebih terfokus pada aspek kognitifnya dan minim dalam pembentukan sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik). Pendidik juga kurang memberikan motivasi dan menggunakan model pembelajaran yang statis (IGSKI, Wawancara, 09 Desember 2015). Hal ini menyebabkan pembelajaran kurang menarik minat peserta didik dalam belajar Arief; 2002: vii).

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui *e-learning* ini, pendidik dapat mengelola materi pembelajaran, yakni menyusun silabi, mengupload materi, memberikan tugas pada peserta didik, menerima pekerjaan mereka, memberikan tes/*quiz*, memberikan nilai, memonitor keaktifan, mengolah nilai, dan berinteraksi dengan peserta didik melalui forum diskusi/*chat*. Di sisi lain, peserta didik dapat mengakses informasi dan materi pembelajaran, berinteraksi dengan sesama mereka dan pengajar, melaksanakan transaksi tugas-tugas, mengerjakan *quiz/tes*, dan melihat hasil pencapaian belajar (Surjono: 2013: 6). Keunggulan menggunakan *e-learning* sebagai media pembelajaran menjadi sangat menyenangkan dan melibatkan emosi. Penggunaan *e-learning* dapat mengeksplorasi emosi dalam meningkatkan proses pembelajaran (Charalampos dan Demosthenes; 2011 :263).

Berdasarkan uraian di atas penelitian ini bertujuan menganalisis implementasi pembelajaran berbasis *e-learning* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Sehingga rumusan masalahnya adalah bagaimana implementasi pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

KAJIAN TEORI

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam kurikulum madrasah Tsanawiyah adalah salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang asal usul, perkembangan, peranan kebudayaan/peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam di masa lampau, mulai dari perkembangan masyarakat Islam pada masa nabi Muhammad SAW, khulafaur Rasyidin, bani Umayyah, bani Abbasiyah, Ayyubiyah, sampai perkembangan Islam di Indonesia. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam usaha bersyari'ah dan berakhlak serta dalam mengembangkan system kehidupan yang dilandasi oleh akidah (Muhaimin; 2005, 1-3).

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menekankan pada kemampuan mengambil ibrah/hikmah (pelajaran) dari sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi dan mengaitkannya dengan fenomena social, budaya, politik, ekonomi, IPTEK dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam pada masa kini dan masa yang akan datang (Peraturan Menteri Agama RI 165; 2015: 38).

Secara substansial mata pelajaran SKI memberikan kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, sejarah kebudayaan Islam yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengamatan, dan pembiasaan yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik (Kemenag, KTSP PAI MTs, 45-46).

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki beberapa tujuan, antara lain (Peraturan Menteri Agama RI 165; 2015: 47): a) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai, dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam; b) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan; c) Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah; d) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau; e) Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

Pembelajaran *e-learning*

Secara etimologi, muncul istilah *e-learning*, *Distance learning*, *Open learning*. Namun dari beberapa terminology itu bermuara pada definisi yang sama. Kata "*learning*" sering diasosiasikan dengan "*education*", sementara kata "*e*" (*electronic*) sering diasosiasikan dengan kata "*tele*", "*virtual*", atau "*distance*". Istilah *e-learning* juga identik dengan *online learning*, *internet learning*, *networked learning*, *virtual learning*, *web based learning*, atau *online instruction* (M. Ally: 2004: 4). Istilah-istilah tersebut menunjukkan bahwa antara guru dan siswa tidak saling bertatap muka, tetapi memanfaatkan teknologi jaringan komputer

untuk mengakses materi pelajaran, berinteraksi dengan para guru dan siswa di tempat lain untuk saling memberikan bantuan dalam hal proses pembelajaran.

Menurut Romi Satrio Wahono penyampaian bahan ajar menggunakan *e-learning meliputi* : (Wahono, *Jurnal Teknodik No. 21/XI/TEKNODIK/AGUSTUS/2007*, Agustus 2007)

a) *Synchronous e-learning* : guru dan siswa berada di dalam kelas, di waktu yang sama tetapi berada di tempat yang berbeda. Dalam pembelajaran ini menggunakan infrastruktur *teleconference*. Melalui *teleconference* siswa dapat berinteraksi dengan guru di tempat yang berbeda. Untuk dapat menggunakan fasilitas *teleconference* dibutuhkan kapasitas *bandwith* yang memadai, sehingga proses *teleconference* tidak terputus-putus; b) *Asynchronous e-learning* : guru dan siswa berada pada kelas yang sama tetapi dalam waktu dan tempat yang berbeda. Menggunakan kelas yang sama maksudnya adalah kelas virtual yang ada dalam jaringan internet maupun jaringan intranet. Dalam hal ini dibutuhkan sistem *e-learning* berupa *learning management system (LMS)* dan content pembelajaran baik berupa teks maupun multimedia.

Menurut Davidson dan Rasmussen ada tiga kemungkinan dalam mengembangkan system pembelajaran berbasis internet, yaitu (Davidson dan Rasmussen: 2006: 24): a) *Web course* : model pengembangan ini sepenuhnya menggunakan jaringan internet. Dalam proses pembelajaran tidak menggunakan tatap muka antara guru dan siswa. Semua bahan-bahan pembelajaran sudah tersedia melalui internet. Pembelajaran ini disebut pembelajaran jarak jauh; b) *Web centric course* : model belajar ini sebagian menggunakan jaringan internet dan sebagian lagi menggunakan tatap muka. Pada pembelajaran tatap muka guru memberikan sebagian materi dan pengarahan kepada siswa untuk mempelajari materi pelajaran yang disediakan dalam web dan mencari materi-materi yang relevan pada sumber-sumber lain. Fungsinya saling melengkapi. Pada pembelajaran tatap muka lebih banyak digunakan untuk diskusi tentang materi yang sudah dipelajari siswa dalam web; c) *Web enhanced course* : untuk model ini, internet hanya digunakan untuk pengayaan. Proses pembelajaran yang paling utama ada di dalam kelas. Fungsi internet hanya untuk memberikan pengetahuan tentang materi-materi yang relevan, oleh karena itu guru dituntut untuk menguasai teknik pencarian informasi, memberikan arahan pada siswa untuk menemukan situs-situs yang sesuai dengan materi pelajaran, melayani bimbingan, dan komunikasi melalui jaringan internet.

Menurut Ally dan Janicki & Liegle untuk mengembangkan materi pembelajaran dalam e-learning perlu mempertimbangkan tiga belajar yang sangat terkenal yaitu behaviorisme, kognitivisme, dan konstruktivisme (Surjono, 2013: 7-8). Tiga teori ini dapat digunakan sebagai taksonomi pembelajaran, misalnya teori *behaviorisme* untuk mengajarkan fakta (*what*), teori *kognitivisme* untuk mengajarkan teori dan prinsip (*how*), dan teori *konstruktivisme* untuk mengajarkan penalaran tingkat tinggi (*why*).

Beberapa contoh implementasi prinsip *behaviorisme* dalam *e-learning* adalah sebagai berikut (Surjono, 2013: 7-8): 1) Tujuan pembelajaran perlu ditampilkan; 2) Pencapaian hasil belajar perlu dinilai; 3) Materi harus urut mulai dari sederhana sampai yang kompleks; 4) Umpan balik perlu diberikan. Selanjutnya implementasi prinsip kognitivisme adalah : 1) Informasi yang penting perlu diletakkan di tengah layar; 2) Informasi yang penting perlu ditonjolkan untuk menarik perhatian; 3) Informasi perlu ditampilkan sedikit demi sedikit untuk menghindari terjadinya beban lebih pada memori; 4) Materi pembelajaran perlu disajikan sesuai dengan gaya belajar peserta didik. Kemudian implementasi prinsip konstruktivisme adalah sebagai berikut : 1) Program *e-learning* perlu bersifat interaktif; 2) Contoh dan latihan perlu bermakna; 3) Peserta didik dapat mengontrol jalannya pembelajaran

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian lapangan (field research). Menurut Suryasubrata, penelitian lapangan bertujuan mempelajari secara intensif latar belakang, keadaan sekarang, dan interaksi lingkungan suatu unit sosial: individu, kelompok, lembaga atau masyarakat (Suryasubrata; 1998 : 22). Jika dilihat dari jenis data yang dikumpulkan, maka penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian kualitatif. Bogdan dan Tailor seperti yang dikutip oleh Maleong mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang dapat diamati (Maleong; 2006 : 4).

Penelitian ini dilakukan di MTsN 18 Jakarta dengan tipe madrasah terakreditasi A bertempat di Cijantung, Jakarta. Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 18 Jakarta merupakan madrasah berbasis IT yang beralamat lengkap di Jl. Satya Raya Komplek KOPASSUS Cijantung 3 Kelurahan Baru Kecamatan Pasar Rebo Jakarta Timur (www.mtsn18jakarta.sch.id, diakses pada tanggal 8 Mei 2016).

Sumber data dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua, yaitu sumber data primer dan sekunder. Dalam penelitian ini informan utama yang digunakan peneliti terdiri dari : a) Siswa kelas VIII, b) Guru mata pelajaran SKI kelas VIII; c) Kepala Madrasah; d) Wakil Kepala Madrasah bidang kurikulum; e. Admin e-learning. Data sekunder yang peneliti gunakan berupa dokumen-dokumen sekolah, RPP, silabus, kalender pendidikan, website madrasah dan foto atau video sebagai dokumentasi.

Teknik pengumpulan data melalui interview / wawancara dilakukan untuk menggali informasi secara mendalam dari informan mengenai implementasi pembelajaran berbasis *e-learning* pada mata pelajaran SKI. Penelitian juga penelitian ini menggunakan observasi partisipatif, yaitu peneliti terlibat langsung dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian (Sugiyono, 2010: 310).

Analisis data maka menggunakan model *interactive model* “aktivitas data *reduction*, dan *conclusion drawing/verifying*” (Sugiyono, 2010: 245) Model interaktif yang biasa digunakan pada proses analisis untuk penelitian kualitatif, yaitu melalui proses pengumpulan data, reduksi data, dan display data yang hasilnya adalah konklusi dari perolehan data selama proses pengumpulan data yang telah diverifikasi terlebih dahulu.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Perencanaan Pembelajaran Berbasis *E-Learning*

Perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru SKI meliputi kurikulum dan perangkat pembelajaran. Perencanaan pembelajaran e-learning di MTsN 18 Jakarta meliputi perencanaan yang dilakukan hanya oleh guru, admin IT, dan siswa. Perencanaan oleh guru meliputi: “Pembelajaran *e-learning* sesuai dengan implementasi kurikulum 2013. Dengan *e-learning* siswa menjadi belajar lebih aktif, Hal itu merubah pola lama yang monoton beralih menjadi siswa senang membaca dan pembelajaran SKI tidak menjenuhkan. Itulah wujud dari kurikulum 2013 yang sebenarnya. Akan tetapi proses perencanaan pembelajaran berbasis *e-learning* belum tertuang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Tapi pada tahap pelaksanaannya, merupakan implementasi kurikulum 2013” (IGSKI: Wawancara 18 Mei 2016).

Perencanaan yang dilakukan guru adalah mempersiapkan modul-modul yang akan diberikan kepada siswa, membuat soal-soal latihan, dan mengkondisikan sarana berupa *handphone* (HP) milik siswa yang akan digunakan. Karena madrasah ini melarang siswa untuk membawa HP, terlebih dahulu harus meminta izin menggunakannya pada jam pelajaran kepada wakil kepala madrasah bidang kurikulum dan Pembina OSIS” IGSKI: Wawancara 18 Mei 2016).

Persiapan yang dilakukan admin IT adalah melakukan hal-hal bersifat teknis yang berkaitan dengan *Learning Management System* (LMS) berupa GAfE. Menurut Admin atau pengelola IT yang harus dilakukan adalah : “Madrasah belum sepenuhnya siap dengan pengembangan *e-learning*. Hal ini dikarenakan infrastruktur masih belum memadai dan masih banyak memiliki kekurangan. Tetapi ada banyak cara dan alat yang bisa dimanfaatkan, dan pembejaran *e-learning* tetap berjalan walaupun dalam keterbatasan. Sebelum melakukan pembelajaran *e-learning* terlebih dahulu guru dan siswa harus mempunyai e-mail yang terdaftar di *google classroom*, yang berbeda dari *e-mail* yang lain karena domainnya dapat menggunakan identitas madrasah sendiri. Untuk mendapatkan *e-mail* tersebut, harus terlebih dahulu terdaftar di *Google Apps for Education* (GAfE) miliknya *google*” (ITA: Wawancara: 18 Mei 1025).

Perencanaan yang dilakukan siswa adalah Langkah-langkah untuk mengakses *web google classroom* adalah (www.classroomgoogle.com diakses 23 Mei 2016) Siswa daftar dengan menggunakan e-mail madrasah, Setelah masuk ke dalam *classroom* siswa membuat sendiri password. Siswa memasukkan kode kelas. Siswa dapat membaca materi, mendownload, diskusi, dan mengikuti ujian (ulangan harian, remedial, pengayaan, tugas) dimana ujiannya dapat berbentuk pilihan ganda, *essay* maupun *upload* tugas, sesuai informasi jadwal yang diberikan oleh guru pada mata pelajaran yang diikuti oleh siswa.

Proses pembelajaran di sekolah, sebelum melaksanakan proses pembelajaran, perencanaan pembelajaran sangat diperlukan. Merencanakan pembelajaran tidak terlepas dari berbagai variabel pembelajaran. Menurut *Hunt*, perencanaan pembelajaran meliputi rumusan tentang apa yang akan dilakukan pada siswa, dan bagaimana mengajarkannya pada siswa, dan seberapa baik siswa dapat menyerap semua bahan ajar ketika mereka sudah menyelesaikan proses pembelajarannya (*Hunt, et al.; 1994 : 138*). Kemajuan di bidang teknologi dan komunikasi sekolah diharuskan untuk mengimbangnya dengan memasukkan teknologi dan komunikasi tersebut ke dalam kurikulum. Pembelajaran memanfaatkan *e-learning* sebenarnya merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis *E-Learning*

Pelaksanaan pembelajaran SKI dengan menggunakan *e-learning* dijelaskan oleh guru SKI sebagai berikut : “Langkah-langkah pembelajaran mengaplikasikan apa yang ada dalam RPP. Pertama adalah appersepsi dan motivasi, setelah itu setiap siswa masuk mengakses *classroom google*. Didalamnya terdapat video, misalnya materi tentang Dinasti Abbasiyah. Video tersebut dibuka oleh siswa dan diamati. Setelah itu siswa membuat W+H questions mengenai materi dijawab tertulis di tempat tugas dalam *classroom* secara individu. Setelah itu dibahas dan didiskusikan dalam forum yang ada di *classroom*. Guru memberikan penilaian. Adapun post test tidak menggunakan *classroom* tetapi tes biasa dan dilakukan secara lisan. Evaluasi pembelajaran yang diadakan di *classroom* adalah ulangan harian yang dilakukan setelah selesai satu Kompetensi Dasar” IGSKI: Wawancara 18 Mei 2016).

Langkah-langkah pembelajaran berbasis *e-learning* di MTsN 18 Jakarta berdasarkan RPP yang telah dibuat, terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Langkah-langkah pembelajaran ini mengacu pada kurikulum KTSP, karena MTsN 18 Jakarta masih menggunakan KTSP (Observasi Dokumen perangkat Pembelajaran SKI pada tanggal 18 Mei 2016).

Kegiatan awal, pada tahap ini guru mengadakan apersepsi berupa pertanyaan pada siswa tentang kesiapan mengikuti pelajaran. Cara ini dilakukan sebagai penguatan dan motivasi bagi belajar siswa. Guru memberikan motivasi bahwa dengan menggunakan *e-learning* model GAfE dalam pembelajaran akan memudahkan siswa untuk belajar. Kemudian guru mengkondisikan kelas dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Sementara

itu dalam kegiatan awal ini siswa terlihat sangat antusias mendengarkan apa yang telah disampaikan guru. Menurut beberapa siswa mengatakan “Belajar menggunakan internet sangat menyenangkan”.

Kegiatan yang kedua adalah kegiatan inti, yang didalamnya terdapat tahapan-tahapan sesuai dengan kurikulum 2013, yaitu :

Eksplorasi

Pada tahap ini siswa masuk ke dalam web GafE



Gambar1

Tampilan halaman masuk *e-learning* MTsN 18 Jakarta (www.classroomgoogle.com diakses 23 Mei 2016)

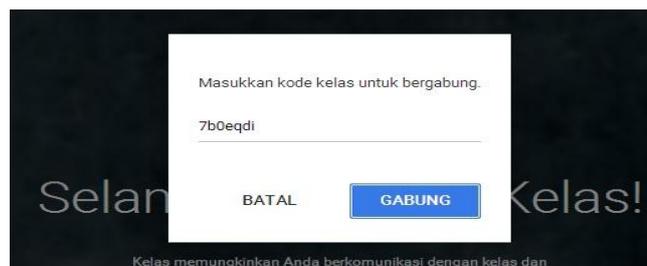
Muncul gambar laman *home classroom google* :



Gambar 2

Tampilan halaman home *e-learning* MTsN 18 Jakarta (www.classroomgoogle.com diakses 23 Mei 2016)

Masukkan kode kelas mata pelajaran SKI yang akan siswa ikuti, gambar tampilan memasukkan kode kelas untuk bergabung dalam pembelajaran SKI :



Gambar 4
Tampilan halaman kode masuk *e-learning* MTsN 18 Jakarta
(www.classroomgoogle.com diakses 23 Mei 2016)

Setelah masuk ke dalam *Classroom google*, siswa diberikan materi yang akan disampaikan yaitu Daulah Bani Ayyubiyah:



Gambar 5
Tampilan halaman modul *e-learning* MTsN 18 Jakarta
(www.classroomgoogle.com diakses 23 Mei 2016)

Kemudian setelah materi dibuka dan dipelajari, guru memberikan penugasan kepada siswa. Tugas yang diberikan yaitu membuat quiz dengan membuat pertanyaan 5W dan 1H tentang materi Daulah Bani Ayyubiyah.



Gambar 6
Tampilan halaman tugas *e-learning* MTsN 18 Jakarta (www.classroomgoogle.com
diakses 23 Mei 2016)

Kemudian siswa secara berkelompok mengamati soal yang diberikan dan mendiskusikannya. Dalam pembuatan soal-soal ini *Tool* yang terdapat dalam GAfE banyak memberikan kemudahan kepada guru dalam pengerjaannya, ada *Tool* yang bisa digunakan oleh pengguna GAfE karena aplikasi dalam google akan terhubung secara otomatis ke GAfE. Seperti yang dijelaskan oleh guru SKI MTsN 18 Jakarta sekaligus sebagai admin IT di madrasah tersebut bahwa : “Terdapat banyak *tool* yang terhubung dengan GAfE, seperti *Youtube*, *google sheet*, *google slide*, *google doc*, dan sebagainya. Apabila guru membuat soal dalam bentuk *google doc* dan file tersebut di *share* ke GAfE maka otomatis file tersebut akan terkirim pada siswa yang menjadi member di kelas tersebut secara otomatis. Siswa mengerjakan tugas tersebut akan otomatis pula *ter-save* file yang diisinya. Guru akan mengetahui siapa saja siswa yang sudah mengerjakan dan yang belum mengerjakan. Itulah

kelebihan dari *Classroom Google* manajemen administrasi kelas sangat rapi” (ITA: Wawancara 18 Mei 2015).

Elaborasi

Pada tahap elaborasi, siswa diberikan kesempatan untuk berpikir, menganalisis, dan menyelesaikan masalah dengan cara berdiskusi secara berkelompok kemudian menuliskan jawabannya pada *doc* yang tersedia di *google classroom*. Contoh tugas yang sudah diselesaikan oleh siswa :



Gambar 8

Tampilan tugas siswa dalam e-learning MTsN 18 Jakarta
(www.classroomgoogle.com diakses 23 Mei 2016)

Konfirmasi

Pada tahap konfirmasi, guru memberikan *feedback* pada jawaban yang sudah dikirimkan siswa dengan memberikan nilai, memberikan penguatan, dan memberikan konfirmasi dari hasil eksplorasi dan elaborasi yang dilakukan siswa. Menurut guru SKI : Belajar dengan GAfE saja tidak cukup, karena belajar dengan tatap muka itu lebih baik. GAfE hanya sebagai media untuk memberikan ruang gerak yang bebas dan kreatif bagi siswa, karena dengan media yang disukai siswa maka hasil belajar akan meningkat. Kegiatan menggunakan GAfE ini bisa dilakukan pada jam-jam tertentu di luar kegiatan pembelajaran. Misalnya siswa diberikan informasi bahwa pembelajaran akan dilakukan pada malam hari pukul 20.00 WIB, guru memberikan tugas-tugas yang harus dikerjakan siswa bisa dalam bentuk soal tes atau diskusi. Pada pertemuan tatap muka di dalam kelas guru harus memberikan penguatan dan konfirmasi terhadap kegiatan pembelajaran online yang dilakukan, agar tidak ada kesalahan dalam memahami materi” (IGSKI: Wawancara 18 Mei 2016).

Kegiatan tahap berikutnya adalah kegiatan akhir, yang meliputi menyimpulkan materi yang sudah dipelajari, refleksi, dan melakukan post test. Tes yang dilakukan secara manual, tidak menggunakan *online*, karena bentuk tesnya adalah lisan. Menurut guru SKI “tes yang dilakukan secara *online* dilakukan pada waktu ulangan harian setelah selesai satu Kompetensi Dasar, sedangkan tes setelah selesai satu pertemuan bentuknya tulisan dan lisan” (Observasi perangkat Pembelajaran, 23 Mei 2015).

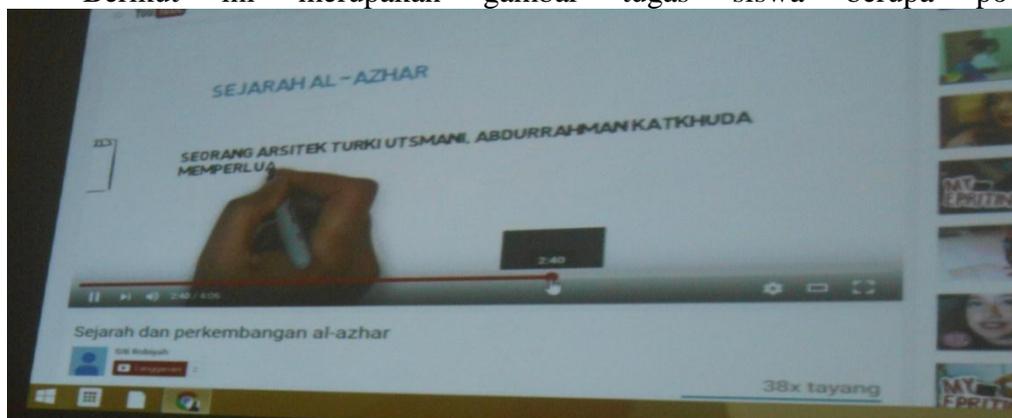
Selain kegiatan pembelajaran seperti langkah-langkah di atas, pembelajaran dengan *google classroom* itu mempunyai banyak bentuk penugasan. Seperti hasil observasi yang dilakukan terdapat kegiatan siswa membuat video atau power point yang dapat di upload ke *YouTube*, secara otomatis akan masuk ke *google classroom*. Tampilan video yang bisa dibuka dalam *e-learning*, :



Gambar 9
Tampilan video pembelajaran SKI pada e-learning MTsN 18 Jakarta
(www.classroomgoogle.com diakses 23 Mei 2016)

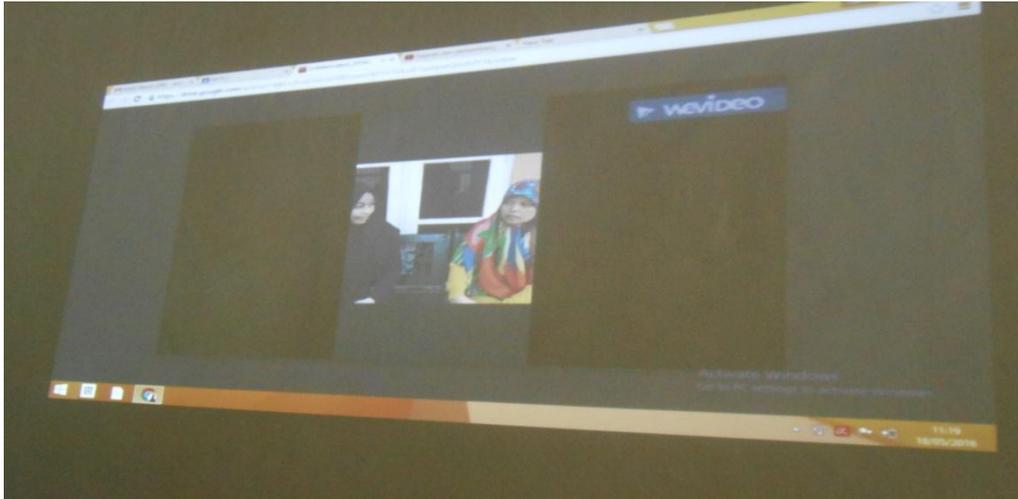
Menurut guru SKI dalam prakteknya pembelajaran SKI hanya ditekankan pada satu aspek saja yaitu ranah kognitif, seharusnya bisa mencakup semua ranah. Tetapi dengan menggunakan model pembelajaran dan media yang interaktif seperti *google classroom* dapat mencapai hasil pada ketiga ranah tersebut. Berikut penjelasannya : “Pembelajaran SKI melalui *e-learning* hasilnya bisa meliputi tiga ranah, kognitif, sefektif, dan psikomotor. Ketika menggunakan *google classroom* misalnya dengan memberi tugas untuk menceritakan kembali kisah atau peristiwa-peristiwa Dinasti Ayyubiyah, siswa akan membacanya terlebih dahulu dan kemudian menceritakan kembali. Menceritakan kembali kisah tersebut harus direkam dalam video, dan rekaman itu di *upload* di *google classroom* kemudian tugas siswa yang lain memberikan komentar. Atau tugas lain berupa siswa diberikan tugas pendalaman materi yang disajikan dalam bentuk video, misalnya video maker dan *Power Point* (ppt) tentang materi sejarah berdirinya Al-Azhar atau tanya jawab dengan tokoh masyarakat mengenai adat budaya setempat IGSKI: Wawancara 18 Mei 2016).

Berikut ini merupakan gambar tugas siswa berupa power point :



Gambar 10
Tampilan halaman tugas siswa pada *e-learning* MTsN 18 Jakarta
(www.clasroom.google.com diakses 18 Mei 2016)

Contoh tugas yang diberikan guru kepada siswa dalam bentuk video yang di *upload* ke *YouTube* yang secara langsung terkoneksi dengan *google classroom* :



Gambar 11
Tampilan halaman Tgas Video Pada E-learning MTsN 18 Jakarta
(www.clasroom.google.com diakses 18 Mei 2016)

Berdasarkan deskripsi di atas pelaksanaan pembelajaran e-learning berbasis GAfE yang dilakukan guru SKI di MTsN 18 Jakarta sesuai dengan pelaksanaan yang ada dalam kurikulum yang telah dibuat yaitu KTSP karena perangkat pembelajaran yang dibuat adalah KTSP. Seharusnya untuk Pelajaran Agama Islam (PAI) kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013. Kegiatan awal yang dilakukan adalah appersepsi yaitu mengingatkan kembali siswa pada materi yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya, motivasi yaitu memberikan dorongan belajar pada siswa dan mengondisikan kelas dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok sesuai dengan kelompok yang sudah dibentuk.

Kegiatan inti terdiri dari eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Tahap eksplorasi diawali dengan siswa masuk web google classroom dengan memasukkan username dan password yang sudah dibuat oleh admin untuk tiap-tiap siswa. Setelah memasuki laman web, siswa membuka dan men-download file materi yang sudah disajikan, Kemudian mempelajari materi tersebut, dan mengerjakan quiz yang ada di dalamnya secara berkelompok. Tahap elaborasi dilakukan dengan cara mendiskusikan pertanyaan yang ada dalam quiz tersebut dan menjawabnya pada file google doc. Kemudian di upload pada google classroom. Tahap berikutnya adalah tahap konfirmasi, guru dan siswa membuat kesimpulan dari materi yang sudah dipelajari, guru memberikan feedback berupa nilai dan catatan-catatan untuk tugas yang dikerjakan siswa.

Kegiatan berikutnya adalah kegiatan akhir berupa post test, test yang dilakukan dalam bentuk lisan. Tes *online* dilakukan hanya pada setelah materi satu Kompetensi Dasar (KD) selesai.

Merujuk pada taksonomi Bloom, aspek sejarah (tarikh) lebih menekankan pada aspek kognitif dan afektif. Lebih khusus lagi sebenarnya adalah bagaimana siswa dipandu untuk menemukan makna dan spirit dari berbagai peristiwa sejarah yang terjadi. Sebagai contoh sejarah Nabi Muhammad SAW memiliki nilai untuk menanamkan semangat perjuangan nabi

Muhammad yang menyebarkan persamaan derajat dan rahmatan lil ‘alamin. Aspek sejarah memang memiliki keunikan tersendiri dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk memiliki kemampuan menyampaikan semangat atau spirit dan makna yang terkandung di dalamnya dengan cermat. Peralpnya dalam materi sejarah hanya ada teks yang berbicara tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi. Sementara spirit dan maknanya harus digali sendiri oleh guru dan siswa. Aspek Tarikh memiliki tugas untuk menguatkan hubungan manusia dengan agamanya, nabinya, Tuhannya, dan dengan sesama manusia termasuk dengan tanah airnya.

Penguatan dari penjelasan guru yang telah disampaikan pada pembelajaran tatap muka, diberikan contoh-contoh dalam bentuk video, film, dan animasi yang mengarah pada materi yang diajarkan. Pemberian materi dalam bentuk digital ini bisa berupa penugasan untuk memperdalam penguasaan dan pemahaman siswa. Pemberian materi dalam bentuk digital ini lebih mudah mengembangkan aspek afektif siswa dibanding hanya mendengarkan ceramah dari pendidik saja. Untuk peningkatan psikomotor siswa, dalam pembelajaran dapat dikemas dalam model permainan ataupun simulasi. Guru harus kreatif memasukkan materi-materi sejarah kebudayaan Islam dalam bentuk permainan atau simulasi, seperti quiz, drama atau kegiatan yang dilakukan melalui media komputer.

Hasil Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis *E-Learning*

Hasil yang diperoleh dalam pembelajaran e-learning dilihat dari motivasi, minat, aktivitas, kreativitas, dan prestasi siswa dalam pembelajaran SKI. Dilihat dari aspek motivasi, terdapat beberapa pendapat siswa yang berbeda. Siswa-2.3 mengatakan “Pembelajaran secara *online* sangat menarik dan membuat semangat belajar menjadi tinggi” (IS2.1 Wawancara 23 Mei 2016) Minat siswa cukup tinggi, hal ini dapat dilihat dari pendapat siswa-2.2 “Belajar SKI dengan *classroom* dan belajar langsung di dalam kelas sama menariknya” (IS2.2. Wawancara tanggal 23 Mei 2013). “Tidak ada yang membedakan, keduanya menarik. Lebih menarik lagi sekolah menyediakan WiFi agar pembelajaran semakin lancar” (IS2. Wawancara 18 Mei 2016).

Kreativitas siswa menjadi lebih tinggi dan terarah, seperti yang dikemukakan oleh admin IT : “Melihat tugas-tugas yang di upload siswa ke dalam *classroom* itu terlihat ide-ide kreatif dan kemampuan menguasai IT dari siswa melebihi kemampuan yang dimiliki gurunya. Ide-ide siswa sangat luar biasa, jadi pembelajaran di *classroom* itu bisa dapat menggali kreativitas anak semakin tinggi (ITA: Wawancara 18 Mei 2015).

Guru SKI menjelaskan bahwa : “Apabila diberikan tugas yang ada kaitannya dengan ICT siswa sangat menyukainya, kreativitasnya makin tinggi bahkan mampu melebihi gurunya. Materi yang banyak dan membuat siswa malas untuk membaca, tetapi dengan bentuk tugas yang bisa menggali kreativitas akan menarik bagi siswa. Materi sejarah memang membosankan bagi yang tidak menyukainya, tetapi apabila guru pandai mengemas pembelajaran dengan menarik, maka siswa juga akan tertantang untuk lebih kreatif” (IGSKI: Wawancara 18 Mei 2016).

Prestasi siswa, menurut guru SKI : “Motivasi, minat, dan kreativitas hasilnya tidak berbanding lurus dengan prestasi belajar, karena materi SKI sifatnya kompleks. Yang paling penting adalah siswa mau membaca, kelas menjadi tempat yang nyaman untuk siswa, motivasi dan minat belajar tinggi, dan kreativitas menjadi lebih terarah. Adapun prestasi nanti mengikuti setelah siswa melewati tahap adaptasi dengan classroom ini. Ketika diberi tugas mereka senang mengerjakannya, misalnya menceritakan kembali sejarah yang sudah dipelajari, direkan dan kemudian di upload. Siswa mengerjakan 100%, meskipun dalam beberapa kali tagihan” (IGSKI: Wawancara 18 Mei 2016).

Menurut guru SKI “Nilai yang diperoleh siswa sebanyak 70% di atas KKM dan 30 % di bawah KKM. Jika dikonversikan maka sebanyak 30 % dari keseluruhan siswa mempunyai nilai kurang” (IGSKI: Wawancara 18 Mei 2016). Idealnya pembelajaran menggunakan e-learning berbasis *classroom google* yang dapat meningkatkan motivasi, minat, dan kreativitas belajar siswa juga harus meningkatkan prestasi belajar siswa.

Motivasi yang tinggi dari siswa dikarenakan mempunyai kemampuan yang cukup memadai dalam mengoperasikan komputer dan tersedianya fasilitas, sedangkan yang motivasinya rendah hanya terkendala dengan hal teknis saja. Indikator motivasi tinggi dalam penggunaan e-learning dapat dilihat dari : a) frekuensi pemanfaatan e-learning, b) durasi pemakaiannya, c) intensitas penggunaannya, d) berusaha menutupi kekurangannya, e) usaha yang kuat untuk menguasai materi pembelajaran, f) keinginan dan harapan yang kuat untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran, g) kemampuan untuk mencapai hasil yang maksimal, dan h) melakukan hal-hal yang sungguh-sungguh untuk meraih keberhasilan pembelajaran *e-learning* (IGSKI: Wawancara 18 Mei 2016).

Minat adalah kecenderungan untuk merasa tertarik pada bidang studi atau pokok bahasan tertentu dan merasa senang mempelajari materi tersebut (Winkel, 1991: 105). Minat akan muncul pada diri siswa apabila peserta didik merasa senang, nyaman, dan tanpa tekanan terhadap objek yang dihadapinya. Bagi peserta didik yang minat yang tinggi dalam pembelajaran menggunakan *e-learning* mempunyai ciri-ciri (1) Adanya keinginan yang kuat menggunakan *e-learning* dalam belajar; (2) Senang dengan tantangan yang ada dalam pembelajaran menggunakan *e-learning*; (3) Belajar dengan semangat; (4) Belajar tanpa tekanan.

Sedangkan bagi siswa yang mempunyai minat rendah, guru dapat melakukan hal-hal berikut : (1) Memudahkan aplikasi dalam penggunaan *e-learning*; (2) Melakukan pendekatan terhadap peserta didik untuk memecahkan masalah yang dihadapinya; dan (3) Penyajian materi harus interaktif dan bervariasi.

Kreativitas belajar berarti kemampuan siswa menciptakan dan melakukan hal-hal baru untuk kepentingan kegiatan belajarnya. Kreativitas berhubungan dengan aktivitas. Ketika aktivitas belajar siswa sedang tinggi, maka kreativitas belajarnya akan muncul (Nursisto; 1999 : 33). Dalam pembelajaran menggunakan *e-learning*, pendidik harus pandai memancing kreativitas siswa dalam belajar dengan cara memberi penugasan yang menuntut kreativitas

siswa. Misalnya pembuatan video pembelajaran yang berkaitan dengan materi, yang kemudian siswa harus menguploadnya ke *e-learning* dan teman-temannya memberikan komentar.

Prestasi belajar yang dicapai seorang individu merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal) individu. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar penting sekali artinya dalam rangka membantu siswa dalam mencapai prestasi belajar yang sebaik-baiknya (Ahmadi dan Supriyono; 1991:130).

Salah satu faktor yang mempengaruhi dalam prestasi belajar siswa adalah kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran yang salah satunya adalah model pembelajaran interaktif. Model pembelajaran yang interaktif memerlukan media pembelajaran yang interaktif pula, salah satunya adalah *e-learning*.

PENUTUP

MTsN 18 Jakarta melakukan perencanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam meliputi guru membuat perangkat pembelajaran dengan menggunakan KTSP, membuat bahan ajar, penugasan, dan quiz. Admin membuat e-mail bagi guru dan siswa berbasis *classroom google*. Sedangkan yang dilakukan oleh siswa adalah mendownload aplikasi *classroom google* pada *Handphone* berbasis android dan merubah password yang telah diberikan oleh admin. Pelaksanaan pembelajaran di MTsN 18 Jakarta sesuai dengan tahapan yang ada dalam KTSP. Kegiatan awal yang dilakukan adalah appersepsi dan motivasi. Kegiatan inti terdiri dari eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Penggunaan *classroom google* dimulai dari semua tahapan. Kegiatan akhir berupa post test, test yang dilakukan dalam bentuk lisan. MTsN 18 Jakarta Hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam cukup baik dalam motivasi, aktivitas dan kreativitas. Hasil akhir menunjukka Nilai yang diperoleh siswa sebanyak 70% di atas KKM dan 30 % di bawah KKM.

E-learning dengan prestasi belajar mempunyai hubungan yang fungsional karena *e-learning* dapat memudahkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun serta dapat meningkatkan motivasi, kreativitas dan aktivitas pembelajaran siswa. Sehingga penggunaan *e-learning* memungkinkan dapat mencapai prestasi yang diharapkan.

Daftar Pustaka

- Ahmadi, Abu dan Supriyono, Widodo. 1991. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ally, M. 2004. *Foundations of Educational Theory for Online Learning*. Canada: Athabasca University.
- Arief, Armai. 2002. *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Charalampos, Konstantina Chatzara dan Demosthenes. 2011. *Emotional Interaction in E-Learning and ICT in Education*, editor Athanassios Jimoyiannis. New York: Springer.

- Darmawan, Deni. 2012. *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Remaja Rosdakarya : Bandung.
- Gayle V. Davidson Gayle V. dan Karen L. Rasmussen, Karen, L. 2006. *Web Based Learning: Designing, Implementation, and Evaluation*. New Jersey: Pearson Education Inc.
- Gilbert H. Hunt, et al., 1994. *Effective Teaching*. New York: Macmillan College.
- Herman Dwi Surjono. 2013. *Membangun Course E-learning Berbasis Moodle*. Yogyakarta: UNY Press.
- Muhaimin. 2004. *Paradigma Pendidikan Islam : Upaya mengefektifkan Pendidikan Agama Islam*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Muhaimin. 2005. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Islam*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Maleong, Lexy J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nursisto. 1999. *Kiat Menggali Kreativitas*. Yogyakarta: Mitra Gama Yogya.
- Peraturan Menteri Agama RI 165, Kurikulum 13 Madrasah Lampiran, 2015, 38
- Romi Satrio Wahono, Romi Satrio, Sistem e-learning Berbasis Model Motivasi Komunitas, *Jurnal Teknodik* No. 21/XI/TEKNODIK/AGUSTUS/2007, Agustus 2007.
- Sumadi Suryasubrata. 1998. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Surjono, Herman Dwi. 2013. *Membangun Course E-Learning Berbasis Moodle*. Jogjakarta: UNY Pres.
- Syamsudin, Abi. 1987. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: IKIP.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: ALFABETA.
- Wawancara dengan siswa-2.3 bertempat di ruang kelas 8.3 pada tanggal 18 Mei 2016
- Wawancara dengan siswa-2.1 dan siswa-.2.2 bertempat di ruang kelas 8.3 pada tanggal 23 Mei 2016
- www.mtsn18jakarta.sch.id, diakses pada tanggal 8 Mei 2016 pukul 19.10 WIB
- www.classroomgoogle.com
- www.clasroom.google.com

Wawancara dengan admin e-learning MTsN 18 Jakarta bertempat di ruang kepala madrasah pada tanggal 18 Mei 2016

Wawancara dengan guru SKI MTsN 18 Jakarta bertempat di ruang kepala madrasah pada tanggal 18 Mei 2016

Winkel. 1991. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT Grasindo.