

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### A. Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Media *E-Learning* di SMA Negeri 1 Pamekasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di SMAN 1 Pamekasan, menunjukkan bahwa SMAN 1 Pamekasan merupakan sekolah unggulan yang terkenal akan kedisiplinannya dan prestasi yang diraih siswa siswinya. Kemajuan SMAN 1 Pamekasan tidak lain karena usaha para guru dan kepala sekolah yang saling bekerjasama dalam mengembangkan pembelajaran mulai dari materi pembelajaran, media, sarana dan prasarana yang mendukung serta semangat guru dalam berinovasi demi tercapainya suatu tujuan pendidikan yang diharapkan bersama.

Salah satu faktor yang utama yang menentukan mutu pendidikan adalah guru. Gurulah yang berada di garda terdepan dalam menciptakan kualitas sumber daya manusia. Guru berhadapan langsung dengan para peserta didik dikelas melalui proses belajar mengajar. Ditangan gurulah akan dihasilkan peserta didik yang berkualitas, baik secara akademis, skill (keahlian), kematangan emosional, dan moral serta spiritual.<sup>1</sup>

Bentuk usaha guru di SMAN 1 Pamekasan terutama guru PAI untuk mencapai tujuan pendidikan yaitu dengan memanfaatkan inovasi pembelajaran berbasis Media *E-learning*. Media *E-learning* merupakan salah satu bentuk inovasi pembelajaran PAI dengan memanfaatkan perkembangan dan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Kepala sekolah dan guru PAI bekerjasama dalam mengatasi permasalahan pembelajaran siswa di

---

<sup>1</sup> Kunandar, *Guru Profesional implementasi KTS*. 94 *Sukses dalam Sertifikasi Guru*, 40.

kelas. Permasalahan yang terjadi selama ini di SMA negeri maupun swasta yaitu siswa yang merasa bosan dan malas dalam mendengarkan materi pelajaran yang dijelaskan oleh guru PAI. Salah satu contoh ketika guru menjelaskan materi didepan kelas, siswa dibelakang sedang main hp ataupun bercanda dengan teman sebangkunya. Sehingga materi yang dijelaskan guru sulit untuk dipahami.

Pemanfaatan media internet sebagai pembelajaran diterapkan dalam suatu media *e-learning* di SMAN 1 Pamekasan. *E learning* adalah istilah yang digunakan untuk pembelajaran yang memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi dengan berbagai cara untuk mendukung dan meningkatkan proses pembelajaran. Ada berbagai macam media *e-learning* yang digunakan di SMAN 1 Pamekasan, mulai dari aplikasi komputer online maupun offline, teknologi presentasi seperti aplikasi Microsoft PowerPoint atau proyektor, World Wide, Web, web-conference, materi multimedia seperti foto atau animasi, tools untuk menilai pekerjaan siswa, permainan, dan masih banyak lagi.

Faktor yang mempengaruhi inovasi pembelajaran PAI di SMAN 1 Pamekasan yaitu guru, siswa, dan fasilitas. Ilmu pendidikan Islam menjelaskan salah satu syarat menjadi guru yaitu guru harus berilmu, karena guru akan menjadi panutan dan contoh bagi siswanya. Faktor kedua yang mempengaruhi inovasi pembelajaran PAI berbasis media *e-learning* yaitu siswa. Ketika siswa sudah merasa jenuh dengan cara penjelasan guru yang sangat membosankan, maka guru harus pandai menciptakan inovasi pembelajaran seperti di SMAN 1 Pamekasan yang menggunakan media *e-learning*. Siswa menjadi salah satu faktor dari inovasi pembelajaran PAI karena Siswa Sebagai obyek utama dalam pendidikan terutama dalam proses belajar mengajar. Siswa atau peserta didik akan menjadi faktor penentu, sehingga dapat

mempengaruhi segala sesuatu yang diperlukan untuk mencapai tujuan belajar. Jadi, dalam proses belajar mengajar yang diperhatikan pertama kali adalah siswa.<sup>2</sup>

Ketika guru berinovasi dan siswa tidak paham dengan inovasi yang dilakukan guru, maka pembelajaran juga akan sia-sia. Untuk itu guru harus lebih memperhatikan permasalahan yang terjadi kepada siswanya. Misalkan guru memberikan tugas untuk mencari materi di e-book islami sedangkan siswanya belum tahu tentang internet dan computer, maka tugas tersebut akan menjadi pembelajaran yang membosankan dan menjadi beban terhadap siswanya. Oleh sebab itu di SMAN 1 Pamekasan sebelum guru dan kepala sekolah menerapkan inovasi pembelajaran berbasis media *e-learning*, guru memberikan pengenalan terhadap media yang akan digunakan dan kemudian melakukan pelatihan kepada siswa dan guru.

Proses inovasi pembelajaran berbasis media *e-learning* tidak langsung serta merta langsung diterapkan melainkan dengan langkah-langkah pengenalan secara mendasar terlebih dahulu. Penggunaan inovasi pembelajaran PAI berbasis media *e-learning* juga harus disesuaikan dengan fasilitas yang ada dan materi yang akan diajarkan oleh guru PAI.

Faktor yang ketiga dalam inovasi pembelajaran PAI berbasis media *e-learning* yaitu adanya fasilitas yang memadai. Menurut H. M Daryanto secara etimologi (arti kata) fasilitas yang terdiri dari sarana dan prasarana belajar, bahwa sarana belajar adalah alat langsung untuk mencapai tujuan pendidikan, misalnya lokasi/tempat, bangunan dan lain-lain, sedangkan prasarana adalah alat yang tidak langsung untuk mencapai tujuan pendidikan, misalnya ruang, buku, perpustakaan, laboratorium, komputer dan sebagainya.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, ( Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 111

<sup>3</sup> <http://smatwb.sch.id/profil/fasilitas-sekolah.html> , (diakses pada 16 oktober 2019).

Cisco menjelaskan dalam buku seri manajemen bermutu model-model pembelajaran mengembangkan profesional guru yang ditulis Rusman, filosofi *e-learning* sebagai berikut:<sup>4</sup>

1. *E-learning* merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, dan pelatihan secara online.
2. *E-learning* menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional (model belajar konvensional), kajian terhadap buku teks, CD-ROM, dan pelatihan berbasis komputer) sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi.
3. *E-learning* tidak berarti menggantikan model belajar konvensional didalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengayaan *content* dan pengembangan teknologi pendidikan.
4. Kapasitas siswa amat bervariasi tergantung pada bentuk isi dan cara penyampaiannya. Makin banyak keselarasan antar konten dan penyampaian dengan gaya belajar, maka akan lebih baik kapasitas siswa yang pada gilirannya akan memberi hasil yang lebih baik.

Peneliti juga menemukan permasalahan yang dihadapi siswa SMAN 1 Pamekasan ketika belajar didalam kelas terutama materi pembelajaran PAI, siswa terkadang kurang paham tentang materi yang dijelaskan akan tetapi waktu pelajaran telah habis, sehingga siswa ada yang kurang paham tentang materi pelajaran pada saat itu. Dengan adanya *e-learning* ini, siswa yang belum paham bisa langsung bertanya kepada guru PAI mengenai materi yang belum dipahami. Pertanyaan siswa bisa langsung via WA ataupun dengan schoology. Seperti penjelasan diatas bahwasannya *e-learning* ada yang mengartikan pembelajaran secara online dengan bantuan internet. Ada juga yang mengartikan pembelajaran dengan menggunakan media komputer. Berdasarkan penjelasan diatas, ada beberapa ciri pembelajaran online dan *e-learning* diantaranya sebagai berikut:<sup>5</sup>

1. Pada pembelajaran online dan *e-learning* siswa tidak lagi memerlukan tempat dan waktu khusus untuk belajar, akan tetapi setiap siswa bisa belajar dimana dan kapan saja sesuai dengan kesempatan yang dimiliki oleh masing-masing siswa secara individual.

---

<sup>4</sup> Ibid, 349.

<sup>5</sup> Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, 207-208.

2. Dalam proses pembelajaran siswa tidak lagi hanya memiliki akses pada buku teks dan sumber-sumber belajar tercetak lainnya, namun kepada sumber-sumber informasi yang bersifat digital, yang dapat diakses melalui dunia maya.
3. Siswa dan guru dapat meningkatkan pembelajaran kelas dengan mengakses informasi dari kesatuan sumber-sumber (database, perpustakaan, kelompok minat khusus), berkomunikasi via computer dengan siswa lain atau dengan para ahli di bidang pelajaran khusus, dan penukaran informasi atau data.
4. Para guru dan murid bisa mengakses dokumen elektronik untuk memperkaya pelajaran mereka. Siswa dapat secara aktif berpartisipasi karena pembelajaran online memberikan lingkungan pembelajaran yang interaktif. Para siswa dapat menghubungkan informasi elektronik bagi proyek dan makalah mereka, membuatnya seperti dokumen “hidup” dengan tombol *hypertext*.
5. Karena computer memiliki kemampuan untuk mengirimkan informasi di berbagai media (cetak, video, dan rekaman suara dan music) computer telah menjadi perpustakaan tanpa batas. Seraya para siswa bisa berkomunikasi secara cepat dengan teks, gambar, suara, data, dan video dapat mengubah peran guru dan murid.
6. Pembelajaran online dan e-learning memungkinkan guru terpisah secara geografis dari siswa mereka, dan siswa dapat belajar dengan siswa lain di ruangan kelas di seluruh dunia.

*E-learning* pada hakikatnya ialah proses belajar yang menggunakan media elektronik, digital seperti multimedia. Melalui pembelajaran secara elektronik, peserta didik diharapkan dapat belajar secara mandiri dan memiliki motivasi untuk membaca bahan ajar yang telah disiapkan oleh guru melalui inovasi pembelajaran PAI berbasis *e-learning*. Penggunaan media *e-learning* di SMAN 1 Pamekasan telah berjalan cukup lama. Kepala sekolah memberikan pelatihan kepada guru terutama guru PAI dalam menggunakan media *e-learning* seperti cara mengetik di Microsoft word, power point, kemudian penggunaan internet. Dari buku yang ditulis Dewi Salma dan teman-temannya, ada beberapa strategi atau metode yang bisa digunakan dalam pembelajaran *e-learning* yaitu:

1. Presentasi
2. Demonstrasi
3. Metode simulasi
4. Drill and Practice
5. Permainan (games)
6. Bermain peran (role playing)

## 7. Diskusi.<sup>6</sup>

Presentasi *e-learning* bisa dibuat dengan menggunakan satu atau lebih model presentasi online seperti: Teks, grafik, slide PowerPoint, dan video conferencing. Materi tambahan offline seperti materi cetak, audio, video tapes, CD-ROM, DVD yang kemudian dikirim melalui *e-mail* kepada peserta didik. Demonstrasi bisa digunakan dalam *e-learning* pada area seperti prosedur pembelajaran, menindikasi bagaimana kerja peralatan atau mesin, mengilustrasikan prinsip-prinsip, dan demonstrasi keahlian antar personal. Metode simulasi *e-learning* bisa digunakan untuk meningkatkan kognitif, efektif, membuat keputusan dan skill interpersonal.<sup>7</sup>

*Drill and practice* (latihan dan praktik) mempunyai fungsi utama dalam proses pembelajaran berbantuan komputer yang pada dasarnya adalah memberikan praktik sebanyak mungkin terhadap kemampuan peserta didik. Untuk itu, dalam menggunakan model ini, hendaknya semua konsep, peraturan, atau prosedur terlebih dahulu sudah dipelajari oleh peserta didik. Program akan membimbing peserta didik melalui serangkaian contoh yang kemudian meningkat pada ketangkasan dan kelancaran dalam mempergunakan suatu keterampilan.<sup>8</sup> *Drill and practice* yang berbasis website bisa menyediakan umpan balik yang cepat atau segera untuk respon para peserta didik pada berbagai jenis masalah yang disajikan untuk peserta didik. HTML, Javascript, dan bahasa skrip lainnya bisa digunakan dalam pembuatan *drill and practice* berbasis website.<sup>9</sup>

Permainan (games) para peserta didik mengikuti aturan yang sebelumnya ditetapkan untuk menghadapi tantangan dan tujuan yang diharapkan. Beragam internet dan

---

<sup>6</sup> Dewi Salma Prawiradilaga, dkk. *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*, 113.

<sup>7</sup> Ibid, 113.

<sup>8</sup> Deni Darmawan, *Pendidikan Informasi dan Komunikasi Teori dan Aplikasi*, 93.

<sup>9</sup> Ibid, 113.

teknologi digital yang tersedia bisa digunakan untuk membuat permainan. *Role playing* (bermain peran) memberikan keleluasaan para peserta didik untuk belajar keahlian sosial seperti komunikasi dan keahlian interpersonal. Dalam belajar berbasis web, simulasi bermain peran bisa difasilitasi melalui lingkungan *Multi Used Dialogue* (MUD) dimana guru membuat ruang multi user dengan tema central atau utama, karakter, dan artefak (barang peninggalan sejarah).<sup>10</sup>

Diskusi memberikan kesempatan bagi para peserta didik untuk menganalisis informasi, mengeksplorasi ide-ide, dan berbagai perasaan antara peserta didik dan guru. Fokus diskusi yang dirancang dengan baik dalam sebuah pembelajaran *e-learning* bisa dibuat aktif, interaktif, dan penuh dengan partisipasi. Metode diskusi dapat digunakan jika tujuan dari pembelajaran adalah menumbuhkan peran aktif siswa, daya kritis atau respon para peserta didik, serta pemahaman peserta didik akan suatu hal atau konsep.<sup>11</sup>

Dari ke tujuh strategi diatas, yang sering digunakan guru PAI dalam berinovasi di SMAN 1 Pamekasan yaitu presentasi, *role playing* dan diskusi. Misalnya, siswa yang telah diberi tugas kelompok berbentuk makalah oleh guru PAI dengan diketik kemudian hasilnya dipresentasikan didepan kelas dengan dilanjutkan Tanya jawab dan diskusi dengan teman sekelas tentang materi yang mereka bahas. Ketiga startegi tersebut sering digunakan guru PAI supaya siswa lebih aktif dan kreatif dalam memanfaatkan inovasi pembelajaran berbasis media *e-learning*. Guru PAI akan membahas materi yang telah didiskusikan oleh siswa dengan menunjukkan dalil yang berkenaan dengan materi menggunakan Al-Qur'an Digital dan hadits digital yang diperjelas menggunakan layar proyektor. Siswa juga bisa menggali materi yang kurang dipahami melalui e-book islami.

---

<sup>10</sup> Ibid, 113.

<sup>11</sup> Ibid, 114.

SMAN 1 Pamekasan juga menggunakan media pembelajaran berbasis *e-learning Schoology*. *Schoology* merupakan *Learning Management System (LMS)* menurut Dabbagh dan Bannan-Ritland dalam buku yang ditulis Dewi Salma Prawiradilaga menerangkan bahwa LMS adalah generasi perangkat lunak bersifat *authoring language*. LMS dikembangkan untuk mengelola proses belajar. Kemampuan khusus LMS adalah mempunyai repository yang besar untuk menyimpan materi, mengelola jadwal baik untuk kegiatan *Synchronous* maupun kegiatan *Asynchronous*. Selain itu, LMS mengakses data peserta didik seperti identitas, lokasi, serta data hasil belajar dengan lengkap. Biasanya LMS juga memiliki tampilan berbasis TIK yang menarik dan canggih.<sup>12</sup>

Dari hasil penelitian yang peneliti temukan, media *e-learning schoology* sangat membantu guru dan siswa SMAN 1 Pamekasan ketika ketinggalan pelajaran dengan alasan karena mengikuti lomba mata pelajaran, ataupun karena izin sakit. Guru lebih mudah memantau dan memberikan tugas ataupun penilaian dengan menggunakan media *e-learning schoology*.

*Schoology* platform inovatif yang dibangun di atas inspirasi dari Facebook (antar muka dan modelnya, aspek mendasar dengan hadirnya post, update status, berbagi dan memperbarui instan) dan dengan tujuan yang tepat untuk menjadi alat belajar. Beberapa kelebihan dari *schoology*, antara lain:<sup>13</sup>

- a) *Schoology* menyediakan lebih banyak pilihan resources dari pada *e-learning* yang lain.

---

<sup>12</sup> Dewi Salma Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan*, 285-286.

<sup>13</sup> Agus Efendi, *E-learning Berbasis Schoology dan Edmodo: ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMK*, Artikel (diakses 10 Januari 2020).

- b) Schoology dapat menampung jenis soal (question bank) yang akan digunakan saat kuis.
- c) Schoology menyediakan fasilitas absensi yang digunakan untuk mengecek kehadiran siswa.
- d) Schoology juga menyediakan fasilitas analitic untuk melihat semua aktivitas siswa pada setiap course, assignment, discussion dan aktivitas lain yang disiapkan untuk siswa.

*Schoology* adalah website yang memadukan *e-learning* dan jejaring sosial dan user friendly. Fitur-fitur yang ada yaitu Courses untuk membuat kelas, Groups untuk kelompok, Resources berupa materi bisa juga untuk tugas, quiz, diskusi, media album. Schoology juga memiliki kelebihan dari *e-learning* yang lain karena memiliki fasilitas Attendance untuk mengecek kehadiran siswa dan fasilitas Analytic untuk melihat aktivitas siswa setiap course, assignment, diskusi dan aktivitas lain untuk siswa. Dengan adanya perubahan pada media pembelajaran menggunakan Schoology bisa membuat minat belajar siswa dan guru menjadi lebih menarik dan lebih meningkat karena fitur-fitur yang dimiliki.<sup>14</sup>

Adapun fitur-fitur yang dimiliki oleh schoology adalah sebagai berikut:<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Edi Supratman, Fitri Purwaningtias, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Schoology", *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, Vol.03, No.03, September (2018).

[https://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/informatika/article/view/958/pdf\\_4](https://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/informatika/article/view/958/pdf_4) (diakses pada 15 januari 2020)

<sup>15</sup><https://rositamartini.blog.wordpress.com/2016/05/07/tutorial-penggunaan-akun-schoology/> (diakses pada tanggal 20 Februari 2020).

1. Assignment, yaitu digunakan untuk mengumpulkan tugas-tugas (upload file).
2. Tests/ Quizzes, yaitu digunakan untuk membuat atau melihat kuis yang tersedia. Pada Tests/Quizzes ini terdapat beberapa jenis soal yaitu pilihan ganda, benar salah, menjodohkan, isian singkat, dan lain-lain. Untuk guru kimia, fisika dan terutama matematika sangat dimanja dalam pembuatan soal di Schoology ini, yaitu dilengkapi dengan Symbol, Equation, dan Latex. Jadi semua jenis soal yang mengandung gambar, simbol, dan equation dapat ditulis di Schoology. Kelebihan soal online yang dimiliki oleh Schoology adalah kita tidak perlu memeriksa pekerjaan siswa. Dan soal-soal itu (biasanya berbentuk tugas) bisa dikerjakan di rumah, guru tinggal mengontrol dari jarak jauh.
3. Files/Links, yaitu berisi materi yang berupa file atau menuju tautan tertentu.
4. Discussions, yaitu digunakan untuk tempat berdiskusi bersama dalam satu course.
5. Albums, yaitu kumpulan foto-foto yang telah diupload.
6. Groups (Kelompok), yaitu fasilitas untuk membuat kelompok
7. Resources (Sumber Belajar)

Dari penemuan yang telah peneliti lakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwasannya inovasi pembelajaran PAI berbasis media *e-learning* di SMAN 1 Pamekasan sangat membantu guru PAI dan siswa dalam pembelajaran dikelas maupun diluar kelas. Guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi dan ulangan harian ketika guru tidak hadir dikelas dengan menggunakan media *e-learning* schoology. Inovasi pembelajaran PAI

berbasis media *e-learning* juga merubah pola pikir siswa tentang pelajaran PAI. Yang mulanya berfikir pelajaran PAI sangat menjenuhkan dan membosankan ternyata bisa mengikuti perkembangan zaman. Salah satu bentuk inovasi pembelajaran PAI berbasis media *e-learning* yaitu power point, flash, Al-Qur'an digital, Hadits digital, dan e-book. Semua bentuk inovasi pembelajaran PAI berbasis media *e-learning* sangat mudah diakses oleh siswa SMAN 1 Pamekasan.

#### **B. Solusi dari Hambatan Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *e-learning* di SMA Negeri 1 Pamekasan**

Inovasi pembelajaran PAI berbasis *e-learning* di SMAN 1 Pamekasan memiliki manfaat yang begitu besar, sehingga dapat meningkatkan kualitas proses hasil belajar siswa. Guru dan kepala sekolah SMAN 1 Pamekasan telah menunjukkan keberhasilan dari pelaksanaan inovasi pembelajaran berbasis media *e-learning*. Guru PAI telah membuktikan bahwasannya pembelajaran agama Islam tidak membosankan dan metode pembelajarannya bisa mengikuti perkembangan zaman. Akan tetapi dari beberapa keberhasilan guru dan kepala sekolah dalam melakukan inovasi pembelajaran berbasis media *e-learning* di SMAN 1 Pamekasan, pastinya terdapat hambatan-hambatan dalam pelaksanaannya. Salah satu hambatannya yaitu kurangnya pengetahuan guru yang senior tentang pengaplikasian media *e-learning*. Wina Sanjaya dalam bukunya menuliskan beberapa hambatan yang terjadi di sekolah atau lembaga pendidikan tentang penggunaan media *e-learning*, diantaranya:<sup>16</sup>

1. Budaya belajar siswa yang rendah.
2. Kemampuan dan kemauan membaca yang lemah
3. Masih banyak guru yang berpandangan mengajar sebatas menyampaikan materi pelajaran.
4. Masih banyak guru yang belum memahami dan dapat mengoperasikan komputer.

---

<sup>16</sup> Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, 195.

5. Banyaknya sekolah yang belum memiliki fasilitas komputer dan lemahnya jaringan wifi.

Terdapat banyak sekali buku-buku yang telah beredar dan ditulis para ahli yang menyebut *e-learning* sebagai proses belajar dengan memanfaatkan komputer dan internet. Bahkan menurut Smaldino dalam buku yang ditulis Dewi Salma menyamakan *online learning* dengan *e-learning*, sambil menegaskan bahwa pembelajaran yang disampaikan lewat media berbasis komputer dan internet. Padahal, penayangan program video, yang termasuk kelompok media digital, sudah termasuk dalam lingkup *e-learning*. Begitu pula dengan penyajian pengajar yang menyampaikan sebagian materi dalam *slide presentations* termasuk pula *e-learning*.<sup>17</sup>

Penerapan *e-learning* dalam pendidikan mengikut sertakan beberapa komponen. Komponen pertama adalah infrastruktur *e-learning* berupa personal komputer, jaringan komputer, internet dan perlengkapan multimedia lainnya. Pada infrastruktur saat pembelajaran terjadi maka terkadang terjadi hambatan. Hambatan yang terjadi adalah tidak semua pembelajaran efektif dalam menggunakan media komputer. Banyak pembelajaran yang lebih efektif bila dilakukan secara kooperatif atau pun kolaboratif.

Hambatan lain juga muncul, yaitu ketersediaan dan kelayakan infrastruktur *e-learning* itu sendiri. Dalam kenyataannya tidak semua sekolah memiliki perangkat untuk menjalankan *e-learning* begitu pula pada Perguruan Tinggi tidak semua perangkatnya layak untuk digunakan untuk proses pembelajaran *e-learning*. Hambatan utamanya adalah ketika seorang pendidik menyampaikan pembelajaran melalui *e-learning* maka peserta didik harus menggunakan komputer dan jaringan internet untuk menerimanya namun tidak semua

---

<sup>17</sup> Dewi Salma Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan*, (Jakarta; Kencana, 2014), 277.

peserta didik memiliki perangkat tersebut di rumahnya. Peserta didik yang tidak memiliki mendapat hambatan dan harus pergi ke warnet (contohnya) untuk menggunakan *e-learning* tersebut dan itu menambah biaya pembelajaran.

Hambatan dari peserta didik yang belum dapat mengoperasikan komputer begitu juga halnya pendidik. Kita tidak bisa pungkiri pada daerah daerah tertentu *e-learning* tidak dapat diterpkan karena tidak semua daerah memiliki pembelajaran tentang *e-learning*. Penggunaan *e-learning* tidak dapat diterapkan karena memang peserta didik yang belum mengetahui dan menguasai bagaimana mengoperasikan *e-learning* tersebut. Sebagian guru juga ada yang tidak dapat menggunakan *e-learning* karena memang mereka tidak mendapatkan pembelajaran tersebut saat menjalani pendidikan. Seorang guru olah raga misalnya pada saat sekolah atau kuliah mereka tidak diajarkan bagaimana menggunakan *e-learning* secara spesifik sehingga apabila diterapkam dalam pembelajaran olah raga, guru tersebut bingung dan pembelajaran tidak dapat efektif karena tidak memiliki keahlian tersebut.

*E-learning* memliki sistem yang dapat memvirtualisasi proses belajar mengajar mengajar konvensional. Sering disebut dengan LMS atau *Learning Management System* yang dimana terdapat manajemen kelas, pembuatan materi, forum diskusi dan sistem penilaian serta sistem ujian online. Pada dasarnya semua sama pada lembaga pendidikan lainnya yang dilaksanakan secara nyata namun apabila diterapkan dalam e-learning akan muncul hambatan lagi. Bagaimana sistem tersebut dapat berjalan lancar apabila tidak didukung oleh admin yang memliki kemampuan yang sesuai dengan kebutuhan tersebut.

Apabila seorang admin hanya mengerti bagaimana caranya mengoperasikan sistem tersebut maka dia hanya akan mengatur softwarentanya saja, lalu bagaimana sistem lainnya. Untuk itu tiap bagian seperti konten, penilaian, pembuatan soal ujian harusnya di berikan

pada admin yang kompeten. Hal itu menjadi hambatan karena kita harus melibatkan banyak orang yang memiliki kemampuan dibidangnya masing masing, sekali lagi itu memerlukan biaya yang besar dan tidak semua lembaga pendidikan dapat menjalankannya.

Pemakaian *e-learning* sebagai sumber belajar akan efektif, manakala siswa sebagai pemakainya memiliki budaya belajar yang bagus, misalnya dengan terbentuknya masyarakat belajar. Siswa yang budaya belajarnya masih rendah, misalnya siswa yang hanya ingin mendapatkan nilai saja, maka biasanya mereka cenderung tidak memanfaatkan *e-learning* sebagai sumber belajar. Banyaknya siswa yang belajar kalau hanya ada guru saja. Ketergantungan pada kehadiran guru dalam kelas sangatlah tinggi.<sup>18</sup>

*E-learning* dapat digunakan sebagai sumber belajar manakala siswa telah memiliki kemampuan kemauan dan kebiasaan membaca yang tinggi. Siswa yang masih lemah dalam kegiatan membaca, akan sulit memanfaatkan *e-learning* sebagai sumber belajar.<sup>19</sup>

*E-learning* dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar, manakala guru mengubah paradigma tentang mengajar dari mengajar sebagai proses penyampaian materi pelajaran menjadi mengajar sebagai mengatur lingkungan supaya siswa belajar. Dengan demikian komputer dapat digunakan dalam pembelajaran manakala guru menempatkan diri bukan sebagai sumber belajar akan tetapi sebagai pengelola pembelajaran.

*E-learning* dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, manakala guru sebagai pengelola pembelajaran mahir dan dapat mengoprasikan penggunaan *e-learning* untuk pembelajaran. Hal ini tentu saja berdampak pada sekolah yang harus memberikan kemampuan para calon guru dalam memanfaatkan *e-learning*. Sehingga guru tidak merasa asing lagi ketika terjun di lapangan tentang penggunaan *e-learning*.

---

<sup>18</sup> Ibid, 195.

<sup>19</sup> Ibid, 195.

Keberadaan *e-learning* disekolah dapat menentukan efektif atau tidaknya proses pembelajaran dengan menggunakan komputer. Mana mungkin siswa dapat belajar dengan menggunakan komputer manakala dilembaga yang bersangkutan kurang atau tidak tersedia komputer dan jaringan wifi sebagai media belajar.

Hambatan yang paling mendasar dan dirasakan peserta didik dalam pelaksanaan inovasi pembelajaran PAI berbasis media *e-learning* di SMAN 1 Pamekasan yaitu lemahnya jaringan internet (wifi) disekolah. Terkadang peserta didik harus menggunakan gadget mereka untuk digunakan sebagai hotspot disekolah dan pastinya siswa harus memiliki paket data. Sedangkan hambatan bagi guru terutama guru yang senior yaitu kurangnya minat belajar guru dalam mengoprasikan media pembelajaran berbasis media *e-learning* tersebut.

### **C. Motivasi Belajar Siswa dengan adanya Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis *e-learning* di SMA Negeri 1 Pamekasan**

Inovasi pembelajaran PAI berbasis media *e-learning* di SMAN 1 Pamekasan sangat memotivasi siswa dalam belajar dikelas maupun diluar kelas. Hal tersebut dapat dilihat dari keaktifan siswa setiap harinya dalam belajar dan nilai kesehariannya. Siswa yang mulanya pasif dikelas dan kadang malu ketika ada materi yang belum dipahami bisa langsung bertanya melalui media *e-learning*.

Dari hasil penelitian yang peneliti temukan, motivasi belajar siswa di SMAN 1 Pamekasan ini karena adanya inovasi pembelajaran yang dikembangkan oleh guru termasuk juga guru PAI dan kepala sekolah. Guru PAI di SMAN 1 Pamekasan berusaha untuk terus berinovasi dalam pembelajaran supaya siswa tidak mudah jenuh dalam belajar agama.

Terdapat beberapa strategi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam buku inovasi pembelajaran yang ditulis Ridwan Abdullah.<sup>20</sup>

1. Menggunakan metode instruksional yang bervariasi,
2. Menggunakan variasi media (transparansi, audio-video, *e-learning*, dan sebagainya) untuk melengkapi pembelajaran.
3. Menggunakan humor pada saat yang tepat,
4. Menggunakan peristiwa nyata sebagai contoh untuk memperjelas konsep,
5. Menggunakan teknik bertanya untuk melibatkan siswa.

Motivasi berasal dari kata motif diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas- aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (kesiapsiagaan). Berawal dari kata motif itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif.<sup>21</sup>

Inovasi pembelajaran PAI berbasis media *e-learning* telah mengubah pola pikir siswa SMAN 1 Pamekasan menjadi siswa yang semangat dan aktif dalam belajar. Perubahan yang ditujukan siswa tersebut merupakan bentuk motivasi belajar siswa dengan adanya inovasi pembelajaran PAI. Menurut Mc. Donald dalam buku yang ditulis Sardiman, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan Mc. Donald ini mengandung tiga elemen penting, yaitu:<sup>22</sup>

---

<sup>20</sup> Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), 50.

<sup>21</sup> Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta; PT. Raja Grafindo Persada, 2011), 73.

<sup>22</sup> *Ibid*, 74.

1. Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi di dalam sistem “neurophysiological” yang ada pada organisme manusia. Karena menyangkut perubahan energi manusia (walaupun motivasi itu muncul dari dalam diri manusia), penampakannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia.
2. Motivasi ditandai dengan munculnya, rasa / feeling, afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan- persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia.
3. Motivasi akan dirangsang karena ada tujuan. Jadi, motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respon dari suatu aksi, yakni tujuan. Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena terangsang/ terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan. Tujuan ini akan menyangkut soal kebutuhan.

Inovasi pembelajaran PAI berbasis media *e-learning* di SMAN 1 Pamekasan, memiliki peran yang sangat penting termasuk dalam memotivasi belajar siswa. Motivasi dibagi menjadi dua yaitu *Intrinsic Motivation* dan *Extrinsic Motivation*.<sup>23</sup>*Intrinsic Motivation* (Motivasi Intrinsik) merupakan motivasi internal untuk melakukan sesuatu demi sesuatu itu sendiri atau tujuan itu sendiri. Adapun sifat- sifat yang dimiliki motivasi intrinsik yaitu: (a) walaupun motivasi intrinsik sangat diharapkan, namun justru tidak selalu timbul dalam diri siswa; (b) karena munculnya atas kesadaran sendiri, maka motivasi intrinsik akan bertahan lebih lama dibandingkan dengan motivasi ekstrinsik. *Extrinsic Motivation* (Motivasi Ekstrinsik) Motivasi ekstrinsik yaitu melakukan sesuatu untuk mendapatkan sesuatu yang lain atau cara untuk mencapai tujuan. Motivasi ekstrinsik sering dipengaruhi oleh insentif eksternal seperti imbalan dan hukuman.<sup>24</sup>

Motivasi belajar dari pengertian diatas bahwasannya ada dalam diri siswa. Kerangka pendidikan formal, motivasi belajar tersebut ada dalam jaringan rekayasa pedagogis guru. Dengan tindakan perbuatan persiapan mengajar, pelaksanaan belajar mengajar, maka guru

---

<sup>23</sup> Dimiyati & Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta; PT. Rineka Cipta, 2009), 94.

<sup>24</sup> Lina Rihatul Hima, Pendidikan Matematika, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Volume 2 Nomor 1 P-ISSN: 2502-7638; E-ISSN: 2502-8391.

menguatkan motivasi belajar siswa. Sebaliknya, jika dari emansipasi kemandirian siswa, motivasi belajar semakin meningkat pada tercapainya hasil belajar.<sup>25</sup>

Motivasi yang semakin tinggi maka, semakin tinggi pula proses dan hasil belajarnya. Oleh karena itu, dalam kegiatan pembelajaran, hendaknya guru selalu berupaya untuk mendorong motivasi siswa dengan menunjukkan pentingnya mempelajari pesan pembelajaran yang sedang dipelajari.<sup>26</sup>

Inovasi pembelajaran PAI berbasis media *e-learning* merupakan sebuah usaha guru PAI di SMAN 1 Pamekasan dalam menciptakan pembaharuan pembelajaran yaitu dengan menyesuaikan kebutuhan peserta didik dan kemauan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas maupun diluar kelas. Pendidikan agama Islam tidak hanya sekedar mata pelajaran biasa saja melainkan pembelajaran yang akan menjadi pegangan hidup peserta didik supaya menjadi peserta didik yang berakhlak mulia. Oleh sebab itu, guru PAI memiliki tugas yang berat dalam menciptakan pembelajaran, dimana pembelajaran PAI ini yang akan memotivasi peserta didik dalam belajar.

Inovasi pembelajaran PAI berbasis media *e-learning* ini sangat memotivasi siswa dalam belajar. Hal ini dapat dilihat dari perubahan sikap dan cara peserta didik dalam belajar PAI. Siswa ketika belum mengenal media *e-learning* sangat bosan ketika pelajaran dimulai terutama mata pelajaran PAI.

Pembelajaran berbasis media *e-learning* merupakan sebuah bentuk inovasi pembelajaran yang telah digunakan oleh guru, terutama guru agama Islam. Berdasarkan hasil penelitian, dilakukannya Inovasi pembelajaran PAI berbasis media *e-learning* diharapkan

---

<sup>25</sup> Dimiyati & Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta; Rineka Cipta; 2009), 97.

<sup>26</sup> Jamal Ma'mun Asmani, *7 Tips Aplikasi PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan) Menciptakan Metode Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*, (Yogyakarta; Diva Press, 2011), 151.

dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan agama Islam dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini, dikarenakan banyak kalangan menilai bahwa metode pembelajaran PAI yang berjalan saat ini masih sebatas transfer nilai dengan pendekatan hafalan dan metode ceramah yang dianggap membosankan oleh siswa.

Media *e-learning* yang digunakan mendapat respon yang baik dari siswa disetiap aspek keseluruhan, apalagi dengan dibantu aplikasi schoology karena schoology termasuk dalam kategori sangat menarik untuk pembelajaran. Kajian lain juga menyatakan bahwa dengan schoology memberikan pengaruh nilai siswa meningkat. Berdasarkan beberapa kutipan diatas bahwa dengan media pembelajaran *e-learning* bisa meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Apalagi dengan penggunaan media *e-learning* schoology ini selain siswa bisa belajar kapanpun dan dimanapun, dengan schoology juga membuat siswa dan guru bisa berinteraksi sosial karena di fitur schoology memiliki tautan untuk berbagai sosial media dan guru juga bisa melihat kehadiran siswa serta mengontrol kegiatan yang dilakukan siswa selama menggunakan schoology.

