



FULL E-LEARNING DAN BLENDED LEARNING

Teori dan Aplikasinya dalam Pembelajaran

UMAR



FULL E-LEARNING DAN BLENDED LEARNING

Teori dan Aplikasinya dalam Pembelajaran

UMAR

Hak cipta pada penulis
Hak penerbitan pada penerbit
Tidak boleh diproduksi sebagian atau seluruhnya dalam bentuk apapun
Tanpa izin tertulis dari pengarang dan/atau penerbit

Kutipan Pasal 72 :

Sanksi pelanggaran Undang-undang Hak Cipta (UU No. 10 Tahun 2012)

1. Barang siapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) atau Pasal (49) ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp. 1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan atau denda paling banyak Rp. 5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah)
2. Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu Ciptaan atau hasil barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah)

FULL E-LEARNING DAN BLENDED LEARNING

Teori dan Aplikasinya dalam Pembelajaran

UMAR

**PENERBIT
SAI WAWAI PUBLISHING**

Perpustakaan Nasional RI :
Katalog Dalam Terbitan (KDT)

**Full e-Learning dan Blended Learning:
Teori dan Aplikasinya dalam Pembelajaran**

Penulis:

Umar

Editor:

Rahmatul Ummah

Sampul dan Tata Letak: Tim Aura

Cetakan Pertama, November 2016

Xiv + 128 hal : 15,5 x 23 cm

Hak Cipta dilindungi oleh undang-undang.
All Rights Reserved

ISBN: 978-602-60267-2-9

Penerbit :

Sai Wawai

Jl. Ashoka Blok Q7, Perumnas JSP Metro

saiwawai.publishing@gmail.com

PENGANTAR PENULIS |

Al hamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT, akhirnya penulis bisa merampungkan tulisan ini. Shalawat dan salam atas Nabi Muhammad SAW, yang mewariskan Al Qur'an dan As Sunnah sebagai petunjuk sekaligus sumber seluruh ilmu pengetahuan.

Penulis menyampaikan ucapan terimakasih atas dukungan banyak pihak, baik moril maupun materil, bimbingan, referensi dan dukungan lainnya, sehingga penulis mampu menyelesaikan naskah ini menjadi sebuah buku. Terkhusus ucapan terimakasih tersebut saya sampaikan kepada Prof. Dr. Enizar, M.Ag., Ketua STAIN Metro, yang bersedia memberikan kata pengantar.

Ucapan terimakasih yang serupa juga haturkan kepada Prof. Dr. Karwono, M.Pd, Rektor Universitas Muhammadiyah Metro, yang juga bersedia memberikan kata pengantar di buku ini.

Penulis berharap, buku ini bisa memberikan sumbangan pemikiran terhadap ilmu pengetahuan, meski penulis meyakini masih ada beberapa hal-hal yang perlu disempurnakan dan dilakukan kajian lebih lanjut.

Metro, 1 November 2016

Umar

PENGANTAR KETUA STAIN METRO |

Perkembangan Teknologi Informasi (TI) yang semakin pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar (pendidikan) berbasis TI menjadi tidak dapat dihindari lagi. Konsep yang kemudian terkenal dengan sebutan *e-Learning* membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi (*contents*) dan sistemnya. Saat ini konsep *e-Learning* sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan maraknya implementasi *e-Learning* di lembaga pendidikan (sekolah, training dan universitas) maupun industri (Cisco System, IBM, HP, dan sebagainya).

Saudara Umar, lewat buku *Full e-Learning dan Blended Learning: Teori dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran* berusaha menghadirkan konsep pembelajaran antara *full e-Learning* dan *Blended Learning*, sebagai jalan tengah untuk menyiasati keterbatasan-keterbatasan tatap muka, sekaligus juga tetap berusaha mempertahankan tatap muka.

Blended learning dalam buku ini dipandang sebagai pendekatan pedagogis yang menerapkan berbagai pendekatan pembelajaran, bukan semata seberapa besar *delivery system* antara *face-to-face* dibandingkan dengan secara online. *Blended learning* dalam buku ini berusaha mengkombinasikan secara arif, relevan dan tepat antara potensi *face-to face* dengan potensi teknologi informasi dan komunikasi yang demikian pesat berkembang,

sehingga memungkinkan, (1) terjadinya pergeseran paradigma pembelajaran dari yang dulunya lebih berpusat pada dosen menuju paradigma baru yang berpusat pada mahasiswa (*student-centered learning*), (2) terjadinya peningkatan interaksi atau interaktifitas antara mahasiswa dengan dosen, mahasiswa dengan mahasiswa, mahasiswa/dosen dengan konten, mahasiswa/dosen dengan sumber belajar lainnya, dan (3) terjadinya konvergensi antar berbagai metode, media sumber belajar serta lingkungan belajar lain yang relevan.

Kehadiran buku ini, sangat layak diapresiasi sebagai upaya memperkaya khazanah pengetahuan sekaligus ikhtiar mengetengahkan model pembelajaran dengan ragam pendekatan yang lebih fleksibel dan relevan.

Semoga memberikan manfaat dalam pengembangan sistem pembelajaran, dan penulisnya mendapatkan pahala atas usahanya menerbitkan buku ini.

Metro, November 2016

Prof. Dr. Enizar, M.Ag

PENGANTAR REKTOR UMM

Perkembangan dan kemajuan Teknologi Informasi dan komunikasi (TIK) dewasa ini berlangsung sangat pesat, pengaruh TIK dalam dunia pendidikan semakin terasa sejalan dengan pergeseran pola pembelajaran dari tatap muka yang konvensional ke arah pendidikan yang lebih terbuka. Para tokoh pendidikan meramalkan bahwa pendidikan masa mendatang akan bersifat lebih luwes (fleksibel), terbuka dan dapat diakses oleh siapapun yang memerlukan tanpa pandang faktor jenis, usia maupun pengalaman pendidikan sebelumnya.

Pendidikan mendatang akan lebih ditentukan oleh jaringan informasi yang memungkinkan berinteraksi dan kolaborasi, bukan oleh gedung sekolah. Teknologi dapat meningkatkan kualitas dan jangkauan bila digunakan secara bijak untuk pendidikan dan latihan, dan mempunyai arti yang sangat penting bagi kesejahteraan ekonomi. Dengan adanya TIK dalam bidang pendidikan, maka pada saat ini sudah dimungkinkan untuk diadakan belajar jarak jauh dengan menggunakan media internet untuk menghubungkan antara mahasiswa dengan dosennya, melihat nilai mahasiswa secara online, mengecek keuangan, melihat jadwal kuliah, mengirimkan berkas tugas yang diberikan dosen dan sebagainya, semuanya itu sudah dapat dilakukan. Faktor utama dalam *distance learning* yang selama ini dianggap masalah adalah tidak adanya interaksi antara dosen dan mahasiswa.

Namun demikian, dengan media internet sangat dimungkinkan untuk melakukan interaksi antara dosen dan mahasiswa baik dalam bentuk real time (waktu nyata) atau tidak. Dalam bentuk *real time* dapat dilakukan misalnya dalam suatu *chatroom*, interaksi langsung dengan *real audio* atau *real video* dan *online meeting*. Interaksi yang tidak *real time* bisa dilakukan dengan *mailing list*, *discussion group*, *newsgruop* dan *buletin board*. Dengan cara tersebut interaksi dosen dan mahasiswa di kelas mungkin akan tergantikan walaupun tidak 100%. Bentuk-bentuk materi, ujian, kuis, dan cara pendidikan lainnya dapat juga diimplementasikan ke dalam web, seperti materi guru dibuat dalam bentuk presentasi di web dan dapat didownload oleh siswa. Demikian pula dengan ujian dan kuis yang dibuat oleh guru dapat pula dilakukan dengan cara yang sama. Penyelesaian administrasi juga dapat diselesaikan langsung dalam satu proses registrasi saja, apalagi didukung dengan metode pembayaran online.

Pembelajaran konvensional tidak lagi sepenuhnya menjadi andalan namun di tengah kemajuan teknologi saat ini diperlukan variasi metode yang lebih memberikan kesempatan untuk belajar dengan memanfaatkan aneka sumber, tidak hanya dari *man power* seperti halnya guru. Pembelajaran yang dibutuhkan adalah dengan memanfaatkan unsur teknologi informasi, dengan tidak meninggalkan pola bimbingan langsung dari pengajar dan pemanfaatan sumber belajar lebih luas. Konsep ini sering juga diistilahkan dengan pencampuran antara *e-learning* dengan konvensional sehingga disebut dengan *blended learning*.

Saya menyambut baik penerbitan buku *Full e-Learning dan Blended Learning: Teori dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran* karya saudara Umar ini, sebagai salah satu kontribusi atas ilmu pengetahuan sekaligus untuk menjawab berbagai keterbatasan-keterbatasan dalam pembelajaran.

Semoga ikhtiar penulis dalam menerbitkan buku ini, menjadi amal pahala dalam menyebarkan dan mewariskan ilmu pengetahuan kepada masyarakat. Amiin

Metro, November 2016

Prof. Dr. Karwono, M.Pd

DAFTAR ISI |

Pengantar Penulis_v

Pengantar Ketua STAIN Metro_vii

Pengantar Rektor UMM_ix

Bab I MENGENAL E-LEARNING_1

- A. Latar Belakang_1
- B. E-Learning dalam Pembelajaran_6

BAB II FULL E-LEARNING DAN BLENDED LEARNING_22

- A. Full E-Learning_22
- B. Blended Learning_30
- C. Learning Management System (LMS)_39
- D. Respon dalam Pembelajaran_43

BAB III E-LEARNING DAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM_48

- A. Keunggulan dan Kelemahan E-Learning_50
- B. Karakteristik E-Learning dalam Pembelajaran_52
- C. Sekilas tentang Learning Management System_53

BAB IV HASIL EKSPERIMEN DALAM PEMBELAJARAN_58

- A. Penguasaan Konsep_58
- B. Respon Mahasiswa terhadap Penggunaan *e-Learning* dalam Pembelajaran_63
- C. Keunggulan dan Kelemahan *e-Learning*_64
- D. Karakteristik *e-Learning* dalam Pembelajaran_66

BAB V APLIKASI E-LEARNING DALAM PEMBELAJARAN _72

- A. Pendahuluan_72
- B. Lapisan User (*Privilage*)_74
- C. Pedoman untuk Administrator_75
- D. Pedoman untuk Dosen (*Teacher*)_93
- E. Pedoman untuk Mahasiswa (*Sudent*)_111

Daftar Pustaka_122

Tentang Penulis_127

BAB I

MENGENAL E-LEARNING

A. Latar Belakang

Pembelajaran dengan menggunakan *e-learning* dilandasi oleh semangat untuk secara kreatif mengupayakan sebuah desain pembelajaran yang diharapkan dapat mengatasi persoalan yang ada pada pembelajaran konvensional, yaitu pembelajaran yang cenderung berpusat pada pengajar (*teacher-centered*), mengabaikan perbedaan gaya belajar, karakteristik, dan kebutuhan warga belajar yang berbeda-beda, dengan pola belajar yang homogen. Masalah yang muncul kemudian materi atau bahan ajar kurang efektif dan efisien disampaikan pada peserta didik yang kemudian berakibat lemahnya penguasaan mahasiswa terhadap konsep atau materi tersebut. Diharapkan kelemahan itu dapat dikurangi dengan model *e-learning* yang berpotensi lebih dapat mengakomodasi kebutuhan pembelajaran individual (*individual learning*) sesuai semangat *student-centered*.

Perkembangan Teknologi Informasi (TI) yang semakin pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar (pendidikan) berbasis TI menjadi tidak dapat dihindari lagi. Konsep yang kemudian terkenal dengan sebutan *e-Learning* membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi (*contents*) dan sistemnya. Saat ini konsep *e-Learning* sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan maraknya implementasi *e-Learning* di

lembaga pendidikan (sekolah, training dan universitas) maupun industri (Cisco System, IBM, HP, dan sebagainya).

John Chambers yang merupakan CEO dari perusahaan Cisco System mengatakan bahwa untuk era ke depan, aplikasi dalam dunia pendidikan akan menjadi *killer application* yang sangat berpengaruh. Departemen perdagangan dan departemen pendidikan Amerika Serikat bahkan bersama-sama mencanangkan Visi 2020 berhubungan dengan konsep pendidikan berbasis Teknologi Informasi (*e-Learning*).

Setelah Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) diberlakukan, maka semua lembaga penyelenggara pendidikan dapat dan diizinkan menyelenggarakan pendidikan dengan menggunakan alat bantu pembelajaran elektronika atau *e-learning* (*web based learning*). Pembelajaran melalui jasa web ini mengandalkan pada keunggulan teknologi informasi dan komunikasi.

Beberapa keunggulan pengembangan program pembelajaran melalui *e-learning* ini. Antara lain adalah: 1) tersedianya fasilitas *e-moderating* dimana dosen/guru dan siswa/mahasiswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet secara regular atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan dengan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu; 2) dosen/guru dan mahasiswa/siswa dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet, sehingga keduanya bisa saling menilai sampai berapa jauh bahan ajar dipelajari; 3) mahasiswa/siswa dapat belajar atau *me-review* bahan ajar setiap saat dan di mana saja kalau diperlukan mengingat bahan ajar tersimpan di komputer; 4) bila mahasiswa/siswa memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dapat melakukan akses di internet secara lebih mudah;

5) dosen/guru maupun mahasiswa/siswa dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak, sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas; 6) berubahnya peran mahasiswa/siswa dari yang biasanya pasif menjadi aktif; 7) dari sisi biaya relatif lebih efisien.

Keunggulan *e-learning* inilah yang mendorong banyak praktisi pendidikan dan pemerintah melalui Departemen Pendidikan Nasional mulai melakukan penataan dan penyiapan infrastruktur di bidang teknologi informasi khususnya internet yang perlu mendapatkan penghargaan dan apresiasi dari pelaku dunia pendidikan itu sendiri.

Jenjang SD sampai SLTA pemerintah menggagas program pengembangan jaringan internet dengan nama JARDIKNAS, dan untuk jenjang perguruan tinggi meskipun pada jumlah yang masih sangat terbatas, pemerintah melalui departemen pendidikan nasional (DIKTI) juga telah diluncurkan program yang disebut dengan INHERENT (*Indonesian Higher Education Network*). Infrastruktur jaringan internet yang telah tersedia tersebut harus dapat kita manfaatkan sebaik-baiknya, dengan mulai mengembangkan situs-situs internet dan mengisinya dengan konten pembelajaran yang bisa diakses dan dimanfaatkan oleh masyarakat secara luas, khususnya pelajar dan mahasiswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang sedang mereka tempuh.

Karena itu kehadiran *e-learning* sebagai sebuah bentuk atau model belajar yang relatif baru di Indonesia, kiranya dapat disambut dengan apresiasi yang positif. Terlebih Lembaga Perguruan Tinggi Pendidikan sebagai lembaga yang memiliki peran melahirkan tenaga pendidikan profesional, diharapkan menjadi pihak yang paling proaktif menanggapi perubahan paradigma pembelajaran tersebut, dan mulai mengakomodasi kecenderungan pengembangan penerapan teknologi informasi dalam pembelajaran dalam rangka

meningkatkan efektifitas pembelajaran secara khusus dan meningkatkan kualitas pendidikan secara umum.

Potensi bagi pengembangan model pembelajaran dengan *e-learning* dewasa ini sangat besar, apalagi perkembangan terakhir, internet telah dapat diakses secara mudah melalui handphone GPRS/3G, Blackberry atau Iphone yang banyak dimiliki oleh mahasiswa dan para pelajar saat ini.

Penelitian yang dilakukan di *Wilfrid Laurier University* (1998) Canada diketahui bahwa mahasiswa yang menggunakan web dalam pembelajaran terbukti dua kali lebih cepat belajarnya dibanding kelas klasikal, 80% mahasiswa tersebut berprestasi baik dan amat baik, serta 66% dari mereka tidak memerlukan bahan cetak. Pembelajaran konsep-konsep akan lebih bermakna jika disesuaikan dengan gaya belajar mahasiswa (*student oriented*).

Oleh karena itu, dalam upaya mengakomodasi kebutuhan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran, maka peneliti memandang perlu untuk melakukan penelitian mengenai implementasi *e-learning* ini dalam praktek pembelajaran di perguruan tinggi, yaitu untuk melihat seberapa efektif pembelajaran dengan *e-learning* ini dilaksanakan perguruan tinggi.

Sejalan dengan perkembangan *e-learning* itu sendiri, kini telah banyak dirilis perangkat lunak aplikasi *e-learning* yang mudah digunakan (*useable*), sehingga memungkinkan untuk digunakan oleh perguruan tinggi yang ingin menggunakannya. Aplikasi ini disebut dengan *Learning Management System* (LMS), yang berguna untuk mengintegrasikan banyak fungsi yang mendukung proses pembelajaran, seperti memfasilitasi berbagai macam bentuk materi instruksional (*teks, audio, video*), *email, chat room, diskusi online, forum* ataupun evaluasi belajar (*kuis*).

Beberapa contoh dari aplikasi *Learning Management System* (LMS) ini misalnya: *WebCT*, *Moodle*, *Classfrontier*. Aplikasi *Moodle* menurut sebuah laporan telah digunakan lebih dari 30.000 situs *e-learning* di 195 negara di seluruh dunia. Sedangkan *WebCT* telah digunakan lebih dari 2.200 perguruan tinggi di seluruh dunia.

Aplikasi *Learning Management System* (LMS) yang digunakan dalam penelitian ini adalah aplikasi Aplikasi *Learning Management System* (LMS) STAIN Jurai Siwo Metro disingkat LMS-STAIN Metro. Dengan aplikasi ini proses dan konten pembelajarannya didesain dalam bentuk *web online* yang diakses oleh dosen dan mahasiswa dengan menggunakan *web browser* internet. Kegiatan intruksional dilaksanakan dengan mengkombinasikan fitur-fitur yang tersedia, baik itu fitur **resource** (*text online, web page, link file & web, content package, directory*) maupun fitur **activity** (*assignments, forum, chatting, quiz, glossary, choice*) ke dalam bentuk paket pembelajaran yang terintegrasi.

Terkait dengan pembelajaran dengan *e-learning* di perguruan tinggi khususnya STAIN Jurai Siwo Metro, dari studi pendahuluan ditemukan bahwa walaupun diketahui pembelajaran *e-learning* memiliki banyak sekali kelebihan yang bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, ternyata tidak serta merta perguruan tinggi tersebut menerapkan model pembelajaran ini, meski perguruan tinggi tersebut telah memiliki fasilitas yang cukup memadai untuk melaksanakan model pembelajaran ini.

Sejak awal 2008 sampai dengan saat ini STAIN Jurai Siwo Metro telah memiliki layanan jaringan internet dengan provider PT. TELKOM, dan telah memiliki situs institusi resmi dengan alamat <http://www.stainmetro.ac.id>. *Content* situs ini di samping berfungsi sebagai media informasi perkembangan kampus, juga terdapat beberapa link aktif yang berhubungan dengan layanan akademik, seperti Sistem Informasi Akademi (SIKAD), Digital Library dan e-

Learning. Hanya saja situs tersebut belum mendapat perhatian maksimal dari pengelolanya, terutama *e-Learning* yang belum dikelola secara maksimal sehingga belum berpengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran di STAIN Jurai Siwo Metro.

Mata kuliah Pendidikan Agama Islam seperti Fiqih, Ulumul Qur'an, Qira'atul Qur'an, Ulumul Hadits, Sejarah Peradaban Islam dan sebagainya, sejauh ini menurut pengamatan penulis belum ada yang menggunakan *e-learning* sebagai salah satu media pembelajarannya. Padahal media pembelajaran *e-learning* dengan *software* apapun *compatible* untuk materi-materi Pendidikan Agama Islam. Contoh *software e-learning* yang dapat digunakan yang sedang dikembangkan oleh STAIN Jurai Siwo Metro adalah LMS-STAIN Metro.

B. E-Learning dalam Pembelajaran

1. Definisi e-Learning

E-Learning berasal dari huruf *e* (elektronik) dan *learning* (pembelajaran). Jadi *e-learning* adalah pembelajaran yang menggunakan jasa elektronik. *E-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke mahasiswa dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer.¹

E-learning merupakan aktivitas penggunaan komputer untuk menyampaikan materi pembelajaran, dan pengajaran online yang penyampaian pembelajarannya menggunakan media web.²

E-learning adalah semua yang mencakup pemanfaatan komputer dalam menunjang peningkatan kualitas pembelajaran,

¹ Wahono, R. Satrio. *Fungsi dan Komponen E-learning*, Tersedia Online di www.romisatriowahono.net, diakses tanggal 05 Oktober 2012

² Anderson, T. *The Theory and Practice of Online Learning*. Second Edition. AU Press Canada. Athabasca University, 2008

termasuk didalamnya penggunaan *mobile technologies* seperti PDA dan MP3 players. Juga penggunaan *teaching materials* berbasis *web* dan *hypermedia*, multimedia CD-ROM, atau *web sites*, forum diskusi, perangkat lunak kolaboratif, *e-mails*, *blogs*, *wikis*, *computer aided assessment*, animasi pendidikan, simulasi, permainan, perangkat lunak manajemen pembelajaran, *electronic voting systems*, dan lain-lain. Juga dapat berupa kombinasi dari penggunaan media yang berbeda.³

Dari ketiga definisi di atas maka *e-learning* dapat diartikan sebagai pembelajaran yang pelaksanaannya didukung oleh jaringan elektronik seperti telepon, audio, video, tape, transmisi satelit atau komputer. Walaupun didefinisikan dengan berbagai versi yang mungkin satu sama lain berbeda, namun satu hal yang sama tentang *e-learning* atau *electronic learning* adalah pembelajaran melalui jasa bantuan *e* atau elektronik.

Sebenarnya pembelajaran menggunakan teknologi internet memiliki karakteristik-karakteristik khusus. Karakteristik-karakteristik tersebut yang menjadikannya berbeda dengan media elektronik lain. Media elektronik lain hanya sebagai alat bantu pembelajaran yang bersifat pasif, misalnya tape recorder hanya dapat merekam suara dosen untuk diperdengarkan di lain waktu, OHP membantu dosen untuk tidak repot dengan kotornya spidol saat menulis di papan tulis dan mahasiswa dapat dengan mudah menggandakan slide tanpa harus mencatat. Komputer *stand alone* juga hanya sebatas penyampaian materi dengan resensi yang disertai dengan video dan gambar pendukung lainnya.

Sedangkan internet adalah alat bantu pembelajaran yang bersifat interaktif, karakteristik tersebut meliputi: informasi *real*

³ Wahono, *Fungsi dan Komponen e-Learning* 2012.

time, interaksi dosen-mahasiswa secara langsung walaupun tanpa tatap muka, forum diskusi online antar mahasiswa, dapat diakses kapan saja dan di mana saja, penyampaian dan pengumpulan tugas secara *online*, penyampaian pengumuman administrasi perkuliahan dan jadwal secara *online*.⁴

Kini *e-learning* merupakan salah satu alternatif untuk menyelesaikan berbagai masalah pendidikan. Terlebih setelah fasilitas yang mendukung pelaksanaan *e-learning* seperti internet, komputer, telepon dan hardware serta software lainnya tersedia dalam harga yang terjangkau, maka *e-learning* merupakan alat bantu pembelajaran yang semakin banyak diminati, sehingga sering dipakai dalam sistem Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) atau *Distance Education*.⁵

Pengalaman dari berbagai negara bahwa pendidikan memang dapat dipakai sebagai instrumen untuk membangun bangsa. Makin berpendidikan suatu bangsa terdapat kecenderungan makin maju negara tersebut. Keyakinan ini juga yang dianut oleh Pemerintah Indonesia. Karena itu pembangunan pendidikan di Indonesia selalu mendapatkan prioritas. Pendidikan di Indonesia sebagaimana juga di negara lain telah berkembang begitu pesatnya.

Oleh karena itulah maka pendidikan di Indonesia diyakini sebagai sektor penggerak pembangunan. Untuk mewujudkan amanat seperti yang dituliskan di atas maka perundang-undangan dan peraturan yang menyangkut pendidikan terus diperbaiki, disesuaikan dengan perkembangan zaman. Perundang-undangan yang paling baru yang mengatur pendidikan ini adalah Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) Nomor 20 tahun 2003. Setelah Undang-Undang ini diberlakukan, maka semua

⁴ Nugraha, WA. *E-Learning vs i-Learning*, ilmukomputer.com/2007/11/27/e-learning-vs-i-earning/, download tanggal 19 Agustus 2012

⁵ Soekartawi, *Merancang dan Menyelenggarakan E-Learning*, Yogyakarta: Rumah Produksi Informatika, 2007, h. 23

lembaga penyelenggara pendidikan dapat dan diizinkan menyelenggarakan pendidikan dengan menggunakan alat bantu pembelajaran elektronika atau *e-learning*.

2. Karakteristik *e-Learning*

Dengan berbagai pengertian tentang *e-learning* saat ini sebagian besar mengacu pada pembelajaran yang menggunakan teknologi internet. *E-learning* merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Istilah “e” atau singkatan dari elektronik dalam *e-learning* digunakan sebagai istilah untuk segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha-usaha pengajaran lewat teknologi internet.

E-learning adalah sebuah media pembelajaran yang berbasis elektronik. Salah satu media yang digunakan adalah jaringan komputer. Dengan dikembangkannya di jaringan komputer untuk dikembangkan dalam bentuk yang berbasis web, sehingga kemudian dikembangkan ke jaringan komputer yang lebih luas yaitu internet, inilah sebabnya mengapa sistem *e-learning* dengan menggunakan internet disebut juga *internet enabled learning*. Penyajian *e-learning* berbasis web ini bisa menjadi lebih interaktif. Informasi-informasi perkuliahan juga bisa *real-time*.

Dari definisi di atas maka *e-learning* adalah pembelajaran yang pelaksanaannya didukung oleh jasa elektronika. Yaitu yang *pertama* adalah teknologi audio video, seperti telepon, voice mail, telepon radio, audio, televisi, video tape, video text dan *video messaging*. Dengan teknologi audio dan video maka bukan saja sistem pemberian pelayanan (*delivery system*) yang dilaksanakan dengan cara ini, tetapi juga

bahan ajarnya dapat disimpan di audio kaset, video kaset dan sebagainya.

Kedua adalah teknologi komputer atau sering disebut *Computer Assisted Technology*. Sistem pemberian pelayanannya dikenal dengan nama *Computer Assisted Learning*. Penggunaan multimedia seperti animasi, grafik, power point, VCD, CD-ROM dan berbagai software komputer sering digunakan dalam cara ini.

Ketiga adalah teknologi web atau internet yang lazim dikenal dengan nama “*Online Learning*” atau *Web Based Learning (WBL)*. Cara ini banyak dipakai dalam sistem pembelajaran jarak jauh. Dalam web berbagai fasilitas *Data Information Technologies* (misalnya *bulletin board, internet, e-mail, tele-colaboration, chatting*) dapat dimanfaatkan.⁶

Sedangkan karakteristik *e-learning* menurut Tafiardi (2005) antara lain. **Pertama**, memanfaatkan jasa teknologi elektronik; di mana guru dan siswa, siswa dan sesama siswa atau guru dan sesama guru dapat berkomunikasi dengan relatif mudah dengan tanpa dibatasi oleh hal-hal yang protokoler. **Kedua**, memanfaatkan keunggulan komputer (digital media dan *computer networks*). **Ketiga**, menggunakan bahan ajar bersifat mandiri (*self learning materials*) disimpan di komputer sehingga dapat diakses oleh guru dan siswa kapan saja dan di mana saja bila yang bersangkutan memerlukannya. **Keempat**, memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer.

Secara umum, proses pembelajaran dalam *e-learning* dapat menjadi sistem pembelajaran yang tidak tergantung pada tenaga pengajar (*instructor independent*), atau dapat juga digabungkan

⁶ Soekartawi, *Merancang...* h. 33-35

dengan proses pembelajaran tatap muka di kelas yang mengandalkan kehadiran tenaga pengajar (*instructor dependent*).

3. Kelebihan dan Kelemahan *e-Learning*

Menyadari bahwa di internet dapat ditemukan berbagai informasi yang dapat diakses secara lebih mudah kapan saja dan di mana saja, maka pemanfaatan internet menjadi suatu kebutuhan. Dari berbagai literatur yang tersedia (Soekartawi, Elangovan dan Mulvihill) terdapat beberapa kelebihan *e-learning*, antara lain :

- a. tersedianya fasilitas *e-moderating* di mana dosen dan mahasiswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet secara reguler atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan dengan tanpa dibatasi jarak, tempat dan waktu.
- b. dosen dan mahasiswa dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet, sehingga keduanya bisa saling menilai sampai seberapa jauh bahan ajar yang telah dipelajari
- c. mahasiswa dapat belajar atau *me-review* bahan ajar setiap saat dan di mana saja kalau diperlukan mengingat bahan ajar tersebut telah tersimpan di komputer.
- d. bila mahasiswa memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan ajar yang dipelajarinya ia dapat melakukan akses di internet secara mudah.
- e. baik dosen maupun mahasiswa dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas.
- f. berubahnya peran mahasiswa yang biasanya pasif menjadi aktif.
- g. relatif lebih efisien. Misalnya bagi yang tinggal jauh dari

perguruan tinggi atau sekolah konvensional, bagi yang sibuk bekerja atau bagi yang berada di luar daerah dan sebagainya.⁷

Walaupun demikian pemanfaatan *e-learning* untuk pembelajaran juga tidak terlepas dari berbagai kelemahan. Kritik yang disampaikan Bullen dan Beam antara lain dapat disebutkan :

1. kurangnya interaksi antara dosen dan mahasiswa atau bahkan antara mahasiswa sendiri. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya “nilai” atau *values* dalam proses belajar mengajar.
2. kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis/komersial.
3. proses belajar dan mengajar cenderung ke arah pelatihan daripada pendidikan
4. berubahnya peran dosen yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini dituntut mengetahui teknik pembelajaran menggunakan IT.
5. mahasiswa yang tidak mempunyai motivasi tinggi cenderung akan gagal
6. tidak semua tempat tersedia fasilitas internet (mungkin hal ini berkaitan dengan masalah tersedianya listrik, telepon atau komputer)
7. kurangnya tenaga yang mengetahui dan memiliki keterampilan soal-soal internet.
8. kurangnya penguasaan bahasa komputer.⁸

Faktor utama dalam pendidikan jarak jauh secara online dikenal sebagai *distance learning*, yang selama ini dianggap masalah

⁷ Soekartawi, *Prinsip Dasar E-learning : Teori dan Aplikasinya di Indonesia*, Jurnal Teknodik. Edisi No. 12 / VII/Oktober/ 2003.

⁸ Soekartawi, *Prinsip Dasar...*

utama adalah tidak adanya interaksi antara dosen dan mahasiswanya. Namun demikian dengan media internet sangat dimungkinkan untuk melakukan interaksi antara dosen dan mahasiswa baik dalam bentuk *real time* (waktu nyata) atau tidak. Dalam bentuk *real time* dapat dilakukan misalnya dalam suatu *chatroom*, interaksi langsung dengan *real audio* atau *real video* dan *online meeting*. Sedangkan untuk yang tidak *real time* bisa dilakukan melalui *mailing list*, *discussion group*, *newsgroup*, dan *buletin board*. Dengan cara ini interaksi dosen dan mahasiswa di kelas mungkin akan tergantikan walaupun tidak seratus persen.⁹

4. Fungsi dan Manfaat e-Learning

a. Fungsi e-Learning

Menurut Siahaan ada tiga fungsi pembelajaran elektronik terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas (*classroom instruction*), yaitu sebagai suplemen yang sifatnya pilihan atau opsional, pelengkap-komplemen, atau pengganti-substitusi.¹⁰

1) Suplemen (tambahan)

Dikatakan berfungsi sebagai suplemen (tambahan), apabila peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Dalam hal ini, tidak ada kewajiban/keharusan bagi peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran elektronik. Sekalipun sifatnya opsional, peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

⁹ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara, 201, h. 37

¹⁰ Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer suatu Tinjauan Konseptual Operasional*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011, h. 212-213

2) Komplemen (pelengkap)

Dikatakan berfungsi sebagai komplemen (pelengkap) apabila materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima siswa di dalam kelas. Sebagai komplemen berarti materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk menjadi materi *reinforcement* (pengayaan) atau remedial bagi peserta didik di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional. Materi pembelajaran elektronik dikatakan sebagai *enrichment*, apabila kepada peserta didik yang dapat dengan cepat menguasai/memahami materi pelajaran yang disampaikan tenaga pengajar secara tatap muka (*fast learners*) diberikan kesempatan untuk mengakses materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dikembangkan untuk mereka. Tujuannya agar semakin memantapkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran yang disajikan tenaga pengajar di dalam kelas. Dikatakan sebagai program remedial, apabila kepada peserta didik yang mengalami kesulitan memahami materi pelajaran yang disajikan tenaga pengajar secara tatapmuka di kelas (*slow learners*) diberikan kesempatan untuk memanfaatkan materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dirancang untuk mereka. Tujuannya agar peserta didik semakin lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan guru di kelas.

3) Substitusi (pengganti)

Beberapa perguruan tinggi di negara-negara maju memberikan beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran/perkuliahannya kepada para mahasiswanya. Tujuannya agar para mahasiswa dapat secara fleksibel mengelola kegiatan perkuliahannya sesuai dengan waktu dan aktivitas lain sehari-hari mahasiswa.

b. Manfaat *e-Learning*

Menurut Bates dan Wulf manfaat pembelajaran *e-learning*) itu terdiri atas 4 (empat) hal, yaitu *enhance interactivity, time and place flexibility, potential to reach a global audience* dan *easy updating of content as well as achievable capabilities*.¹¹ Berikut penjelasan singkatnya:

- 1) Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru atau instruktur (*enhance interactivity*).

Apabila dirancang secara cermat, pembelajaran elektronik dapat meningkatkan kadar interaksi pembelajaran, baik antara peserta didik dengan tenaga pengajar/instruktur, antara sesama peserta didik, maupun antara peserta didik dengan bahan belajar (*enhance interactivity*). Berbeda halnya dengan pembelajaran yang bersifat konvensional. Tidak semua peserta didik dalam kegiatan pembelajaran konvensional dapat, berani atau mempunyai kesempatan untuk mengajukan pertanyaan ataupun menyampaikan pendapatnya di dalam diskusi. Hal ini disebabkan karena pada pembelajaran yang bersifat konvensional, kesempatan yang ada atau yang disediakan dosen/guru/instruktur untuk berdiskusi atau bertanya jawab sangat terbatas.

- 2) Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*).

Mengingat sumber belajar yang sudah dikemas secara elektronik dan tersedia untuk diakses oleh peserta didik melalui internet, maka peserta didik dapat melakukan interaksi dengan sumber belajar ini kapan saja dan dari mana saja. Demikian juga dengan tugas-tugas kegiatan pembelajaran, dapat diserahkan

¹¹ Hasbullah. *Implementasi E-learning dalam Pengembangan Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Proceeding-SNPTE 2006. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta, 2006

kepada tenaga pengajar/dosen/instruktur begitu selesai dikerjakan. Tidak perlu menunggu sampai ada janji untuk bertemu dengan dosen/instruktur.

- 3) Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*).

Dengan fleksibilitas waktu dan tempat, maka jumlah peserta didik yang dapat dijangkau melalui kegiatan pembelajaran elektronik semakin lebih banyak atau meluas. Ruang dan tempat serta waktu tidak lagi menjadi hambatan. Siapa saja, dimana saja, dan kapan saja, seseorang dapat belajar. Interaksi dengan sumber belajar dilakukan melalui internet. Kesempatan belajar benar-benar terbuka lebar bagi siapa saja yang membutuhkan.

- 4) Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as achievable capabilities*).

Fasilitas yang tersedia dalam teknologi internet dan berbagai perangkat lunak (*software*) yang terus berkembang turut membantu mempermudah pengembangan bahan belajar elektronik. Demikian juga dengan penyempurnaan atau pemutakhiran bahan belajar sesuai dengan tuntutan perkembangan materi keilmuannya dapat dilakukan secara periodik dan mudah. Di samping itu penyempurnaan metode penyajian materi pembelajaran dapat pula dilakukan, baik yang didasarkan atas umpan balik dari peserta didik maupun atas hasil penilaian guru/dosen/ instruktur selaku penanggungjawab atau pembina materi pembelajaran itu sendiri, pendidikan akan memberikan pengakuan yang sama. Keadaan yang sangat fleksibel ini dinilai sangat membantu mahasiswa untuk mempercepat penyelesaian perkuliahannya.

5. Komponen dan Elemen *e-Learning*

a. Komponen *e-Learning*

E-learning sebagaimana diuraikan di atas, merupakan satu kesatuan, terdiri atas beberapa komponen yang saling terintegrasi. Komponen yang diperlukan agar *e-learning* dapat berlangsung dengan baik, menurut Wahono adalah sebagai berikut:

1. **Infrastruktur *e-learning*** : infrastruktur *e-learning* dapat berupa personal computer (PC), jaringan komputer, internet dan perlengkapan multimedia. Termasuk di dalamnya peralatan *teleconference* apabila kita memberikan layanan *synchronous learning* melalui *teleconference*.
2. **Sistem dan aplikasi *e-learning*** : sistem perangkat lunak yang mem-*virtualisasi* proses belajar mengajar konvensional. Bagaimana manajemen kelas, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian (rapor), sistem ujian *online* dan segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar. Sistem perangkat lunak tersebut sering disebut dengan *Learning Management System (LMS)*. LMS banyak yang *open source* sehingga bisa kita manfaatkan dengan mudah dan murah untuk dibangun di sekolah dan universitas kita.
3. **Konten *e-learning***: konten dan bahan ajar yang ada pada *e-learning system (learning management system)*. Konten dan bahan ajar ini bisa dalam bentuk *multimedia-based content* (konten berbentuk multimedia interaktif) atau *text-based content* (konten berbentuk teks seperti pada buku pelajaran biasa). Bahan ajar tersebut *upload* dan disimpan dalam *learning management system (LMS)* sehingga dapat dijalankan oleh siswa kapanpun dan di manapun.¹²

¹² Wahono, *Fungsi dan...* 05 Oktober 2012

b. Elemen *e-learning*

Lebih lanjut Wahono menyebutkan, bahwa terdapat elemen dasar atau fitur yang biasanya terdapat dalam *e-learning*. Fitur tersebut disediakan bisa dalam bentuk yang lebih luas atau lebih banyak dari yang disebutkan di bawah, akan tetapi belum tentu sebuah proses *e-learning* memasukkan semua fitur-fitur tersebut, pendek kata penggunaan fitur akan sangat tergantung dari kebutuhan, dan bagaimana proses pembelajaran dirancang. Berikut ini beberapa contoh fitur yang biasa terdapat dalam *e-learning*:

Informasi tentang unit-unit terkait dalam proses belajar mengajar

1. Tujuan dan sasaran
2. Silabus
3. Metode pengajaran
4. Jadwal kuliah
5. Tugas
6. Jadwal Ujian
7. Daftar referensi atau bahan bacaan
8. Profil dan kontak pengajar

Kemudahan akses ke sumber referensi

1. E-modul dan catatan kuliah
2. Bahan presentasi
3. Contoh ujian yang lalu
4. Sumber-sumber referensi untuk pengerjaan tugas
5. Situs-situs bermanfaat
6. Artikel-artikel dalam jurnal *online*

Komunikasi dalam kelas

1. Forum diskusi online
2. Mailing list diskusi
3. Papan pengumuman yang menyediakan informasi (perubahan jadwal kuliah, informasi tugas dan *deadline*-nya)

Sarana untuk melakukan kerja kelompok

1. Sarana untuk *sharing file* dan direktori dalam kelompok
2. Sarana diskusi untuk mengerjakan tugas dalam kelompok

Sistem ujian online dan pengumpulan feedback.¹³

6. Metode Penyampaian e-Learning

Soekartawi menulis bahwa pada dasarnya cara penyampaian atau cara pemberian (*delivery system*) dari *e-learning*, dapat digolongkan menjadi dua, yaitu *one way communication* (komunikasi satu arah), dan *two way communication* (komunikasi dua arah).¹⁴ Sementara Wahono menjelaskan bahwa proses penyampaian *e-learning* dapat terjadi melalui mekanisme sebagaimana berikut:

- a. **Synchronous e-learning** : tenaga pengajar dan mahasiswa dalam kelas dan waktu yang sama meskipun secara tempat berbeda. Aplikasi *chatting* adalah contoh dalam penerapan mekanisme ini. Contoh lain adalah *teleconference*, melalui *teleconference* mahasiswa di Universitas Pendidikan Indonesia mengikuti kuliah lewat *teleconference* dengan professor yang ada di Harvard University. Kegiatan *teleconference* tentu saja dapat berlangsung apabila kapasitas *bandwidth*-nya telah memadai untuk keperluan aktivitas ini.
- b. **Asynchronous e-learning** : tenaga pengajar dan mahasiswa dalam kelas yang sama (kelas virtual), meskipun dalam waktu dan tempat yang berbeda. Peranan sistem (aplikasi) *e-learning* berupa *Learning Management System* (LMS) dan *content* baik berbasis text atau multimedia memegang peranan yang sangat penting. Sistem dan *content* tersedia dan *online* dalam 24 jam nonstop di

¹³ Wahono, *Fungsi dan...* 05 Oktober 2012

¹⁴ Soekartawi, *Merancang...* h. 43

internet. Tenaga pengajar dan mahasiswa bisa melakukan proses belajar di manapun dan kapanpun.¹⁵

7. Bentuk Pengembangan *e-Learning*

Menurut *Haughey* ada tiga kemungkinan dalam pengembangan sistem pembelajaran berbasis internet, yaitu *web course*, *web centric course*, dan *web enhanced course*.¹⁶

- a. *Web course* : penggunaan internet untuk keperluan pendidikan, dimana peserta didik dan pengajar sepenuhnya terpisah dan tidak diperlukan adanya tatap muka. Seluruh bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan, ujian, dan kegiatan pembelajaran lainnya sepenuhnya disampaikan melalui internet. Dengan kata lain model ini menggunakan sistem jarak jauh.
- b. *Web centric course* : penggunaan internet yang memadukan antara belajar jarak jauh dan tatap muka (konvensional). Sebagian materi disampaikan melalui internet, dan sebagian lagi melalui tatap muka. Fungsinya saling melengkapi. Dalam model ini pengajar bisa memberikan petunjuk pada siswa untuk mempelajari materi pelajaran melalui web yang telah dibuatnya. mahasiswa juga diberikan arahan untuk mencari sumber lain dari situs-situs yang relevan. Dalam tatap muka, peserta didik dan pengajar lebih banyak diskusi tentang temuan materi yang telah dipelajari melalui internet tersebut.
- c. *Web enhanced course* : pemanfaatan internet untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas. Fungsi internet adalah untuk memberikan pengayaan dan komunikasi antara peserta didik dengan pengajar, sesama peserta didik, anggota kelompok, atau peserta didik dengan nara sumber

¹⁵ Wahono, *Fungsi dan...* 05 Oktober 2012

¹⁶Ngadiyo, *Pembelajaran E-learning dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*. Makalah disampaikan pada Palatihan JARDIKNAS 2007

lain. Oleh karena itu peran pengajar dalam hal ini dituntut untuk menguasai teknik mencari informasi di internet, membimbing mahasiswa mencari dan menemukan situs-situs yang relevan dengan bahan pembelajaran, menyajikan materi melalui web yang menarik dan diminati, melayani bimbingan dan komunikasi melalui internet, dan kecakapan lain yang diperlukan.

BAB II

FULL E-LEARNING DAN BLENDED LEARNING

A. Full e-Learning

1. Pengertian Full e-Learning

Full e-Learning adalah proses pembelajaran dilakukan seluruhnya secara *online* termasuk tatap muka antara pendidik dan peserta didik juga dilakukan secara *online* yaitu dengan menggunakan *teleconference*.¹

Simamora memberikan definisi bahwa pembelajaran *full e-learning* atau *on-line learning* adalah suatu sistem atau proses untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar jarak jauh melalui aplikasi *web* dan jaringan internet.²

Berdasarkan kedua pengertian di atas dapat dipahami bahwa *full e-learning* merupakan proses pembelajaran dilakukan seluruhnya dengan menggunakan fasilitas *e-learning* melalui *web online* di internet. Seluruh materi atau bahan ajar dalam satu periode pembelajaran telah di-*upload*, yang selanjutnya kapan dan di mana saja siap diakses atau di-*download* oleh mahasiswa untuk dipelajari dan dikuasai. Bukan hanya itu, bila ada mahasiswa yang ingin bertanya juga dapat dilakukan secara *online* pada menu forum

¹ Nedelko, Zlatko. *Participants' Characteristics for E-Learning*. www.g-cass.com, 2008, diakses: 05 Oktober 2012

² Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer suatu Tinjauan Konseptual Operasional*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011, h. 215

diskusi, dosen dan mahasiswa lain dapat menjawab atau menanggapi. Ujian secara *online* dapat dilakukan setiap selesai satu pokok materi atau beberapa materi sesuai dengan teknik dan strategi dosen masing-masing. Soal ujian dapat berupa pilihan ganda dan esai, soal pilihan ganda akan secara otomatis diberikan skor oleh sistem *e-learning* sesaat setelah mahasiswa menyelesaikan ujiannya. Sedangkan soal esai harus dikoreksi secara *online* terlebih dahulu dan kemudian dapat diberikan skor atau nilai.

2. Keunggulan dan Kelemahan *Full e-Learning*

Pada dasarnya keunggulan pembelajaran *e-learning* juga termasuk keunggulan pembelajaran *full e-learning*. Namun demikian menurut Simamora terdapat beberapa keunggulan dari pemanfaatan internet untuk pembelajaran jarak jauh, yaitu sebagai berikut:

- a. Kelas tidak membutuhkan bentuk fisik, semuanya dapat dibangun dalam aplikasi internet.
- b. Melalui internet lembaga pendidikan akan dapat lebih fokus pada penyelenggaraan pendidikan/latihan.
- c. Program *web based learning* dapat dilaksanakan dan di-*update* secara cepat.
- d. Dapat diciptakan interaksi yang bersifat *real time* (*chatting/video conference*) maupun *non real time* (*e-mail, bulletin board dan mailing list*).
- e. Dapat mengakomodasi keseluruhan proses belajar, mulai dari registrasi, penyampaian materi, diskusi, evaluasi dan juga transaksi.
- f. Dapat diakses dari lokasi mana saja dan bersifat global.
- g. Materi dapat dirancang secara multimedia dan dinamis.

- h. Peserta didik dapat terhubung ke berbagai perpustakaan maya di seluruh dunia dan menjadikannya sebagai media penelitian dalam meningkatkan pemahaman dan bahan ajar.
- i. Guru dapat secara cepat menambah referensi bahan ajar yang bersifat studi kasus, tren industri dan proyeksi teknologi ke depan melalui berbagai sumber untuk menambah wawasan peserta terhadap bahan ajar.³

Pendapat lain menyebutkan beberapa keunggulan pembelajaran dengan *e-learning* di antaranya sebagai berikut:

- a. Fleksibel karena mahasiswa dapat belajar kapan saja, di mana saja, dan dengan tipe pembelajaran yang berbeda-beda.
- b. Menghemat waktu proses belajar mengajar.
- c. Mengurangi biaya perjalanan.
- d. Menghemat biaya pendidikan secara keseluruhan (infrastruktur, peralatan, buku-buku).
- e. Menjangkau wilayah geografis yang lebih luas.
- f. Melatih mahasiswa lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.⁴

Berdasarkan kedua pendapat tersebut di atas dapat dipahami bahwa fleksibilitas pada seluruh aktivitas pembelajaran yang menjadi keunggulan pembelajaran *e-learning*.

Sedangkan kelemahan dari pembelajaran *full e-learning* menurut Bullen dan Beam, paling tidak ada 8 kekurangan dalam pembelajaran berbasis elektronik dan networking⁵, yaitu:

³ Wena, *Strategi Pembelajaran...* h. 215

⁴ Wahono, *Pengantar E-learning dan Pengembangannya*. Jakarta: IlmuKomputer.com, 2008, h.2

⁵ Taufiqurrochman, *Kelemahan e-Learning*, <http://www.taufiq.net/2012/01/kelemahan-e-learning.html>, diakses tanggal 12 Oktober 2012

1. Kurangnya interaksi antara dosen dan mahasiswa atau bahkan antar mahasiswa itu sendiri.

Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya values dalam proses belajar dan mengajar. Interaksi secara *face to face*, bahkan harus dilakukan untuk beberapa mata pelajaran tertentu, seperti: belajar ilmu tajwid atau baca al-Quran yang menurut para ulama Quran harus *musyafahah* (saling melihat lisan) sehingga keharusan ini jelas tidak mungkin pada model *e-learning*. Mungkin, bisa saja belajar *face to face* ilmu tajwid melalui *e-learning* karena saat ini sudah ada jaringan super cepat semisal 3.5 G yang memungkinkan ada model *video call*, atau mahasiswa bisa merekam bacaannya lalu dikirim ke guru. Namun, tehnik semacam ini jelas butuh waktu lebih lama daripada model konvensional, butuh koneksi cepat, butuh dana besar. Karena itu, tidak semua pelajaran bisa dengan *e-learning*.

2. Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis (komersial)

Adanya programmer yang bisa membuat program berwajah pendidikan, jelas membuka ruang bisnis. Seorang dosen bisa saja membuat password untuk *file*-nya lalu *file* itu dijual dengan passwordnya. Tanpa paswaord, pengguna hanya bisa merasakan *trial*-nya saja. Hal-hal semacam ini, yang berbau komersial akan sangat mudah diterapkan dalam model *e-learning*.

3. Proses belajar dan mengajarnya cenderung ke arah pelatihan daripada pendidikan

Jika pendidikan mengarah pada pendewasaan dan penanaman budi pekerti, maka *e-learning* akan lebih banyak mengarah pada pelatihan sesaat yang itu sangat jauh dari proses pembentukan jiwa. Apalagi, jika proses pembelajaran ala *e-learning* masih

mebutuhkan trik dan cara penggunaan *software*, maka jelas pelatihan yang lebih dominan daripada pendidikan.

4. Berubahnya peran dosen dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan TIK

Perubahan peran ini, di satu sisi akan kian memperkuat bagaimana posisi dosen hanya sekedar fasilitator dan bukan lagi sebagai sumber ilmu. Jika demikian kenyataannya, ada satu hal yang perlu dipertanyakan: jika dosen hanya sekedar fasilitator, maka mungkinkah mahasiswa memiliki kepercayaan yang dalam terhadap dosennya? Padahal, dalam pendidikan, faktor kepercayaan itulah yang justru penting dan saat ini makin menipis akibat banyak didengungkannya fungsi guru atau dosen hanya sebagai fasilitator.

5. Mahasiswa yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal.

Dengan *e-learning*, mahasiswa yang tidak punya minat terhadap teknologi modern, tidak punya dana untuk memiliki perangkat keras yang memadai, maka ia akan tertinggal oleh rekan-rekannya.

6. Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet.
7. Kurangnya tenaga yang mengetahui dan memiliki keterampilan internet.
8. Kurangnya penguasaan bahasa komputer.

Meski *e-learning* memiliki kelemahan, tapi saat ini era pendidikan sudah berubah menjadi *ber-system e-learning*. Karenanya, dengan mengetahui kelemahan itu, para praktisi pendidikan dapat mengantisipasi sejak sekarang agar jangan

sampai teknologi modern di dunia pendidikan diacuhkan hanya gara-gara kita tidak mampu mengatasi kekurangan itu.

3. Manfaat Full e-Learning

Beberapa manfaat pembelajaran *e-learning* secara umum sebenarnya juga menjadi manfaat pada pembelajaran *full e-learning*. Namun demikian Wena memberikan pembagian manfaat tersebut bagi mahasiswa dan dosen.⁶

a. Bagi Mahasiswa

Dengan kegiatan pembelajaran melalui *e-learning* dimungkinkan berkembangnya fleksibilitas belajar mahasiswa yang optimal, di mana mahasiswa dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang. Di samping itu mahasiswa juga dapat berkomunikasi dengan guru setiap saat. Hal ini tentu berbeda dengan pembelajaran konvensional, di mana proses belajar mahasiswa dan dosen telah ditentukan waktu dan tempatnya.

b. Bagi Dosen

Menurut Soekartawi, dengan adanya kegiatan pembelajaran *e-learning* ada beberapa manfaat yang diperoleh guru, yaitu (1) lebih mudah melakukan pemutakhiran bahan-bahan belajar yang menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang terjadi, (2) mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna peningkatan wawasannya karena waktu luang yang dimiliki relatif lebih banyak, (3) mengontrol kebiasaan belajar peserta didik. Bahkan, guru juga dapat mengetahui kapan peserta didiknya belajar, topik apa yang dipelajari, berapa lama suatu topik dipelajari, serta berapa kali topik tertentu dipelajari ulang, (4) mengecek apakah peserta didik telah mengerjakan soal-soal latihan setelah

⁶ Wena, *Strategi Pembelajaran...* h. 213

mempelajari topik tertentu, dan (5) memeriksa jawaban peserta didik dan memberitahukan hasilnya kepada peserta didik.

4. Penerapan Full e-Learning

Berdasarkan uraian *Full e-Learning* di atas, bahwa penerapan *e-learning* lebih banyak dimaknai sebagai pembelajaran menggunakan teknologi jaringan (net) atau secara online. Hal ini berkaitan dengan perkembangan TIK yang mengarah teknologi online. TIK saat ini, lebih difokuskan untuk pengembangan *networking* (jaringan) yang memungkinkan untuk mengirim, memperbaharui, dan berbagai informasi secara cepat. Keberhasilan penerapan *e-learning* bergantung pada beberapa faktor antarlain teknologi, materi pembelajaran dan karakteristik dari peserta didik.

Teknologi merupakan faktor pertama yang mempunyai peran penting di dalam penerapane-*learning*, karena jika teknologi tidak mendukung maka sangat sulit untuk menerapkan *e-learning*, minimal sekolah mempunyai komputer. Materi pembelajaran juga harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, dijabarkan secara jelas atau diberikan link ataupun petunjuk sumber pembelajaran yang lain. Karakteristik peserta didik juga sangat dibutuhkan karena nilai utama di dalam *e-learning* adalah kemandirian.

E-learning sangat berbeda dengan pembelajaran secara konvensional. Pada pembelajaran konvensional, peran pendidik masih cukup dominan, sedangkan pada *e-learning* peserta didik harus mempunyai kesadaran untuk belajar secara aktif dan mandiri. Ada beberapa karakteristik peserta didik yang dapat mempengaruhi keberhasilan *e-learning*:

1. Mempunyai pengetahuan dan keterampilan untuk menggunakan komputer dan TIK lainnya, karena *e-learning* didukung oleh penggunaan komputer dan peralatan TIK.

2. Motivasi untuk belajar, peserta didik harus mempunyai kesadaran untuk mempelajari bahan dan materi yang telah diberikan guru, bukan hanya belajar ketika di kelas saja.
3. Disiplin, peserta didik harus disiplin untuk belajar, mengerjakan tugas, dan menentukan waktu dan tempat untuk belajar.
4. Mandiri, kemandirian peserta didik mutlak diperlukan di dalam *e-learning*, karena tidak setiap saat antara peserta didik dan pendidik dapat bertatap muka. Pembelajaran tatap muka lebih bersifat sebagai diskusi antara peserta didik dengan pendidik, bukan sebagai transfer pengetahuan saja.
5. Mempunyai ketertarikan terhadap *e-literatur*, karena hampir semua materi pembelajaran disajikan secara online ataupun melalui media elektronik.
6. Dapat belajar secara sendirian (*felling isolation*), peserta didik yang ketika belajar harus secara berkelompok atau ada teman akan merasa kesulitan dengan *e-learning*.
7. Mempunyai kemampuan kognitif yang cukup tinggi, peserta didik yang mengikuti *e-learning* hendaknya mempunyai kemampuan kognitif tingkat sintesis dan evaluasi, hal ini dapat untuk mengatasi permasalahan ketidak intesifan pendampingan pendidik dan teman sebayanya.
8. Mempunyai kemampuan untuk memecahkan masalah, peserta didik yang dapat memecahkan masalah secara mandiri akan lebih mudah mengikuti *e-learning*.⁷

Pembelajaran *full e-learning* bukan tidak mungkin dapat diterapkan pada materi-materi Pendidikan Agama Islam apabila peserta didik memiliki karakteristik seperti tersebut di atas. Sarana dan prasarana penunjang untuk saat ini relatif baik dan *usable*

⁷ Zlatko. *Participants'...* 05 Oktober 2012

terutama untuk kampus-kampus yang berada di kota atau dekat dengan perkotaan.

B. Blended Learning

1. Pengertian Blended Learning

Blended learning merupakan pengembangan lebih lanjut dari metode *e-Learning*, yaitu metode pembelajaran yang menggabungkan antara sistem *e-Learning* dengan metode konvensional atau tata muka (*face-to face*). Beberapa ahli mendefinisikan *Blended Learning* sebagai berikut :

- a. Martin Oliver dan Keith Trigwell, *Combining any form of instructional technology with face-to-face instructor-led training*.⁸
- b. Rooney, *blended learning is a hybrid learning concept integrating traditional in-class sessions and e-Learning elements*.⁹
- c. *Blended or mixed mode e-learning*, yaitu sebagian proses pembelajaran dilakukan secara tatap muka dan sebagian lagi dilakukan secara online.¹⁰

Dari berbagai definisi diatas, para ahli secara umum setuju bahwa *blended learning* lebih menekankan kepada penggabungan/penyatuan metode pembelajaran secara konvensional (*face to-face*) dengan metode *e-Learning*. Dengan pengertian lain *Blended Learning* merupakan proses pembelajaran dilakukan dengan mengkombinasikan antara pertemuan tatap muka

⁸ Oliver, Martin & Trigwell, Keith, (2005), *e-Learning Journal*, Volume 2, Number 1

⁹ Rooney, J. E. 2003, *Blended Learning Opportunities to Enhance Educational Programming And Meetings*. *Association Management*, 55(5), h. 26-32

¹⁰ Nedelko, Zlatko. *loc. cit.*

di kelas dan juga menggunakan fasilitas *e-learning* melalui web secara *online* di internet.

2. Keunggulan dan Kelemahan *Blended Learning*

Pemikiran dan upaya untuk memperbaiki pelaksanaan pendidikan jarak jauh terus dilakukan oleh para ahli. Maksudnya tentu saja agar diperoleh keluaran (*output*) yang lebih baik. Karena itu, *blended learning* merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap-muka dan secara *virtual*. Kombinasi keunggulan dua model pembelajaran tersebut dapat dilihat pada tabel 2.2 berikut ini.

Tabel 2.1
Penilaian Komparatif Tiga Model Pembelajaran

No	Variabel	Kelas konvensional	Kelas Virtual	Kelas <i>Blended Learning</i>
1	Registrasi	Di kampus	<i>Online</i>	Keduanya
2	Lingkungan pembelajaran	Hidup	Terprogram	Keduanya
3	Lingkungan kampus	Di kampus	Di luar kampus	Keduanya
4	Kehadiran guru/tutor	Diperlukan	Tidak diperlukan	Keduanya
5	Jadwal kelas	Tertentu tempat & waktunya	Kapan saja & dimana saja	Kapan saja & dimana saja
6	e-mail	Tdk ada	Ya	Ya
7	<i>Audio-video</i>	Tidak ada	Tidak ada	Ya

	<i>conferencing, chatting</i>			
8	Konsultasi	Tatap muka	Diumumkan	Keduanya
9	Kerja kelompok	Ya	Tidak	Ya
10	Tugas-tugas rumah	Ya	Tidak	Ya

Sumber: Soekartawi (2005)

Informasi yang disajikan pada tabel 2.1 memberikan petunjuk bahwa pelaksanaan pendidikan jarak jauh terlihat lebih fleksibel. Dengan demikian melalui pendekatan *blended learning* prinsip-prinsip kebebasan, kemandirian, keluwesan, keterkinian, kesesuaian, mobilitas, dan efisiensi seperti yang disyaratkan dalam penyelenggaraan pendidikan jarak jauh tersebut relatif mudah untuk dipenuhi.

Sedangkan yang tetap menjadi kelemahan *blended learning* walaupun pembelajaran telah dikombinasikan dengan tatap muka di kelas, yaitu kelemahan yang berkaitan dengan teknis, di antaranya sebagai berikut:

- a. Media yang dibutuhkan sangat beragam, sehingga sulit diterapkan apabila sarana dan prasarana tidak mendukung.
- b. Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki pelajar, seperti komputer dan akses internet. Padahal dalam *blended learning* diperlukan akses internet yang memadai, apabila jaringan kurang memadai akan menyulitkan peserta dalam mengikuti pembelajaran mandiri *via online*.
- c. Kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap penggunaan teknologi

Kelemahan-kelemahan tersebut merupakan kelemahan klasik yang seharusnya telah dapat dijawab dan diselesaikan pada saat ini. Kampus-kampus yang berada di kota-kota atau di sekitar kota saat ini telah memiliki jaringan internet yang cukup memadai. Kemampuan peserta didik dalam pengoperasian komputer baik *offline* maupun *online* saat ini juga mayoritas baik. Akan tetapi kalau yang menjadi alasan guru atau dosen yang masih ‘gaptek’ (gagap teknologi) yang dijadikan alasan tidak dapat dilaksanakannya pembelajaran secara *online*, sungguh merupakan alasan yang sangat tidak tepat.

Sedangkan bagi mereka yang kampusnya jauh dari perkotaan yang belum terjangkau jaringan internet, tidak harus memaksakan diri untuk menerapkan pembelajaran *online*, namun tidak ada salahnya bila diperkenalkan kepada peserta didik bahwa ada pembelajaran jarak jauh yang dikenal dengan *e-learning*, supaya mereka pada taraf kognitif paham apa itu model pembelajaran *e-learning*.

3. Manfaat *Blended Learning*

Apabila *blended learning* dapat dilaksanakan dengan baik dan benar, maka paling tidak ada tiga manfaat yang dapat diperoleh, yaitu:

- a. Meningkatkan hasil pembelajaran melalui pendidikan jarak jauh,
- b. Meningkatkan kemudahan belajar sehingga siswa menjadi puas dalam belajar melalui pendidikan jarak jauh, dan
- c. Mengurangi biaya pembelajaran.¹¹

¹¹ Dodon Yendri, *Blended Learning: Model Pembelajaran Kombinasi E-Learning Dalam Pendidikan Jarak Jauh*, uny.ac.id, diakses 05 Oktober 2012

Profesor McGinnis, menyarankan 6 hal yang perlu diperhatikan ketika seorang pendidik menyelenggarakan *Blended Learning*. Ke-enam hal tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Penyampaian bahan ajar dan penyampaian pesan-pesan yang lain (seperti pengumuman yang berkaitan dengan kebijakan atau peraturan) secara konsisten.
- b. Penyelenggaraan pembelajaran melalui *blended learning* harus dilaksanakan secara serius karena hal ini akan mendorong siswa cepat menyesuaikan diri dengan sistem pendidikan jarak jauh. Konsekuensinya, siswa lebih cepat mandiri.
- c. Bahan ajar yang diberikan harus selalu mengalami perbaikan (*updated*), baik dari segi formatnya maupun ketersediaan bahan ajar yang memenuhi kaidah 'bahan ajar mandiri' (*self-learning materials*) seperti yang lazim digunakan pada pendidikan jarak jauh.
- d. Alokasi waktu bisa dimulai dengan formula awal 75:25 dalam artian bahwa 75% waktu digunakan untuk pembelajaran online dan 25% waktu digunakan untuk pembelajaran secara tatap muka (tutorial). Karena alokasi waktu ini belum ada yang baku, maka penyelenggara pendidikan bisa membuat 'uji coba' sendiri, sehingga diperoleh alokasi waktu yang ideal.
- e. Alokasi waktu tutorial sebesar 25% untuk tutorial, dapat digunakan khusus bagi mereka yang tertinggal, namun bila tidak memungkinkan (misalnya sebagian besar siswa menghendaki pembelajaran tatap muka), maka waktu yang tersedia sebesar 25% tersebut bisa dipakai untuk menyelesaikan kesulitan-kesulitan siswa dalam memahami isi bahan ajar. Jadi semacam penyelenggaraan '*remedial class*'.

- f. Dalam *blended learning* diperlukan kepemimpinan yang mempunyai waktu dan perhatian untuk terus berupaya bagaimana meningkatkan kualitas pembelajaran.¹²

Selanjutnya secara lebih spesifik Soekartawi menyarankan enam tahapan dalam merancang dan menyelenggarakan *Blended Learning* agar hasilnya optimal. Ke-enam tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tetapkan macam dan materi bahan ajar, kemudian ubah atau siapkan bahan ajar tersebut menjadi bahan ajar yang memenuhi syarat untuk pendidikan jarak jauh. Karena medium pembelajarannya adalah *Blended Learning*, maka bahan ajar sebaiknya dibedakan atau dirancang untuk tiga macam bahan ajar, yaitu:
 - a. Bahan ajar yang dapat dipelajari sendiri oleh siswa,
 - b. Bahan ajar yang dapat dipelajari melalui cara berinteraksi melalui cara tatap-muka, dan
 - c. Bahan ajar yang dapat dipelajari melalui cara berinteraksi melalui cara *online/web-based learning*.
2. Tetapkan rancangan dari *blended learning* yang digunakan. Pada tahap ini diperlukan ahli *e-Learning* untuk membantu. Intinya adalah bagaimana membuat rancangan pembelajaran yang berisikan komponen pendidikan jarak jauh dan tatap-muka yang baik. Karena itu dalam membuat rancangan pembelajaran ini, perlu diperhatikan hal-hal yang berkaitan antara lain:
 - a. Bagaimana bahan ajar tersebut disajikan.
 - b. Bahan ajar mana yang bersifat wajib dipelajari dan mana yang sifatnya anjuran guna memperkaya pengetahuan siswa.

¹² McGinnis, M. (2005). *Building A Successful Blended Learning Strategy*, www.ltimagazine.com, 05 Oktober 2012

- c. Bagaimana siswa bisa mengakses dua komponen pembelajaran tersebut.
 - d. Faktor pendukung apa yang diperlukan. Misalnya software apa yang digunakan, apakah diperlukan kerja kelompok, apakah diperlukan *learning resource centers* (sumber pembelajaran) di daerah-daerah tertentu.
 - e. Dan lain-lainnya.
3. Tetapkan format dari *online learning* apakah bahan ajar tersedia dalam format html (sehingga mudah di *copy and paste*) atau dalam format pdf. Juga perlu di beritahukan pada siswa dan guru hosting apa yang dipakai, yaitu apakah *online learning* tersebut menggunakan internet link apa ? apakah Yahoo, Google, MSN atau lainnya.
 4. Lakukan uji terhadap rancangan yang dibuat. Ini maksudnya apakah rancangan pembelajaran tersebut bisa dilaksanakan dengan mudah atau sebaliknya. Cara yang lazim dipakai untuk uji seperti ini adalah melalui cara '*pilot test*'. Dengan cara ini penyelenggara *blended learning* bisa minta masukan atau saran dari pengguna atau peserta pilot test.
 5. Selenggarakan *blended learning* dengan baik sambil juga menugaskan instruktur khusus (dosen/guru) yang tugas utamanya melayani pertanyaan siswa, apakah itu bagaimana melakukan pendaftaran sebagai peserta, bagaimana siswa atau instruktur yang lain melakukan akses terhadap bahan ajar, dan lain-lain. Instruktur ini juga bisa berfungsi sebagai petugas promosi (*public relation*) karena yang bertanya mungkin bukan dari kalangan sendiri, tetapi dari pihak lain.

6. Siapkan kriteria untuk melakukan evaluasi pelaksanaan *blended learning*. Memang banyak cara bagaimana membuat evaluasi ini,¹³ namun Semler menyarankan sebagai berikut:
- a. *Ease to navigate*, dalam artian seberapa mudah siswa bisa mengakses semua informasi yang disediakan di paket pembelajaran yang disiapkan di komputer. Kriterianya: makin mudah melakukan akses adalah makin baik.
 - b. *Content/substance*, dalam artian bagaimana kualitas isi instruksional yang dipakai. Misalnya bagaimana petunjuk mempelajari isi bahan ajar, bagaimana bahan ajar itu disiapkan, apakah bahan ajar yang ada sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan sebagainya. Kriterianya: makin mendekati isi bahan ajar itu dengan tujuan pembelajaran adalah makin baik.
 - c. *Layout/format/appearance*, dalam artian apakah paket pembelajaran (bahan ajar, petunjuk belajar, atau informasi lainnya) disajikan secara profesional. Kriterianya: makin baik penyajian bahan ajar adalah makin baik.
 - d. *Interest*, dalam artian sampai seberapa besar paket pembelajaran (bahan ajar, petunjuk belajar, atau informasi lainnya) yang disajikan mampu menimbulkan daya tarik siswa untuk belajar. Kriterianya: bila paket pembelajaran yang disajikan mampu menimbulkan siswa untuk terus tertarik belajar adalah makin baik.
 - e. *Applicability*, dalam artian seberapa jauh paket pembelajaran (bahan ajar, petunjuk belajar, atau informasi lainnya) yang disajikan bisa dipraktekkan secara mudah. Kriterianya: makin mudah dipraktekkan adalah makin baik.

¹³ Soekartawi, *Merancang dan Menyelenggarakan E-Learning*, Yogyakarta: Rumah Produksi Informatika, 2007

- f. *Cost-effectiveness/value*, dalam artian sampai seberapa murah biaya yang dikeluarkan untuk mengikuti paket pembelajaran tersebut. Kriterianya: semakin murah semakin baik.¹⁴

4. Penerapan *Blended Learning*

Tidak selalu *Blended Learning* dibutuhkan untuk memecahkan masalah pembelajaran jarak jauh. Proses pembelajaran *blended learning* lebih tepat diterapkan pada saat seorang siswa membutuhkan tambahan materi pelajaran. Secara lebih luas, kebutuhan *blended learning* menjadi sangat penting pada saat ;

- a. Proses belajar mengajar tidak hanya tatap muka, namun menambah waktu pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dunia maya.
- b. Mempermudah dan mempercepat proses komunikasi non-stop antara pengajar dan siswa.
- c. Siswa dan pengajar dapat diposisikan sebagai pihak yang belajar.
- d. Membantu proses percepatan pengajaran.¹⁵

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat dewasa ini, khususnya perkembangan teknologi internet turut mendorong berkembangnya konsep pembelajaran jarak jauh ini. Ciri teknologi internet yang selalu dapat diakses kapan saja, dimana saja, multiuser serta menawarkan segala kemudahannya telah menjadikan internet suatu media yang sangat tepat bagi perkembangan pendidikan jarak jauh selanjutnya. Hal ini lah yang menjadi acuan mengapa untuk saat ini sistem pembelajaran *Blended Learning* masih sangat baik

¹⁴ Semler, S. Use *Blended Learning to Increase Learner Engagement and Reduce Training Cost* (http://www.learningsim.com/content/lsnews/blended_learning1.html), 06 Oktober 2012.

¹⁵ Soekartawi, *Blended E-Learning: Alternatif Model Pembelajaran Jarak Jauh di Indonesia*, SNATI 2006, h. 98

diterapkan di Indonesia agar lebih dapat terkontrol secara konvensional juga.

Secara teoritis *Blended Learning* banyak memberikan manfaat dan solusi dalam memecahkan permasalahan pembelajaran jarak jauh, namun demikian sebelum memulainya perlu dilakukan studi kelayakan yang cermat, khususnya apakah *technically feasible*, *financially profitable or achievable* dan *socially acceptable*.

C. Learning Management System (LMS)

1. Pengertian Learning Management System (LMS)

Learning Management System (LMS) STAIN Jurai Siwo Metro disingkat LMS-STAIN Metro adalah nama untuk sebuah program aplikasi yang dapat merubah media pembelajaran kedalam bentuk web. Aplikasi ini memungkinkan mahasiswa untuk masuk kedalam "ruang kelas" digital untuk mengakses materi-materi pembelajaran.¹⁶ Dengan menggunakan LMS-STAIN Metro, seorang dosen dapat membuat materi pembelajaran, kuis, jurnal elektronik dan lain-lain.

LMS-STAIN Metro merupakan sebuah aplikasi *Learning Management System (LMS)* yang dibangun dan didesain khusus untuk pembelajaran *online* berbasis web di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Jurai Siwo Metro Lampung.

2. User Management

LMS-STAIN Metrosementara baru menyediakan 3 lapisan user (*privilege*) untuk mengurangi tingkat keterlibatan administrator sehingga administrator tidak terlalu sibuk mengerjakan seluruh tugas di situs tersebut, tentu saja dengan tetap mempertahankan

¹⁶ Tim Penyusun, Buku Panduan e-Learning: LMS STAIN Jurai Siwo Metro, www.e-learningstainmetro.com, 2012

tingkat keamanan situs. Untuk lebih jelasnya berikut dijelaskan secara singkat 3 lapisan user tersebut:

a. Administrator

Seorang administrator bertugas mengatur situs secara umum. Misalnya mengatur tampilan situs, menu apa saja yang terdapat pada situs, mengatur *user privilege*, membuat dan menghapus berita, Input data dosen dan mahasiswa, dan lain sebagainya. Semua yang dapat ditampilkan pada *user* yang lain juga dapat dilihat dan diolaholeh administrator.

b. Dosen (*Teacher*)

Seorang dosen (*teacher*) dapat melakukan apapun terhadap perkuliahan yang diajarkannya, seperti mengganti aktivitas yang terdapat pada perkuliahan tersebut, menambahkan dan mengurangi materi kuliah, memberi nilai kepada mahasiswa yang telah melakukan ujian atau tes, mengeluarkan mahasiswa yang telah terggabung dalam perkuliahan tersebut, dan lain-lain.

c. Mahasiswa (*Student*)

Mahasiswa (*student*) merupakan *user* yang belajar pada suatu perkuliahan. Sebelum dapat mengikuti aktifitas pada suatu perkuliahan, seorang mahasiswa (*student*) harus mendaftar terlebih dahulu. Mahasiswa dapat mengakses seluruh materi yang telah disajikan oleh dosen pada halamannya, mengikuti ujian baik mid semester maupun semester, jika dosen telah mengaktifkan jadwal ujian tersebut. Selanjutnya dosen yang mengajar pada perkuliahan tersebut akan memberikan *grade*(nilai) terhadap pencapaian mahasiswa tersebut.

Walaupun jumlah lapisan user pada aplikasi LMS-STAIN Metro ini baru 3 lapisan yaitu Administrator, Dosen dan Mahasiswa. Namun aplikasi ini dapat dikembangkan sesuai kebutuhan lembaga.

Artinya jumlah User dan kontan dalam aplikasi ini dapat saja ditambah sesuai dengan kebutuhan, karena aplikasi ini dibangun dengan memiliki fleksibilitas yang tinggi.

3. Aktivitas

Sebagai tambahan agar proses belajar mengajar lebih interaktif, LMS-STAIN Metro menyediakan berbagai aktivitas. Aktivitas yang disediakan yaitu:

a. Assignments

Dengan aktivitas ini, teacher dapat memberikan tugas yang mengharuskan student mengirim (upload) konten digital, misalnya essay, tugas proyek, laporan, dan lain-lain. Jenis file yang dapat dikirim misalnya *word-processed documents*, *spreadsheets*, *images*, *audio and video clips*. Selanjutnya *teacher* dapat melihat dan menilai tugas yang telah dikirim oleh student.

b. Bank Soal

Dosen dapat mengoleksikan soal-soal ujian baik *essay* maupun pilihan ganda sebanyak-banyaknya, yang kemudian dapat digunakan untuk menguji tingkat keberhasilan mahasiswa. Koleksi soal tersebut dapat secara random disajikan pada masing-masing mahasiswa. Di samping itu juga dosen dapat mengaktifkan *timer* (batas waktu) pengerjaan dalam satuan waktu jam dan menit. Hal ini dibuat untuk meminimalisir tingkat kecurangan mahasiswa dalam mengerjakan soal ujian.

c. Choices

Aktifitas ini sangat sederhana, teacher memberikan beberapa pertanyaan dan menyediakan beberapa pilihan jawaban. Aktifitas ini dapat digunakan sebagai polling untuk merangsang daya pikir

terhadap sebuah topik, misalnya membiarkan sebuah kelas untuk menentukan (*vote*) arah dari perkuliahan.

d. *Database Activity*

Dengan aktifitas ini, *teacher* dan/atau *students* dapat membuat, melihat dan mencari bank data mengenai topik apapun. Format dan struktur data yang dimasukkan hampir tidak terbatas, termasuk gambar, file, URL, nomor, dan text.

e. Forum Diskusi

Pada forum diskusi, baik dosen dengan mahasiswa maupun mahasiswa dengan mahasiswa dapat berinteraksi satu sama lain secara real-time. Namun tidak seperti chat, pada forum interaksi yang dilakukan secara asinkron. Setiap member yang tergabung dalam forum akan menerima salinan dari posting di email mereka.

f. *Lesson*

Lesson ditujukan agar *teacher* dapat membuat aktivitas yang berisi konten yang menarik dan fleksibel. *Lesson* terbagi menjadi beberapa halaman dan diakhir setiap halaman biasanya terdapat pertanyaan yang memiliki beberapa jawaban. Jawaban yang dipilih student akan menentukan halaman mana yang akan diaksesnya.

g. *Quizzes*

Pada modul ini, *teacher* dapat mendesain kumpulan soal, yang berisi *multiple choice*, *true-false*, dan pertanyaan jawaban singkat. Pertanyaan-pertanyaan tersebut akan tersimpan di bank soal yang dapat dikategorikan dan digunakan ulang.

D. Respon dalam Pembelajaran

1. Pengertian Respon

Respon adalah Setiap tingkah laku pada hakekatnya merupakan tanggapan atau balasan (respon) terhadap rangsangan atau stimulus. Sedangkan Gulo berpendapat bahwa respon adalah suatu reaksi atau jawaban yang bergantung pada stimulus atau merupakan hasil stimulus tersebut. Individu manusia berperan serta sebagai pengendali antara stimulus dan respon sehingga yang menentukan bentuk respon individu terhadap stimulus adalah stimulus dan faktor individu itu sendiri. Interaksi antara beberapa faktor dari luar berupa objek, orang-orang dan dalam berupa sikap, emosi, pengaruh masa lampau dan sebagiannya akhirnya menentukan bentuk perilaku yang ditampilkan seseorang.

Respon seseorang dapat dalam bentuk baik atau buruk, positif atau negatif. Apabila respon positif maka orang yang bersangkutan cenderung untuk menyukai atau mendekati objek, sedangkan respon negatif cenderung untuk menjauhi objek tersebut.

Dalam istilah psikologi, respon dikenal dengan proses memunculkan dan membayangkan kembali gambaran hasil pengamatan. Menurut Kartono respon bisa diidentifikasi sebagai gambaran ingatan dari pengamatan.¹⁷ Sedangkan Ahmadi menyatakan respon adalah gambaran ingatan dan pengamatan yang mana objek yang telah diamati tidak lagi berada dalam ruang dan waktu pengamatan.¹⁸ Dari dua pendapat tersebut jelaslah bahwa terjadinya respon itu melalui pengamatan terlebih dahulu.

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, dapat dipahami bahwa respon bermula adanya suatu tindakan pengamatan yang menghasilkan suatu kesan sehingga menjadi kesadaran yang

¹⁷ Kartini Kartono, *Metode Penelitian Ilmiah*, Jakarta: Bumi Aksara, 1995, h. 58

¹⁸ Abu Ahmadi, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004, h. 64

dapat dikembangkan pada masa sekarang atau pun menjadiantisipasi pada masa yang akan datang. Jadi jelaslah bahwa pengamatan merupakan modal dasar dari respon, sedangkan modal dari pengamatan adalah indera alat yang meliputi penglihatan dan penginderaan.

2. Proses Terjadinya Respon

Dalam hal ini ada beberapa gejala terjadinya respon, mulai dari yang paling berperaga dengan berpangkal pada pengamatan, sampai ke yang paling tidak berperaga yaitu berpikir. Gejala tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Pengamatan, yakni kesan-kesan yang diterima sewaktu perangsang mengenai indera dan perangsangnya masih ada. Pengamatan ini adalah produk dari kesadaran dan pikiran yang merupakan abstraksi yang dikeluarkan dari arus kesadaran.
- b. Bayangan pengiring, yaitu bayangan yang timbul setelah kita melihat sesuatu warna. Bayangan pengiring itu terbagi menjadi dua macam, yaitu bayangan pengiring positif yakni bayangan pengiring yang sama dengan warna objeknya, serta bayangan pengiring negatif adalah bayangan pengiring yang tidak sama dengan warna objeknya, melainkan seperti warna komplemen dari warna objek.
- c. Bayangan eidetik, yaitu bayangan yang sangat jelas dan hidup sehingga menyerupai pengamatan.
- d. Respon, yakni bayangan yang menjadi kesan yang dihasilkan dari pengamatan. Respon diperoleh dari penginderaan pengamatan, dan

e. Pengertian, menurut Ahmadi adalah hasil proses berfikir yang merupakan rangkuman sifat-sifat pokok dari suatu barang atau kenyataan yang dinyatakan dalam suatu perkataan.¹⁹

Jadi proses terjadinya respon adalah pertama-tama indera mengamati objek tertentu, setelah itu muncul bayangan pengiring yang berlangsung sangat singkat sesaat sesudah perangsang berlalu. Setelah bayang perangsang muncul kemudian muncul bayangan eiditis, bayangan ini sifatnya lebih tahan lama, lebih jelas dari bayangan perangsang. Setelah itu muncul tanggapan dan kemudian pengertian.

3. Pentingnya Memahami Respon

Seperti telah disebutkan di atas, bahwa individu dapat menanggapi objek yang ada disekitarnya. Hasil dari persepsi tersimpan dalam jiwanya kemudian disengaja atau tidak, individu akan melahirkan kembali gambaran dari responnya.

Sujanto mengemukakan bahwa dengan tanggapan kita dapat mengasosiasikan dan memproduksi sehingga asosiasi diartikan sebagai kekuatan untuk menghubungkan respon-respon.²⁰ Lain halnya dengan Suryabrata beliau menyatakan bahwa respon hanya mempunyai peranan yang terbatas sebagai yaitu bahan ilustrasi, untuk memudahkan pemecahan problem, dan sebagian bahan verifikasi, untuk menguji kebenaran suatu pemecahan.²¹

Walaupun Suryabrata di atas menyatakan bahwa respon hanya memiliki peranan yang sedikit namun tanggapan sangat penting untuk proses berfikir. Terlebih lagi dalam pemecahan masalah, maka respon berfungsi sebagai bahan ilustrasi dan verifikasi. Dengan demikian dapat dipahami bahwa melalui asosiasi dan reproduksi

¹⁹ Ahmadi, *Psikologi...* h.169

²⁰ Agus Sujanto, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta : Aksara Baru, 1996, h. 35

²¹ Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan* Yogyakarta: UGM Pers, 1990, h. 65

tanggapan seseorang dapat digunakan untuk proses berfikir dan memecahkan suatu masalah. Pengukuran terhadap respon perlu baik dan pengukuran juga perlu menjadi dasar dalam penentuan kebijakan.

4. Indikator Respon

Menurut Soemanto respon yang muncul ke dalam kesadaran, dapat memperoleh dukungan atau rintangan dari respon lain. Dukungan terhadap respon akan menimbulkan rasa senang. Sebaliknya respon yang mendapat rintangan akan menimbulkan rasa tidak senang.²²

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa indikator respon terdiri dari respon yang positif kecenderungan tindakannya adalah mendekati, menyukai, menyenangkan, dan mengharapkan suatu objek. Sedangkan respon yang negative kecenderungan tindakannya menjauhi, menghindari memberi dan objek tertentu.

Sedangkan Sardiman mengemukakan bahwa indikator respon itu adalah:

- a. keinginan untuk bertindak/berpartisipasi aktif,
- b. membacakan/mendengarkan,
- c. melihat,
- d. menimbulkan/membangkitkan perasaan, dan
- e. mengamati.²³

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat diketahuibahwa indikator dari respon itu adalah senang atau positif

²²Wasty Soemanto, Psikologi Pendidikan. Jakarta: PT Bina Aksara, 1998, h. 28

²³ Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011, h. 215

dan tidak senang atau negatif. Mengenai rasa tidak senang ini pada setiap orang berbeda-beda.

Kecenderungan untuk mempertahankan rasa tidak senang atau menghilangkan rasa tidak senang, akan memancing bekerjanya kekuatan kehendak dan kemauan. Adapun kehendak atau kemauan ini merupakan penggerak tingkah laku manusia.

BAB III

E-LEARNING DAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS)

Dari beberapa penelitian yang pernah dilakukan di *Wilfrid Laurier University* (1998) Canada diketahui bahwa mahasiswa yang menggunakan web dalam pembelajaran terbukti dua kali lebih cepat belajarnya dibanding kelas klasikal, 80% mahasiswa tersebut berprestasi baik dan amat baik, serta 66% dari mereka tidak memerlukan bahan cetak. Para peneliti mengatakan bahwa pembelajaran konsep-konsep akan lebih bermakna jika disesuaikan dengan gaya belajar mahasiswa (*student oriented*). Dengan memanfaatkan pembelajaran *e-learning* untuk setiap mahasiswa dapat belajar secara lebih mandiri, dari proses yang seperti itu diharapkan akan mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih bermakna dan hasil belajar yang lebih baik.

Di samping itu *e-learning* juga dapat meningkatkan kadar interaksi dalam belajar, antara peserta didik dengan dosen atau pengajarnya. Media yang interaktif selain meningkatkan motivasi, juga membantu mahasiswa memiliki keterampilan metakognitif untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan. Unsur interaktif yang terdapat dalam media, dapat menarik perhatian mahasiswa pada visualisasi gejala yang ditampilkan, dengan demikian konstruk pengetahuan mahasiswa juga akan menjadi lebih aktif.

Hal lain seperti aspek dinamisasi *e-learning* baik dari sisi proses maupun kontennya, juga mempermudah mahasiswa dalam menyempurnakan informasi bahan belajar yang diperoleh dengan informasi yang terkini (*up-to-date*). Peningkatan ini terjadi, karena dengan bantuan *e-learning* konsep-konsep materi yang dipelajari dapat diulangi sesuai dengan keinginan pembelajar, kapanpun mereka mau tanpa tergantung dengan waktu kuliah.

Di samping beberapa hal di atas, peningkatan penguasaan konsep tersebut sangat mungkin dipengaruhi oleh media komputer yang digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran *e-learning* sesungguhnya juga merupakan pembelajaran berbasis komputer *Computer Bases Intruction* (CBI), karena di dalam *e-learning* komputer menjadi salah satu infrastruktur utama disamping koneksi internet selama proses pembelajaran berlangsung. Jika merujuk pada klasifikasi tipe CBI, *e-learning* masuk dalam tipe *Computer-Assisted Instruction* (CAI). Dalam tipe ini mahasiswa berinteraksi langsung dengan komputer yang menyediakan program materi atau media instruksional sekaligus mengendalikannya sendiri. Oleh karena itu disamping karena dipengaruhi oleh kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh *e-learning*, sangat mungkin peningkatan penguasaan konsep tersebut dipengaruhi secara tidak langsung oleh kelebihan-kelebihan komputer yang digunakan sebagai media utama dalam pembelajaran *e-learning*.

Pembelajaran dengan menggunakan komputer akan memberikan efek positif karena dapat menarik mahasiswa lebih bergairah sehingga dapat memotivasi mahasiswa untuk belajar. Beberapa kelebihan komputer sebagai media di dalam pembelajaran, yaitu: komputer memfasilitasi mahasiswa untuk mengulang jika diperlukan, dalam pengulangan tersebut mahasiswa bebas mengembangkan kreativitasnya. Mahasiswa dapat dibantu untuk

memperoleh umpan balik dengan segera. Komputer menciptakan iklim belajar yang efektif bagi mahasiswa yang lambat (*slow learner*), tetapi juga memacu efektivitas belajar bagi mahasiswa yang lebih cepat (*fast learner*). Dengan komputer pemberian umpan balik (*feed back*) dan penguatan (*reinforcement*) terhadap hasil belajar dapat dengan mudah diperoleh oleh mahasiswa. Pemberian saran pada mahasiswa untuk melakukan kegiatan tertentu dapat dirancang. Dengan komputer, informasi dan pengetahuan dengan tingkat realisme yang tinggi dapat disampaikan karena kemampuannya mengintegrasikan warna, musik, animasi, dan gambar.

Karakteristik *e-learning* dengan basis konten multimedia juga memberikan efek yang positif bagi mahasiswa, yaitu membuat mahasiswa lebih tertarik, menimbulkan perasaan senang dan tidak bosan, hal ini sangat baik untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, sehingga diharapkan dapat lebih meningkatkan perhatian mahasiswa.

Media komputer memiliki kelebihan dapat memberikan informasi yang dibutuhkan dari masing-masing mahasiswa yang berbeda. Artinya, walaupun masing-masing mahasiswa memiliki bermacam-macam motif yang berbeda dari tiap individu, pembelajaran *e-learning* dengan interkoneksi yang dimilikinya dapat memberikan informasi yang sesuai dengan kebutuhan yang mereka butuhkan.

A. Keunggulan dan Kelemahan *e-Learning*

Dari hasil pengamatan dan penerapan langsung, konsep pembelajaran *e-learning* disamping memiliki beberapa kelebihan yang bermanfaat untuk meningkatkan proses pembelajaran, juga tetap ditemukan beberapa kelemahan yang muncul di lapangan ketika model pembelajaran ini diimplementasikan.

Kelebihan yang terdapat konsep pembelajaran *e-learning* ini diantaranya:

- 1) tersedianya fasilitas *e-moderating* dimana dosen dan mahasiswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas *e-learning* seperti chat dan forum diskusi secara regular atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan dengan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu;
- 2) dosen dan mahasiswa dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet, sehingga keduanya bisa saling menilai sampai berapa jauh bahan ajar dipelajari;
- 3) mahasiswa dapat belajar atau *me-review* bahan ajar setiap saat dan di mana saja kalau diperlukan mengingat bahan ajar tersimpan di komputer;
- 4) bila mahasiswa memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dapat melakukan akses di internet secara lebih mudah;
- 5) dosen maupun mahasiswa dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak, sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas;
- 6) berubahnya peran mahasiswa dari yang biasanya pasif menjadi aktif;
- 7) bahan ajar lebih bersifat dinamis, dengan basis multimedia sehingga lebih menarik dan sangat membantu mahasiswa memahami materi yang disajikan;
- 8) pembelajaran yang dilaksanakan dapat mengakomodasi kebutuhan dan gaya belajar yang berbeda pada masing-masing mahasiswa sehingga meningkatkan efektifitas belajar.

Walaupun demikian penggunaan *e-learning* dalam pembelajaran juga tidak terlepas dari berbagai kekurangan, diantaranya:

- 1) pembelajaran *e-learning* mereduksi interaksi langsung antara mahasiswa dengan dosen, terlebih bila dosen akan mengimplementasikan konsep *e-learning* ini secara murni atau penuh, padahal dalam beberapa hal interaksi langsung dalam proses

pendidikan tetap diperlukan; 2) pembelajaran *e-learning* untuk konten berbasis multimedia, membutuhkan kapasitas *bandwidth* yang cukup besar, jika tidak proses pembelajaran tidak akan berlangsung maksimal, khususnya media yang berbasis audio dan video; 3) proses pembelajaran *e-learning* menuntut dosen menguasai teknik dasar pembuatan media ajar berbasis multimedia, jika tidak bahan ajar yang disajikan akan bersifat statis dan kurang menarik, pembelajaran ini menuntut kesediaan dosen untuk belajar lebih lanjut agar bisa memproduksi bahan ajar yang lebih dinamis dengan basis multimedia; 4) mahasiswa yang tidak memiliki disiplin yang tinggi cenderung akan gagal dalam pembelajaran ini, karena media yang digunakan adalah internet, maka sangat mungkin hal ini akan membuat mahasiswa justru kurang fokus pada bahan ajar yang disajikan, melainkan justru mengakses situs-situs yang tidak ada hubungannya dengan konsep pembelajaran yang telah disajikan.

B. Karakteristik *e-Learning* dalam Pembelajaran

Aplikasi *e-learning* yang digunakan adalah aplikasi *Learning Management System* (LMS) STAIN Jurai Siwo Metro, yaitu sebuah *Learning Management System* (LMS) yang digunakan untuk membuat sebuah proses pembelajaran *e-learning* yang bisa dilakukan secara online, *powerful* dan fleksibel. Kelebihan aplikasi ini disamping bisa mengelola sebuah proses belajar berlangsung, juga mampu mengelola materi pembelajaran.

Aplikasi *Learning Management System* (LMS) ini telah dipublikasikan, setiap mahasiswa yang akan menggunakan aplikasi ini harus terdaftar dan memiliki *username* dan *password* yang diperoleh dari dosen atau admin yang mengelola situs *e-learning* ini.

Pembelajaran dengan *e-learning* ini mahasiswa dapat melakukan aktivitas pembelajaran sebagai berikut:

1. Mengakses materi kuliah (membaca saja atau dapat juga download)
2. Mengerjakan tugas (langsung=teks online, atau bisa juga tidak langsung dengan cara *upload* tugas)
3. Membaca penugasan
4. Dialog antara dosen dengan mahasiswa
5. Dialog antara mahasiswa dengan sumber belajar
6. Dialog antara mahasiswa dengan mahasiswa
7. Mahasiswa dapat mengakses materi kuliah lain dari internet untuk menjawab diskusi di forum atau tugas yang diberikan dosen secara online.

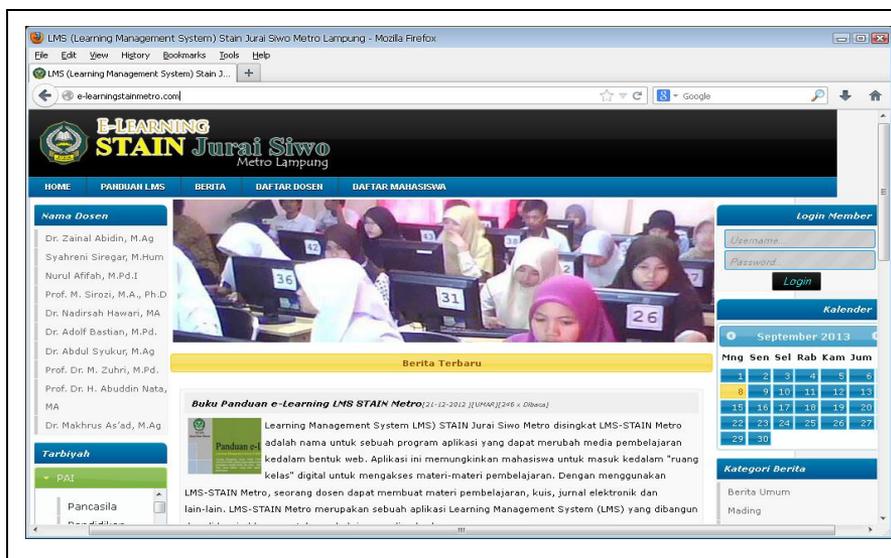
Dari uraian di atas, tergambar bahwa dengan *e-learning* mahasiswa dan dosen dapat melakukan aktivitas pembelajaran secara lebih menarik, terbuka, dan fleksibel, sesuai dengan gaya dan waktu belajar yang diinginkan mahasiswa. Aspek-aspek pembelajaran yang dilaksanakan pada pengajaran konvensional tetap dapat dilaksanakan. Oleh karena itu jika aplikasi pembelajaran ini dapat dilaksanakan secara lebih kreatif dan matang, baik proses dan maupun kontennya, maka akan memberikan efek yang lebih positif pada proses pembelajaran.

C. Sekilas tentang *Learning Management System* (LMS)

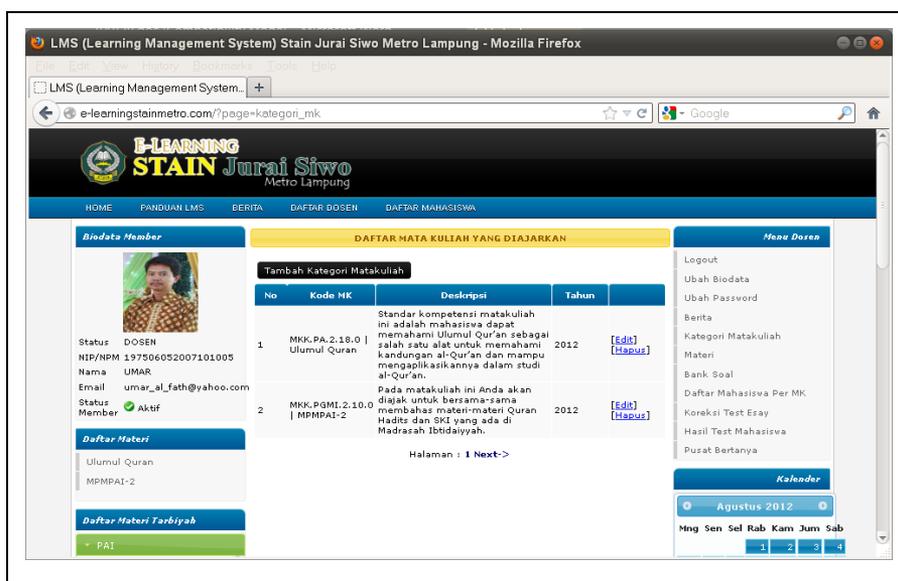
Aplikasi *Learning Management System* (LMS) ini telah dipublikasikan ke jaringan internet dengan alamat URL <http://elearning.stainmetro.ac.id>. Setiap dosen dan mahasiswa yang akan menggunakan aplikasi ini harus terdaftar dan memiliki *username* dan *password* yang diperoleh dari admin pengelola situs *e-learning* ini.

LMS-STAIN tersebut masih terus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dosen dan mahasiswa sebagai pengguna utama program aplikasi *e-learning* tersebut. Berikut ini beberapa *screenshot* aplikasi *Learning Management System* (LMS) STAIN Jurai Siwo Metro, sebagai

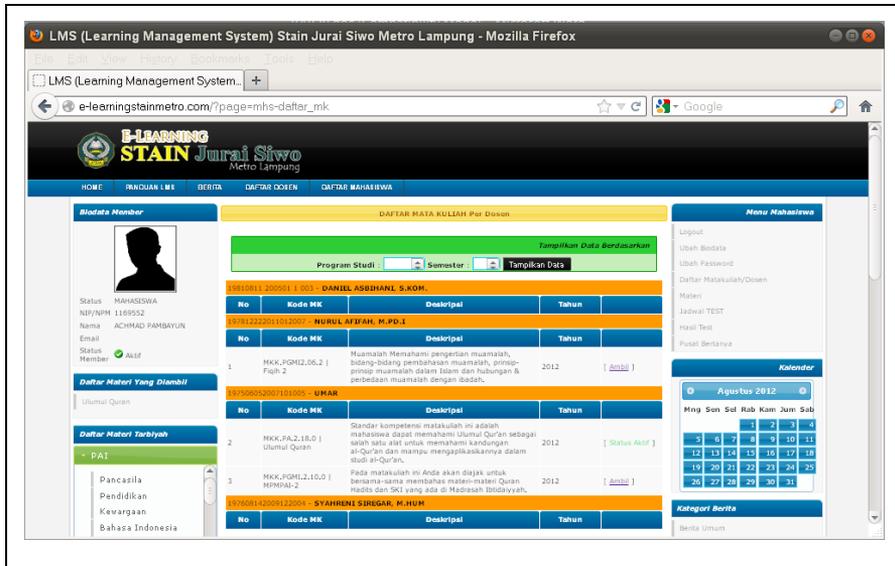
gambaran sistem pelaksanaan pembelajaran dengan *e-learning*, baik *full e-learning* maupun *blended e-learning*.



Gambar3.1 Halaman depan situs *e-learning* <http://elearning.stainmetro.ac.id>



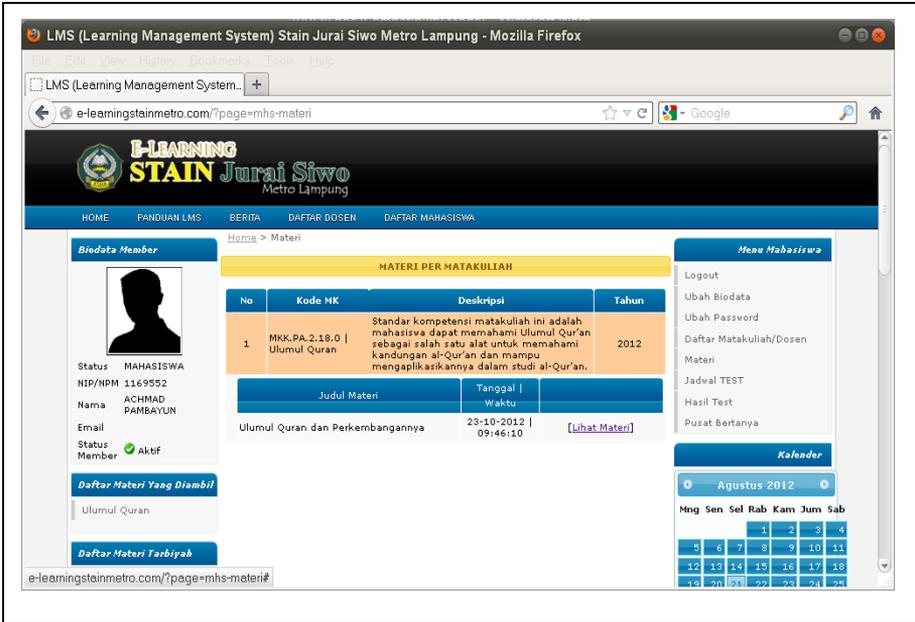
Gambar3.2 Halaman dalam (dosen) situs *e-learning*



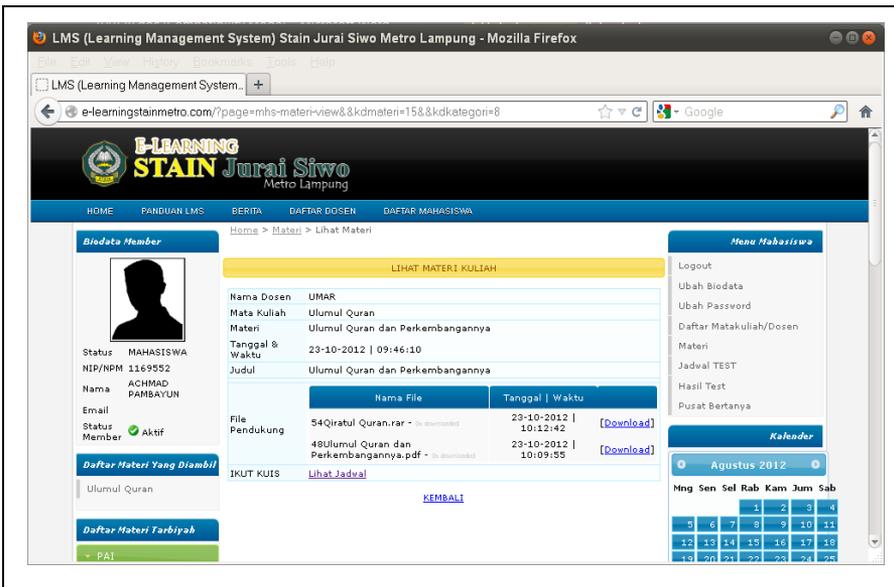
Gambar3.3 Halaman dalam (mahasiswa) situs *e-learning*

Sebagaimana terlihat pada Gambar 4.7, tampilan tersebut adalah halaman bagian dalam situs *e-learning* ketika mahasiswa melakukan LOGIN sebagai mahasiswa dalam system *e-learning* ini.

Secara garis besar isi dari system *e-learning* ini terdiri dari: **Pertama**, berisi *source* yaitu bahan atau sumber pembelajaran yang disediakan oleh dosen dan menjadi bahan ajar untuk aktivitas pembelajaran online yang dilaksanakan, berupa *file*, halaman web, animasi, dan video yang disediakan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. **Kedua** *activity* yaitu aktivitas atau kegiatan yang disediakan oleh dosen untuk mendukung materi ajar digital yang telah disampaikan, kegiatan yang disediakan dosen berupa forum diskusi, chatting, upload tugas, memberikan tanggapan teks online secara langsung.



Gambar3.4 Deskripsi mata kuliah dalam e-learning



Gambar 3.5 Contoh salah satu source yaitu bahan ajar digital

Dengan pembelajaran menggunakan *e-learning* ini mahasiswa dapat melakukan aktivitas pembelajaran sebagai berikut:

1. Mengakses materi kuliah (membaca saja atau dapat juga download)
2. Mengerjakan tugas (langsung=teks online, atau bisa juga tidak langsung dengan cara *upload* tugas)
3. Membaca penugasan
4. Dialog antara dosen dengan mahasiswa
5. Dialog antara mahasiswa dengan sumber belajar
6. Dialog antara mahasiswa dengan mahasiswa
7. Mahasiswa dapat mengakses materi kuliah lain dari internet untuk menjawab diskusi di forum atau tugas yang diberikan dosen secara online.

Dari uraian dan gambar *screenshot* halaman situs *e-learning* di atas, tergambar bahwa dengan *e-learning* mahasiswa dan dosen dapat melakukan aktivitas pembelajaran secara lebih menarik, terbuka, dan fleksibel, sesuai dengan gaya dan waktu belajar yang diinginkan mahasiswa. Aspek-aspek pembelajaran yang dilaksanakan pada pengajaran konvensional tetap dapat dilaksanakan. Oleh karena itu jika aplikasi pembelajaran ini dapat dilaksanakan secara lebih kreatif dan matang, baik proses dan maupun kontennya, maka akan memberikan efek yang lebih positif pada proses pembelajaran.

BAB IV

HASIL EKSPERIMEN DALAM PEMBELAJARAN

A. Penguasaan Konsep

Sebagaimana telah diurai sebelumnya diketahui bahwa *e-learning* memiliki banyak sekali kelebihan yang sangat membantu mahasiswa dalam meningkatkan kualitas hasil belajar. Seperti fleksibilitas waktu belajar, kemandirian dalam belajar, gaya belajar yang sesuai dengan gaya belajar yang diinginkan mahasiswa.

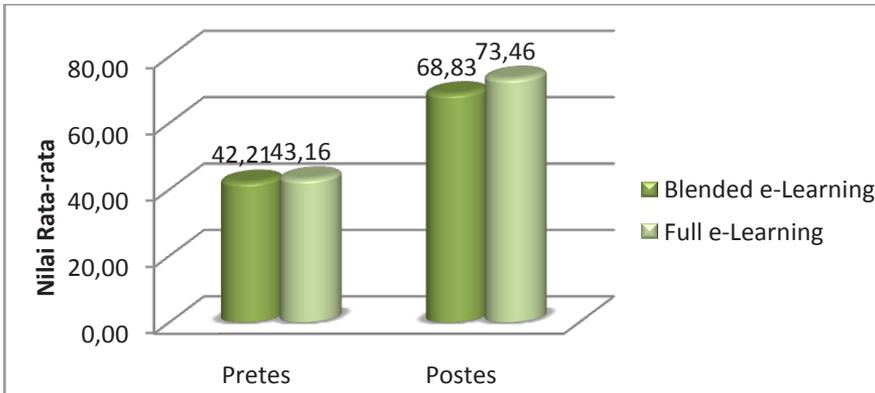
Dari penelitian yang dilakukan di *Wilfrid Laurier University* (1998) Canada dalam Sujono (1999) diketahui bahwa mahasiswa yang menggunakan web dalam pembelajaran terbukti dua kali lebih cepat belajarnya dibanding kelas klasikal, 80% mahasiswa tersebut berprestasi baik dan amat baik, serta 66% dari mereka tidak memerlukan bahan cetak. Schweizer (1999) dan Nelson (2001) dalam Asman (2002) mengatakan bahwa pembelajaran konsep-konsep akan lebih bermakna jika disesuaikan dengan gaya belajar mahasiswa (*student oriented*). Dengan memanfaatkan pembelajaran *e-learning* untuk setiap mahasiswa dapat belajar secara lebih mandiri, dari proses yang seperti itu diharapkan akan mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih bermakna dan hasil belajar yang lebih baik. Pengaruh pembelajaran *e-learning* bagi

penguatan pemahaman konsep ini terlihat dari eksperimen yang dilakukan kepada 90 mahasiswa STAIN Juraisiwo Metro, diketahui 65,71% mahasiswa merasa sangat terbantu, terbantu 27,14% dalam meningkatkan hasil belajar, dan hanya 7,14% yang merasa sama saja.

Disamping itu *e-learning* juga dapat meningkatkan kadar interaksi dalam belajar, Wulf dan Bates mengatakan bahwa *e-learning* dapat meningkatkan kadar interaksi, antara peserta didik dengan dosen atau pengajarnya. Masih terkait hal tersebut Motchnig dan Holzinger mengatakan interaksi sosial (diskusi) merupakan hal penting dalam memperoleh pengetahuan dalam lingkungan belajar.

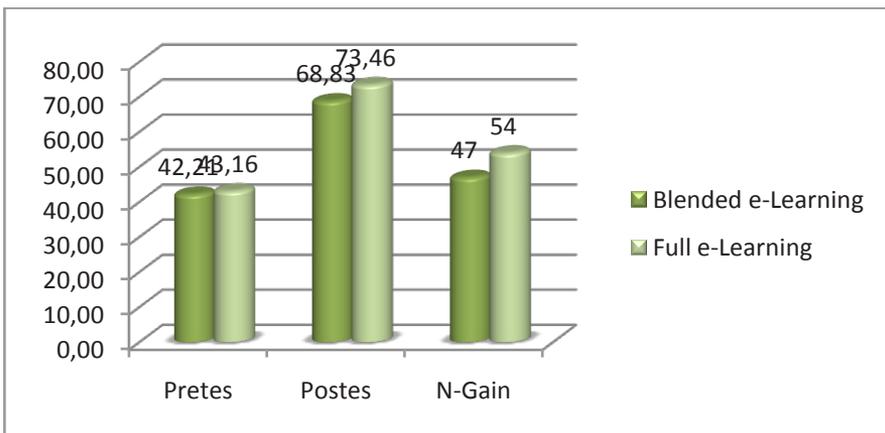
Media yang interaktif selain meningkatkan motivasi, juga membantu mahasiswa memiliki keterampilan metakognitif untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan. Unsur interaktif yang terdapat dalam media, dapat menarik perhatian mahasiswa pada visualisasi gejala yang ditampilkan, dengan demikian konstruk pengetahuan mahasiswa juga akan menjadi lebih aktif. Dari eksperimen yang dilakukan, ditemukan data bahwa 64,29% mahasiswa mengaku sangat termotivasi oleh proses pembelajaran *e-learning* yang dilaksanakan. Dengan demikian, sangat terasa dampak psikologis dari pembelajaran *e-learning* ini dalam memberikan efek positif terhadap hasil belajar mahasiswa menyangkut interes, motivasi dan metakognisi.

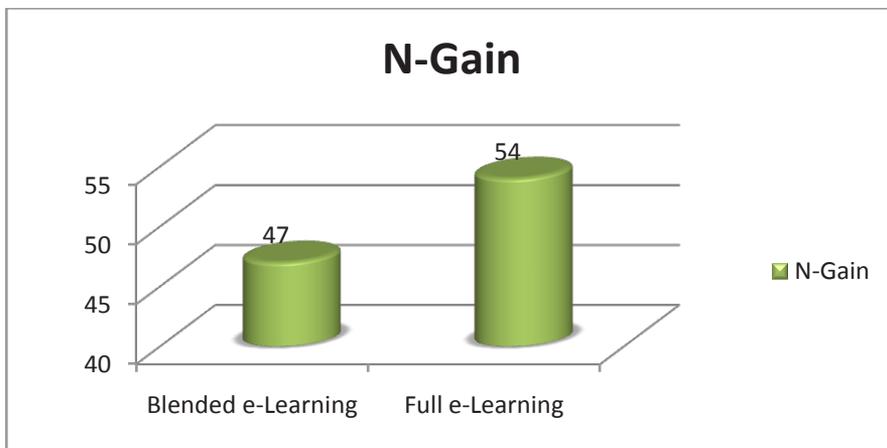
Namun, terlihat perbedaan penguasaan konsep mahasiswa antara masing-masing kelas yaitu kelas *blended* dan *full e-learning* setelah pembelajaran berakhir, sebagaimana tergambar dalam grafik di bawah ini, yang membandingkan nilai rata-rata saat *pretest* dan *posttest*.



Rata-rata pretes kelas *full e-learning* terlihat lebih tinggi dibandingkan dengan kelas *blended e-learning*. Akan tetapi perbedaan itu tampak tidak jauh berbeda selisihnya antara kedua kelas tersebut. Dari perolehan tersebut di atas terlihat bahwa rata-rata skor dari hasil pretes pada kedua kelas tersebut tidak jauh berbeda.

Perbedaan penguasaan konsep mahasiswa antara masing-masing kelas yaitu kelas *blended* dan *full e-learning* setelah pembelajaran berakhir terlihat pada perbandingan rata-rata pretes dalam dua grafik berikut ini :





Hal lain seperti aspek dinamisasi *e-learning* baik dari sisi proses maupun kontennya, juga mempermudah mahasiswa dalam menyempurnakan informasi bahan belajar yang diperoleh dengan informasi yang terkini (*up-to-date*). Peningkatan ini terjadi, karena dengan bantuan *e-learning* konsep-konsep materi yang dipelajari dapat diulangi sesuai dengan keinginan pembelajar, kapanpun mereka mau tanpa tergantung dengan waktu kuliah.

Di samping beberapa hal di atas, peningkatan penguasaan konsep tersebut sangat mungkin dipengaruhi oleh media komputer yang digunakan. Sebagaimana dijelaskan pada bagian sebelumnya, bahwa pembelajaran *e-learning* sesungguhnya juga merupakan pembelajaran berbasis komputer *Computer Bases Intruction (CBI)*, karena di dalam *e-learning* komputer menjadi salah satu infrastruktur utama di samping koneksi internet selama proses pembelajaran berlangsung. Jika merujuk pada klasifikasi tipe CBI yang dinyatakan Smaldino, *e-learning* masuk dalam tipe *Computer-Assisted Instruction (CAI)*. Dalam tipe ini mahasiswa berinteraksi langsung dengan komputer yang menyediakan program materi atau media instruksional sekaligus mengendalikannya sendiri. Oleh karena itu di samping karena dipengaruhi oleh kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh *e-learning*, sangat mungkin peningkatan

penguasaan konsep tersebut dipengaruhi secara tidak langsung oleh kelebihan-kelebihan komputer yang digunakan sebagai media utama dalam pembelajaran *e-learning*.

Masih terkait dengan komputer sebagai media pembelajaran, Womble menegaskan bahwa pembelajaran dengan menggunakan komputer akan memberikan efek positif karena dapat menarik mahasiswa lebih bergairah sehingga dapat memotivasi mahasiswa untuk belajar. Menurut Heinich terdapat beberapa kelebihan komputer sebagai media di dalam pembelajaran, yaitu: komputer memfasilitasi mahasiswa untuk mengulang jika diperlukan, dalam pengulangan tersebut mahasiswa bebas mengembangkan kreativitasnya. Mahasiswa dapat dibantu untuk memperoleh umpan balik dengan segera. Komputer menciptakan iklim belajar yang efektif bagi mahasiswa yang lambat (*slow learner*), tetapi juga memacu efektivitas belajar bagi mahasiswa yang lebih cepat (*fast learner*). Dengan komputer pemberian umpan balik (*feed back*) dan penguatan (*reinforcement*) terhadap hasil belajar dapat dengan mudah diperoleh oleh mahasiswa. Pemberian saran pada mahasiswa untuk melakukan kegiatan tertentu dapat dirancang. Dengan komputer, informasi dan pengetahuan dengan tingkat realisme yang tinggi dapat disampaikan karena kemampuannya mengintegrasikan warna, musik, animasi, dan gambar.

Karakteristik *e-learning* dengan basis konten multimedia juga memberikan efek yang positif bagi mahasiswa, yaitu membuat mahasiswa lebih tertarik, menimbulkan perasaan senang dan tidak bosan, hal ini sangat baik untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, sehingga diharapkan dapat lebih meningkatkan perhatian mahasiswa. Pengaruh konten berbasis multimedia komputer dalam pembelajaran dalam *e-learning* ini ditemukan sebagian besar mahasiswa (57,14%) mengatakan bahwa materi yang

disajikan dalam *e-learning*, memperjelas mahasiswa dalam memahami konsep.

Temuan di atas, sejalan dengan pernyataan bahwa media komputer memiliki kelebihan dapat memberikan informasi yang dibutuhkan dari masing-masing mahasiswa yang berbeda. Artinya, walaupun masing-masing mahasiswa memiliki bermacam-macam motif yang berbeda dari tiap individu, pembelajaran *e-learning* dengan interkoneksi yang dimilikinya dapat memberikan informasi yang sesuai dengan kebutuhan yang mereka butuhkan.

B. Respon Mahasiswa terhadap Penggunaan *e-Learning* dalam Pembelajaran

Secara umum persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan *e-learning* ini sangat positif. Dari sisi manfaat yang bisa dirasakan dalam pembelajaran, sebagian besar mahasiswa 65,71% dari 90 mahasiswa yang dilibatkan dalam eksperimen *e-learning* dan *blended learning*, mengungkapkan sangat terbantu dengan fasilitas ada di *e-learning* untuk meningkatkan hasil belajar mereka, ada harapan dari mereka yaitu sebesar 77,14% sangat setuju pembelajaran dengan *e-learning* ini diterapkan juga untuk materi pembelajaran yang lain.

Penjelasan dosen dan penggunaan materi kuliah yang bersifat statis dirasakan oleh mahasiswa kurang cukup untuk mendukung upaya mahasiswa memahami materi Ulumul Qur'an. Karena itu dengan *e-learning* materi ajar yang diberikan sangat dinamis sehingga disamping menarik perhatian, juga sangat membantu mahasiswa dalam memahami konsep yang diberikan, dari data ditemukan 57,14% sangat terbantu, 35,71% terbantu, dengan materi-materi yang tersedia di *e-learning*.

Selanjutnya ditemukan juga, melalui penerapan *e-learning* mahasiswa merasa lebih termotivasi (64,29%) untuk melakukan aktivitas belajar. Hal ini disebabkan oleh menariknya sajian *e-learning* yang tampil dinamis dan interaktif sehingga dapat memberi penjelasan atas perubahan-perubahan suatu keadaan baik gejala atau informasi sehingga membantu mahasiswa lebih memahami konsep bersangkutan.

Pengaruh ketertarikan mahasiswa terhadap *e-learning* tersebut menjadi faktor pendukung bagi pencapaian hasil belajar mereka. Dari data ditemukan 87,14% dari mahasiswa rata-rata lebih dari sekali per minggu telah mengakses situs *e-learning*. Meski ada sebagian mahasiswa (7,14%) yang merasa *e-learning* tidak ada pengaruhnya dalam meningkatkan hasil belajar mereka. Tanggapan mahasiswa ini menggambarkan bahwa secara psikologis tampak ada kecenderungan efek positif dari pembelajaran dengan *e-learning* ini terhadap hasil belajar mahasiswa yang menyangkut interes, motivasi dan metakognisi.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *e-learning* dalam pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh mahasiswa dan mampu meningkatkan penguasaan konsep mahasiswa. Sehingga tujuan pembelajaran dan proses pembelajarannya menjadi lebih bermakna. Dengan pembelajaran bermakna, maka mahasiswa akan mencapai hasil belajar yang lebih maksimal atau lebih baik dari sebelumnya.

C. Keunggulan dan Kelemahan *e-Learning*

Dari hasil pengamatan dan penerapan langsung, konsep pembelajaran *e-learning* di samping memiliki beberapa kelebihan yang bermanfaat untuk meningkatkan proses pembelajaran, juga tetap ditemukan beberapa kelemahan yang muncul di lapangan ketika model pembelajaran ini diimplementasikan.

Kelebihan yang terdapat konsep pembelajaran *e-learning* ini di antaranya: 1) tersedianya fasilitas *e-moderating* dimana dosen dan mahasiswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas *e-learning* seperti chat dan forum diskusi secara regular atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan dengan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu; 2) dosen dan mahasiswa dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet, sehingga keduanya bisa saling menilai sampai berapa jauh bahan ajar dipelajari; 3) mahasiswa dapat belajar atau *me-review* bahan ajar setiap saat dan di mana saja kalau diperlukan mengingat bahan ajar tersimpan di komputer; 4) bila mahasiswa memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dapat melakukan akses di internet secara lebih mudah; 5) dosen maupun mahasiswa dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak, sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas; 6) berubahnya peran mahasiswa dari yang biasanya pasif menjadi aktif; 7) bahan ajar lebih bersifat dinamis, dengan basis multimedia sehingga lebih menarik dan sangat membantu mahasiswa memahami materi yang disajikan; 8) pembelajaran yang dilaksanakan dapat mengakomodasi kebutuhan dan gaya belajar yang berbeda pada masing-masing mahasiswa sehingga meningkatkan efektifitas belajar.

Walaupun demikian penggunaan *e-learning* dalam pembelajaran juga tidak terlepas dari berbagai kekurangan, diantaranya: 1) pembelajaran *e-learning* mereduksi interaksi langsung antara mahasiswa dengan dosen, terlebih bila dosen akan mengimplementasikan konsep *e-learning* ini secara murni atau penuh, padahal dalam beberapa hal interaksi langsung dalam proses pendidikan tetap diperlukan; 2) pembelajaran *e-learning* untuk konten berbasis multimedia, membutuhkan kapasitas *bandwith* yang cukup besar, jika tidak proses pembelajaran tidak akan berlangsung

maksimal, khususnya media yang berbasis audio dan video; 3) proses pembelajaran *e-learning* menuntut dosen menguasai teknik dasar pembuatan media ajar berbasis multimedia, jika tidak bahan ajar yang disajikan akan bersifat statis dan kurang menarik, pembelajaran ini menuntut kesediaan dosen untuk belajar lebih lanjut agar bisa memproduksi bahan ajar yang lebih dinamis dengan basis multimedia; 4) mahasiswa yang tidak memiliki disiplin yang tinggicenderung akan gagal dalam pembelajaran ini, karena media yang digunakan adalah internet, maka sangat mungkin hal ini akan membuat mahasiswa justru kurang fokus pada bahan ajar yang disajikan, melainkan justru mengakses situs-situs yang tidak ada hubungannya dengan konsep pembelajaran yang telah disajikan.

D. Karakteristik *e-Learning* dalam Pembelajaran

Sebagaimana telah dijelaskan, bahwa apliaski *e-learning* yang dimaksudkan dalam Buku ini adalah aplikasi *Learning Management System* (LMS) STAIN Jurai Siwo Metro, yaitu sebuah *Learning Management System*(LMS) yang digunakan untuk membuat sebuah proses pembelajaran *e-learning* yang bisa dilakukan secara online, *powerfull* dan fleksibel. Kelebihan aplikasi ini disamping bisa mengelola sebuah proses belajar berlangsung, juga mampu mengelola materi pembelajaran.

Aplikasi *Learning Management System* (LMS) ini telah dipublis setiap mahasiswa yang akan menggunakan aplikasi ini harus terdaftar dan memiliki *username* dan *password* yang diperoleh dari dosen atau admin yang mengelola situs *e-learning* ini.

Pembelajaran dengan *e-learning* ini mahasiswa dapat melakukan aktivitas pembelajaran sebagai berikut:

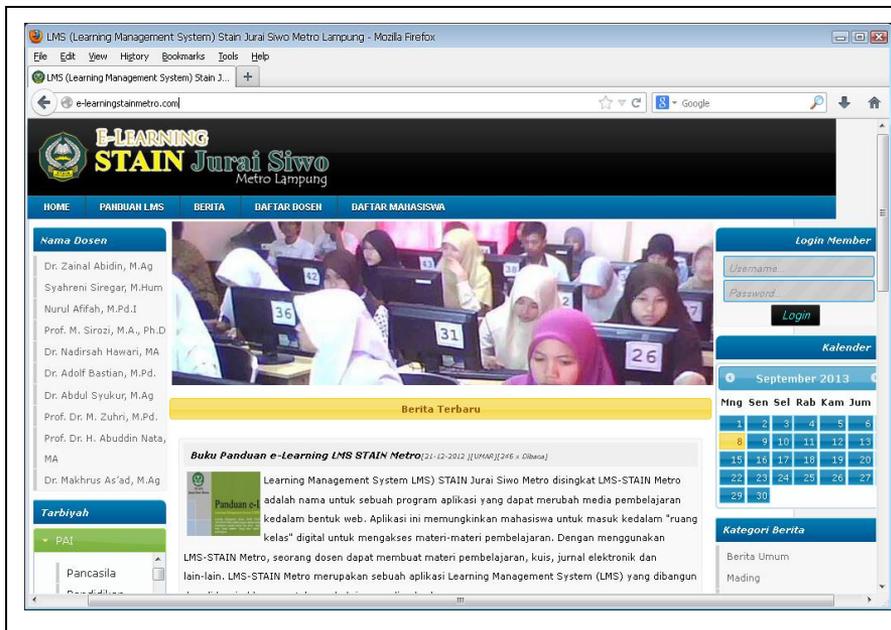
1. Mengakses materi kuliah (membaca saja atau dapat juga download)

2. Mengerjakan tugas (langsung=teks online, atau bisa juga tidak langsung dengan cara *upload* tugas)
3. Membaca penugasan
4. Dialog antara dosen dengan mahasiswa
5. Dialog antara mahasiswa dengan sumber belajar
6. Dialog antara mahasiswa dengan mahasiswa
7. Mahasiswa dapat mengakses materi kuliah lain dari internet untuk menjawab diskusi di forum atau tugas yang diberikan dosen secara online.

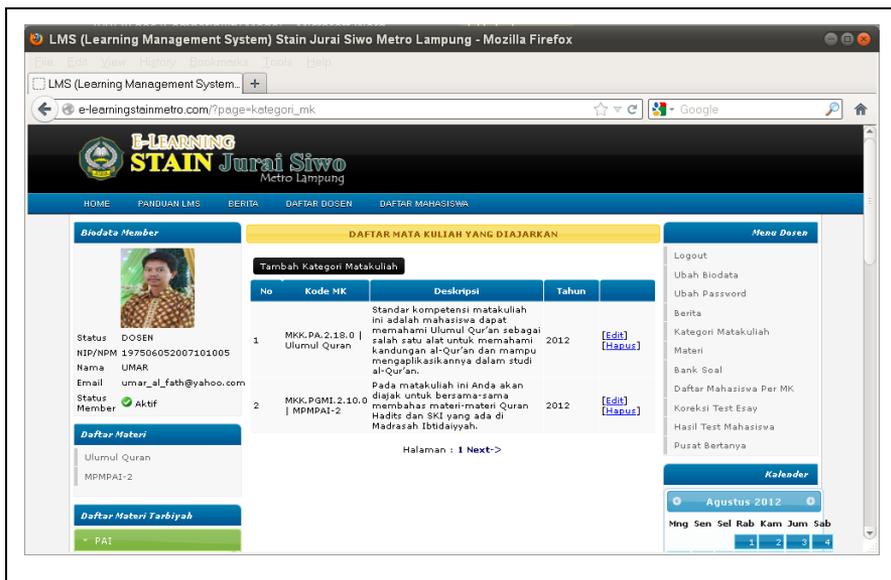
Dari uraian di atas, tergambar bahwa dengan *e-learning* mahasiswa dan dosen dapat melakukan aktivitas pembelajaran secara lebih menarik, terbuka, dan fleksibel, sesuai dengan gaya dan waktu belajar yang diinginkan mahasiswa. Aspek-aspek pembelajaran yang dilaksanakan pada pengajaran konvensional tetap dapat dilaksanakan. Oleh karena itu jika aplikasi pembelajaran ini dapat dilaksanakan secara lebih kreatif dan matang, baik proses dan maupun kontennya, maka akan memberikan efek yang lebih positif pada proses pembelajaran.

Aplikasi *Learning Management System* (LMS) ini telah dipublikasi ke jaringan internet dengan alamat URL <http://e-learningstainmetro.com>. Setiap dosen dan mahasiswa yang akan menggunakan aplikasi ini harus terdaftar dan memiliki *username* dan *password* yang diperoleh dari admin pengelola situs *e-learning* ini.

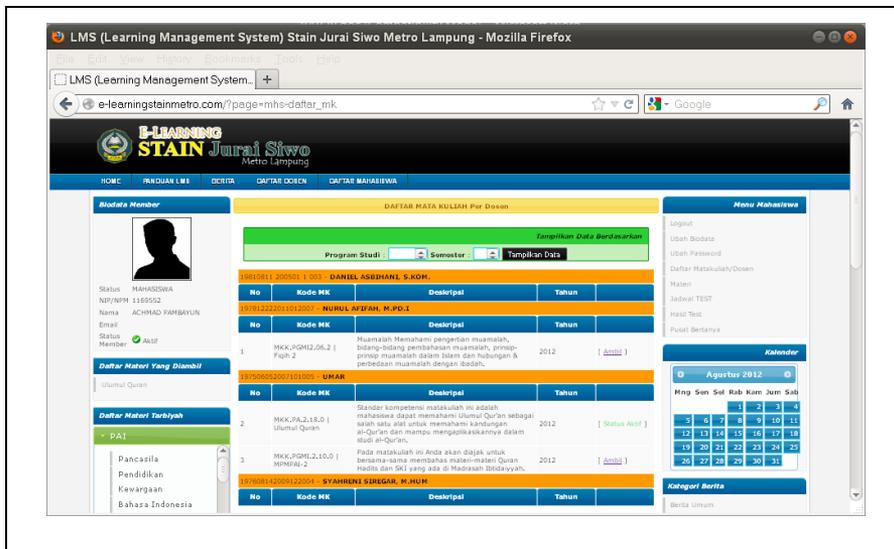
LMS-STAIN tersebut masih terus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dosen dan mahasiswa sebagai pengguna utama program aplikasi *e-learning* tersebut. Berikut ini beberapa *screenshot* aplikasi *Learning Management System* (LMS) STAIN Jurai Siwo Metro, sebagai gambaran sistem pelaksanaan pembelajaran dengan *e-learning*, baik *full e-learning* maupun *blended e-learning*.



Halaman depan situs *e-learning* <http://e-learningstainmetro.com>



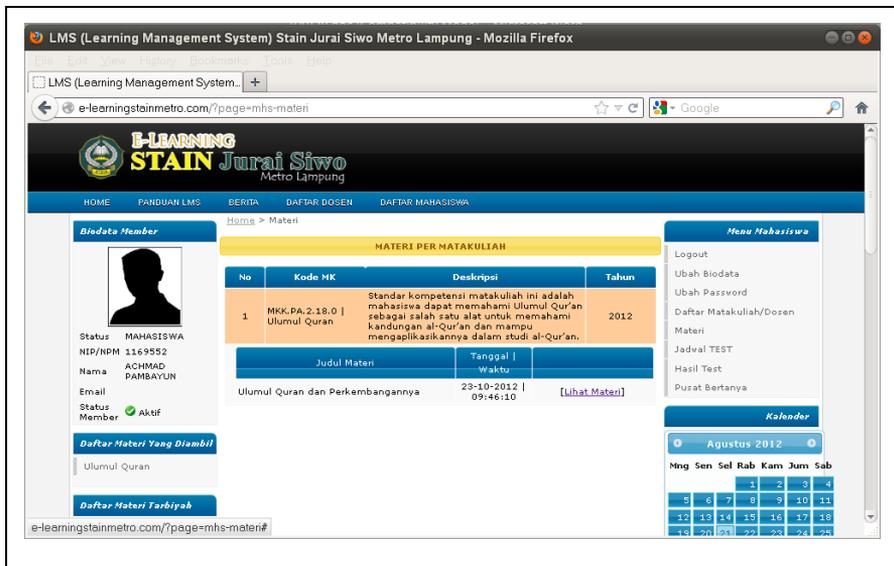
Halaman dalam (dosen) situs *e-learning*



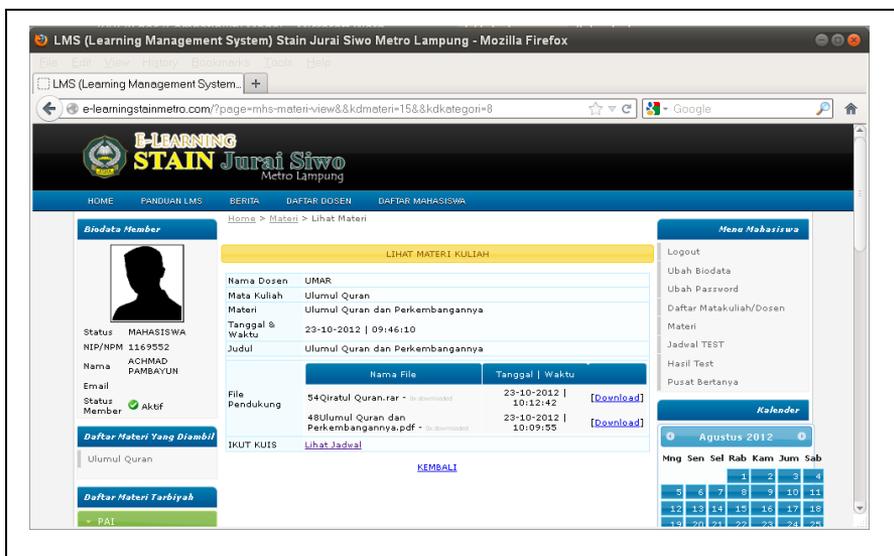
Halaman dalam (mahasiswa) situs *e-learning*

Sebagaimana terlihat pada gambar di atas, tampilan tersebut adalah halaman bagian dalam situs *e-learning* ketika mahasiswa melakukan LOGIN sebagai mahasiswa dalam system *e-learning* ini.

Secara garis besar isi dari system *e-learning* ini terdiri dari: **Pertama**, berisi *source* yaitu bahan atau sumber pembelajaran yang disediakan oleh dosen dan menjadi bahan ajar untuk aktivitas pembelajaran online yang dilaksanakan, berupa *file*, halaman web, animasi, dan video yang disediakan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. **Kedua**, *activity* yaitu aktivitas atau kegiatan yang disediakan oleh dosen untuk mendukung materi ajar digital yang telah disampaikan, kegiatan yang disediakan dosen berupa forum diskusi, chatting, upload tugas, memberikan tanggapan teks online secara langsung.



Deskripsi mata kuliah Ulumul Qur'an dalam e-learning



Contoh salah satu source yaitu bahan ajar digital

Dengan pembelajaran menggunakan e-learning ini mahasiswa dapat melakukan aktivitas pembelajaran sebagai berikut:

1. Mengakses materi kuliah (membaca saja atau dapat juga download)
2. Mengerjakan tugas (langsung=teks online, atau bisa juga tidak langsung dengan cara *upload* tugas)
3. Membaca penugasan
4. Dialog antara dosen dengan mahasiswa
5. Dialog antara mahasiswa dengan sumber belajar
6. Dialog antara mahasiswa dengan mahasiswa
7. Mahasiswa dapat mengakses materi kuliah lain dari internet untuk menjawab diskusi di forum atau tugas yang diberikan dosen secara online.

Dari uraian dan gambar *screenshoot* halaman situs *e-learning* di atas, tergambar bahwa dengan *e-learning* mahasiswa dan dosen dapat melakukan aktivitas pembelajaran secara lebih menarik, terbuka, dan fleksibel, sesuai dengan gaya dan waktu belajar yang diinginkan mahasiswa. Aspek-aspek pembelajaran yang dilaksanakan pada pengajaran konvensional tetap dapat dilaksanakan. Oleh karena itu jika aplikasi pembelajaran ini dapat dilaksanakan secara lebih kreatif dan matang, baik proses dan maupun kontennya, maka akan memberikan efek yang lebih positif pada proses pembelajaran.

BAB V

APLIKASI E-LEARNING DALAM PEMBELAJARAN

A. Pendahuluan

Sebagai contoh system aplikasi pembelajaran *e-learning* secara *online* digunakan *Learning Management System* (LMS) STAIN Jurai Siwo Metro. Secara umum LMS merupakan sistem untuk mengelola catatan pelatihan dan pendidikan, perangkat lunaknya untuk mendistribusikan program melalui internet dengan fitur untuk kolaborasi secara *online*. Dalam pelatihan korporasi, LMS biasanya digunakan untuk mengotomatisasi pencatatan dan pendaftaran karyawan. Dimensi untuk belajar sistem manajemen meliputi *Students self-service* (misalnya, registrasi mandiri yang dipimpin instruktur pelatihan), pelatihan alur kerja (misalnya, pemberitahuan pengguna, persetujuan manajer, daftar tunggu manajemen), penyediaan pembelajaran *online* (misalnya, pelatihan berbasis komputer, membaca & memahami), penilaian *online*, manajemen pendidikan profesional berkelanjutan (CPE), pembelajaran *kolaboratif* (misalnya, berbagi aplikasi, diskusi), dan pelatihan manajemen sumber daya (misalnya, instruktur, fasilitas, peralatan). LMS juga digunakan oleh regulasi industri (misalnya jasa keuangan dan biopharma) untuk pelatihan kepatuhan. Mereka juga

digunakan oleh institusi pendidikan untuk meningkatkan dan mendukung program pengajaran di kelas dan menawarkan kursus untuk populasi yang lebih besar yaitu seluruh dunia. Beberapa penyedia LMS termasuk sistem manajemen kinerja meliputi penilaian karyawan, manajemen kompetensi, analisis keterampilan, perencanaan suksesi, dan penilaian *multi-rater* (misalnya, review 360 derajat). Teknik modern sekarang menggunakan pembelajaran berbasis kompetensi untuk menemukan kesenjangan belajar dan panduan materi seleksi pelatihan.

Karakteristik LMS meliputi persyaratan pendidikan, administrasi, dan penyebaran. Untuk pembelajaran perusahaan (*corporate learning*), misalnya dapat berbagi banyak karakteristik dengan *Virtual Learning Environment* (VLE), atau lingkungan belajar virtual, yang digunakan oleh institusi pendidikan, masing-masing LMS memenuhi kebutuhan yang unik. Lingkungan belajar virtual (VLE) yang digunakan oleh universitas dan perguruan tinggi memungkinkan instruktur untuk mengelola program mereka dan bertukar informasi dengan mahasiswa untuk kuliah yang dalam kebanyakan kasus akan berlangsung beberapa minggu dan akan bertemu beberapa kali selama berminggu-minggu.

Learning Management System (LMS) STAIN Jurai Siwo Metro disingkat LMS-STAIN Metro adalah nama untuk sebuah program aplikasi yang dapat merubah media pembelajaran kedalam bentuk web. Aplikasi ini memungkinkan mahasiswa untuk masuk kedalam "ruang kelas" digital untuk mengakses materi-materi pembelajaran. Dengan menggunakan LMS-STAIN Metro, seorang dosen dapat membuat materi pembelajaran, kuis, jurnal elektronik dan lain-lain. LMS-STAIN Metro merupakan sebuah aplikasi *Learning Management System* (LMS) yang dibangun dan didesain khusus untuk pembelajaran online berbasis web di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Jurai Siwo Metro Lampung.

B. Lapisan User (*Privilege*)

LMS-STAIN Metro sementara baru menyediakan 3 lapisan user (*privilege*) untuk mengurangi tingkat keterlibatan administrator sehingga administrator tidak terlalu sibuk mengerjakan seluruh tugas di situs tersebut, tentu saja dengan tetap mempertahankan tingkat keamanan situs. Untuk lebih jelasnya berikut dijelaskan secara singkat 3 lapisan user tersebut:

1. Administrator

Seorang administrator bertugas mengatur situs secara umum. Misalnya mengatur tampilan situs, menu apa saja yang terdapat pada situs, mengatur user *privilege*, membuat dan menghapus berita, Input data dosen dan mahasiswa, dan lain sebagainya. Semua yang dapat ditampilkan pada user yang lain juga dapat dilihat dan diolah oleh administrator.

2. Dosen (*Teacher*)

Seorang dosen (*teacher*) dapat melakukan apapun terhadap perkuliahan yang diajarkannya, seperti mengganti aktivitas yang terdapat pada perkuliahan tersebut, menambahkan dan mengurangi materi kuliah, memberi nilai kepada mahasiswa yang telah melakukan ujian atau tes, mengeluarkan mahasiswa yang telah tergabung dalam perkuliahan tersebut, dan lain-lain.

3. Mahasiswa (*Student*)

Mahasiswa (*student*) merupakan user yang belajar pada suatu perkuliahan. Sebelum dapat mengikuti aktifitas pada suatu perkuliahan, seorang mahasiswa (*student*) harus mendaftar terlebih dahulu. Mahasiswa dapat mengakses seluruh materi yang telah disajikan oleh dosen pada halamannya, mengikuti ujian baik mid

semester maupun semester, jika dosen telah mengaktifkan jadwal ujian tersebut. Selanjutnya dosen yang mengajar pada perkuliahan tersebut akan memberikan grade (nilai) terhadap pencapaian mahasiswa tersebut.

Walaupun jumlah lapisan user pada aplikasi LMS-STAIN Metro ini baru 3 lapisan yaitu Administrator, Dosen dan Mahasiswa. Namun aplikasi ini dapat dikembangkan sesuai kebutuhan lembaga. Artinya jumlah User dan konten dalam aplikasi ini dapat saja ditambah sesuai dengan kebutuhan, karena aplikasi ini dibangun dengan memiliki fleksibilitas yang tinggi.

Pedoman penggunaan LMS ini secara terperinci pada setiap lapisan user dapat diikuti langkah demi langkah pada sub berikutnya. Terdiri dari Pedoman untuk Administrator, Pedoman untuk Dosen (*teacher*) dan Pedoman untuk Mahasiswa (*student*).

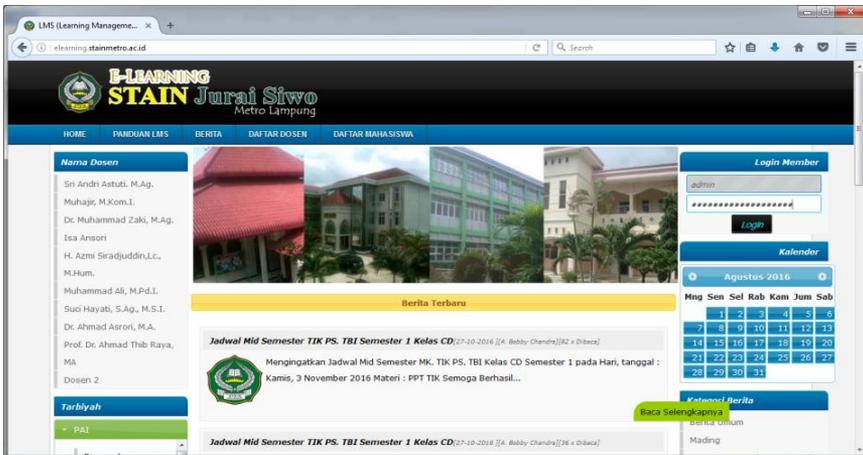
C. Pedoman untuk Administrator

LMS-STAIN Metro adalah program aplikasi berbasis web, maka untuk memulai menggunakannya harus membuka *web browser*. Web browser yang dapat digunakan di antaranya adalah Mozilla Firefox, Internet Explorer, Google Chrome, Opera dan lain-lain. Pada Panduan ini menggunakan web browser Mozilla Firefox.



Gambar 5.1

Klik pada icon Mozilla Firefox yang berada di taskbar, bila icon berada di desktop silahkan klik 2 kali. Kemudian ketikkan alamat <http://elearning.stainmetro.ac.id> lalu tekan Enter, bila berhasil akan tampil seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 5.2

Adminstrator login pada aplikasi LMS dengan username dan password admin-nya.

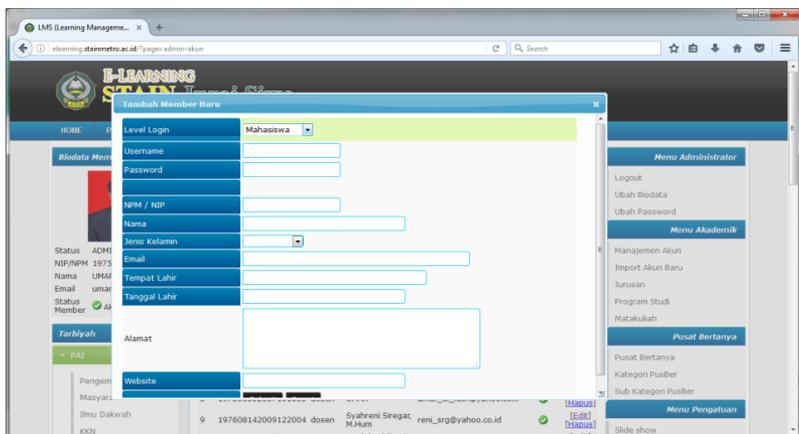
Setelah berhasil login pada bagian kiri atas akan tampil identitas dan status admin dan pada bagian kanan terdapat daftar menu admin lihat pada Gambar 5.3. Berfungsi untuk berbagai konfigurasi dalam aturan proses pembelajaran secara online. Lebih rinci akan dijelaskan dengan tampilan gambar dan penjelasannya.



Gambar 5.3

1. Manajemen Akun

Pada panduan ini akan dimulai dari menu Manajemen Akun, dapat dilihat pada gambar berikut:

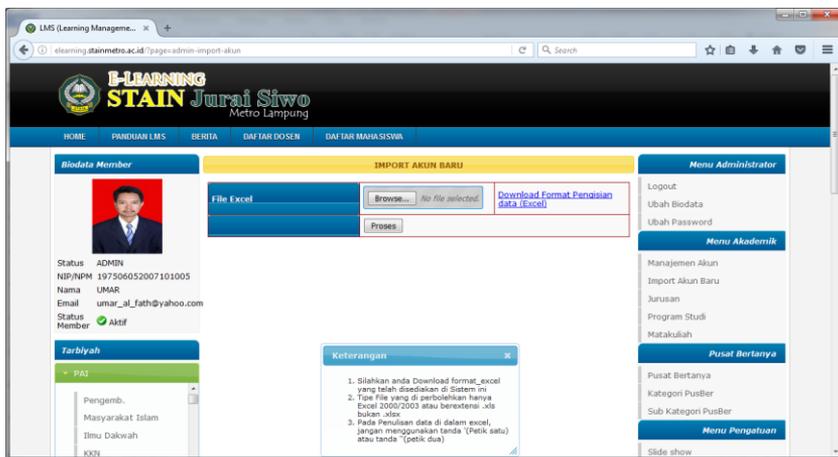


Gambar 5.4

Pada gambar di atas adalah form input akun secara manual untuk semua level pada LMS ini, yaitu Admin, Dosen dan Mahasiswa. Menentukannya pilih pada tombol Level Login, dilanjutkan dengan melengkapi identitas lainnya.

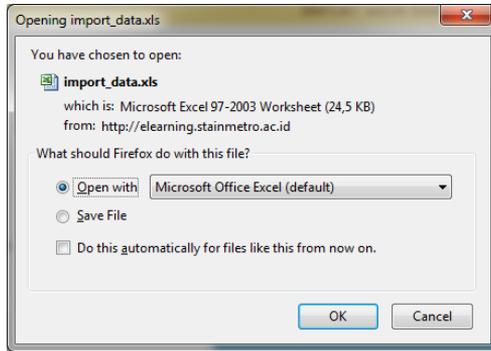
2. Import Akun Baru

Selain input akun secara manual tersedia juga cara input akun dengan metode import secara kolektif, yaitu melalui menu Import Akun Baru seperti pada gambar berikut.



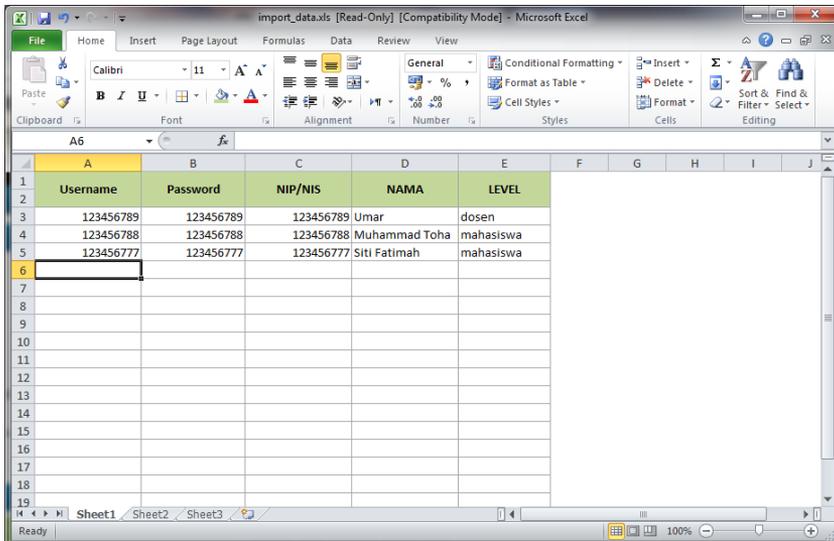
Gambar 5.5

Metode ini memungkinkan Admin memasukkan data secara kolektif termasuk Jurai multi user. File data yang akan diimport dikemas sebelumnya dalam file excel, format file excel dapat didownload dari halaman ini. Dengan cara klik pada link Download Format Pengisian, berikut contohnya.



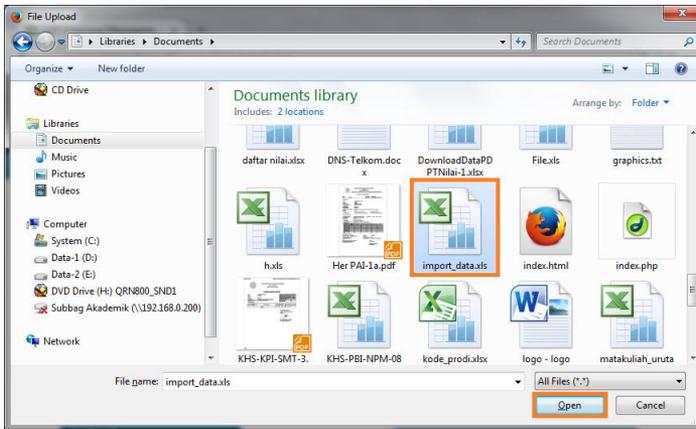
Gambar 5.6

Pilih Open with akan terbuka dalam Microsoft excel lalu lengkapi Form Excel tersebut, kemudian simpan pada folder yang telah ditentukan untuk mempermudah pencarian pada proses import nantinya. Berikut contoh format excel hasil download.



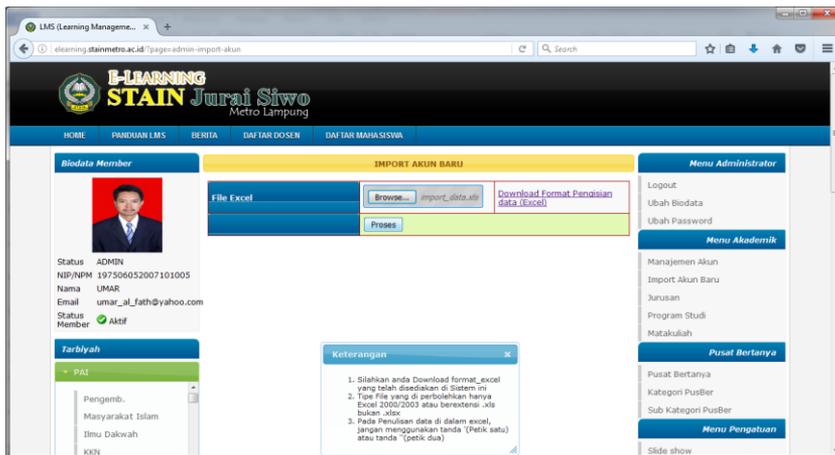
Gambar 5.7

Kemudian lakukan proses import dari menu Browse... pilih file yang tadi disimpan klik 2 kali atau pilih Open, dapat dilihat pada tampilan gambar 5.8 berikut.



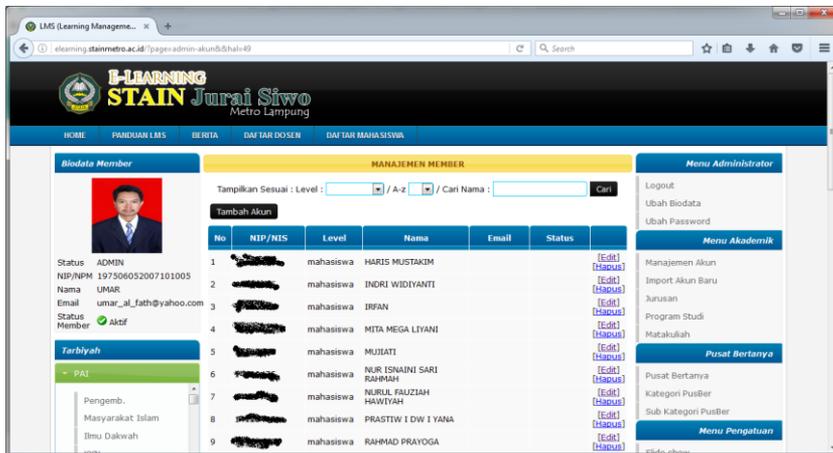
Gambar 5.8

Untuk memulai proses import data (lihat gambar 5.9) klik tombol Proses. Tunggu beberapa saat sampai ada informasi proses import sukses atau berhasil.



Gambar 5.9

Berikut (gambar 5.10) contoh hasil dari proses import akun dengan metode Import akun secara kolektif. Langkah ini dibuat untuk mempermudah administrator dalam mengelola akun.

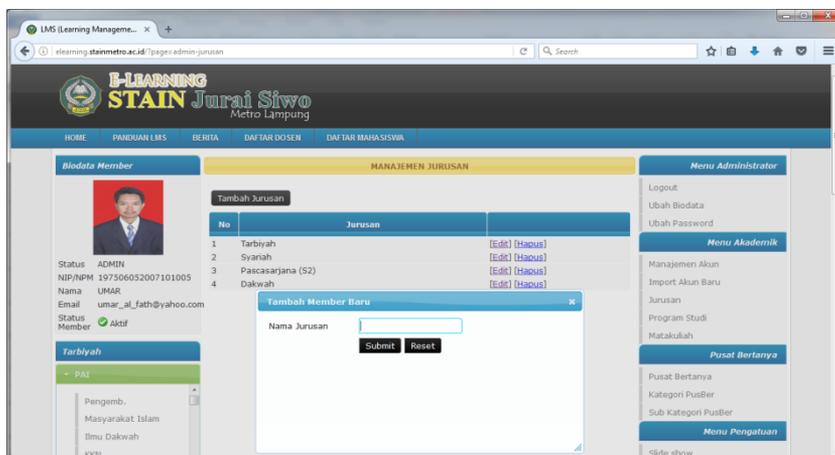


Gambar 5.10

Pada halaman manajemen akun juga dilengkapi dengan menu edit dan hapus pada setiap akunnya, digunakan untuk melakukan perbaikan data personal akun yang belum lengkap atau masih terdapat kesalahan data dan menghapus akun yang ternyata tidak sesuai, salah atau sudah tidak aktif lagi.

3. Konfigurasi Jurusan

Menu berikutnya adalah Jurusan, digunakan untuk konfigurasi Jurusan yang ada di masing-masing Perguruan Tinggi, menambah jurusan dan mengeditnya bila kurang sesuai.

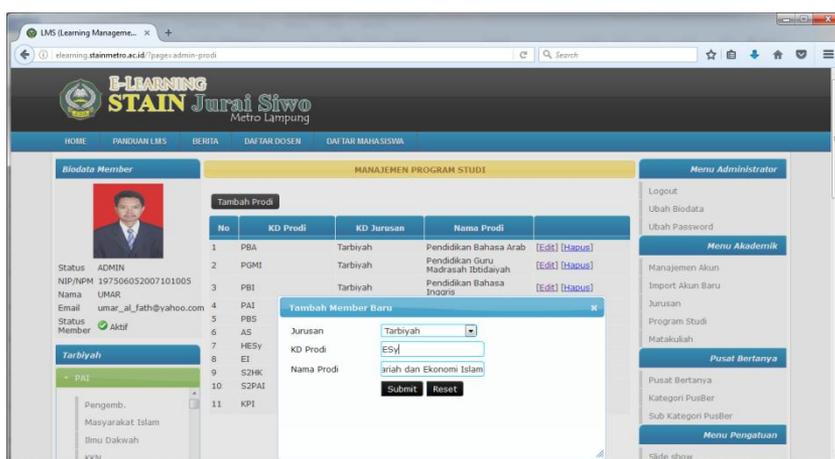


Gambar 5.11

Klik menu Tambah Jurusan, akan tampil seperti gambar di atas. Input Nama Jurusan yang akan ditambahkan lalu Submit.

4. Konfigurasi Program Studi

Berikutnya menu Program Studi, untuk konfigurasi program studi pada masing-masing jurusan.

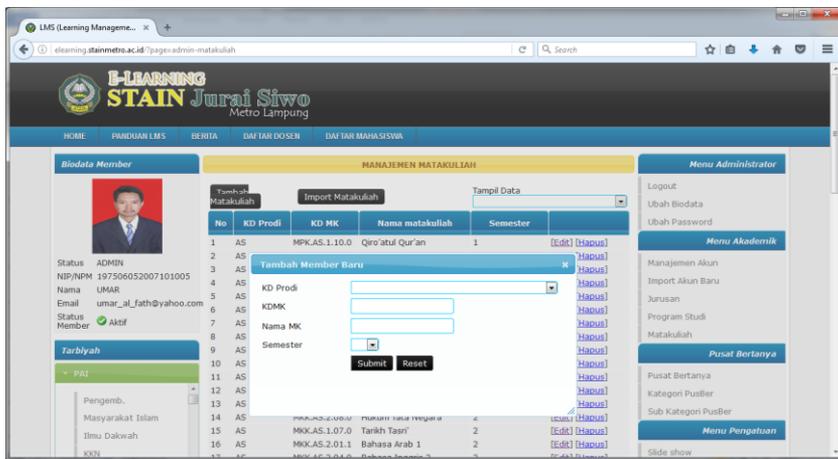


Gambar 5.12

Pada halaman Program Studi ini memungkinkan Administrator mengatur kode Program Studi dan Nama Program Studi serta menentukan bagian dari Jurusan yang mana Program Studi tersebut. Bagaimana cara konfigurasinya dapat dilihat dari gambar 5.12 di atas.

5. Konfigurasi Matakuliah

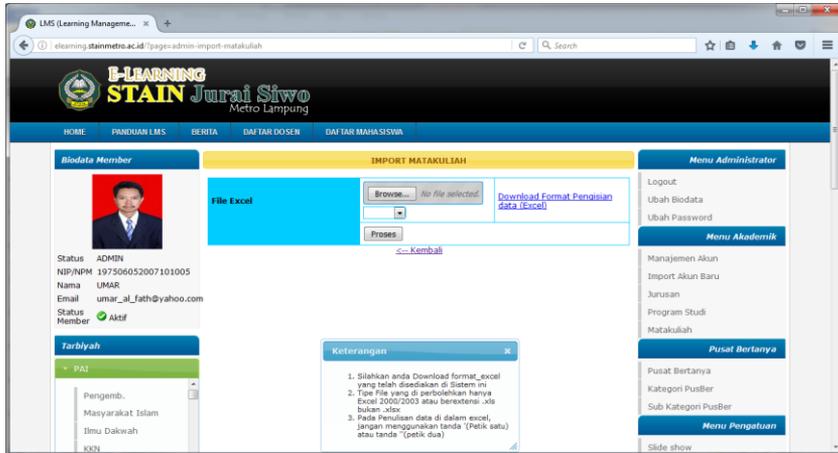
Langkah berikutnya adalah Input Matakuliah. Matakuliah dapat diinput secara manual dan dapat pula dilakukan dengan cara import menggunakan format file Microsoft excel.



Gambar 5.13

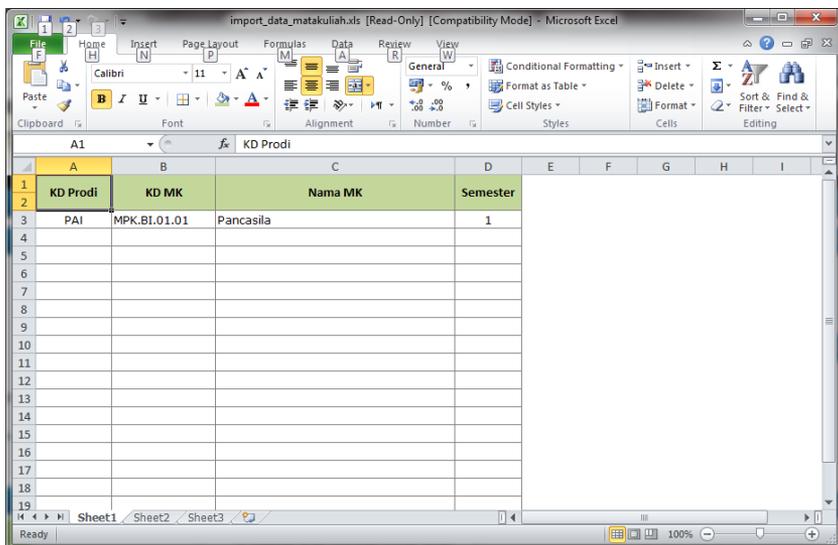
Contoh pada gambar 5.13 di atas proses input Matakuliah menggunakan metode manual input satu per satu. Dari menu Tambah Matakuliah kemudian sesuaikan Program Studinya, inputkan kode Matakuliah dan Nama Matakuliah serta tentukan semesternya.

Berikut ini menggunakan metode import secara kolektif menggunakan format file Microsoft excel.



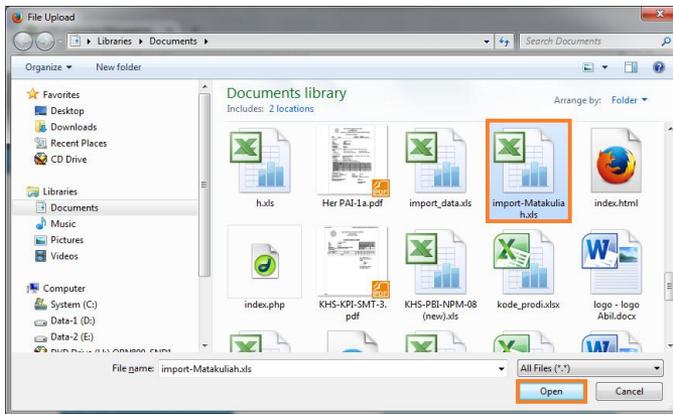
Gambar 5.14

Pada tampilan gambar 5.14 tersebut menggunakan metode import Matakuliah. Download format excel dan lengkapi data sesuai kolom yang disediakan lalu simpan. Lihat form excel berikut.



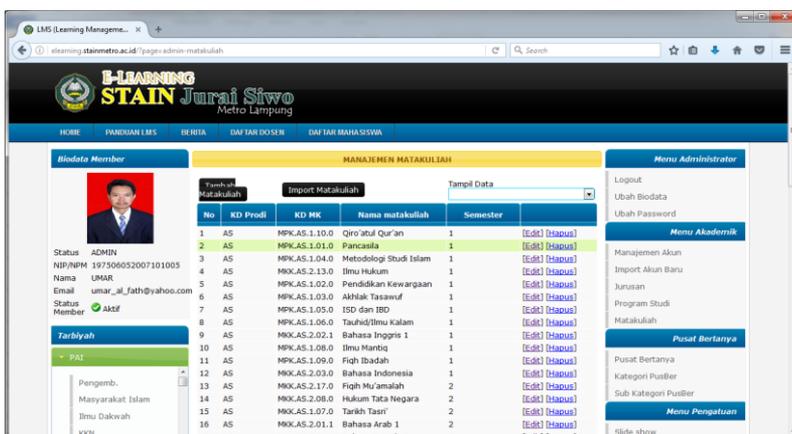
Gambar 5.15

Langkah berikutnya lakukan proses import, pada gambar 5.14 pilih tombol Browse... lalu arahkan atau cari file excel yang baru disimpan tadi, perhatikan gambar berikut.



Gambar 5.16

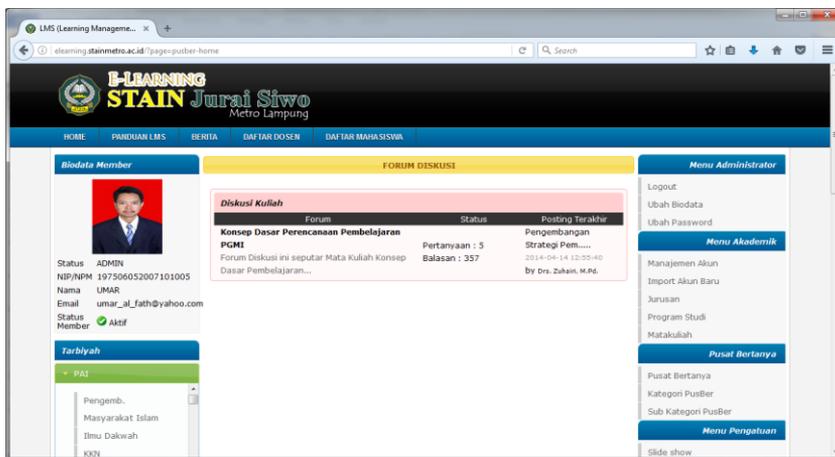
Setelah ditemukan klik 2 kali atau klik lalu pilih tombol Open, untuk memulai proses import masih pada gambar 5.14 pilih tombol Proses. Tunggu proses import data sedang berlangsung sampai ada informasi sukses. Data yang berhasil diimport akan masuk menjadi satu dengan data-data lain yang telah diimport sebelumnya, bila sudah ada data sebelumnya. Lihat gambar berikut.



Gambar 5.17

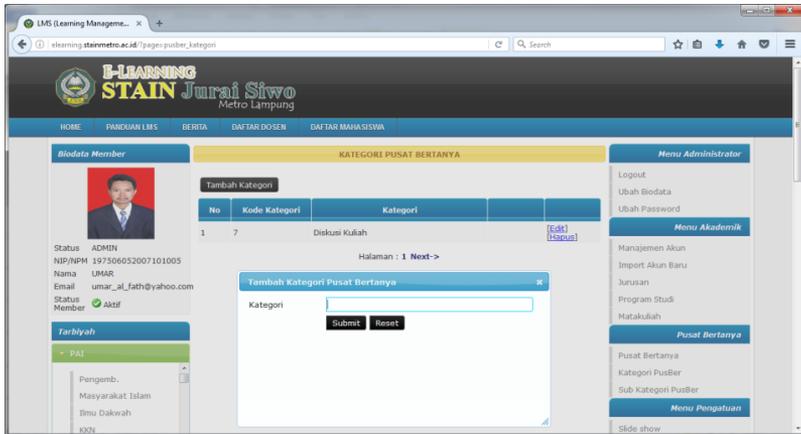
6. Konfigurasi Forum Diskusi

Pada Konfigurasi Forum Diskusi dilakukan untuk menentukan atau pengaturan tema diskusi terkait dengan Matakuliah yang sedang dilakukan proses pembelajaran secara online. Bila dosen menghendaki metode diskusi yang dilakukan secara online. Pengaturan forum diskusi juga dapat dilakukan pada halaman dosen. Perhatikan kategori/tema diskusi yang telah diaktifkan pada gambar berikut.



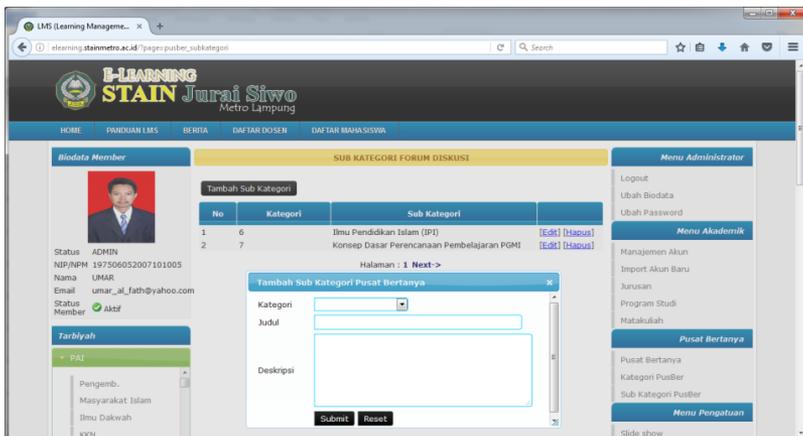
Gambar 5.18

Prosesnya adalah dengan cara klik tombol Tambah Kategori lalu input nama kategori kemudian klik Submit.



Gambar 5.19

Setelah dibuatkan Kategorinya kemudian tambahkan sub kategori untuk menentukan tema yang lebih spesifik. Pilih kategori kemudian input nama sub kategori dan deskripsi sub kategori tersebut, perhatikan gambar berikut.

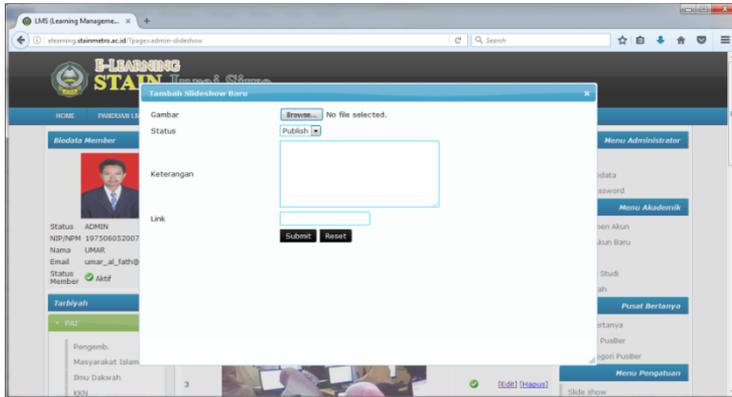


Gambar 5.20

7. Pengaturan Slide Show

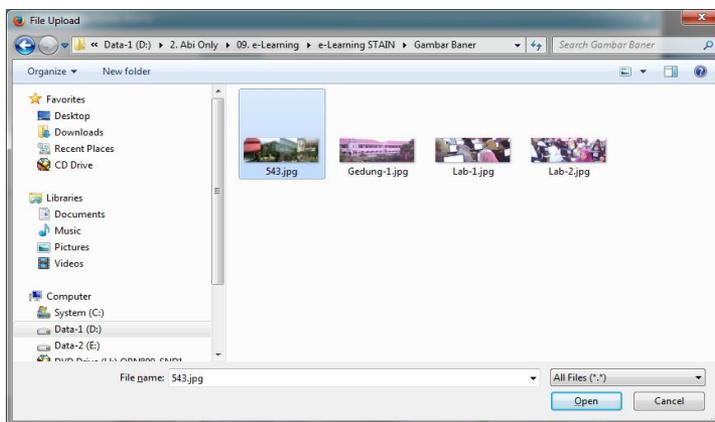
Slide Show adalah tampilan gambar pada halaman depan aplikasi ini yang tayang secara bergantian dengan durasi waktu per

slidennya telah ditentukan. Slide show berisi informasi baik berupa gambar foto-foto kegiatan atau banner kegiatan yang berhubungan dengan proses pembelajaran. Pada aplikasi e-learning ini tidak dibatasi jumlah, walaupun demikian harus disesuaikan dengan kebutuhan.



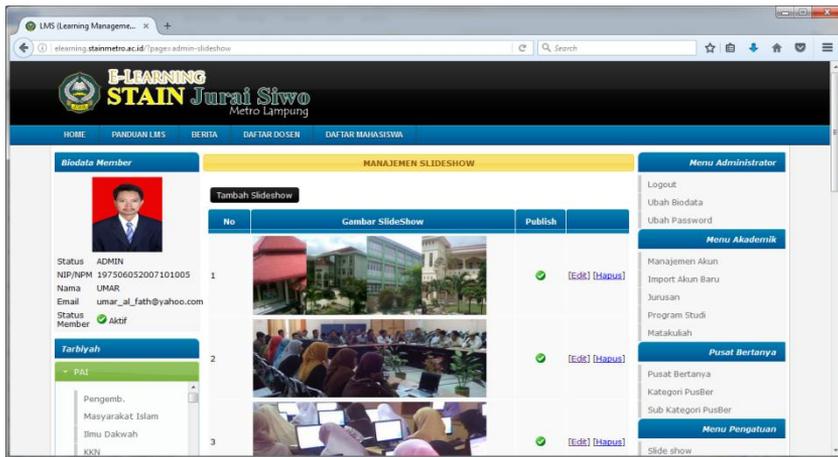
Gambar 5.21

Langkah menambahkan gambar slide bisa dilihat pada gambar 5.21, setelah gambar atau banner disiapkan sesuai dengan ukuran yang disyaratkan, lalu klik tombol Browse... kemudian pilih gambar yang telah disiapkan, contoh dapat dilihat pada gambar 5.22 berikut.



Gambar 5.22

Pilih gambar tersebut klik 2 kali tau pilih Open, tunggu proses upload sampai selesai sampai terlihat gambar yang diupload tadi masuk pada daftar gambar yang dijadikan slide. Perhatikan gambar berikut.



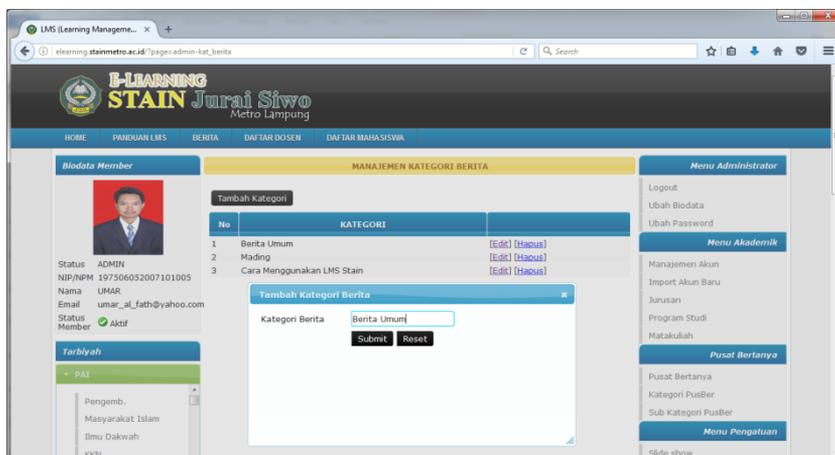
Gambar 5.23

Pada gambar 5.23 di atas terlihat beberapa gambar yang akan tampil secara bergantian pada halaman depan. Pada halaman tersebut juga terdapat menu Edit dan Hapus yang digunakan untuk memperbaiki slide yang salah upload dan menghapus slide yang sudah tidak layak tayang lagi.

8. Pengaturan Berita

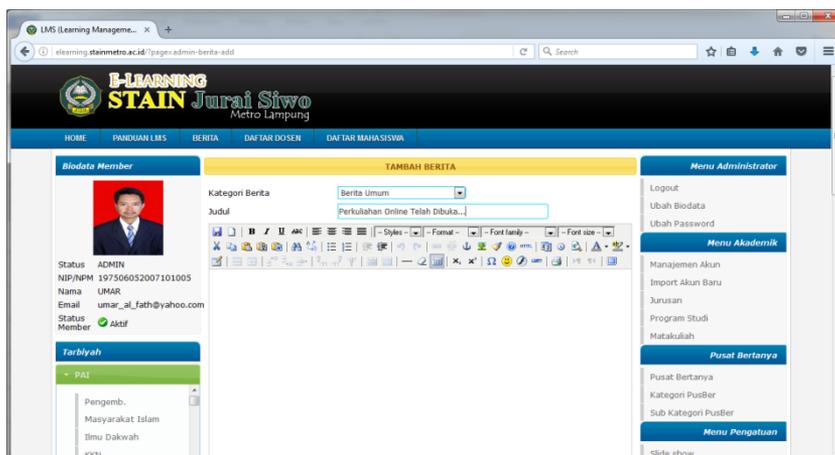
Menu Pengaturan Berita digunakan untuk menentukan kategori berita yang dibutuhkan dalam sistem tersebut. Jumlah kategori tidak dibatasi hanya saja disesuaikan dengan kebutuhan.

Langkah yang dapat dilakukan dengan cara klik tombol Tambah Kategori lalu ketik kategori yang akan dibuat kemudian tekan tombol Submit. Perhatikan gambar 5.24 berikut.



Gambar 5.24

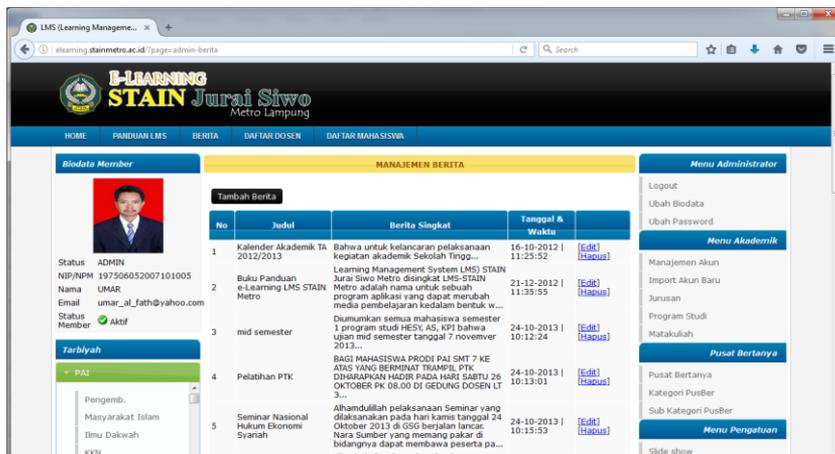
Untuk menambahkan berita/informasi baru dapat dilakukan dari menu Berita. Perhatikan gambar berikut.



Gambar 5.25

Pilih kategori berita yang akan dibuat, jenis kategori tersebut tampil sesuai dengan kategori yang telah diinput sebelumnya. Setelah kategori ditentukan berikutnya tentukan judul berita, judul berita sekaligus dapat digunakan untuk link menampilkan isi berita secara keseluruhan. Berita yang tampil pada halaman depan hanya tertulis ringkasannya saja, untuk menampilkan secara utuh dapat

dilakukan dengan klik judul berita tersebut dan tombol Baca Selengkapnya.

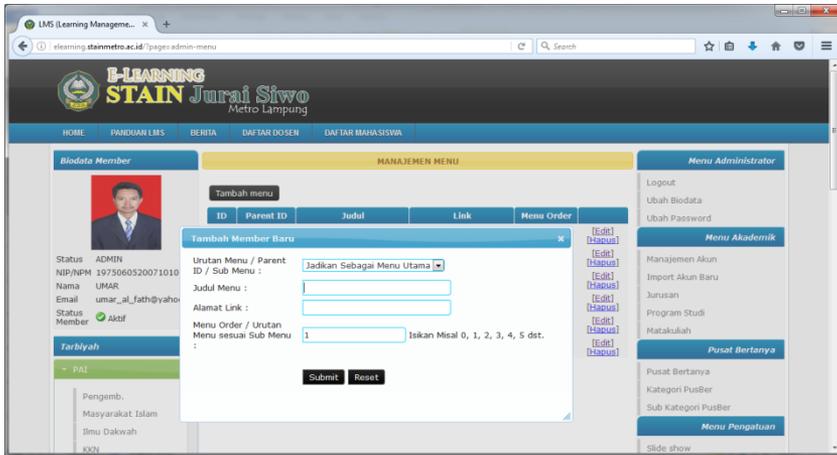


Gambar 5.26

Pada gambar 5.26 tersebut terlihat daftar judul berita yang telah dibuat sebelumnya. Pada setiap judul berita juga terdapat menu Edit dan Hapus digunakan untuk memperbaiki baik judul maupun konten yang belum sesuai, sedangkan menu Hapus digunakan untuk menghapus dari sistem berita yang sudah tidak digunakan lagi.

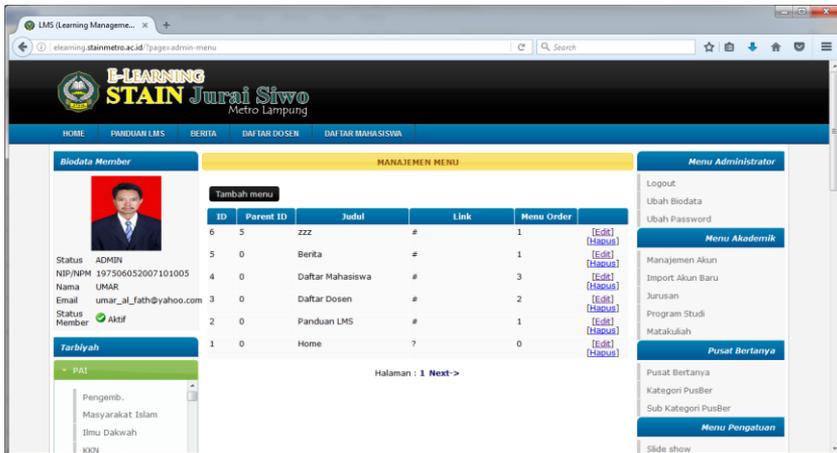
9. Pengaturan Menu

LMS-STAIN Metro didesain sedemikian rupa sehingga memungkinkan administrator dapat mengembangkan aplikasi tersebut. Contohnya pada pengaturan menu, melalui menu ini administrator dapat mengembangkan menu lain yang dibutuhkan sesuai perkembangan proses pembelajaran secara online.



Gambar 5.27

Pada gambar 5.27 terlihat bagaimana proses tambah dan edit menu dapat dilakukan. Dengan cara klik tombol Tambah Menu, kemudian pilih akan diposisikan di mana menu yang ditambahkan tersebut, lalu input nama menu alamat link, isi menu order sesuai panduan jika telah sesuai tekan Submit. Hasilnya dapat dilihat pada daftar menu seperti terlihat pada gambar 5.28 berikut.



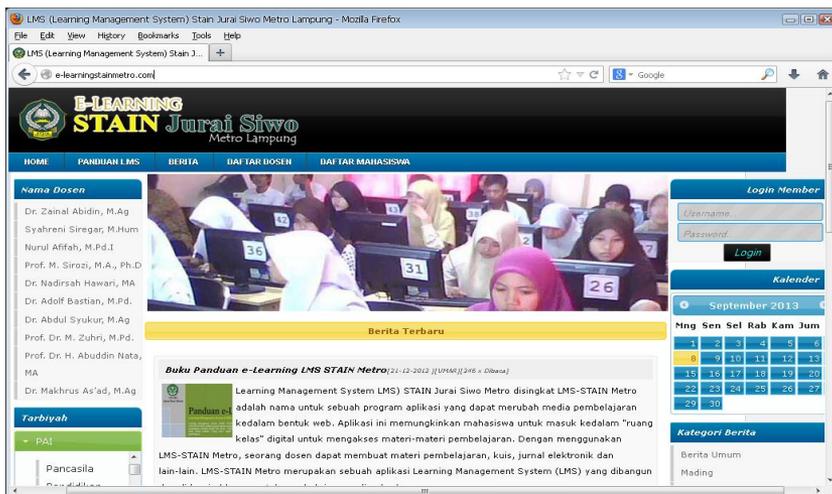
Gambar 5.28

Pada prakteknya bisa aja pengaturan menu ini dapat dilakukan di awal, sehingga menu yang dibuat tersebut dapat langsung diaktifkan.

Secara umum Pedoman Konfigurasi pada halaman administrator selesai sampai pada tahapan ini. Seluruh konfigurasi yang dilakukan oleh administrator akan berpengaruh pada halaman dosen dan halaman mahasiswa. Bagaimana panduan untuk halaman dosen dan mahasiswa? Silahkan anda lanjutkan pada sub berikutnya yaitu Panduan untuk Dosen (*Teacher*) dan Panduan untuk Mahasiswa (*Student*).

D. Pedoman untuk Dosen (*Teacher*)

Ketikkan alamat <http://elearning.stainmetro.ac.id> pada address web browser yang anda gunakan lalu tekan Enter, (seperti langkah awal pada bagian pedoman administrator).



Gambar 5.29

Langkah selanjutnya masukan **Username** dan **Password** dosen yang telah diberikan sebelumnya oleh administrator lalu Enter atau klik Login, seperti gambar berikut:



Gambar 5.30

Bila Sukses, ada informasi Anda sukses login, dan tampilan halaman berubah di bagian kanan terdapat **Menu Dosen** seperti gambar berikut:



Gambar 5.31

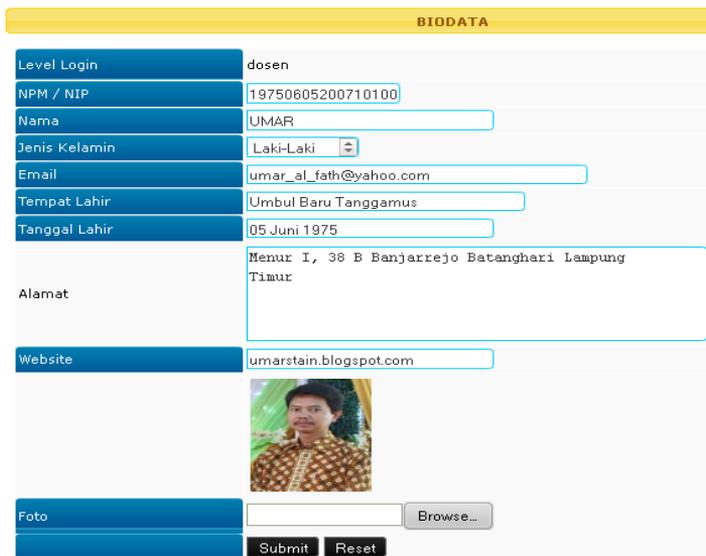
Penjelasan Fungsi Menu Dosen

1. Logout

Setiap selesai jangan lupa klik Logout untuk mengakhiri aktivitas e-learning.

2. Ubah Biodata

Menu ini memungkinkan Dosen untuk merubah atau melengkapi biodata. Termasuk situs atau blog pribadi dan menambahkan pas foto. Untuk mengakhirik tekan tombol **Submit**.



BIODATA	
Level Login	dosen
NPM / NIP	19750605200710100
Nama	UMAR
Jenis Kelamin	Laki-Laki
Email	umar_al_fath@yahoo.com
Tempat Lahir	Umbul Baru Tanggamus
Tanggal Lahir	05 Juni 1975
Alamat	Menur I, 38 B Banjarrejo Batanghari Lampung Timur
Website	umarstain.blogspot.com
Foto	 <input type="button" value="Browse..."/>
<input type="button" value="Submit"/> <input type="button" value="Reset"/>	

Gambar 5.32

3. Ubah Password

Password yang diberikan pada Dosen masih standar, untuk keamanan privasi disarankan setiap dosen dapat merubah Username dan Password masing-masing.

Gambar 5.33

4. Berita

Pada menu ini dosen dapat membuat berita/pengumuman berhubungan dengan perkuliahan masing-masing yang ditujukan pada mahasiswa yang memprogram mata kuliahnya.

Gambar 5.34

Klik tombol **Tambah Berita** maka tampil halaman berikut:

Gambar 5.35

Input teks berita/pengumuman pada halaman tersebut caranya seperti di halaman Ms Word, area teks tersebut juga support metode Copy-Paste. Untuk menampilkan gambar silahkan klik Browse.. dan cari file gambar yang ingin ditampilkan. Untuk mengakhiri klik tombol Submit.

5. Kategori Matakuliah

Sub menu kategori matakuliah adalah untuk memulai mengisi Matakuliah dan Sub Materi pada e-learning di halaman dosen. Pada gambar di bawah ini klik Tambah Kategori Matakuliah untuk memulainya.

DAFTAR MATA KULIAH YANG DIAJARKAN

Tambah Kategori Matakuliah

No	Kode MK	Deskripsi	Tahun	
1	MKK.PA.2.18.0 Ulumul Quran	Standar kompetensi matakuliah ini adalah mahasiswa dapat memahami Ulumul Qur'an sebagai salah satu alat untuk memahami kandungan al-Qur'an dan mampu mengaplikasikannya dalam studi al-Qur'an.	2012	[Edit] [Hapus]
2	MKK.PGMI.2.10.0 MPMPAI-2	Pada matakuliah ini Anda akan diajak untuk bersama-sama membahas materi-materi Quran Hadits dan SKI yang ada di Madrasah Ibtidaiyyah.	2012	[Edit] [Hapus]

Halaman : 1 [Next->](#)

Gambar 5.36

Kemudian akan tampil seperti pada gambar berikut:

The screenshot shows a web browser window with a form titled "Tambah Daftar Matakuliah yang di Ajarkan". The form contains three input fields: "Kode MK", "Deskripsi", and "Tahun". Below the "Tahun" field, there are two buttons: "Submit" and "Reset". The "Deskripsi" field is a large text area. The "Tahun" field has a small dropdown arrow next to it.

Gambar 5.37

Pilih kode matakuliah sesuai dengan matakuliah yang sedang diampu, Tulis deskripsi singkat matakuliah tersebut (boleh dikosongkan), pilih tahun sesuai dengan tahun mengajar saat ini. Untuk menyimpan dan mengakhiri menu ini klik Submit. Lakukan cara yang sama bila dosen mengajar lebih dari satu matakuliah.

6. Materi

Manu ini adalah untuk menentukan sub-sub materi pada matakuliah, boleh ditampilkan per sub materi atau dikelompokkan menjadi kumpulan materi per mid semester atau dapat juga per satu semester.

Tambah Materi

No	Kode MK	Deskripsi	Tahun
1	MKK.PA.2.18.0 Ulumul Quran	Standar kompetensi matakuliah ini adalah mahasiswa dapat memahami Ulumul Qur'an sebagai salah satu alat untuk memahami kandungan al-Qur'an dan mampu mengaplikasikannya dalam studi al-Qur'an.	2012
Judul Materi		Tanggal Waktu	Publish
Ulumul Quran dan Perkembangannya		23-10-2012 09:46:10	<input checked="" type="checkbox"/> [Edit] [Hapus]

Gambar 5.38

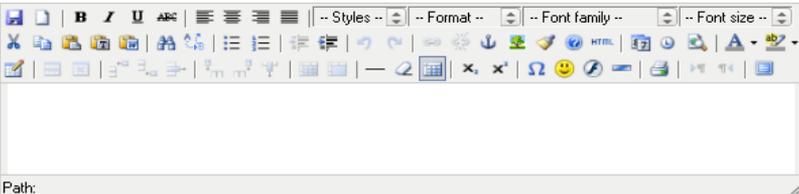
Untuk memulai menambahkan materi, klik tombol

Tambah Materi maka akan tampil seperti gambar di bawah ini:

TAMBAH MATERI

Kode Kategori:

Judul Materi:



Path:

Publish: Ya Tidak

Simpan **Reset**

Gambar 5.39

Pilih Kode Karegori (Matakuliah) dan tuliskan Judul Materi. Kemudian ketik atau copy-paste isi materi pada halaman materi tersebut lalu klik simpan. Atau dapat juga dengan cara cukup ketik deskripsi singkatnya saja materi tersebut, kemudian dilampirkan file materinya dalam bentuk dapat berupa Ms. Word, PowerPoint atau format .pdf.

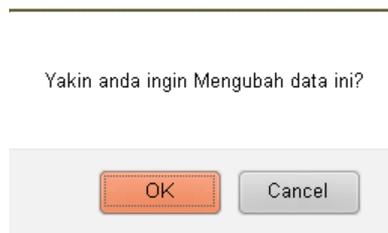
Untuk cara yang kedua, setelah mengetik deskripsi singkat materi, lalu klik Simpan. Kemudian klik kembali Materi pada menu dosen, maka akan tampil Materi dan Deskripsi singkatnya. Untuk melampirkan materi dalam bentuk file klik link edit, seperti pada gambar berikut:

Tambah Materi

No	Kode MK	Deskripsi	Tahun
1	MKK.PA.2.18.0 Ulumul Quran	Standar kompetensi matakuliah ini adalah mahasiswa dapat memahami Ulumul Qur'an sebagai salah satu alat untuk memahami kandungan al-Qur'an dan mampu mengaplikasikannya dalam studi al-Qur'an.	2012
Judul Materi		Tanggal Waktu	Publish
Ulumul Quran dan Perkembangannya 📄		23-10-2012 09:46:10	<input checked="" type="checkbox"/> [Edit] [Hapus]

Gambar 5.40

Akan tampil halaman seperti berikut, Jika muncul pertanyaan seperti di bawah ini klik OK.



Gambar 5.41

Di bawah halaman Tambah Materi ada fasilitas untuk Upload file seperti gambar di bawah ini:



Gambar 5.42

Klik tombol kemudian cari file materi yang akan di-upload, klik 2x pada file tersebut, kemudian klik Upload File, tunggu beberapa saat sistem sedang memproses, jika berhasil akan tampil seperti contoh gambar di atas.

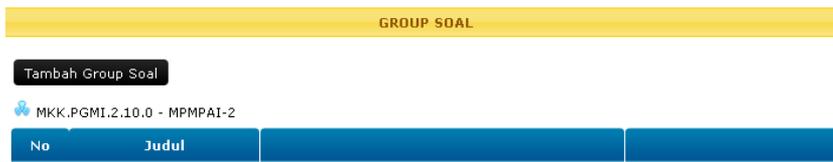
Contoh tersebut *Qiraatul Quran.rar* berarti tipe file arsip .rar yaitu kumpulan beberapa file yang dikemas dalam satu file. Dapat dalam bentuk .rar dapat pula berbentuk .zip tergantung jenis kemasannya saat dibuat, *Ulumul Quran dan Perkembangannya.pdf* menunjukkan jenis materi pada file tersebut adalah file dengan format .pdf. Bila hendak menambahkan file lain silahkan ulangi langkah tersebut.

7. Bank Soal

Bank soal adalah kumpulan soal ujian yang dibuat oleh dosen yang bersangkutan. Soal ujian dapat berbentuk Pilihan Ganda atau Esay. Semakin banyak soal yang diinput akan semakin bagus dalam variasi sajian random untuk mahasiswa.

Contoh bila dosen memiliki soal pilihan ganda sebanyak 200 soal, kemudian yang wajib dikerjakan oleh mahasiswa 25 soal saja, maka sistem akan menyajikannya kepada setiap mahasiswa berbeda-beda, karena diambil secara random dari jumlah soal yang 200 tersebut.

Cara tersebut bertujuan untuk meminimalisir kecurangan mahasiswa dalam mengerjakan soal ujian. Halaman input soal ujian seperti gambar berikut:



Gambar 5.43

Klik **Tambah Group Soal** untuk membuat Group Soal.

Gambar 5.44

Pilih Matakuliah yang akan diinput soal ujiannya, ketik Judul Group Soal misal Mid Semester, Deskripsi diisi dengan penjelasan Pelaksanaan Mid Semester (misal: waktu pelaksanaan, batasan materi yang harus dipelajari dll). Bila berhasil dapat dilihat seperti contoh gambar berikut:

No	Judul	
1	Mid Semester	Silahkan anda Pelajari Materi 1 s.d. 4 untuk Mengerjakan Soal Mid Semester ini. Jumlah 5 Soal Essay dengan lama waktu mengerjakan maksimal 90 menit. Bila Anda telah siap mengikuti Ujian silahkan lanjutkan. Semoga Sukses... [Lihat Soal] [Edit] [Hapus]

Gambar 5.45

Langkah selanjutnya, pada tampilan seperti contoh gambar diatas klik [Lihat Soal](#) untuk memulai, melihat, menambahkan atau memperbaiki soal ujian. Tampil gambar berikut:

KUIS Untuk Materi
 Mata Kuliah : **ULUMUL QURAN**
 Mid Semester Online

Jadwal Ujian
Daftar Soal

Tambah Jadwal Test

Judul Materi	Jumlah Soal		Tanggal		
	Jml	Status	Mulai	Selesai	Aktifkan Ujian

Gambar 5.46

Bila belum pernah input soal, langkah pertama buat terlebih dahulu jadwal ujian (setiap dapat dirubah), dengan menekan tombol Tambah Jadwal Test.

TAMBAH JADWAL TEST

<-- Kembali

Group Soal

Jenis Test

Tanggal Mulai Format : yyyy-mm-dd

Tanggal Selesai Format : yyyy-mm-dd

Waktu Pengerjaan Jam : Menit :

Status

Jumlah Soal

Soal Random? Ya Tidak

Gambar 5.47

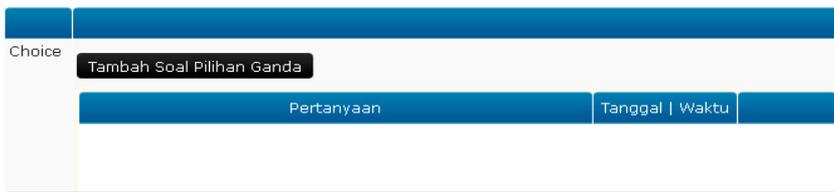
Pilih Group Soal sesuai dengan yang telah dibuat sebelumnya. Tentukan Jenis Tes/ujian Esay atau Pilihan Ganda, isi tanggal mulai dan selesai ujian, tentukan lama waktu mengerjakan misal 1 jam 30 menit. Pada Status biarkan saja terlebih dahulu Tidak Aktif, pada form Jumlah Soal tentukan jumlah yang akan dikerjakan oleh mahasiswa. Pada pilihan Soal Random? tentukan saja bila soal ingin diberikan pada masing-masing mahasiswa secara random pilih Ya, jika disajikan sesuai dengan nomor urut pilih Tidak. Klik Submit untuk mengakhiri, kemudian klik tombol .



Judul Materi	Jumlah Soal		Tanggal			[Edit] [Hapus]
	Jml	Status	Mulai	Selesai	Aktifkan Ujian	
Esay	5 dari 0	Belum Aktif	0000-00-00	0000-00-00	Belum Aktif	

Gambar 5.48

Pada gambar di atas belum ada soal yang telah diinput. Untuk memulainya klik Daftar Soal, akan tampil seperti gambar berikut:



Pertanyaan	Tanggal Waktu	

Gambar 5.49



Pertanyaan	Tanggal Waktu	

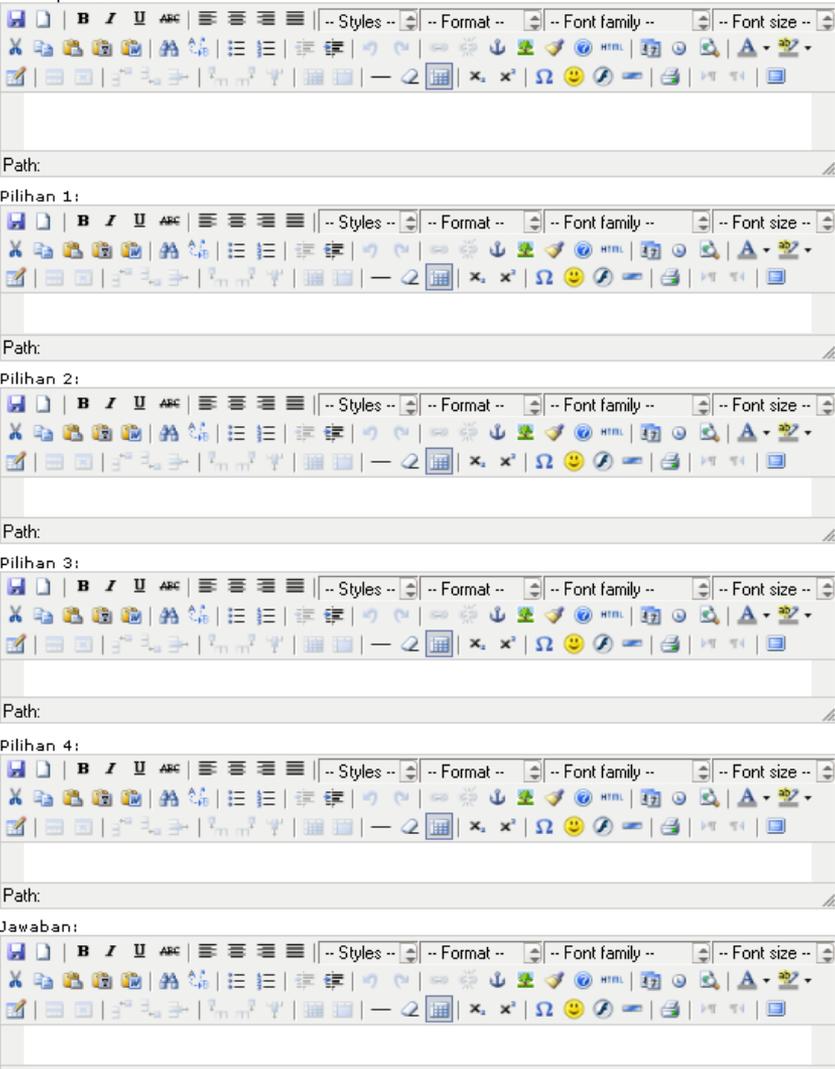
Gambar 5.50

Klik menu **Tambah Soal Pilihan Ganda** untuk membuat soal-soal dalam bentuk pilihan ganda dan menu **Tambah Soal Esay** untuk membuat soal esay. Tampilan halaman input soal pilihan ganda:

<-- Kembali

Mata Kuliah Ulumul Quran

Pertanyaan :



Path:

Pilihan 1:

Path:

Pilihan 2:

Path:

Pilihan 3:

Path:

Pilihan 4:

Path:

Jawaban:

Gambar 5.51

Tampilan halaman input soal essay:



Gambar 5.52

Klik tombol **Submit** setiap selesai input soal. Lakukan cara yang sama untuk membuat soal selanjutnya. Halaman input soal ini juga support metode copy-paste dari file lain misal microsoft word.

Contoh Bank Soal Essay:

The screenshot shows a table of essay questions. At the top left, there is a button labeled 'Tambah Soal Essay'. The table has three columns: 'Pertanyaan', 'Tanggal | Waktu', and a column with three icons (magnifying glass, pencil, and red circle with minus).

Pertanyaan	Tanggal Waktu	
Bagaimanakah Menurut Pendapat Anda Tentang Tujuan Dan Ruang Lingkup Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Dan SKI Di Madrasah Ibtidaiyyah, Apakah Sudah Sesuai? Jelaskan!	23-10-2012 03:05:03	  
Apa Yang Anda Ketahui Tentang Landasan Filosofis Dan Psikologis Dalam Pembelajaran Al-Quran Hadits Dan SKI Di Madrasah Ibtidaiyyah?	23-10-2012 03:06:21	  
Menurut Pendapat Anda Apa Yang Dimaksud Dengan Prinsip Relevansi Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Dan SKI Dengan Perkembangan Peserta Didik Di Madrasah Ibtidaiyyah?	23-10-2012 03:08:47	  
Jika Anda Seorang Guru Al-Quran Hadits Di Madrasah Ibtidaiyyah, Upaya Apa Yang Harus Anda Lakukan Dalam Mengembangkan Materi Al-Qur'an Hadits Agar Pembelajaran	23-10-2012 03:11:57	  

Gambar 5.53

Keterangan simbol editor:

-  : untuk melihat tampilan soal.
-  : untuk edit soal.
-  : untuk menghapus/delete soal.

8. Daftar mahasiswa Per MK (Mata Kuliah)

Menu ini untuk melihat jumlah dan identitas mahasiswa yang ikut memprogram mata kuliah, contoh gambar di bawah ini menunjukkan ada 96 mahasiswa yang ikut. Klik [Lihat Mahasiswa](#) untuk melihat nama-nama dan pas foto masing-masing mahasiswa.

DAFTAR MAHASISWA PER MATAKULIAH					
No	Kode MK	Deskripsi	Tahun	Jumlah MHS	
1	MKK.PGMI.2.10.0 MPMPAI-2	Pada matakuliah ini Anda akan diajak untuk bersama-sama membahas materi-materi Quran Hadits dan SKI yang ada di Madrasah Ibtidaiyyah.	2012	96	[Lihat Mahasiswa]

Halaman : 1 [Next->](#)

Gambar 5.54

Contoh Tampilan daftar mahasiswa

DAFTAR MAHASISWA PER MATAKULIAH					
No		NPM	Nama	Status	
1		1063935	Sri Purwaningsih	Aktif	 
2		1063105	Arjuna Tramarzhatama	Aktif	 
3		1063365	Hendrawan	Aktif	 
4		1063205	Devi Fatmawati	Aktif	 
5		1064025	Yulisma	Aktif	 
6		1064065	Zunia Adhawati	Aktif	 
7		1063535	Meilinda Anjarsari	Aktif	 
8		1064045	Yuneni Dwi Fitrianti	Aktif	 
9		1063235	Dini Lyfia Anggraini	Aktif	 
10		1063985	Tri Rahayu	Aktif	 
11		1063635	Nia Maulina Sari	Aktif	 
12		1063565	Mita Zulfiana	Aktif	 

Gambar 5.55

Contoh daftar nama-nama mahasiswa tersebut di atas, ada sebagian mahasiswa yang belum menambahkan pas foto pada

account-nya, yaitu yang tampil dengan pas foto hitam yang sama, pas foto tersebut adalah tampilan default dari sistem e-learning ini.

9. Koreksi Tes Esay

Menu ini adalah untuk mengoreksi hasil ujian/test esay, koreksi dan pemberian skor dilakukan secara online.

KOREKSI TEST ESAY PER MATEKULIAH			
MKK.PGMI.2.10.0 - MPMPAI-2			
No	Judul		
1	Mid Semester	Silahkan anda Pelajari Materi 1 s.d. 4 untuk Mengerjakan Soal Mid Semester ini. Jumlah 5 Soal Essay dengan lama waktu mengerjakan maksimal 90 menit. Bila Anda telah siap mengikuti Ujian silahkan lanjutkan. Semoga Sukses...	Koreksi Test MHS

Gambar 5.56

Klik [Koreksi Test MHS](#) untuk memulai mengoreksi hasil ujian/test.

1 - MPMPAI-2 / Mid Semester			
No	NPM	Nama	
1	1063025	Agus Sri Utami	Lihat Jawaban
2	1063055	Andi Septiawan	Lihat Jawaban
3	1063065	Angga Dion Anggoman	Lihat Jawaban
4	1063075	Anis Kholidah	Lihat Jawaban
5	1063085	Annisa Nurbaiti	Lihat Jawaban
6	1063105	Arjuna Tramarzhatama	Lihat Jawaban
7	1063115	Aurora Dany Manaha	Lihat Jawaban
8	1063125	Ayuni Noviani	Lihat Jawaban
9	1063155	Dahlia	Lihat Jawaban
10	1063185	Desi Ratna Sari	Lihat Jawaban
11	1063195	Desy Indah Pratiwi	Lihat Jawaban
12	1063205	Devi Fatmawati	Lihat Jawaban
13	1063225	Dian Anstran	Lihat Jawaban
14	1063235	Dini Lyfia Anggraini	Lihat Jawaban
15	1063245	Doni Umarsono	Lihat Jawaban
16	1063255	Eka Ariyadi Kurniawan	Lihat Jawaban
17	1063265	Eka Fitriani	Lihat Jawaban
18	1063275	Eka Handayani	Lihat Jawaban
19	1063285	Eka Putriani	Lihat Jawaban
20	1063295	Elma Wati	Lihat Jawaban
21	1063305	Etik Sri Rahayu	Lihat Jawaban
22	1063315	Eva Okta Via Sari	Lihat Jawaban
23	1063325	Fadhil Mujahidi	Lihat Jawaban
24	1063335	Ferdian Rahmawan	Lihat Jawaban
25	1063355	Fitri Ayu Fidyarningsih	Lihat Jawaban
26	1063365	Hendrawan	Lihat Jawaban
27	1063375	Iffa Dian Santika	Lihat Jawaban

Gambar 5.57

Klik [Lihat Jawaban](#) untuk melihat, mengoreksi dan memberikan skor/nilai.

<-- Kembali	
Nama Mahasiswa	AGUS SRI UTAMI
Mata Kuliah	MPMPAI-2
Materi	Mid Semester
Waktu Mulai	03:49:12
IP Komputer Tanggal & Waktu	180.242.41.248 02-11-2012 04:45:05

Pertanyaan :
Menurut pendapat Anda *Pendekatan* apa yang paling relevan untuk pembelajaran al-Quran Hadits dan SKI di Madrasah Ibtidaiyyah, apa alasan Anda?

Jawaban :
Menurut pendapat saya pendekatan yang paling relevan untuk pembelajaran alqur'an hadits dan SKI di MI adalah pendekatan inkuiri,karena dalam pendekatan ini menekankan pada proses mencari dan menemukan.pendekatan ini dapat digunakan disemua mata pelajaran termasuk PAI. Materi pelajaran tidak dberikan secara langsung sehingga peran siswa dalam hal ini adalah mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran,sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dan membimbing siswa dalam pelajaran.

Nilai:

Status Di Koreksi:

Saran Dari Dosen :

Path:

Gambar 5.58

Kolom Saran dari dosen dapat diisi sesuai dengan kehendak dosen masing-masing, jika tidak ingin memberikan saran cukup dikosongkan saja.

Seluruh Jawaban dari jumlah soal yang dikerjakan oleh mahasiswa akan tampil semua pada halaman seperti contoh gambar di atas. Dosen dapat langsung memberikan nilai dari masing-masing jawaban dan sistem akan secara otomatis menjumlahkan nilai tersebut. Klik tombol [Simpan Hasil Koreksi](#) untuk menyimpan hasil koreksian. Kemudian klik tombol kembali untuk melanjutkan mengoreksi hasil ujian mahasiswa yang lain.

10. Hasil Test Mahasiswa

Untuk melihat daftar hasil test/ujian mahasiswa, klik link Lihat Hasil Test Mhs.

MKK_PGMI.2.10.0 - MPMPAI-2

No	Judul		
1	Mid Semester	Silahkan anda Pelajari Materi 1 s.d. 4 untuk Mengerjakan Soal Mid Semester ini. Jumlah 5 Soal Essay dengan lama waktu mengerjakan maksimal 90 menit. Bila Anda telah siap mengikuti Ujian silahkan lanjutkan. Semoga Sukses...	
Jenis Test		Tanggal Mulai	Tanggal Selesai
Essay		2012-11-01	2012-11-03 Lihat Hasil Test MHS

Gambar 5.59

Klik Lihat Hasil Test MHS untuk melihat secara keseluruhan daftar nilai atau hasil mahasiswa.

HASIL TEST ESAY

Proses

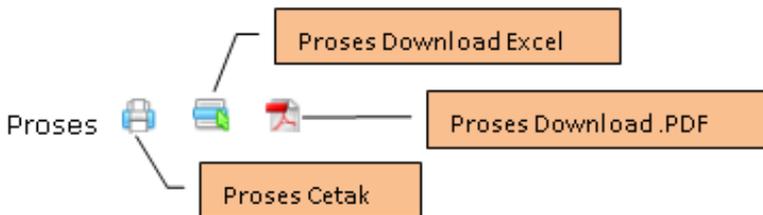
1 - MPMPAI-2 / Mid Semester

No	NPM	Nama	Nilai
1	1063025	Agus Sri Utami	100
2	1063055	Andi Septiawan	80
3	1063065	Angga Dion Anggoman	0
4	1063075	Anis Kholidah	0
5	1063085	Annisa Nurbaiti	0
6	1063105	Arjuna Tramarzhatama	0
7	1063115	Aurora Dany Manaha	0
8	1063125	Ayuni Noviani	0
9	1063155	Dahliana	0
10	1063185	Desi Ratna Sari	0
11	1063195	Desy Indah Pratiwi	0

Gambar 5.60

Contoh di atas menunjukkan bahwa yang telah dikoreksi dan diberikan nilai oleh dosen baru 2 mahasiswa, sedangkan yang lainnya belum dikoreksi/belum diberi nilai.

Bila dosen melanjutkan mengoreksi dan memberikan nilai, maka daftar tersebut akan secara otomatis ter-*Update*. Daftar tersebut dapat dicetak (print) langsung atau di-*download* dalam format .pdf dan Microsoft Excel. Link print dan download terdapat di atas tabel hasil test tersebut.



Gambar 5.61

11. Forum Diskusi

Forum diskusi adalah menu untuk diskusi secara *online* tentang materi kuliah. Aktivitas diskusi dapat dilakukan per sub materi atau setiap makalah yang disusun secara kelompok, teknisnya sama seperti diskusi di kelas, anggota kelompok penyaji menanggapi semua pertanyaan dari peserta diskusi lainnya.

Umumnya diskusi di kelas mahasiswa yang bertanya dan menanggapi selalu itu-itu saja, lebih banyak mahasiswa yang tidak aktif bertanya atau menanggapi. Dengan adanya forum diskusi online ini diharapkan mahasiswa akan lebih aktif bertanya dan menanggapi. Mahasiswa yang biasa pasif di kelas, pada diskusi *online* ini mereka dapat bertanya atau menanggapi secara tertulis. Sebab ada beberapa mahasiswa yang belum terbiasa menanggapi atau bertanya dengan lisan walaupun ada yang mereka ingin tanyakan

atau tanggap, dengan diskusi secara *online* mereka dengan leluasa dapat bertanya atau menanggapi dengan bahasa tulisan mereka masing-masing.

Gambar Tampilan Forum Diskusi:



Gambar 5.62

E. Pedoman untuk Mahasiswa (*Student*)

Pada halaman depan LMS, masukan **Username** dan **Password** yang telah anda peroleh sebelumnya pada kolom Login Member, lalu tekan Enter atau klik Login. Anda akan masuk pada halaman mahasiswa yang dilengkapi dengan menu-menu yang didesain khusus untuk pembelajaran interaktif secara online. Halaman mahasiswa seperti tergambar berikut:



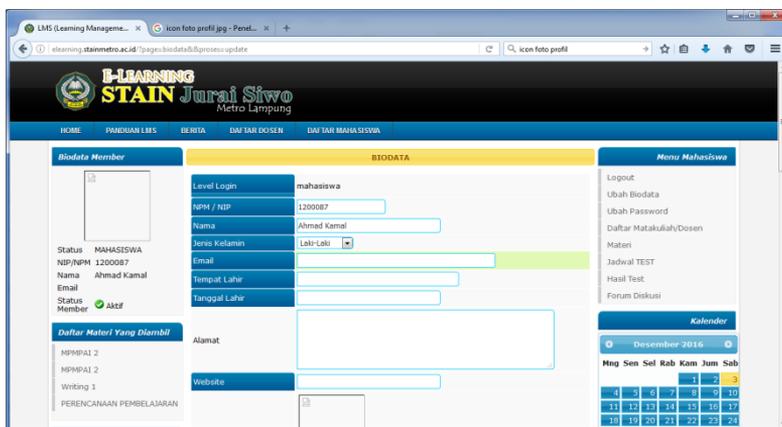
Gambar 5.63

Secara rinci pada pedoman ini akan dijelaskan satu persatu menu-menu tersebut.

1. Logout

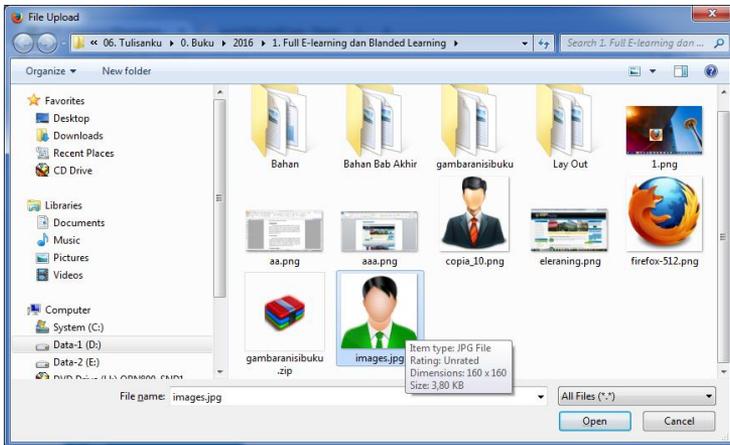
Setiap selesai mengikuti perkuliahan secara online pada aplikasi LMS-STAIN Metro jangan lupa klik Logout untuk mengakhiri aktivitas e-learning.

2. Ubah Biodata



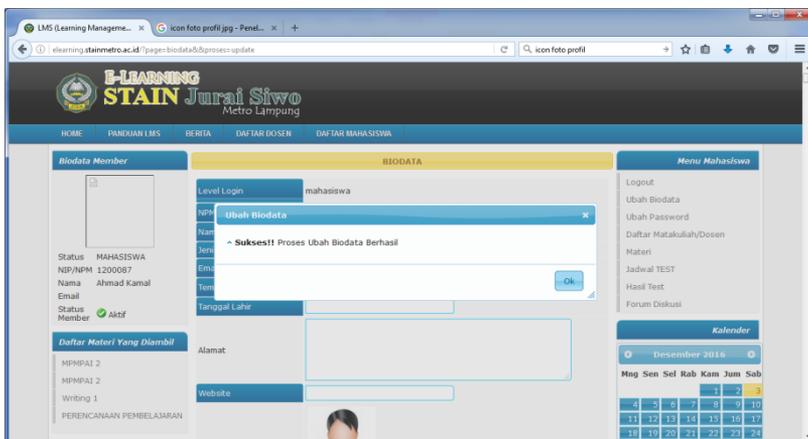
Gambar 5.64

Menu ini memungkinkan mahasiswa untuk merubah atau melengkapi biodata. Termasuk email dan menambahkan pas foto profil. Untuk mengakhiri dan proses perubahan data sialhkan tekan tombol **Submit**. Khusus untuk upload foto sebelum menekan tombol Submit pilih Browse... arahkan pada pas foto profil yang akan diupload. Lihat contoh pada gambar berikut.



Gambar 5.65

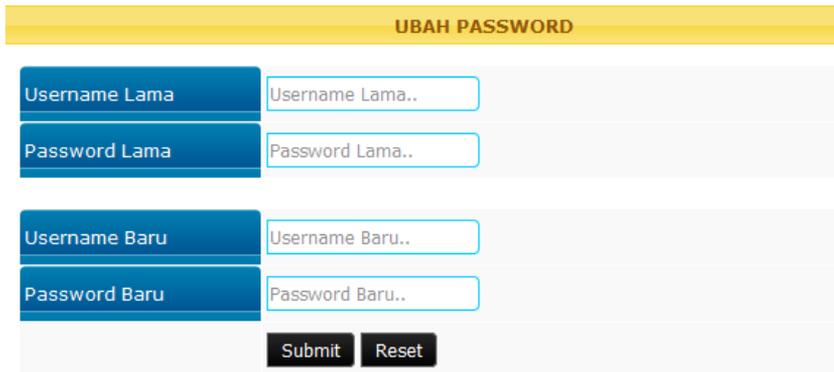
Klik 2 kali pada foto profil atau pilih foto lalu tekan tombol Open, lalu klik Submit untuk memprosesnya. Jika berhasil akan ada informasi sukses. Perhatikan gambar berikut.



Gambar 5.66

3. Ubah Password

Password yang diberikan pada mahasiswa masih standar, untuk keamanan privasi disarankan setiap mahasiswa dapat merubah Username dan Password masing-masing. Ikuti langkahnya seperti pada gambar berikut.

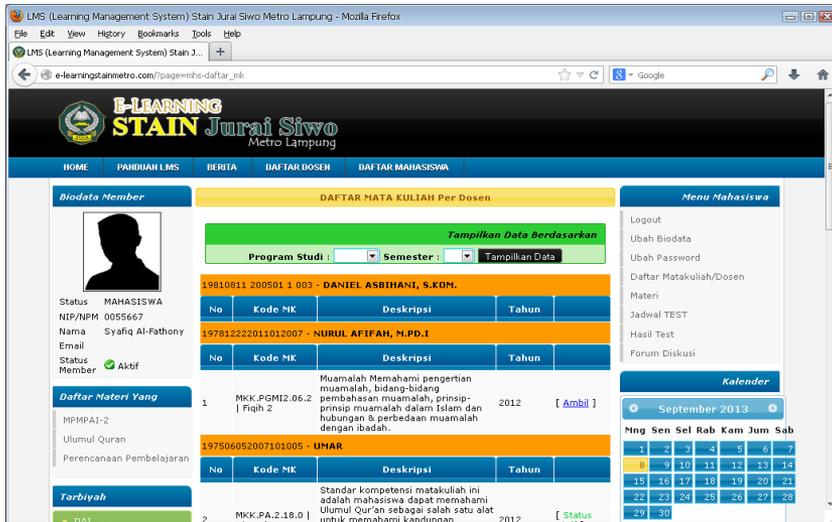


UBAH PASSWORD	
Username Lama	Username Lama..
Password Lama	Password Lama..
Username Baru	Username Baru..
Password Baru	Password Baru..
<input type="button" value="Submit"/> <input type="button" value="Reset"/>	

Gambar 5.67

4. Daftar Matakuliah/Dosen

Untuk memulai pembelajaran e-learning anda awali dari menu Daftar Matakuliah/Dosen. Pada menu ini anda ambil mata kuliah sesuai dengan yang anda program pada Kartu Rencana Studi (KRS) sebelumnya. Tampilan pada halaman ini adalah sebagai berikut:



Gambar 5.68

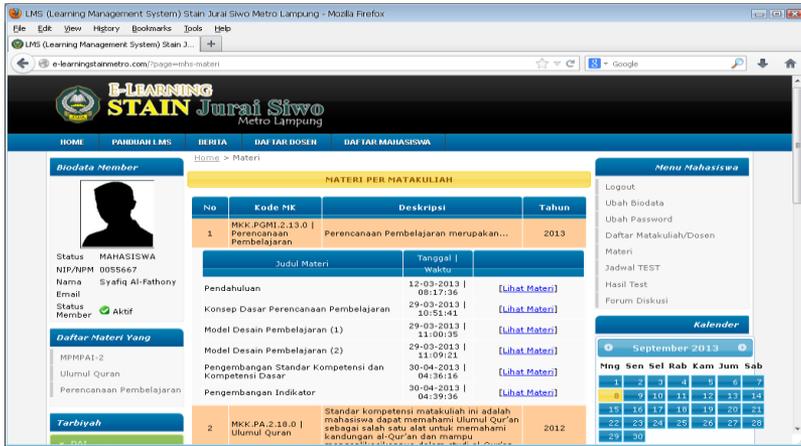
Setelah anda klik link Ambil maka anda telah resmi mengikuti perkuliahan pada Matakuliah tersebut secara online di situs e-learning Learning Management System (LMS) STAIN Jurai Siwo Metro Lampung.

5. Materi

Selanjutnya anda masuk pada menu **Materi** untuk melihat dan mempelajari atau men-*download* materi yang kemudian harus anda pelajari dan didiskusikan secara online. Yang selanjutnya Anda akan mengikuti ujian berupa tes tertulis secara online (sesuai dengan jadwal yang ditentukan oleh dosen masing-masing) untuk mengukur tingkat keberhasilan anda dalam penguasaan materi yang telah anda pelajari secara online pada situs e-learning ini atau materi yang telah anda *download* sebelumnya.

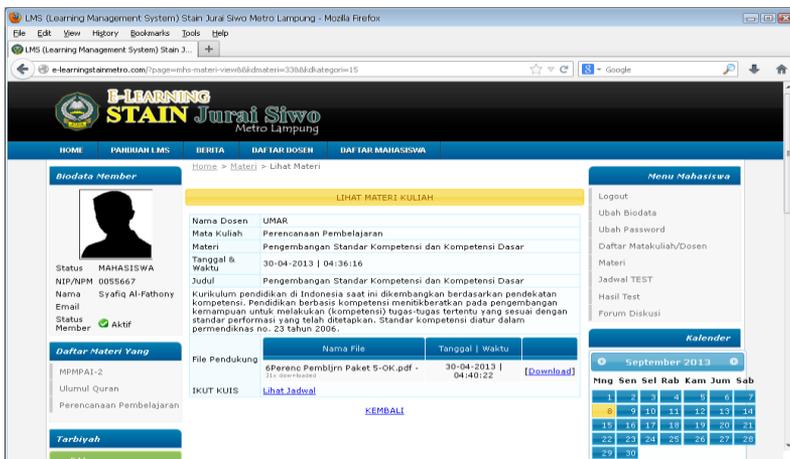
Pada halaman menu **Materi** berikut ini tampil daftar materi kuliah yang harus anda pelajari yang telah disajikan oleh dosen

pengampu matakuliah ini. Daftar materi kuliah seperti tergambar berikut ini:



Gambar 5.69

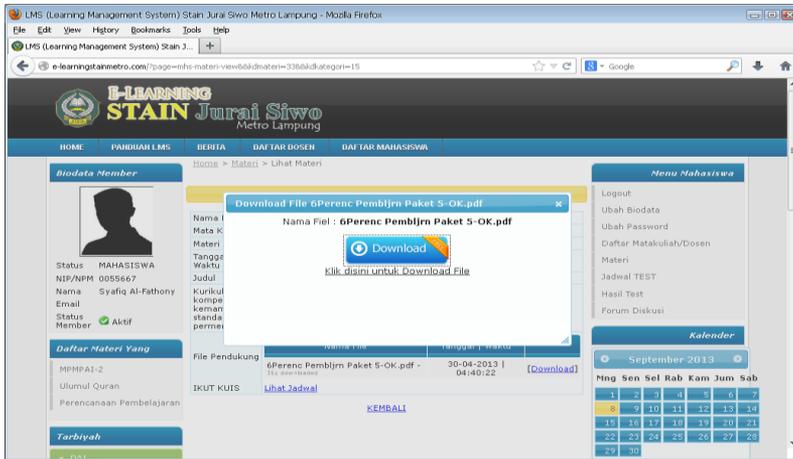
Pada saat Anda mengklik Lihat Materi pada materi Pengembangan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, maka tampil seperti gambar di bawah ini:



Gambar 5.70

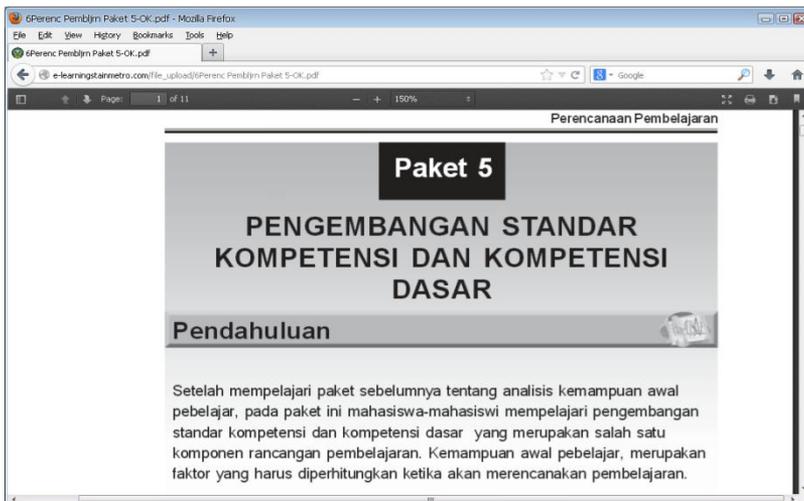
Pada halaman di atas anda dapat memilih untuk mempelajari secara langsung materi yang sedang tayang atau anda dapat memilih

Download apabila anda ingin mempelajarinya di rumah, yang kemudian kembali lagi online ketika telah siap untuk mengikuti ujian secara online pada jadwal yang telah ditentukan.



Gambar 5.71

Tampilan di atas adalah bila anda memilih fasilitas download materi kuliah. Materi yang anda *download* berformat .pdf, jadi untuk membukanya anda harus memiliki software PDF Reader di PC atau Laptop anda.



Gambar 5.72

Setelah di-*download* dan dipelajari pada jadwal yang telah ditentukan anda harus mengikuti ujian tertulis secara online.

6. Forum Diskusi

Bila dosen menggunakan metode diskusi melalui Forum Diskusi online anda dapat mengikutinya dari menu **Forum Diskusi**, Anda dapat berperan aktif menjadi peserta diskusi seputar tema pembelajaran yang ditentukan oleh dosen masing-masing. Perhatikan gambar berikut.

FORUM DISKUSI		
Diskusi Kuliah		
Forum	Status	Posting Terakhir
Konsep Dasar Perencanaan Pembelajaran PGMI		Pengembangan Strategi
Forum Diskusi ini seputar Mata Kuliah Konsep Dasar Pembelajaran...	Pertanyaan : 5 Balasan : 357	Pem..... 2014-04-14 12:55:40 by Drs. Zuhairi, M.Pd.

Gambar 5.73

[Home](#) > [Forum Diskusi](#) > Sub Kategori

Buat Pertanyaan Baru

Konsep Dasar Perencanaan Pembelajaran PGMI

Model desain pembelajaran 2014-03-24 09:13:49 89 x balasan
Mengapa dalam merancang suatu pembelajaran perlu menggunakan model-model pembelajaran. Dalam forum diskusi ilmiah ini anda diminta menjawab secara ilmiah, yang berpijak pada teori-teori yang relevan.

Analisis Kemampuan awal Pebelajar 2014-03-31 11:29:20 108 x balasan
Mengapa Analisis Kemampuan Awal Pebelajar sangat dibutuhkan dalam perencanaan pembelajaran !

Pengembangan Standar Kompetensi Dan Kompetensi Dasar 2014-04-07 09:57:01 72 x balasan
Jelaskan pendapat anda mengapa Standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam pembelajaran merupakan hal sangat penting!

PERENCANAAN PEMBELAJARAN 2014-04-09 10:19:47 6 x balasan
Didalam suatu kelas, biasanya konsep perencanaan pembelajaran berubah dengan apa yang kita rencanakan, nah ketika hal itu terjadi, bagaimana cara agar kita dapat mengontrol dan mengembalikan lagi dengan rencana yang sudah kita buat?????

Pengembangan Strategi Pembelajaran 2014-04-14 12:55:40 82 x balasan
Anda diminta untuk menanggapi, Mengapa Pengembangan Strategi Pembelajaran, merupakan hal yg terpenting dalam perencanaan pembelajaran, Tanggapan and harus memenuhi kaidah-kaidah ilmiah ! Tugas ini yg terahir, minggu depan ki

Halaman : 1 [Next](#)->

Gambar 5.74

7. Jadwal Test

Anda dapat melihat jadwal ujian pada menu Jadwal TEST, seperti tampilan berikut ini:

The screenshot shows the LMS interface for STAIN Jurai Siwo Metro Lampung. The main content area is titled 'JADWAL TEST PER MATAKULIAH'. It contains a table with the following data:

No	Kode NK	Deskripsi	Tahun
1	MKK.PGMI.2.13.0	Perencanaan Pembelajaran merupakan...	2013
2	MKK.PA.2.18.0	Ulumul Quran	2012
3	MKK.PGMI.2.10.0	MPPAI-2	2012

Below the table, there is a section for 'Posttest' with a description: '14 dari 14 Belum Akad' and a date range '2013-03-22 2013-03-29'. The page also includes a sidebar with user information and a calendar for September 2013.

Gambar 5.75

Pada halaman ini bila Jadwal Test telah dibuka oleh dosen masing-masing ada link Ikuti Ujian untuk mengikuti ujian tertulis secara online. Anda wajib mengerjakan semua soal yang tampil pada layar PC atau Laptop anda dengan durasi waktu sesuai yang ditentukan oleh dosen masing-masing, dan akan dihitung mundur oleh system pada saat anda memulai mengerjakan soal.

Saat anda menjawab soal dalam bentuk Esay tidak diperkenankan menggunakan fasilitas copy-paste, anda harus melakukannya secara ketik manual. Apabila anda memaksakan menggunakan copy-paste maka akan terbaca oleh system, dan score anda akan secara otomatis 0 (nol). Walaupun sebenarnya fasilitas copy-paste pada halaman input jawaban telah dinon-aktifkan.

8. Hasil Test

Untuk melihat score hasil jawaban anda, dapat dilihat dari menu Hasil Test seperti pada gambar berikut:

The screenshot shows the 'HASIL TEST PER MATEKULIAH' section of the LMS. It features a table with the following data:

No	Kode MK	Deskripsi	Tahun
1	MKK.PGM.2.10.0 MPPAI-2	Pada matakuliah ini Anda akan diajak untuk bersama-sama membahas materi-materi Quran Hadits dan SKI yang ada di Madrasah Ibtidaiyah.	2012
2	MKK.PA.2.18.0 Ulumul Quran	Standar kompetensi matakuliah ini adalah mahasiswa dapat memahami Ulumul Qur'an sebagai salah satu alat untuk memahami kandungan al-Qur'an dan mampu mengaplikasikannya dalam studi al-Qur'an.	2012
3	MKK.PGM.2.13.0 Perencanaan Pembelajaran	Perencanaan Pembelajaran merupakan...	2013

Gambar 5.76

Untuk menampilkannya anda dapat mengklik icon  (mata), maka akan tampil score per item soal dan total score-nya. Seperti pada gambar di bawah ini:

The screenshot shows the 'Anda telah mengikuti ujian!' section of the LMS. It features a table with the following data:

No	Soal	Jawaban	Nilai	Saran Dari Dosen
1	Menurut pendapat Anda Strategi apa yang paling relevan untuk pembelajaran al-Quran Hadits dan SKI di Madrasah Ibtidaiyah, apa alasan Anda?	Staregi adalah...	20	
2	Jika anda seorang guru al-Quran Hadits di Madrasah Ibtidaiyah, upaya apa yang harus anda lakukan dalam mengembangkan materi al-Quran Hadits agar pembelajaran sesuai dengan karakteristik anak?	Upaya yang harus dilakukan adalah...	20	
3	Menurut pendapat Anda Metode apa yang paling relevan untuk pembelajaran al-Quran Hadits dan SKI di Madrasah Ibtidaiyah, apa alasan Anda?	Yang Relevan adalah...	20	
4	Dalam implementasi pembelajaran terdapat perbedaan antara metode, strategi dan pendekatan, Anda jelaskan di mana letak perbedaannya!	Bedanya adalah...	20	
5	Apa yang Anda ketahui tentang landasan Filosofis dan Psikologis dalam Pembelajaran al-Quran Hadits dan SKI di Madrasah Ibtidaiyah?			
			Total Nilai : 100	

Gambar 5.77

Sampai pada langkah ini secara keseluruhan langkah penggunaan e-learning pada LMS STAIN Metro pada halaman mahasiswa selesai. Untuk mengakhiri akses dan keluar dari pembelajaran e-learning secara online klik Logout.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- Agus Sujanto, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta : Aksara Baru, 1996
- Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta:Rajawali Pers, 1997.
- Anderson, T. *The Theory and Practice of Online Learning*. Second Edition. AU Press Canada. Athabasca University, 2008
- Andi Mappiare, *Psikologi Orang Dewasa*, Surabaya:Usaha Nasional, 1993.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002
- Boulos, MN. Kamel, *Wikis, Blogs and Podcasts : A New Generation of Web Based Tools for Virtual Collaborative Clinical Practice and Education*. BMC Medical Education. Biomed Central. <http://www.biomedcentral.com/1472-6920/6/41>, 2006
- Dedi Sutedi, *Penelitian Pendidika*, Bandung: Humaniora, 2009
- Depdiknas. *Rencana Strategis (RENSTRA) Departemen Pendidikan Nasional 2005-2009*, Depdiknas. Jakarta, 2005
- Departmen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2002

- Dewa Ketut Sukardi, *Proses Bimbingan dan Penyuluhan*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 1995.
- Djamarah, S, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2008
- Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta:Rineka Cipta, 2006.
- Hamdani Bakran Adz-Dzakiey, *Psikologi Kenabian Memahami Belajar*, Yogyakarta:Daristy, 2006.
- Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Hasbullah. *Implementasi E-learning dalam Pengembangan Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Proceeding-SNPTE 2006. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta, 2006
- Jackson, RH. *Defining E-learning Different Shades of Online*.Web Based Learning Library, 13 Sept 2002
- Kadir, A. *Pengenalan Sistim Informasi*.Penerbit Andi Offset. Yogyakarta. 2007
- Kareal, F& Klema, J. *Adaptivity in E-Learning*.Current Developments inLieux, ME (1996) *A Comparative Study of Learning in Lecture vs Problem Based Format*.A Newsletter of the Center for Teaching Effectiveness, Spring.<http://www.udel.edu/cte/apr1996-nutr.html>, 2006
- Kartini Kartono, *Metode Penelitian Ilmiah*, Jakarta: Bumi Aksara, 1995.
- Kurjono,*Proses belajar Mengajar dengan Aspek-aspeknya Panduan bagi Para Pendidik, Mahasiswa dan Para Praktisi Pendidikan*, Bandung : Program Studi Pendidikan Akuntansi: Tidak diterbitkan,2010

- Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer suatu Tinjauan Konseptual Operasional*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 1997
- Manual Mutu Standar Operasional Prosedur (SOP) Pembelajaran, *Proses Pembelajaran Prosedur Skripsi STAIN Jurai Siwo Metro*: 2009
- Muhibin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan pendekatan Baru*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004.
- Moh Nasir, *Metode Penelitian*, Jakarta: Galia Indonesia, 2003.
- Nugraha, WA. *E-Learning vs i-Learning* IlmuKomputer.com, <http://ilmukomputer.com/2007/11/27/e-learning-vs-i-earning/>, download tanggal 19 Agustus 2012
- Nurmalawati. *Pemanfaatan Media Teknologi informasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi SMA*. Tesis tidak diterbitkan. Bandar Lampung: PPS Pascasarjana Universitas Lampung, 2007
- Ngadiyo, *Pembelajaran E-learning dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*. Makalah disampaikan pada Palatihan JARDIKNAS 2007
- Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2005
- _____ *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008
- Prakoso, KS. *Membangun E-learning dengan Moodle*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2005
- Romi, SW, *Pengantar E-Learning dan Pengembangannya*. Ilmu Komputer.com download tanggal 20 Feb

2012<http://ilmukomputer.com/2006/08/22/> pengantar-elearning-dan-pengembangannya/

- Roestiyah N.K., *Masalah Ilmu Keguruan*, Jakarta:Bina Aksara, 1981.
- Rosihon Anwar, *Ulum Al-Qur'an untuk UIN, STAIN, dan PTAIS*, Bandung: Pustaka Setia, 2008
- Rosyidan, *Efektivitas Kepenasehatan Akademik*, Makalah Pelatihan Dosen Penasehat Akademik IKIP Malang, 1997
- Sardiman, *Interaksi dan Moivasi Belajar Mengajar*, Jakarta:Rajawali Pres, 2010.
- Saifuddin Azwar, *Reliabilitas dan Validitas*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1997.
- Sharon E. Smaldino, dkk, *InstrucSIONal Technology & Media For Learning*, Kencana, Jakarta, 2011
- Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta:Rineka Cipta, 2010.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta, 2010
- SumadiSuryabrata,*Psikologi Pendidikan* Yogyakarta: UGM Pers, 1990
- Soekartawi,*Merancang dan Menyelenggarakan E-Learning*.Yogyakarta:Rumah Produksi Informatika, 2007
- _____, *Prinsip Dasar E-learning : Teori dan Aplikasinya di Indonesia*. Jurnal Teknodik. Edisi No. 12 / VII/Oktober/ 2003
- Sondang, S. *Sistem Informasi Manajemen*.Bumi Aksara. Jakarta, 2002
- Suparman, M. Atwi. *Desain Instruksional*. Jakarta: PAU-PPAI Universitas Terbuka, 2005
- Sudjana, *Metode Statistika*, Bandung: Tarsito, 2008

- Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2003
- _____, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003
- Sutrisno Hadi, *Metodologi Research*, Jilid I, Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM, 1985
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Rineka Cipta, 2002
- _____, *Rahasia Sukses Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Tesis*, PPs STAIN Jurai Siwo Metro, 2011
- UNESCO. *Information and Communication Technologies in Teacher Education*. France. UNESCO, 2002
- _____, *Perencanaan Pembelajaran*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008
- Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Bina Aksara, 1998
- Wahono, R. Satrio. *Fungsi dan Komponen E-learning*. Tersedia Online di www.romisatriowahono.com, diakses tanggal 05 Oktober 2012.
- Yusufhadi Miarso *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Pustekom, 2004
- Zainul dan Nasution, *Penilaian Hasil Belajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005

TENTANG PENULIS



Umar, dilahirkan di Umbul Baru Tanggamus pada tanggal 05 Juni 1975, anak pertama dari pasangan Mad Suta dan Siti Turiyah. Pendidikan dasar penulis ditempuh di SDNegeri Batu Kebayan Kecamatan Belalau Lampung Barat selesai pada tahun 1989, karena alasan ekonomi tidak dapat melanjutkan studi selama 3 (tiga) tahun, selama kurun waktu 3 (tiga) tahun tersebut, sambil membantu kedua orangtuanya berkebun kopi juga aktif sebagai santri TPA di desa tempat tinggalnya. Di penghujung tahun ke-3, berkesempatan mengikuti Musabaqah Tilawatil Qur'an (MTQ), yang dimulai dari seleksi tingkat kelurahan sampai tingkat kabupaten dan berhasil mewakili kabupaten Lampung Barat untuk mengikuti MTQ di tingkat Provinsi Lampung. Berawal dari kegiatan MTQ itulah kemudiandapat melanjutkan studi di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Liwa pada tahun 1992,dengan beasiswa dari Kandepag (sekarang Kankemenag) Lampung Barat sampai dengan selesai pada tahun 1995. Sedangkan Pendidikan Menengah Atas penulis tempuh di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Liwa Lampung Barat selesai pada tahun 1998, kemudian melanjutkan pendidikan Strata Satu (S1) di STAIN Jurai Siwo Metro pada Jurusan Tarbiyah selesai tahun 2003.

Kompetensinya di bidang komputer dan teknologi informasi (TI), diperolehnya dari SMK Negeri 3 Metro pada saat menjadi *Tem Teaching* pada program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan selama 7tahun, dari tahun 2003-2009. Pendidikan Strata Dua (S2)

diselesaikan di Program Pascasarjana STAIN Jurai Siwo Metro pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) pada tahun 2013. Mulai dari tahun 2007 sampai dengan sekarang aktif sebagai Dosen Tetap PNS di STAIN Jurai Siwo Metro pada matakuliah Media Pembelajaran.

FULL E-LEARNING DAN BLENDED LEARNING

Teori dan Aplikasinya dalam Pembelajaran



Perkembangan dan kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dewasa ini berlangsung sangat pesat, pengaruh TIK dalam dunia pendidikan semakin terasa sejalan dengan pergeseran pola pembelajaran dari tatap muka yang konvensional ke arah pendidikan yang lebih terbuka. Para tokoh pendidikan meramalkan bahwa pendidikan masa mendatang akan bersifat lebih luwes (fleksibel), terbuka dan dapat diakses oleh siapapun yang memerlukan tanpa pandang faktor jenis usia, maupun pengalaman pendidikan sebelumnya.

Konsep yang kemudian terkenal dengan sebutan *e-Learning* membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi (*contents*) dan sistemnya. Saat ini konsep *e-Learning* sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan maraknya implementasi *e-Learning* di lembaga pendidikan (sekolah, training dan universitas) maupun industri (*Cisco System, IBM, HP, dan sebagainya*). *Blended learning* adalah pendekatan pedagogis yang menerapkan berbagai pendekatan pembelajaran, metode pembelajaran yang menggabungkan antara sistem *e-Learning* dengan metode konvensional atau tata muka (*face-to face*).

Buku *Full e-Learning dan Blended Learning: Teori dan Aplikasinya dalam Pembelajaran* karya Umar ini berusaha menghadirkan model pembelajaran *Full e-Learning* dan *Blended Learning*, sebagai pilihan mana yang lebih relevan diterapkan dalam pembelajaran. *Blended Learning* dapat dipilih sebagai jalan tengah untuk menyiasati keterbatasan tatapmuka, pembelajaran tetap dapat dilaksanakan walaupun tidak tatapmuka secara langsung.

Buku ini sangat layak dibaca dan dijadikan referensi oleh praktisi pendidikan, dosen, guru dan mahasiswa, bahkan khalayak yang memiliki kepedulian dan perhatian terhadap pendidikan.



ISBN: 978-602-60267-2-9

