

Pemanfaatan E-Learning di Era Milenial Perspektif Pendidikan Agama Islam

Nasri Kurnialoh¹

email: nasrikurnialloh@gmail.com

Abstraks

Milenial ditandai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sejalan dengan arus globalisasi, sehingga interaksi dan penyampaian informasi akan berlangsung dengan cepat. Pengaruh globalisasi dapat memberikan dampak positif dan negatif bagi suatu negara. Dari Orang-orang berbagai belahan dunia dapat berbagi informasi, ilmu pengetahuan dan teknologi. Seiring dengan perkembangannya, teknologi komputer berikut infrastruktur infrastruktur pendukungnya. Menyikapi kenyataan tersebut, upaya peningkatan pendidikan Islam di era milenial dapat dilakukan dengan pemanfaatan teknologi komputer dalam suatu sistem yang dikenal dengan pembelajaran berbasis E-learning. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi guru dan siswa untuk belajar secara matang, mandiri, teladan, dan menyenangkan. Melalui pemanfaatan fasilitas yang disediakan oleh sistem, pendidik dan peserta didik dapat belajar kapan saja dan di mana saja tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

Kata kunci: E-Learning, Milenial, Pendidikan Islam

Abstract

Millennial is characterized by the development of information and communication technology in line with globalization, so that interaction and information delivery will take place quickly. The influence of globalization can have a positive and negative impact on a country. From People, different parts of the world can share information, science, and technology. Along with its development, following computer technology infra supporting structure. Responding to the reality, efforts to improve Islamic education in the millennial era can be made using computer technology in a system known as E-learning-based learning. Learning is a system that can facilitate teachers and students to learn maturely, independently, model, and fun. By utilizing the facilities provided by the system, educators and learners can study anytime and anywhere without being limited by space and time.

Keywords: E-Learning, Millennial, Islamic Education

A. Pendahuluan

Menjamurnya pengguna internet benar-benar mengubah kehidupan kita semua. Tempat dan jarak yang dulu memisahkan sekarang makin tidak terasa

¹ Dosen STAI Haji Agus Salim

dampaknya. Kita mudah berhubungan dengan orang-orang di negara lain, yang belum pernah kita kunjungi sebelumnya, melalui media email, chat room, web cam dan sebagainya. Pengguna internet sendiri selalu meningkat sehingga di kota-kota besar, internet sudah menjadi kebutuhan hidup sehari-hari. Kita dapat melihat berapa banyak warnet (warung internet) yang tumbuh di setiap kota. Hal tersebut menyebabkan jumlah pengguna internet meningkat pesat sampai 100% setiap tahun.

Kemajuan internetpun mempengaruhi hampir setiap sendi kegiatan operasional di organisasi. Banyak kegiatan perusahaan mulai dilakukan lewat internet dan menyebabkan fenomena penggunaan awalan “e” dan “online” di kamus bisnis. *E-commerce, e-mail, online application, e-procurement, online hiring, e-CRM, e-HRM, online auction, e-catalogue* adalah contoh tren penggunaan internet pada kegiatan yang biasa kita lakukan secara manual. Segala kegiatan mutakhir tersebut menjanjikan efektifitas dan efisiensi yang menakjubkan. Fenomena tersebut menyentuh dunia pendidikan dan pelatihan dengan lahirnya e-learning.

Institusi pendidikan Islam harus dapat menangkap fenomena ini jika tidak ingin tertinggal oleh arus kemajuan teknologi informasi. E-learning menyediakan landasan kuat untuk menjawab semua tantangan tersebut. E-learning saat ini telah dikenal oleh siapa saja di dunia pendidikan dan pelatihan. Perusahaan dan organisasi pendidikan berlomba-lomba untuk menerapkan e-learning di organisasi mereka dan meraih kelebihan yang ditawarkan seperti penghematan biaya, penghematan waktu dan sebagainya.

B. Teori / Konsep

1. Konsep E-Learning Dalam Pengembangan Pembelajaran Di Era Milenial

a. Pengertian *E-Learning*

Banyak pakar yang menguraikan definisi *e-learning* dari berbagai sudut pandang. Definisi yang sering digunakan oleh banyak pihak adalah sebagai berikut:

- 1) *E-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet atau media jaringan komputer lain.
- 2) *E-learning* adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar dengan media internet, jaringan komputer, maupun komputer *standalone*.
- 3) *E-learning* adalah semua yang mencakup pemanfaatan komputer dalam menunjang peningkatan kualitas pembelajaran, termasuk di dalamnya 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-mail*, *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 (Effendi, 2005).

Rosern Berg sebagaimana dikutip oleh Rusmana, menekankan bahwa e-learning adalah penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan atau keterampilan (Gunawan, 2013).

E-learning adalah segala aktivitas belajar menggunakan bantuan teknologi elektronik. E-learning juga dapat diaplikasikan dalam pendidikan konvensional dan pendidikan jarak jauh. Web based learning merupakan salah satu bentuk e-learning yang materi maupun cara penyampaiannya melalui internet. Sebagaimana definisi pembelajaran berbasis web yakni:

Any learning experience or environment that relies upon the internet/ world wide web as the primary delivery mode of communication and presentation.

Menyatakan bahwa Setiap pengalaman atau lingkungan belajar yang bertumpu kepada internet/ world wide

web sebagai sarana penyampaian komunikasi dan presentasi (Rusman, 2013).

E-learning dalam arti luas bisa mencakup pembelajaran yang dilakukan di media elektronik (internet) baik secara formal maupun informal. *E-learning* secara formal misalnya adalah pembelajaran dengan kurikulum, silabus, mata pelajaran dan tes yang telah diatur dan disusun berdasarkan jadwal yang telah disepakati pihak-pihak terkait (pengelola *elearning* dan pembelajar sendiri). Pembelajaran seperti ini biasanya tingkat interaksinya tinggi dan diwajibkan oleh perusahaan pada karyawannya atau pembelajaran jarak jauh yang dikelola oleh universitas dan perusahaan-perusahaan yang memang bergerak dibidang penyediaan jasa *e-learning* untuk umum (FIP-UPI, 2007).

E-learning bisa juga dilakukan secara informal dengan interaksi yang lebih sederhana, misalnya, melalui sarana *mailing list*, *e-newsletter* atau *website* pribadi, organisasi dan perusahaan yang ingin mensosialisasikan jasa, program, pengetahuan atau keterampilan tertentu pada masyarakat luas (biasanya tanpa memungut biaya). Untuk menyampaikan pembelajaran, *e-learning* selalu diidentikkan dengan penggunaan internet. Namun sebenarnya media penyampaian sangat beragam; dari internet, intranet, cd, dvd, mp3, PDA, dan lain-lain. (Acai Sudirman, dkk, 2019)

Penggunaan teknologi internet pada *e-learning* umumnya dengan pertimbangan memiliki jangkauan yang luas. Ada juga beberapa lembaga pendidikan dan perusahaan yang menggunakan jaringan intranet sebagai media *e-learning* sehingga biaya yang disiapkan relatif lebih murah.

Ada beberapa pengertian yang terkait dengan masalah *e-learning*, yaitu: Pembelajaran jarak jauh, Pembelajaran dengan

perangkat computer dan Pembelajaran yang ditunjang oleh para ahli di bidang masing-masing (Purbo, 2002).

Walaupun sepertinya *e-learning* diberikan hanya melalui perangkat komputer, *e-learning* dapat disiapkan, ditunjang, dikelola oleh tim yang terdiri dari para ahli di bidangnya masing-masing, yaitu:

- 1) *Subject Matter Expert* (SME) atau nara sumber dari pelatihan yang disampaikan;
- 2) *Instructional Designer* (ID), bertugas untuk secara sistematis mendesain materi dari SME menjadi materi *e-learning* dengan memasukkan unsur metode pengajaran agar materi menjadi lebih interaktif, lebih mudah dan lebih menarik untuk dipelajari.
- 3) *Graphic Designer* (GD), mengubah materi text menjadi bentuk grafis dengan gambar, warna, dan *layout* yang enak dipandang, efektif dan menarik untuk dipelajari.
- 4) Ahli bidang *Learning Management System* (LMS); Mengelola system di website yang mengatur lalu lintas interaksi antara instruktur dengan siswa, antara siswa dengan siswa lainnya. Di sini, pembelajar bisa melihat modul-modul yang ditawarkan, bisa mengambil tugas-tugas dan test-test yang harus dikerjakan, serta melihat jadwal diskusi secara maya dengan instruktur, nara sumber lain, dan pembelajar lain. Melalui LMS ini, siswa juga bisa melihat nilai tugas dan test serta peringkatnya berdasarkan nilai (tugas ataupun test) yang diperoleh *E-learning* tidak diberikan semata-mata oleh mesin, tetapi seperti juga pembelajaran secara konvensional (tatap muka) di kelas, *e-learning* ditunjang oleh para ahli di berbagai bidang terkait.

Dari uraian tersebut jelas bahwa *E-Learning* menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat; dengan tujuan meningkatkan efisiensi, efektivitas, transparansi, akuntabilitas, dan kenyamanan belajar; dengan obyeknya adalah layanan pembelajaran agama Islam yang lebih kekinian, menarik, interaktif, dan atraktif. Hasil

akhir yang diharapkan adalah peningkatan prestasi dan kecakapan akademik peserta didik serta pengurangan biaya, waktu, dan tenaga untuk proses pembelajaran pendidikan Agama Islam.

b. Karakteristik *E-learning*

- 1) Memanfaatkan jasa teknologi elektronik; dimana guru dan siswa, siswa dan sesama siswa atau guru dan sesama guru dapat berkomunikasi dengan relatif mudah.
- 2) Memanfaatkan keunggulan komputer (digital media dan computer networks).
- 3) 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.
- 4) Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di computer (Suteja, 2008).

c. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berbasis *E-learning* Pada Era Melenial.

1) Manfaat E-learning

- a) Pengalaman pribadi belajar. Pilihan untuk mandiri dalam belajar menjadikan siswa untuk berusaha melangkah lebih maju, memilih sendiri peralatan yang digunakan untuk penyampaian belajar mengajar dan mengumpulkan bahan-bahan sesuai dengan kebutuhan.
- b) Mengurangi biaya. Lembaga penyelenggara *e-learning* dapat mengurangi bahkan menghilangkan biaya perjalanan untuk pelatihan, menghilangkan biaya pembangunan sebuah kelas, dan mengurangi waktu yang dihabiskan oleh peserta didik untuk pergi ke sekolah.
- c) Mudah dicapai. Pemakai dengan mudah menggunakan aplikasi *e-learning* di mana pun juga selama mereka terhubung dengan internet. Yang tidak dibatasi oleh jarak, tempat, dan waktu.

- d) Kemampuan bertanggung jawab. Kenaikan tingkat, pengujian, penilaian, dan pengesahan dapat diikuti secara otomatis sehingga semua peserta (pelajar, pengembang, dan pemilik) dapat bertanggung jawab terhadap kewajiban mereka masing-masing di dalam proses belajar mengajar.
- e) Dapat terhubung dengan jaringan dari berbagai sumber dengan beragam format.
- f) Merupakan cara efektif dalam memberikan materi-materi kursus.
- g) Potensial untuk akses yang luas, misalnya paruh waktu atau mahasiswa yang sedang bekerja.
- h) Dapat memacu mahasiswa untuk belajar mandiri dan aktif.
- i) Dapat memfasilitasi tambahan materi yang bermanfaat untuk program konvensional (Acai Sudirman, dkk, 2019).

2) Kekurangan *E-Learning*

- a) Kurangnya interaksi antara pendidik dan peserta didik atau bahkan antara peserta didik itu sendiri. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya *values* dalam proses belajar mengajar.
- b) Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya membuat tumbuhnya aspek bisnis/komersial.
- c) Proses belajar mengajar cenderung ke arah pelatihan daripada pendidikan.
- d) Berubahnya peran mengajar dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan ICT (*information, communication, and technology*).
- e) Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet.
- f) Kurangnya sumber daya manusia (SDM) yang menguasai internet.
- g) Kurangnya penguasaan bahasa internet.
- h) Peserta didik dapat merasa terisolasi (Acai Sudirman, dkk, 2019).

2. Konsep Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis E-Learning

Pembelajaran adalah suatu aktivitas interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang melalui sumber belajar dari lingkungan tersebut dengan adanya korelasi yang tersistem meliputi unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan, material, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Wena, 2009).

Pembelajaran PAI dapat dimaknai dengan suatu proses yang diselenggarakan oleh pendidik, baik orang tua maupun guru tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran agama Islam melalui kegiatan-kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan-latihan (Nazarudin, 2007).

Pembelajaran berbasis Web (*Web Based Learning-WBL*) telah dijadikan medium utama serta model dalam pendidikan jarak jauh (*e-learning*) oleh sebab itu berusaha memenuhi keperluan siswa yang beragam. Dengan keberagaman siswa tersebut meliputi kecerdasan, pengetahuan, dan tingkat kemampuannya (Rusman, 2011). Sedangkan pembelajaran E-Learning merupakan perkembangan dari pembelajaran berbasis *Computer Based Learning (CBL)* atau *Computer Assisted Learning (CAL)* (Soekartawi, 2007).

Pendidikan Agama Islam berbasis *e-learning* merupakan kegiatan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet sebagai metode penyampaian, interaksi, dan fasilitasi serta didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar lainnya. Seiring kemajuan teknologi dan perubahan tren gaya hidup yang dominan bergerak secara dinamis, sehingga kebutuhan akan proses belajar jarak jauh atau biasa disebut dengan tele-edukasi akan semakin meningkat pula.

Dengan adanya *e-learning* salah satu bagian dari tele-edukasi dapat memberikan alternatif cara belajar baru dimana antara guru dan siswa tidak berada pada ruang dan waktu yang sama, meskipun demikian proses belajar mengajar tetap dapat berjalan dalam lingkungan virtual, oleh karena itu *e-learning* sering disebut juga *Virtual Learning Enviroment (VLE)* (Lukman, dkk, 2014).

Dari pengertian di atas, dapat dipahami bahwa pembelajaran web (e learning,) adalah suatu pembelajaran yang dapat mempermudah guru dan siswa dalam mengakses berbagai informasi yang dapat membantu dan mempermudah jalannya pembelajaran, sehingga pembelajaran PAI tersebut bervariasi, tidak monoton dan tidak membosankan, sehingga dapat meningkatkan pengetahuan atau keterampilan guru maupun siswa.

Dalam e-learning, daya tangkap siswa terhadap materi pembelajaran tidak lagi tergantung kepada instruktur/ guru, karena siswa mengkonstruksi sendiri ilmu pengetahuan melalui bahan-bahan ajar yang disampaikan melalui interface situs web. Dalam e-learning pula, sumber ilmu pengetahuan tersebar dimana-mana serta dapat diakses dengan mudah oleh setiap orang. Hal ini dikarenakan, sifat media internet yang menggloabal dan bisa diakses oleh siapapun yang terkoneksi ke dalamnya. Dalam e-learning pengajar/ lembaga pendidikan berfungsi sebagai salah satu sumber ilmu pengetahuan.

3. KONSEP ERA MILENIAL

a. Pengertian

Istilah generasi millennial memang sedang akrab terdengar. Istilah tersebut berasal dari millennials yang diciptakan oleh dua pakar sejarah dan penulis Amerika, William Strauss dan Neil Howe dalam beberapa bukunya (Adi Suprayitno dan Wahid Wahyudi, 2020).

Generasi Millennial atau sering juga disebut Millennials, adalah sebuah istilah yang populer menggantikan istilah Generasi Y (GenY). Yang merupakan *cohort* (kelompok demografis) yang lahir setelah Generasi X (umum kita sebut ABG, Angkatan Bapak Gue!). Menurut para peneliti sosial, generasi Y atau Millennials ini lahir pada rentang tahun 1980an hingga 2000. Dengan kata lain, generasi millennial ini adalah anak-anak muda yang saat ini berusia antara 15-35 tahun (Nur Anisah, dkk, 2019).

b. Ciri-ciri

Hidup di zaman yang semakin canggih dan segala sesuatunya sudah dipermudah dengan teknologi seperti saat ini memang sedang dialami oleh generasi millennial yang memiliki ciri-cirinya berikut ini.

- 1) Selalu terhubung dengan media social
- 2) Tidak bisa jauh dari *gadget*
- 3) Barang-barang inilah yang menjadi kegemaran generasi millennial untuk dijadikan hadiah di antaranya, uang beserta kartu ucapan, aksesoris, laptop, *smartphone* dan barang-barang yang bisa dibidang mewah dan kekinian lainnya (Adi Suprayitno dan Wahid Wahyudi, 2020).

c. Gaya hidup

- 1) *User Generated Content (UGC)* lebih dipercaya oleh kaum millennials ketimbang informasi satu arah. Kini sudah bukan jamannya lagi bagi kaum *millennial* untuk percaya pada produk iklan atau perusahaan besar. Bisa dikatakan kalau mereka sudah tidak percaya lagi kepada distribusi informasi yang bersifat satu arah. Mereka jauh lebih percaya pada *user generated content (UGC)* atau konten dan informasi yang dibuat oleh perorangan.
- 2) Memiliki akun sosial media sebagai alat komunikasi dan pusat informasi dan aktualisasi diri.
- 3) Minat membaca secara konvensional kini sudah menurun karena Generasi milenial lebih memilih membaca lewat *smartphone*.
- 4) *Millennial* pasti lebih memilih ponsel daripada televisi. Menonton sebuah acara televisi kini sudah tidak lagi menjadi sebuah hiburan karena apapun bisa mereka temukan di telepon genggam.
- 5) *Millennial* menjadikan keluarga sebagai pusat pertimbangan dan pengambil keputusan mereka.
- 6) Menyukai kolaborasi dibanding kompetisi dan mementingkan kualitas hasil kerja (Arum Faiza, dkk, 2018).

d. Cara Pendidik Dalam Menghadapi Genrasi Melenial

Berikut ini tips yang dapat membangun mental anak menjadi lebih tahan uji.

- 1) Jika anak berbuat salah, berilah kritik yang membangun. Jangan memanjakan anak dengan membenarkan semua tindakannya.
- 2) Cari tahu kemampuan anak dan fokuskan yang paling menonjol.
- 3) Jadilah sumber inspirasi bagi anak, karena anak butuh sosok yang bisa menjadi panutannya (Nia Budiana, dkk, 2019)

4. Pemanfaatan E-Learning Dalam Pengembangan Pembelajaran Di Era Milenial

E-Learning telah membuka cakrawala baru dalam proses belajar mengajar. *E-learning* pada hakikatnya adalah bentuk pembelajaran konvensional yang dituang dalam format digital dan disajikan melalui teknologi informasi dengan menggunakan internet sebagai media pembelajaran.

a. Pemanfaatan Internet Dalam Pembelajaran PAI

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia ,Pemanfaatan merupakan proses, cara dan perbuatan memanfaatkan. Dan Internet, singkatan dari *interconnection and networking*, adalah jaringan informasi global, yaitu“ *The largest global network of computers, that enables people throughout the world to connect with each other*”. Internet pertama kali diluncurkan oleh J.C.R Licklider dari MIT (*Massachusetts institute Thechnology*) pada bulan Agustus 1962 (Backhouse, Bruce, 2003). Jadi, Pengertian pemanfaatan Internet dalam pembelajaran PAI meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik melalui kegiatan-kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan-latihan materi pendidikan Agama Islam.

Berikut ini hal-hal yang dapat difasilitasi oleh adanya internet: *Discovery* (penemuan), ini meliputi *browsing* dan pencarian informasi-informasi tertentu. *Communication* (komunikasi), internet menyediakan jaringan komunikasi yang cepat dan murah dari mulai pesan-pesan yang berupa *bulletin* sampai dengan pertukaran komunikasi yang bersifat

kompleks antar atau inter organisasi. Juga termasuk diantaranya transfer informasi (antar computer) dan proses informasi.

Adapun contoh-contoh media komunikasi yang utama seperti *E-mail*, *chat group* (percakapan secara berkelompok), dan *newsgroup* (gabungan kelompok yang bertukar berita). *Collaboration* (kolaborasi), sering dengan semakin meningkatnya komunikasi, dan kolaborasi antar media elektronik baik itu antar individu maupun antar kelompok maka beberapa fasilitas canggih dan modern pun mulai digunakan dari mulai screen sharing sampai dengan *teleconferencing*. Kolaborasi juga meliputi jasa/pelayanan *resourcesharing* (pertukaran sumber-sumber informasi), yang menyediakan akses pada server-server yang sesuai dengan bidangnya masing-masing (Rusman, 2013).

Internet sebagai media pembelajaran mempunyai peran yang besar dalam pembelajaran, yaitu sebagai refrensi ilmu pengetahuan terkini, alat manajemen pengetahuan, jaringan pakar beragam ilmu, jaringan antara institusi pendidikan, pusat pengembangan materi ajar, wahana pengembangan kurikulum, dan komunitas perbandingan standar kompetensi (Ansori, dkk, 2013).

Internet juga memiliki manfaat baik bagi siswa dan guru dalam melakukan pembelajaran.

1) Manfaat internet bagi siswa diantaranya yaitu:

- a) Mempermudah komunikasi dengan semua orang untuk bertukar pikiran dan berdiskusi dalam suatu website.
- b) Menjadi sarana penjawab semua pertanyaan para pelajar yang belum bias mereka temukan jawabannya.
- c) Menemukan teman-teman dari negara-negara luar yang bias membantu mereka dalam kehidupan social dan bias menjadi tempat bertukar pengalaman dalam hal lainnya.
- d) Menambah wawasan tentang segala macam pengetahuan tentang dunia luar (Rusman, 2017).

2) Internet juga memiliki manfaat baik bagi guru yaitu:

- a) Menjadi sumber untuk menambah bahan pengajaran.

- b) Bertukar informasi dengan guru-guru yang lain diberbagai belahan dunia yang lebih berpengalaman.
- c) Menambah wawasan pelajaran sesuai dengan perkembangan zaman.
- d) Mengikuti teknologi dan segala perkembangan zaman yang terjadi.
- e) Mejadi tempat pembelajaran agar bias menjawab pertanyaan yang diajukan murid-muridnya (Rusman, 2017)

Dengan adanya pemanfaatan internet bagi siswa dan guru maka dapat member kemudahan dalam proses pembelajaran dan dapat memabantu proses pembelajaran yang lebih menarik. Pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:

- a. Dimungkinkan terjadinya distribusi pendidikan kesemua penjuru tanah air dan kapasitas daya tampung yang tidak terbatas karena tidak memerlukan rung kelas.
- b. Proses pembelajaran tidak terbatas oeh waktu seperti halnya tatap muka biasa.
- c. Pembelajaran dapat memilih topic atau bahan ajar yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan masing-masing.
- d. Lama waktu belajar juga tergantung pada kemampuan masing-masing siswa.
- e. Adanya keakuratan dan kekinian materi pembelajaran.
- f. Pembelajaran dapat dilakukan secara interaktif, sehingga menarik siswa dan memungkinkan pihak kepentingan (orang tua siswa maupun guru) dapat turut serta menyukseskan proses pembelajaran, dengan cara mengecek tugas-tugas yang dikerjakan siswa secara online (Emanuel, A.W.Raharjo, dkk, 2008).

5. Etika Pemanfaatan *E-learning* Dalam Pengembangan Pembelajaran Di Era Melenial Perspektif Pendidikan Agama Islam

Web dapat menciptakan sebuah lingkungan belajar maya. Lingkungan belajar yang disesuaikan oleh web dilengkapi dengan berbagai

fasilitas yang dapat kita kombinasikan penggunaannya untuk mendukung proses pembelajaran. Namun perlu diingat, bagaimanapun hebatnya web dalam memfasilitasi pembelajaran, fokus utamanya yang perlu diperhatikan adalah diri pelajar itu sendiri, karena teknologi itu sendiri hanya merupakan sebuah sarana bagi kita untuk mempermudah proses pembelajaran. Disinalah peran dan fungsi agama.

Istilah pendidikan dalam konteks Islam pada umumnya mengacu pada term *al-tarbiyah*, *al-ta'adib*, dan *al-ta'lim*. Dari ketiga istilah tersebut, term yang populer digunakan dalam praktek pendidikan Islam ialah term *al-tarbiyah*. Penggunaan istilah *al-tarbiyah* berasal dari kata Rabb yang mempunyai arti “tumbuh, berkembang, memelihara, merawat, mengatur dan menjaga kelestarian atau eksistensinya” (Wathoni, 2002).

Berdasarkan istilah tersebut, dapat dipahami bahwa *al-tarbiyah* yaitu proses transformasi ilmu pengetahuan dan sikap terhadap siswa yang mempunyai semangat yang tinggi dalam memahami dan menghayati kehidupannya sehingga dapat menjaga eksistensinya.

Menurut Achmadi, Islam merupakan suatu keyakinan atau agama yang memberikan bimbingan kepada manusia mengenai semua aspek hidup dan kehidupan, berdasarkan Al -Qur'an dan hadits (Halid Hanafi, dkk, 2018).

Dari pengertian tersebut dapat dipahami bahwa agama islam adalah agama yang memberikan eksistensi kepada setiap manusia dan memberi jalan yang lurus dalam kehidupannya sebagaimana Allah firman dalam Q.S. Al- Fatihah [1]: 6

Tunjukilah kami jalan yang lurus (Q.S. Al- Fatihah [1]: 6)

(Kementrian Agama RI, 2010)

Jadi, Pendidikan Agama Islam adalah suatu proses pembelajaran bagi siswa mengenai tata cara berkehidupan atau hubungan dengan Allah SWT. yang sesuai dengan norma-norma yang ada dan berpedoman pada al-Qur'an dan Hadits serta untuk mengembangkan, mendorong serta

mengajak peserta didik hidup lebih dinamis dengan berdasarkan nilai-nilai yang tinggi dan kehidupan yang mulia berdasarkan nilai-nilai moral Islam. Dengan peran dan fungsi agama atau pendidikan agama, maka dapat membatasi atau merem segala tindakan yang dilarang oleh agama.

Etika bermakna sekumpulan azas atau nilai yang berkenaan dengan akhlaq, tata cara (adat sopan santun) mengenai benar atau salah tentang hak dan kewajiban yang dianut oleh suatu golongan atau masyarakat (Heri Gunawan, 2012).

Dari pengertian tersebut dapat dipahami bahwa ditengah pesat dan majunya dunia elektronik yakni komputer dengan segala piranti yang memadai, maka dapat mempermudah bagi siapa saja untuk mengakses apa saja yang diinginkan, oleh karena itu, di dalam penggunaannya maka hendaknya memperhatikan etika mengenai benar atau salah dalam menggunakan teknologi informasi atau web tersebut.

Etika dalam penggunaan Web (*E- learning*) dalam pembelajaran akan terkait dengan azas atau nilai yang berhubungan dengan akhlak, tata cara, nilai mengenai benar atau salah, hak dan kewajiban tentang IT yang dianut oleh suatu golongan atau masyarakat dalam pendidikan.

Adanya etika dalam penggunaan Web (*E- learning*) adalah dalam rangka mengurangi penyalahgunaan IT, terutama pemanfaatan Web (*E- learning*) dalam proses pembelajaran. Maka dengan demikian, dengan adanya berbagai kemudahan dalam menikmati informasi dengan cepat dan mudah.

Oleh karena itu, dalam penggunaan IT berupa Web (*E- learning*) dalam proses pembelajaran harus memperhatikan berbagai hal, karena pengguna IT sangat beragam dilihat dari sisi usia, ras, jenis kelamin, agama, budaya dan lain sebagainya. Maka sebaiknya penggunaan Web (*E- learning*) memperhatikan etika yang berlaku pada masyarakat, baik etika agama, sosial dan hukum yang disepakati oleh masyarakat.

C. Penutup

Pembelajaran berbasis e-learning di era milenial dianggap telah memberikan fleksibilitas kepada pendidik dan peserta didik karena bisa dilakukan

kapanpun dan dimanapun. Penghantaran materi pembelajaran kini tidak lagi tergantung pada medium fisik seperti buku, akan tetapi pembelajaran kini berbentuk digital melalui perangkat elektronik seperti Hand Phone, komputer atau piranti elektronik lainnya.

Bila dirancang dengan baik dan tepat, maka pembelajaran berbasis e-learning bisa menjadi pembelajaran yang menyenangkan, memiliki unsur interaktivitas yang tinggi, serta mengurangi biaya-biaya yang biasanya dikeluarkan oleh peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.

Tujuan umum e-Learning di Indonesia adalah agar tersedia akses belajar dan perbaikan kesamaan kesempatan belajar pada semua pembelajar. Selain itu juga untuk memperkuat dan memperdalam IPTEK, memperluas cakrawala dan memperkaya keberagaman subjek pengetahuan, dan memperbaiki efektivitas proses pendidikan di era milenial.

Daftar Pustaka

- Acai Sudirman, dkk. (2019). *E-Learning Implementasi dan Strategi*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Adi Suprayitno dan Wahid Wahyudi. (2020). *Pendidikan Karakter di Era Milenial*. Yogya: Deepublish.
- Ansori, dkk. (2013). Internet Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran* , 1, 321 – 335.
- Arum Faiza, dkk. (2018). *Arus Metamorfosis Milenial*. Kendal: Ernest. Backhouse, Bruce. (2003). Information and Communication Technology Integration: Beyond the early adopters Vol. , No. , hlm. . . *Technology Trends (TechTrends)* , 47, 5.
- Effendi, E. (2005). *E-Learning Konsep dan Aplikasinya* . Yogyakarta: Andi Officet.
- Emanuel, A.W.Raharjo, dkk. (2008). *Cara Praktis Membangun Situs e-learning dengan Teknologi Open Source*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- FIP-UPI, T. P. (2007). *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: Imperial Bhakti Utama.
- Gunawan, H. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Alfabeta.

- Halid Hanafi, dkk. (2018). *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Deepublish.
- Heri Gunawan. (2012). *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Alfabeta.
- Kementrian Agama RI. (2010). *al-Qur'an dan Terjemah*. Jakarta: Fokusmedia.
- Lukman, dkk. (2014). *Buku Panduan Pelatihan Aplikasi Teknologi Informasi*. Malang: UMM Press.
- Nazarudin. (2007). *Manajemen Pembelajaran: Implementasi Konsep, Karakteristik, dan Metodologi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum*. Yogyakarta: Teras.
- Nia Budiana, dkk. (2019). *Etika Profesi Pendidik Generasi Milenial 4.0*. Malang: UB Press.
- Nur Anisah, dkk. (2019). *Tips Mendisiplinkan Siswa Ala Guru Milenial*. Jakarta: Rumah Media.
- Purbo, A. A. (2002). *E-Learning berbasis PHP dan MySQL*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer; Mengembangkan Profesionalisme Abad 21*. Bandung: ALFABETA.
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer; Mengembangkan Profesionalisme Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Rusman. (2011). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Soekartawi. (2007). *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Suteja. (2008). *Memasuki Dunia E-Learning*. Bandung: Informatika.
- Wathoni, L. M. (2002). *Integrasi Pendidikan Islam dan Sains*. Ponorogo: Uwais Inspirasi.
- Wena, M. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.