

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengembangan Pembelajaran *E-Learning*

1. Pengertian Pengembangan Pembelajaran *E-Learning*

Pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk Pendidikan, pengembangan dapat berupa proses, produk, dan rancangan.⁷

Dalam bidang teknologi pembelajaran, pengembangan memiliki arti yang khusus. Menurut Seels & Richey pengembangan berarti sebagai proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik atau dengan ungkapan lain, pengembangan berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran.⁸

Adapun pengertian dari pembelajaran adalah proses memperoleh ilmu pengetahuan atau kemahiran yang menghasilkan perubahan tingkah laku seseorang yang berkenaan dengan dari tahap yang rendah ke tahap yang lebih tinggi. Perubahan bukan disebabkan oleh proses pertumbuhan alami atau disebabkan oleh pengaruh sesuatu.⁹

⁷ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2016), 277.

⁸ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2016), 280.

⁹ Eneng Muslihah, *Metode dan Strategi Pembelajaran* (Ciputat: Haja Mandiri, 2014), 41.

Menurut Wenger mengatakan, “pembelajaran bukanlah aktivitas, sesuatu yang dilakukan oleh seseorang ketika ia tidak melakukan aktivitas yang lain. Pembelajaran juga bukanlah sesuatu yang berhenti dilakukan oleh seseorang. Lebih dari itu, pembelajaran bisa terjadi di mana saja dan pada level yang berbeda-beda, secara individual, kolektif, ataupun sosial.”¹⁰

Pembelajaran dapat dilakukan dengan secara langsung maupun tidak langsung, pembelajaran secara langsung yaitu pembelajaran secara tatap muka atau secara langsung pendidik menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Adapun pembelajaran secara tidak langsung yaitu pembelajaran melalui akses lain, pembelajaran tidak langsung dapat dilakukan melalui pembelajaran berbasis *web* yang populer dengan sebutan *Web-Based Education* (WEB) atau kadang disebut *e-learning* (*electronic learning*) dapat didefinisikan sebagai proses Pendidikan. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa semua pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan teknologi internet dan selama proses belajar dirasakan terjadi oleh yang mengikutinya, maka kegiatan itu dapat disebut sebagai pembelajaran berbasis *web*.¹¹

Dengan kata lain, *e-learning* merupakan sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan dibidang Pendidikan dalam bentuk dunia maya. Namun istilah *e-learning* lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses belajar mengajar yang ada di

¹⁰ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 2.

¹¹ Rusman, *Model-model Pembelajaran*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2014), 335.

sekolah atau kampus ke dalam bentuk digital yang disalurkan oleh teknologi *internet*.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan pembelajaran *e-learning* adalah suatu proses pengembangan produk pembelajaran melalui akses internet dimana pembelajaran tersebut dapat diberikan oleh pendidik dan dirasakan oleh siswa agar teknologi informasi yang diterapkan di bidang Pendidikan dapat tersalurkan kepada siswa.

2. Fungsi Pembelajaran *E-Learning*

Terdapat tiga fungsi di dalam pembelajaran *e-learning*, yaitu sebagai suplemen (tambahan), komplemen (pelengkap), dan substitusi (pengganti).¹²

a. Suplemen

Fungsi sebagai suplemen atau tambahan yaitu pembelajar mempunyai kebebasan memilih memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Namun meskipun bersifat opsional, siswa dianjurkan untuk memanfaatkannya, karena akan memiliki pengetahuan lebih dibandingkan siswa yang tidak menggunakan *e-learning*. Peran pengajar adalah selalu mendorong, menggugah, atau

¹² Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh berbasis Teknologi Informasi & Komunikasi*, (Bandung: Alfabeta, 2009), 125.

menganjurkan para pembelajarnya mengakses materi pembelajaran elektronik yang telah disediakan.

b. Komplemen

Fungsi sebagai komplemen (tambahan) memposisikan *e-learning* sebagai media yang melengkapi materi pembelajaran yang telah dilakukan di dalam kelas. Jadi, *e-learning* digunakan sebagai penguat (*reinforcement*) atau pengulangan sekaligus sebagai remedial bagi siswa. Penguat ditujukan untuk memantapkan penguasaan dan pemahaman materi. Sedangkan remedial ditujukan untuk siswa yang mengalami kesulitan pemahaman terhadap materi yang sudah diberikan di dalam kelas.

c. Substitusi

Substitusi atau pengganti memposisikan *e-learning* sebagai alternatif pembelajaran bagi siswa. Hal ini bertujuan agar pembelajaran lebih bersifat fleksibel. Siswa dapat memilih dan mengelola sendiri waktu dan aktivitasnya sehingga dapat menyesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan ketiga fungsi pembelajaran *e-learning* di atas, dapat disimpulkan bahwa *e-learning* berfungsi untuk membantu pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar serta tidak sepenuhnya menggantikan pembelajaran konvensional (tatap muka) di dalam kelas.

E-learning dapat diposisikan ke dalam tiga hal dalam pembelajaran, yaitu sebagai suplemen (tambahan), komplemen (pelengkap), dan substitusi (pengganti).

3. Karakteristik Pembelajaran *E-Learning*

Beberapa ciri yang menjadi karakteristik *e-learning* antara lain:¹³

- a. Menggunakan bantuan perangkat elektronik sehingga dalam memperoleh informasi dan komunikasi bias lebih efektif dan efisien antara pendidik dengan siswa. *E-learning* berperan sebagai perantara serta penyedia layanan informasi di dalam pembelajaran. Kemudahan seperti ini melengkapi kekeurangan dari belajar konvensional yang terbatas pada eksplorasi materi serta komunikasi antar siswa dan pendidik.
- b. Memanfaatkan media komputer, seperti jaringan computer (*networks*) atau digital media. Terdapat dua jenis jaringan yang dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran berbasis *e-learning*, yaitu: (1) *intranet*, yaitu jaringan komputer berbentuk *database server* yang hanya bias diakses oleh jangkauan tertentu (*private*); (2) *internet*, yaitu jaringan komputer skala global yang menghubungkan

¹³ Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh berbasis Teknologi Informasi & Komunikasi*, 170.

antara komputer satu dengan yang lainnya. *Internet* memiliki ruang lingkup lebih luas dibandingkan dengan *intranet*.

- c. Menggunakan materi pembelajaran mandiri (*self learning materials*). Pendidik menyediakan bahan ajar secara *online*. Materi diunggah ke dalam system *e-learning* agar memudahkan siswa mengakses dimana dan kapan saja.
- d. Jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar diunggah ke dalam komputer. Tidak hanya materi, namun keseluruhan isi dari kegiatan pembelajaran *e-learning* juga di unggah secara *online*. Hal ini bertujuan agar memudahkan siswa dan pendidik untuk mengaksesnya baik dimana dan kapan saja sesuai kebutuhan mereka.
- e. Bahan ajar disiapkan oleh ahli (*experts*) dalam bidangnya. Pendidik maupun dosen menyediakan materi atau bahan ajar dan diunggah ke dalam system *e-learning*. Materi dalam bentuk *online* maupun digital mempunyai kelebihan, yaitu mudah untuk direvisi serta disempurnakan bila ada yang perlu ditambahkan.

Berdasarkan beberapa karakteristik di atas, dapat dikatakan bahwa *e-learning* adalah kegiatan belajar mengajar menggunakan media elektronik dan jaringan sebagai infrastruktur utama untuk mengakses materi yang telah diunggah oleh ahli (*experts*). *E-learning* memiliki materi yang digunakan untuk menunjang pembelajaran secara mandiri,

selain itu siswa dapat mengakses jadwal pembelajaran, kurikulum dan hasil kemajuan belajar melalui media tersebut secara mandiri.

B. *E-learning* Berbasis *Gnomio*

1. *E-Learning*

a. Pengertian *E-Learning*

E-Learning merupakan aplikasi yang dapat menghubungkan antara pendidik dan peserta didik dalam sebuah ruang belajar online. *E-Learning* tercipta untuk mengatasi keterbatasan antara pendidik dan peserta didik, terutama dalam hal waktu, ruang, kondisi, dan keadaan. Melalui *E-Learning* maka pendidik dan murid tidak harus berada dalam satu dimensi ruang dan waktu. Proses Pendidikan dapat berjalan kapan saja dengan mengabaikan kedua hal tersebut.¹⁴

Penggunaan *E-Learning* tidak bias dilepaskan dari peran internet. Internet pada dasarnya adalah kumpulan informasi yang tersedia di computer yang bias diakses karena adanya jaringan yang tersedia di computer tersebut. Oleh karena itu, *e-learning* bisa dilaksanakan karena jasa internet. *E-Learning* sering disebut pula dengan nama *on-line course* karena apikasinya memanfaatkan jasa internet.

¹⁴ Deni Darmawan, *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), 10.

b. Pengembangan Model *E-Learning*

Pendapat Haughey tentang pengembangan *e-learning* adalah ada tiga kemungkinan dalam pengembangan sistem pembelajaran berbasis internet, yaitu *web course*, *web centric course*, dan *web enhanced course*.¹⁵

Web course adalah penggunaan internet untuk keperluan Pendidikan, yang mana mahasiswa dan dosen 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.

Web centric course adalah 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, dosen bisa memberikan petunjuk kepada mahasiswa untuk mempelajari materi perkuliahan melalui web yang dibuatnya. Mahasiswa juga diberikan arahan untuk mencari sumber lain dari situs-situs yang relevan. Dalam tatap muka, mahasiswa dan dosen lebih banyak diskusi tentang temuan materi yang telah dipelajari melalui internet tersebut.

¹⁵ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2016), 350.

Web enhanced course adalah pemanfaatan internet untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas. Fungsi internet adalah untuk memberikan pengayaan dan komunikasi antara mahasiswa dan dosen, sesama mahasiswa, anggota kelompok, atau mahasiswa dengan narasumber lain. Oleh karena itu, peran dosen dalam hal ini dituntut untuk menguasai teknik mencari informasi di internet, membimbing mahasiswa mencari dan menemukan situs-situs yang relevan dengan bahan perkuliahan, menyajikan materi melalui web yang menarik dan dimintai, melayani bimbingan dan komunikasi melalui internet, dan kecakapan lain yang diperlukan.

c. Pemanfaatan *E-Learning* untuk Pembelajaran

Menurut Jaya Kumar C. Koran, *e-learning* adalah pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan. Adapula yang menafsirkan *e-learning* sebagai bentuk Pendidikan jarak jauh yang dilakukan melalui media internet. Rosenberg menekankan bahwa *e-learning* merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.¹⁶

Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *e-learning* tidak terlepas dari jasa *internet*. *Internet* menjadi suatu kebutuhan, karena berbagai informasi yang ada di dalamnya dapat diakses secara mudah, kapan

¹⁶ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2016), 346.

saja dan dimana saja. Pembelajaran dengan menggunakan jasa *internet* akan mempengaruhi tugas pengajar dalam proses pembelajaran dan cara belajar dari pembelajar itu sendiri. Proses pembelajaran tidak lagi didominasi oleh pengajar, melainkan dilengkapi oleh teknologi yang berkembang dengan pesat, seperti komputer.

d. Kelebihan dan Kekurangan *E-Learning*

1) Kelebihan *E-Learning*¹⁷

E-Learning mempunyai beberapa kelebihan diantaranya sebagai berikut:

- a) Tersedianya fasilitas *e-moderating* di mana pendidik dan peserta didik dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet secara regular atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan dengan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat, dan waktu.
- b) Pendidik dan peserta didik dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet, sehingga keduanya bisa saling menilai sampai berapa jauh bahan ajar dipelajari.

¹⁷ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2016), 351-352.

- c) Peserta didik dapat belajar atau *me-review* bahan pelajaran setiap saat dan di mana saja kalau diperlukan, mengingat bahan ajar tersimpan di komputer.
- d) Bila peserta didik memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dapat melakukan akses internet secara lebih mudah.
- e) Baik pendidik maupun peserta didik 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 peserta didik dari yang biasanya pasif menjadi aktif dan lebih mandiri.
- g) Relative lebih efisien. Misalnya, bagi mereka yang tinggal jauh dari perguruan tinggi atau sekolah konvensional.

2) Kekurangan *E-Learning*

Meski memiliki banyak kelebihan, *e-learning* juga memiliki kekurangan diantaranya:

- a) Kurangnya interaksi antara pendidik dan peserta didik atau bahkan antarsesama peserta didik itu sendiri. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya *values* dalam proses pembelajaran.

- b) Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek social dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis/komersial.
- c) Proses pembelajarannya cenderung kearah pelatihan daripada Pendidikan.
- d) Berubahnya peran pendidik dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan ICT/medium computer.
- e) Peserta didik yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal.
- f) Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet.
- g) Kurangnya tenaga yang mengetahui dan memiliki keterampilan mengoperasikan internet.
- h) Kurangnya personel dalam hal penguasaan bahasa pemrograman komputer.

Berdasarkan poin-poin diatas setiap kelebihan tentunya terdapat kekurangan, *e-learning* dapat diaplikasikan secara efektif dengan akses internet yang memadai, tetapi akan sulit jika diaplikasikan di daerah yang akses internetnya belum stabil. Oleh karena itu, pemilihan juga sangat berpengaruh dalam penggunaan

e-learning dan biasanya tidak semua orang mengetahui dan memiliki keterampilan mengoperasikan internet.

2. *Gnomio*

a. Pengertian *Gnomio*

Gnomio merupakan salah satu produk dari media berbasis *e-learning* yaitu *moodle*. Pemanfaatan *gnomio* dapat melalui multiplatform dimana dapat melalui komputer maupun *handphone*. Penggunaan *gnomio* dapat mengunjungi situs <https://www.gnomio.com>. *Gnomio* tidak membutuhkan perpanjangan *hosting* serta tidak membatasi pengguna. *Gnomio* menyediakan fitur kelas online yang didalamnya terdapat bahan ajar forum diskusi, penugasan, kuis, dan sebagainya. Bahan ajar yang akan dimasukkan berupa video pembelajaran, *pdf*, *power point*, dan lain-lain.¹⁸ Jadi, *gnomio* merupakan salah satu layanan *e-learning* yang ditawarkan gratis oleh *moodle*.

Sementara istilah *moodle* merupakan singkatan dari “*Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment*”, yang berarti tempat belajar dinamis dengan menggunakan model berorientasi

¹⁸ Resti Artiyani Pratiwi, Aan Hendrayana dan Ihsanudin, “Pengembangan Kelas Virtual dengan *Gnomio* dalam Kecakapan Komunikasi Matematis Siswa Topik Transformasi Geometri”, *Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol 04, No. 01, (Mei 2020), 382.

objek atau merupakan paket lingkungan Pendidikan berbasis web yang dinamis dan dikembangkan dengan konsep berorientasi objek.

Moodle adalah suatu *course content management (CMS)*, yang diperkenalkan pertama kali oleh Martin Dougiamas, seorang *computer scientist* dan *educator*, yang menghabiskan sebagian waktunya untuk mengembangkan sebuah *learning management system* di salah satu perguruan tinggi di kota Perth, Australia. Nama *moodle* memberikan suatu inspirasi bagi pengembangan *e-learning*. *Moodle* merupakan sebuah CSM berbasis open source yang saat ini digunakan oleh universitas, lembaga Pendidikan, *k-12 School*, bisnis dan instruktur individual yang ingin menggunakan teknologi web untuk pengelolaan kursusnya (Cole) *Moodle* saat ini dipakai oleh lebih dari 2000 organisasi Pendidikan di seluruh dunia untuk mengirimkan *online courses* dan sebagian perangkat tambahan (*supplement*) bagi *traditional face-to-face courses*.¹⁹

Learning Management System (LMS) atau *Course Management System (CMS)*, juga dikenal sebagai *Virtual Learning Environment (VLE)* merupakan aplikasi perangkat lunak yang digunakan oleh kalangan pendidik, baik universitas atau perguruan tinggi dan sekolah sebagai media pembelajaran online berbasis internet (*e-*

¹⁹ Deni Darmawan, *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain* (Bandung:Remaja Rosdakarya, 2016), 69-70.

learning). Dengan menggunakan LMS, dosen, guru atau instruktur dapat mengelola program atau kelas dan bertukar informasi dengan siswa. Selain itu, akses terhadap materi pembelajaran yang berlangsung dalam kurun waktu yang telah ditentukan juga dapat dilakukan.²⁰

Moodle salah satu aplikasi *e-learning* yang berbasis *open source*. *Moodle* adalah paket *software* yang diproduksi untuk kegiatan belajar berbasis internet dan web. *Moodle* terus mengembangkan rancangan sistem dan design user interface setiap minggunya (*up to date*), mulai dari versi 1 dan terakhir telah terbit versi 2.4. oleh karena itu *moodle* tersedia dan dapat digunakan secara bebas sebagai produk *open source*. Dengan *moodle* ini diharapkan dapat meningkatkan efesiensi dan efektivitas kinerja pengajar dan pemahaman pembelajar terhadap materi pelajaran.²¹

Dapat disimpulkan pembelajaran berbasis *online* atau *website* perlu dikembangkan di sekolah-sekolah untuk mengikuti perkembangan zaman yang sekarang ini salah satunya *gnomio* yang didukung oleh *moodle*. *Moodle* merupakan konsep dan mekanisme

²⁰ Amiroh, *Kupas Tuntas Membangun E-Learning dengan Learning Management System Moodle* (Sidoarjo: Genta Group Production, 2012), 1.

²¹ Surya Lesman, Adhi Susanto, dan Abdul Mufti, *2 Jam Bisa Bikin Web E-Learning Gratis dengan Moodle*, (Jakarta: Smart, 2013), 1.

belajar mengajar yang memanfaatkan teknologi informasi, yang dikenal dengan konsep pembelajaran elektronik atau *e-learning*.

b. Kelebihan dan Kekurangan *Gnomio*

Adapun kelebihan *gnomio* sebagai berikut:²²

- 1) *Gnomio* dapat memadukan antara teks dengan media bergerak seperti animasi dan video.
- 2) Memiliki fitur-fitur yang lengkap sehingga memudahkan guru dalam melakukan proses pembelajaran.
- 3) Bahan ajar yang ditampilkan memiliki kombinasi bagi siswa karena memiliki kombinasi yang lebih lengkap daripada bahan ajar media cetak.
- 4) Siswa menjadi lebih mudah memahami karena media bergerak mampu menggambarkan visual siswa.
- 5) Memberikan ruang bagi guru dan siswa untuk melakukan pembelajaran tanpa harus tatap muka.

Adapun kekurangan *moodle* sebagai berikut:²³

- 1) Membutuhkan pemahaman yang lebih tentang sistem.
- 2) Perlunya tenaga ahli untuk membangun sistem *e-learning*.

²² Muhammad Fahmi Apriansyah dan Heni Pujiastuti, “Pengembangan Bahan Ajar Matematika berbasis Virtual Learning dengan Gnomio”, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 11, No. 2, (Juli 2020), 181.

²³<http://aldisandoy.blogspot.com/2016/09/penegrtian-kelebihan-dan-kekurangan.html?m=1> diakses pukul 22:4

- 3) Membutuhkan biaya lebih.
- 4) Memerlukan hardware khusus.

Dapat disimpulkan penggunaan *moodle* dalam proses pembelajaran memiliki dampak yang baik bagi siswa, selain hasil belajar sama baiknya dengan proses pembelajaran tatap muka atau secara langsung, tampilan dalam *moodle* bias dibuat lebih menarik dan inovatif, hal ini menjadikan siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran. Namun disisi lain terdapat kekurangan dalam penggunaan *moodle* yaitu bagi para siswa yang kemampuan ITnya kurang akan sedikit sulit digunakan, penggunaan *moodle* ini juga membutuhkan biaya lebih untuk akses *internet*.

C. Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa dalam menyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan agama islam melalui kegiatan bimbingan, pengarahan atau latihan dengan memperhatikan tuntunan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan kesatuan nasional.²⁴

²⁴ Akmal Hawi, *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013), 19.

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan pendidikan islam adalah untuk mencapai keseimbangan pertumbuhan kepribadian manusia (peserta didik) secara menyeluruh dan seimbang yang dilakukan melalui latihan jiwa, akal pikiran (intelektual), diri manusia yang rasional, perasaan dan indra. Karena itu, pendidikan hendaknya mencakup pengembangan seluruh aspek *fitrah* peserta didik, aspek spiritual, intelektual, imajinasi, fisik, ilmiah, dan bahasa, baik secara individual maupun kolektif, dan mendorong semua aspek tersebut berkembang ke arah kebaikan dan kesempurnaan. Tujuan terakhir pendidikan muslim terletak pada perwujudan ketundukan yang sempurna kepada Allah, baik secara pribadi, komunitas, maupun seluruh umat manusia.²⁵ Islam menghendaki agar manusia dididik supaya ia merealisasikan tujuan hidupnya sebagaimana yang telah digariskan oleh Allah. Tujuan hidup manusia itu menurut Allah ialah beribadah kepada Allah.

Sebagaimana Allah SWT berfirman:

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ^{٢٦} (الذاريات [٥١]: ٥٦)

Artinya: “Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan agar mereka beribadah kepada-Ku”. (Q.S Al-Dzariyat [51]: 56)

²⁵ Samsul Nizar, *Memperbincangkan Dinamika Intelektual dan Pemikiran Hamka tentang Pendidikan Islam* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2007), 119.

²⁶ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Jakarta: Percetakan Qur'an, 2017), 523.

Ayat tersebut mengandung makna bahwa semua makhluk Allah, termasuk jin dan manusia diciptakan oleh Allah SWT agar mereka mau mengabdikan diri, taat, tunduk, serta menyembah hanya kepada Allah SWT. Karena sesungguhnya Allah lah yang menciptakan semua alam semesta ini.

3. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Adapun fungsi Pendidikan agama islam sebagai berikut:

- a. Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Allah SWT yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga. Sekolah berfungsi untuk menumbuhkembangkan lebih lanjut dalam diri anak melalui bimbingan, pengajaran dan pelatihan agar keimanan dan ketakwaan tersebut dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tingkat perkembangannya.
- b. Penanaman nilai sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat.
- c. Penyesuaian mental, yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran agama Islam.
- d. Perbaikan, yaitu untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahan peserta

didikdalam keyakinan, pemahaman dan pengalaman ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

- e. Pencegahan, yaitu untuk menangkal hal-hal negatif dari lingkungannya atau dari budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia yang seutuhnya.
- f. Pengajaran tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum (alam nyata dan nir-nyata), system dan fungsionalnya.
- g. Penyaluran, yaitu untuk menyalurkan anak-anak yang memiliki bakat khusus di bidang Agama Islam agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal sehingga dapat dimanfaatkan untuk dirinya sendiri dan bagi orang lain.²⁷

4. Materi Jiwa Lebih Tenang dengan Banyak Melakukan Sujud

a. Pengertian Sujud

Sujud merupakan satu bentuk kepasrahan dan penghambatan diri kepada Allah Swt. Hanya kepada Allah sajalah manusia itu boleh bersujud. Adapun kepada sesama manusia kita diperintahkan untuk saling menghormati saja. Pada saat kita bersujud maka dahi, telapak tangan, kaki, dan lutut semua menempel ke tanah (alas sujud). Inilah posisi paling ideal sebagai bentuk kepasrahan, ketundukan, dan

²⁷ Abdul Majid & Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi (Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004)* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2006), 134-135.

kepatuhan total kepada Allah Swt. Namun, yang akan kita bahas dalam uraian berikut ini adalah sujud-sujud yang dilakukan diluar rukun *salat* tersebut. Macam-macam sujud yang dimaksud meliputi sujud syukur, *sahwi*, dan *tilawah*.

b. Sujud Syukur

1) Pengertian Sujud Syukur

Syukur artinya berterima kasih kepada Allah Swt. Sujud syukur ialah sujud yang dilakukan ketika seseorang memperoleh kenikmatan dari Allah atau telah terhindar dari bahaya. Untuk mengungkapkan syukur seringnya kita hanya dengan mengucapkan kata “*alhamdulillah*”. Ternyata, di samping dengan mengucapkan hamdalah, kita juga diajarkan cara lain untuk mengungkapkan rasa syukur tersebut. Cara lain yang dimaksud adalah dengan sujud syukur.

2) Dasar Hukum Sujud Syukur

a) Dasar hukum sujud syukur

Adapun hukum melakukan sujud syukur adalah *sunnah* sebagaimana hadis Rasulullah berikut:

كَأَنَّ إِذَا تَأَهُ أَمْرٌ يَسُرُّهُ أَوْ بُشِّرَى بِهِ خَرَّ سَا جِدًّا شُكْرًا لِلَّهِ (رواهابوداود والترمذي)

Artinya:”Dari Abu Bakrah, “Sedungguhnya apabila datang kepada Nabi saw. Sesuatu yang menggembirakan atau kabar

suka, beliau langsung sujud bersyukur kepada Allah.” (H.R. Abu Dawud dan Tirmidzi)

b) Sebab-sebab melakukan sujud syukur

Sebab-sebab melaksanakan sujud syukur adalah:

- 1) Mendapat nikmat dari Allah Swt.
- 2) Terhundur dari bahaya (kesusahan yang besar)

c) Tata cara melakukan sujud syukur

Adapun tata caranya adalah sebagai berikut:

- 1) Menghadap kiblat
- 2) Niat untuk sujud syukur
- 3) Sujud seperti sujud dalam *salat* dengan membaca do'a

sebagai berikut:

سُبْحَانَ اللَّهِ وَالْحَمْدُ لِلَّهِ وَلَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَاللَّهُ أَكْبَرُ وَلَا حَوْلَ وَلَا قُوَّةَ إِلَّا بِاللَّهِ الْعَلِيِّ الْعَظِيمِ

Artinya:”Mahasuci Allah dan segala puji bagi Allah, tiada

Tuhan selain Allah, Allah Maha Besar, dan tiada

kekuatan serta daya upaya kecuali atas ijin Allah Yang

Maha Tinggi dan Maha Agung.”

- 4) Duduk kembali
- 5) salam

d) Hikmah sujud syukur

Hikmah melakukan sujud syukur, sebagai berikut:

- 1) Orang yang melakukan sujud syukur akan terhindar dari sifat sombong atau angkuh tersebut.
- 2) Memperoleh kepuasan batin berkaitan dengan anugerah yang diterima dari Allah Swt.
- 3) Merasa dekat dengan Allah sehingga memperoleh bimbingan dan hidayah-Nya.
- 4) Memperoleh tambahan nikmat dari Allah Swt dan selamat dari siksa-Nya.

c. Sujud sahwi

1) Pengertian sujud sahwi

Sujud sahwi adalah sujud yang dilakukan karena lupa atau ragu-ragu di dalam *salat*. Sujudnya dua kali dan dilakukan setelah membaca tahiyat akhir sebelum salam.

2) Dasar hukum sujud sahwi

Adapun hukum melakukan sujud sahwi adalah sunnah sebagaimana Rasulullah saw, sebagai berikut:

عَنْ أَبِي سَعِيدٍ الْخُدْرِيِّ قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ إِذَا شَكَّ أَحَدُكُمْ فِي صَلَاةٍ تَهَ فَلَكَمَ يَدٌ رَكْعَةٍ صَلَّى ثَلَاثًا أَوْ أَرْبَعًا فَلْيَطْرَحِ الشَّكَّ وَلْيَبْنِ عَلَيَّ مَا اسْتَيْقَنَ ثُمَّ يَسْجُدْ سَجْدَةً تَيْنِ قَبْلَ أَنْ يُسَلَّمَ (رواه احمد ومسلم)

Artinya:”Dari Abu Sa’id Al Khudri, Nabi saw bersabda, “Apabila salah seorang di antara kamu ragu dalam salat, apakah ia sudah mengerjakan tiga atau empat rakaat, maka

hendaklah dihilangkan keraguan itu, dan diteruskan shalatnya menurut yang diyakini, kemudian hendaklah sujud dua kali sebelum salam.” (HR. Ahmad dan Muslim).

3) Sebab-sebab sujud sahwi

Sebab-sebab orang yang shalat melakukan sujud sahwi adalah:

- a) Lupa atau ragu jumlah rakaat.
- b) Lupa membaca doa qunut (bagi yang membiasakan qunut).
- c) Lupa melakukan tasyahdu awal.
- d) Kelebihan atau kekurangan dalam jumlah rakaat.

4) Tata cara sujud sahwi

Sujud sahwi dilaksanakan sebelum salam apabila orang yang sedang shalat lupa akan bilangan shalat yang sedang dikerjakan atau lupa tidak melakukan tahiyat awal dan kita baru ingat sebelum dia salam.

- a) Setelah selesai membaca tahiyat akhir, langsung sujud lagi dengan membaca:

سُبْحَانَ مَنْ لَا يَنَامُ وَلَا يَسْهُو

Artinya:”Maha Suci Allah yang tidak tidur dan lupa.”

- b) Bangun dari sujud disertai dengan mengucapkan takbir.
- c) Kemudian duduk sebentar lalu takbir dan dilanjutkan sujud lagi dengan doa yang sama dengan sujud pertama.

d) Duduk kembali dan diakhiri dengan salam.

5) Hikmah melakukan sujud sahwi

Manusia tidak boleh berperilaku sombong dan angkuh karena manusia adalah tempat salah dan lupa. Yang tidak pernah lupa hanyalah Allah Swt. Orang yang berbuat salah, khilaf, dan lupa harus segera memohon ampun kepada Allah dengan membaca istighfar.

d. Sujud tilawah

1) Pengertian sujud tilawah

Sujud tilawah adalah sujud yang dilakukan karena membaca ayat-ayat sajdah dalam al-quran ketika salat maupun di luar salat, baik pada saat membaca/menghafal sendiri atau pada saat mendengarnya.

2) Dasar hukum sujud tilawah

Hukum melaksanakan sujud tilawah adalah sunnah, sebagaimana hadis Rasulullah saw, berikut ini:

كَأَنَّ يَفْرَأُ عَلَيْنَا الْقُرْآنَ فَإِذَا مَرَّ بِالسَّجْدَةِ كَبَّرَ وَسَجَدَ وَسَجَدْنَا مَعَهُ

Artinya:”*sesungguhnya Nabi saw pernah membaca al-Quran di depan kami. Ketika bacaannya sampai pada ayat sajdah, beliau takbir, lalu sujud, maka kami sujud Bersama-sama beliau,*” (HR.Tirmidzi)

3) Sebab-sebab sujud tilawah

Sujud tilawah dilakukan karena pada saat membaca atau mendengarkan bacaan al-quran menemukan ayat-ayat sajdah baik pada salat maupun di luar salat.

Adapun ayat-ayat sajdah yang ada di dalam al-quran berjumlah 15 yaitu:

- a) *Q.S al-A'raf/7 ayat 206*
- b) *Q.S ar-Ra'du/13 ayat 15*
- c) *Q.S an-Nahl/16 ayat 49*
- d) *Q.S Al-Isra/17 ayat 109*
- e) *Q.S al-Hajj/22 ayat 18*
- f) *Q.S Maryam/19 ayat 58*
- g) *Q.S al-Hajj/22 ayat 77*
- h) *Q.S al-Furqan/25 ayat 60*
- i) *Q.S an-Naml/27 ayat 25*
- j) *Q.S al-sajdah/32 ayat 15*
- k) *Q.S Sad/38 ayat 24*
- l) *Q.S Fussilat/41 ayat 38*
- m) *Q.S an-Najm/53 ayat 62*
- n) *Q.S al-Insyiqaq/84 ayat 21*
- o) *Q.S al-Alaq/96 ayat 19*

4) Syarat sujud tilawah

- a) Suci dari hadas dan najis
- b) Menghadap kiblat
- c) Menutup aurat

5) Rukun sujud tilawah

- a) Niat
- b) Takbiratul ihram
- c) Sujud satu kali dengan diawali bacaan takbir
- d) Duduk setelah sujud dengan tumaninah tanpa membaca tasyahud
- e) Salam

6) Tata cara sujud tilawah

- 1) Sujud tilawah dilakukan di luar salat
 - a) Berdiri menghadap kiblat
 - b) Berniat melakukan sujud tilawah
 - c) Takbiratul ihram
 - d) Sujud satu kali

Pada saat sujud membaca doa sebagai berikut:

سَجَدَ وَجْهِي لِلَّذِي خَلَقَهُ وَشَقَّ سَمْعَهُ وَبَصَرَهُ بِحَوْلِهِ وَقُوَّتِهِ

Artinya:”*Aku bersujud kepada Tuhan yang menjadikan diriku, Tuhan yang membukakan pendengaran dan penglihatan dengan kekuasaan-Nya.*”

2) Sujud tilawah yang dilakukan di dalam salat

Adapun cara melakukan sujud tilawah di dalam salat sebagai berikut;

Pada saat kita sedang berdiri dalam salat membaca ayat sajdah atau imam membaca ayat sajdah, kita langsung melakukan sujud satu kali dengan membaca doa sujud tilawah. Setelah selesai melakukan sujud tilawah tersebut kita langsung berdiri lagi dan melanjutkan salat kembali.

D. Penelitian Terdahulu

1. Devi Lisa Khoiriyah (2019) dalam penelitiannya yang berjudul "*Efektifitas Model Discovery Learning Berbantuan Gnomio dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pelajaran Ekonomi di SMAN 2 Temanggung*". Berdasarkan hasil analisis deskriptif *pretest* diperoleh bahwa belum ada 75% siswa dikelas yang mencapai nilai KKM dan hasil *posttet* menunjukkan bahwa sudah 75% siswa mencapai KKM. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *discovey learning* berbantu gnomio mampu meningkatkan niali rata-rata siswa. Perbedaan antara penelitian diatas dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terletak pada metodologi yang diteliti, metodologi yang dipakai diatas metode kuantitatif sementara metodologi yang dipakai metode *Reseach and Devolopment (R & D)*.

2. Ginanjar Dwi Basuki (2015) dalam penelitiannya yang berjudul “*Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Bagi Siswa Kelas V SD Negeri Kota Gede 1.*” Dalam hasil penelitiannya menunjukkan bahwa ditinjau dari aspek pembelajaran, materi, tampilan, dan aspek pemrograman, kualitas *e-learning* berbasis *gnomio* yang dikembangkan dikategorikan sangat baik dengan persentase 87,6%. Dengan demikian, dari hasil uji pelaksanaan lapangan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa *e-learning* berbasis *gnomio* pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam bagi siswa kelas V SD Negeri Kotagede 1, dengan materi “pesawat sederhana” sudah layak digunakan oleh siswa SD Negeri Kotagede 1 sebagai salah satu sumber belajar baik secara individu maupun kelompok. Perbedaan antara penelitian diatas dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terletak pada prosedur pengembangan yang diteliti, prosedur pengembangan di atas menggunakan model *Borg and Gall*, sementara prosedur pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan modle *ADDIE*.
3. Wulan Diah Puspitasari (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “*Pengembangan Media E-Learning Dengan Moodle Sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika Pada Konsep Usaha dan Energi*”. Dari hasil penelitiannya menunjukkan hasil penilaian kelayakan oleh ahli materi, ahli media, ahli teknologi dan ahli guru dengan rata-rata keseluruhan validasi yaitu 77% termasuk dalam kriteria layak digunakan sebagai suplemen pembelajaran fisika pada konsep usaha dan energi. Serta hasil respon peserta didik melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba

lapangan memperoleh penilaian dengan rata-rata keseluruhan uji coba yaitu 83,5% termasuk dalam kriteria sangat baik yang artinya media membuat peserta didik lebih tertarik mempelajari materi usaha dan energi dan media mudah diakses dimana saja serta kapan saja selama terhubung ke jaringan internet. Perbedaan antara penelitian diatas dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terletak pada materi pembelajaran yang diteliti, materi pembelajaran diatas pada mata pelajaran fisika, sementara materi yang akan dilakukan oleh peneliti pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

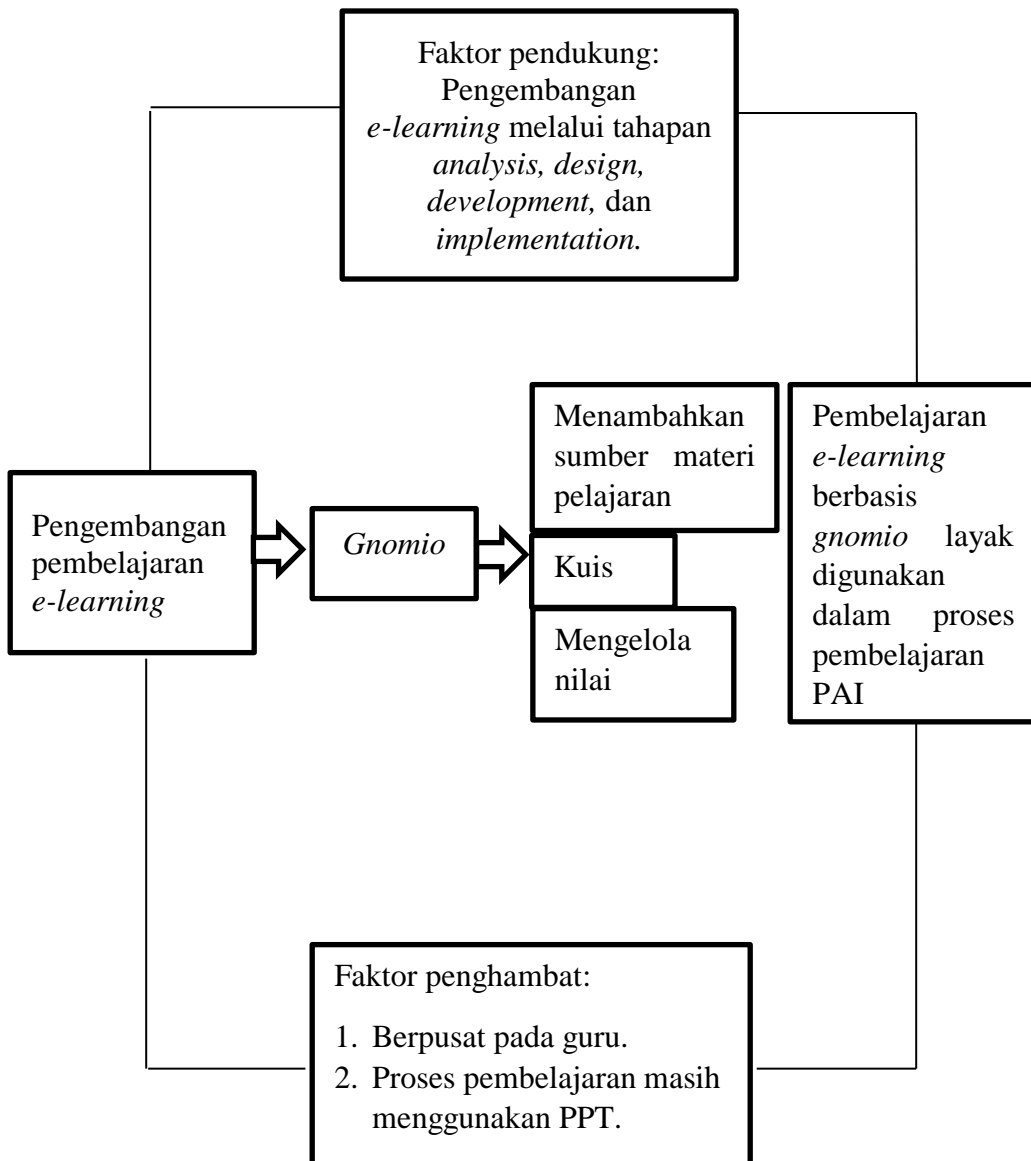
E. Kerangka Berpikir

Dalam kegiatan pembelajaran terdapat interaksi antara guru, siswa, sumber belajar, dan media pembelajaran. Selain guru dan siswa, media pembelajaran dan sumber belajar berperan cukup penting dalam kegiatan pembelajaran. Terbatasnya ketersediaan sumber belajar bagi siswa akan mengakibatkan siswa melakukan aktivitas lain diluar lingkup pelajaran yang sedang berlangsung, karena siswa hanya akan mencatat materi belajar berdasarkan penjelasan dari guru secara lisan maupun tulisan di papan tulis. Selain itu, jam pelajaran Pendidikan Agama Islam dilakukan selama tiga jam pelajaran, hal tersebut dapat menyebabkan siswa merasa jenuh dan kehilangan konsentrasi saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat memungkinkan guru untuk mengoptimalkan proses pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran oleh guru agar siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran yang berbasis teknologi. Hasil dari pesatnya perkembangan teknologi salah satunya adalah pembelajaran secara elektronik (*e-learning*) yang memudahkan siswa melakukan kegiatan pembelajaran.

Salah satu program dari *e-learning* adalah LSM (*Learning Management system*) yaitu, perangkat lunak yang digunakan oleh lembaga Pendidikan sebagai strategi pembelajaran berbasis *internet* dan situs *web*, *Gnomio* merupakan salah satu bentuk LSM yang memudahkan pendidik mendesain proses pembelajaran sedemikian rupa agar menarik perhatian dan memberikan kesan menyenangkan bagi siswa serta memudahkan pendidik dalam memberikan materi. Dalam *gnomio* guru dapat menambahkan macam-macam kegiatan pembelajaran, baik berupa menambahkan sumber materi, kuis, hingga mengelola nilai siswa.

Penjelasan tentang kerangka berpikir diatas dapat dijelaskan secara singkat melalui gambar di bawah ini:



Gambar 2.1 Alur Kerangka Berpikir