



KARTU INSPIRASIKU SEBAGAI BENTUK E-LEARNING DALAM CYBER METHOD

Dodi Kurniawan ^a, Siti Khodijah ^b, Seipah Kardipah ^c, Sukhlani ^d

^a PAI, wawantipiter25@gmail.com, IAIN Syekh Nurjati Cirebon

^b PAI, ariyanto@almultazam.sch.id, IAIN Syekh Nurjati Cirebon

^c PAI, widyo@staff.gunadarma.ac.id, IAIN Syekh Nurjati Cirebon

^d PAI, seipahk@gmail.com, IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Abstrak

Digital-based modernization is increasingly advanced and developing rapidly, impacting on multidimensional patterns of student development. Learning models and media need renewal and innovation to adapt to the times. Research objectives: (1) to find out my inspiration cards as a form of e-learning in the cyber method, (2) to find out the implementation of my inspiration cards as a form of e-learning in the cyber method, (3) to know the implicitness of my inspiration cards as a form of e-learning in the cyber method, This research uses a qualitative social phenomenology approach, the data collected comes from literature review, data comes from various sources and literature studies, in the form of: encyclopedias, books, articles, and scientific works published in mass media such as magazines, newspapers and scientific journals as well as studying through information media to obtain the results of developing the Inspirationku card learning media as a form of e-learning in the cyber method. The results of this study are: (1) My Inspiration Card is an e-learning-based learning media that adapts to the times referring to cognitive, psychomotor and affective intelligence. (2) the application of the Inspiration Card as one of the e-learning-based learning media and its actualization in the application of educational technology is able to follow current educational patterns. (3) there are 6 core abilities as an implicit form of inspiration cards as a form of e-learning, including; love of Allah SWT, responsibility, courage, hard work, fairness and leadership spirit, and tolerance or love of peace.

Keywords: My Inspiration Card, e-learning, Cyber Method

Abstrak

Modernisasi berbasis digital semakin maju dan berkembang pesat, berdampak pada pola perkembangan peserta didik yang multidimensi. Model dan media pembelajaran perlu adanya pembaharuan serta inovasi agar menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Tujuan penelitian: (1) mengetahui kartu inspirasiku sebagai bentuk e-learning dalam cyber method, (2) mengetahui implementasi kartu inspirasiku sebagai bentuk e-learning dalam cyber method, (3) mengetahui implikasi kartu inspirasiku sebagai bentuk e-learning dalam cyber method, Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologi sosial, data yang dikumpulkan berasal dari kajian pustaka, data yang berasal dari berbagai sumber dan kajian bahan-bahan kepustakaan, berupa: ensiklopedi, buku-buku, artikel, dan karya ilmiah yang dimuat dalam media massa seperti majalah, surat kabar dan jurnal ilmiah serta mengkaji melalui media informasi untuk memperoleh hasil pengembangan media pembelajaran kartu inspirasiku sebagai sebagai bentuk e-learning dalam cyber method. Hasil dari penelitian ini adalah: (1) Kartu Inspirasiku merupakan salah satu media pembelajaran berbasis e-learning yang menyesuaikan perkembangan zaman mengacu pada kecerdasan kognitif, psikomotorik dan afektif. (2) penerapan kartu inspirasiku sebagai salah satu media pembelajaran berbasis e-learning serta aktualisasinya pada penerapan teknologi pendidikan mampu mengikuti pola pendidikan masa kini. (3) terdapat 6 capaian inti sebagai bentuk implikasi kartu inspirasi sebagai bentuk e-learning, meliputi; cinta Allah SWT, Tanggung jawab, sikap berani, kerja keras, adil dan berjiwa kepemimpinan, serta toleransi atau cinta damai.

Kata Kunci: Kartu Inspirasiku, e-learning, Cyber Method

1. PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara menyeluruh dengan pemegang peran utama adalah guru. Peristiwa belajar mengajar banyak berakar pada berbagai pandangan dan konsep. Oleh karena itu perwujudan proses belajar mengajar dapat terjadi berbagai model, metode serta media pembelajaran.

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal – balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa itu merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar. Interaksi dalam peristiwa belajar mengajar mempunyai arti yang lebih luas, tidak sekedar hubungan antara guru dan siswa, tetapi berupa interaksi edukatif. Dalam hal ini bukan penyampaiannya pesan berupa materi pelajaran, melainkan penanaman sikap dan nilai pada diri siswa yang sedang belajar. (Vita Yan, 2014:11).

Pendekatan (approach) pembelajaran dapat diartikan suatu sudut pandang tentang proses pembelajaran yang masih dalam arti umum yang didalamnya dapat mewartakan, menguatkan dan memberikan inspirasi. Pendekatan pembelajaran juga dapat merupakan cara kerja yang mempunyai sistem untuk memudahkan pelaksanaan proses pembelajaran dan membelajarkan siswa guna membantu dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. (Vita Yan, 2014:33).

Dalam sebuah pembelajaran yang baik guru berperan sebagai pembimbing dan fasilitator. Dalam perannya sebagai pembimbing, guru berusaha menghidupkan dan memberikan motivasi agar terjadi proses interaksi yang kondusif. Guru sebagai fasilitator, guru berusaha memberikan fasilitas yang baik melalui pendekatan-pendekatan yang dilakukan.

Salah satu ciri penting pada kurikulum 2013 adalah pendekatan ilmiah (scientific approach) dalam proses pembelajaran. Pendekatan ilmiah atau saintifik adalah proses ilmiah yang merupakan proses keilmuan untuk memperoleh pengetahuan secara sistematis. Pendekatan ilmiah diyakini sebagai media untuk mengembangkan sikap (Afektif), pengetahuan (Kognitif), dan ketrampilan (psikomotorik) peserta didik. (Vita Yan, 2014:59). Konsep pendekatan ilmiah atau saintifik PAI yang diterapkan pada suatu lembaga pendidikan merupakan bagian dari pendekatan pedagogis pada pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran pada proses belajar mengajar.

Menukil pendapat dari Imam Makhruf (2013) tentang pendekatan ilmiah dalam pembelajaran tidak hanya fokus pada bagaimana mengembangkan kompetensi peserta didik dalam melakukan observasi atau eksperimen, namun lebih pada bagaimana mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan berpikir, mencari tahu, mengasosiasi dan mengkomunikasikan sehingga dapat mendukung aktivitas kreatif dalam berinovasi atau berkarya. (Vita Yan, 2014:36).

Kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan ilmiah. Pendekatan ilmiah (scientific approach) dalam pembelajaran sebagaimana dimaksud meliputi mengamati, menanya, eksperimen atau explore, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan. Tentunya, semua tahapan-tahapan dalam pembelajaran menggunakan pendekatan ilmiah serta menerapkan metode pembelajaran harus dilaksanakan tanpa terkecuali.

Kehadiran media pembelajaran dalam sebuah pembelajaran sangat penting. Selain sebagai alat transfer ilmu, kehadiran media pembelajaran merupakan sarana dan prasarana ide gagasan kreatif inovatif dari seorang guru dalam menyempurnakan Metode pembelajaran dalam kelas.

Terdapat beberapa media pembelajaran yang telah digunakan untuk implementasikan strategi pembelajaran PAI atau mata pelajaran umum, namun apakah media-media tersebut dapat menjadi kunci penyelesaian masalah dalam pembelajaran? Kartu inspirasiku merupakan salah satu media pembelajaran yang dikembangkan dengan melihat perkembangan kognitif, psikomotorik dan afektif peserta didik.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian terdahulu berkaitan dengan penerapan e-learning untuk meningkatkan kemampuan literasi digital di era new normal oleh Liya Atika Anggraeni (2020). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital dengan mengimplementasikan pembelajaran online (e-learning) yang dilakukan di era new normal pada pandemi covid-19.

Kajian riset terdahulu sebagai komparatif ilmiah yakni dengan judul “Analisis dimensi kebutuhan pra Implementasi e-learning untuk meningkatkan mutu layanan pendidikan kampus di era revolusi industri 4.0”, oleh Agung Suprpto (2018). Tujuan pokok dari penelitian ini adalah menunjukkan pemanfaatan e-learning di era revolusi industri 4.0 (cyberphysical) yang menuntut perubahan akan cara pandang, cara kerja,

dan conceptual framework baru bagi dunia pendidikan dalam upaya menghasilkan output generasi bangsa yang lebih kompetitif di dunia global.

Penelitian terdahulu sebagai tinjauan pustaka dengan judul “Pembelajaran tradisional menuju milenial; pengembangan aplikasi berbasis web sebagai penunjang pembelajaran e-learning pada MAN 1 Pesawaran”, oleh Setyawati, dkk (2020). Tujuan penelitian ini untuk mengetahui sejauhmana penggunaan sistem e-learning yang menggunakan bahasa pemrograman PHP, framework, modle 3.9, database MySql, dan theme moove dalam pengembangan kecerdasan peserta didik. Sedangkan judul penelitian yang saya kaji merupakan sebuah hasil penelitian pada media pembelajaran berbasis e-learning dalam proses pembelajaran masa kini, dikaitkan dengan cyber method pada pola sistem pendidikan kurikulum merdeka belajar.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologi sosiologi (Polit & Beck, 2014), yang berdasar pada pendekatan Normatif, yakni dengan melakukan kajian terhadap fenomena sosial yang berkaitan media pembelajaran kartu inspirasiku sebagai bentuk e-learning dalam cyber method yang berdampak pada kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik. Deskriptif kualitatif difokuskan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang terkait dengan pertanyaan siapa, apa, dimana dan bagaimana suatu peristiwa atau pengalaman terjadi hingga akhirnya dikaji secara mendalam untuk menemukan pola-pola yang muncul pada peristiwa tersebut Bradway, C dkk (2016:35).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif, bertujuan untuk menggambarkan situasi atau fenomena yang dirancang untuk mendapat suatu informasi dalam keadaan sekarang atau apa adanya dengan cara mengumpulkan, menggali, mengamati dan meneliti. (Rukaesih et al. 2013:78).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

2.1 Kartu Inspirasiku sebagai Bentuk *E-Learning* dalam *Cyber Method*

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Ramayulis, 2015:213). Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa), sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran (Ramayulis, 2015:214).

Media pembelajaran Kartu Inspirasiku merupakan media pembelajaran yang menggunakan sebuah kartu berisi deskripsi tokoh, papan gambar tokoh dan nama serta gelar tokoh. Dilakukan oleh setiap siswa (individu) atau kelompok dengan maju satu persatu depan kelas, mengambil satu kartu acak berisi biografi singkat tokoh yang berpengaruh dalam kemerdekaan bangsa Indonesia, atau dengan menggunakan tokoh agama (sesuai tema pembelajaran). Waktu pelaksanaan media pembelajaran ini yakni 1 x 45 menit sesuai tema dan pengembangan guru. Sedangkan Metode pembelajaran ini menggunakan tebak gambar, demonstrasi dan bercerita. Kartu inspirasiku terdiri dari pertama, kartu inspirasi berukuran 15x10 cm yang berisi biografi dan deskripsi tokoh yang mengarah pada jawaban, contoh : Beliau merupakan proklamator Indonesia. Kedua, papan gambar ukuran 25x20 cm berisi gambar tokoh, contoh : Gambar Ir. Soekarno. Ketiga, Papan nama dan gelar tokoh ukuran 10x30 cm berisi nama dan gelar tokoh, contoh : RA. Kartini – Pahlawan Emansipasi Wanita. Model pembelajaran ini dapat digunakan disetiap jenjang yang berbeda, hanya saja tingkat kesulitan disesuaikan dengan jenjang pendidikan. Tema yang digunakan tidak harus monoton dengan tema patriotisme dan nasionalisme. Dapat pula menggunakan tema yang lain, seperti tema tokoh agama, tema tokoh matematika, tema pancasila tergabung pada pengembangan serta kreatifitas masing-masing guru.

Tujuan dari Media Pembelajaran Kartu Inspirasiku yaitu, sebagai berikut :

- a) Memiliki sikap gemar membaca biografi tokoh.
- b) Mengetahui kisah singkat para pahlawan.
- c) Menceritakan kembali kisah tokoh pahlawan.
- d) Mengetahui gelar dan julukan tokoh pahlawan.
- e) Menumbuhkan sikap berani.
- f) Menumbuhkan daya imajinatif.

Pengaplikasian metode kartu inspirasiku sebagai bentuk model pembelajaran berbasis *e-learning* menggunakan aplikasi desain grafis yakni *corel draw* dan *photoshop*, yang dikonvert menjadi *Joint Photographic Experts Group* (JPEG) merupakan skema kompresi file bitmap. Awalnya, file yang menyimpan hasil foto digital memiliki ukuran yang besar sehingga tidak praktis.

Dengan format baru ini, hasil foto yang semula berukuran besar berhasil dikompresi (dimampatkan) sehingga ukurannya kecil, yang kemudian di bagikan lewat share grup whatsapp atau penambahan aplikasi lainnya yang berbasis *cyber* seperti; zoom, gmeet, dan aplikasi penunjang lain.

2.2 Implementasi Kartu Inspirasiku sebagai Bentuk E-Learning dalam Cyber Method

Kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan ilmiah. Pendekatan ilmiah (scientific approach) dalam pembelajaran sebagai mana dimaksud meliputi mengamati, menanya, eksperimen atau explore, mengasosiasi, dan mengkomunikasika (Vita Yan, 2014:60). Tentunya, semua tahapan-tahapan dalam pembelajaran menggunakan pendekatan ilmiah tersebut harus dilaksanakan tanpa terkecuali.

a) Mengamati

Siswa mencermati penjelasan guru tentang kisah, gelar hingga riwayat hidup tokoh Indonesia dengan menunjukkan 10 gambar tokoh pahlawan (sesuaikan dengan pahlawan yang kita inginkan) melalui Android dengan bentuk jpg.

b) Menanya

Siswa membuat satu pertanyaan berkaitan tentang riwayat dan perjuangan tokoh pahlawan. Pertanyaan tersebut di tulis dan dimasukkan kedalam kotak penasaranku.

c) Mengeksplore

- 1) Salah satu siswa mengangkat tangan.
- 2) Siswa memilih kartu inspirasiku di atas meja yang telah disediakan.
- 3) Siswa yang lain dapat melihat deskripsi tokoh pada android yang telah dibawa.
- 4) Setelah siswa memilih satu kartu, siswa tersebut membacakan dengan lantang depan siswa lain.
- 5) Sementara siswa lain memperhatikan dan mendengarkan dengan seksama apa yang dibaca oleh temannya didepan.
- 6) Setelah itu, siswa tersebut mencari papan nama dan gelar yang tepat, dengan biografi tersebut.
- 7) Kemudian siswa yang berdiri menebak biografi yang telah dibacakan olehnya dengan pasang gambar tokoh. Contoh : pahlawan wanita dari maluku adalah... *Cristina Tiahahu*. (si anak mencari gambar *Cristina Tiahahu* dan menunjukkan kepada teman-temannya).
- 8) Dan teman-teman menjawab benar atau salah.

d) Mengasosiasi

Siswa membuat kesimpulan (catatan kecil) pada *aplikasi canva* yang kemudian dikumpulkan.

e) Mengkomunikasikan

Siswa menjelaskan atau menceritakan kembali. Guru mengklarifikasi dan memberi penguatan.

2.3 Implikasi Kartu Inspirasiku sebagai Bentuk E-Learning dalam Cyber Method

Dalam pembelajaran perlu adanya sebuah capaian hasil yang diharapkan tentu pada penilaian Afektif (akhlak dan iman bagus), sebagai evaluasi kelulusan serta kepercayaan diri yang muncul disetiap individu peserta didik. Capaian hasil ini meruapakan salah satu bentuk evaluasi yang kemudian dikembangkan untuk pembelajaran berikutnya.

Terdapat 6 pilar karakter utama yang menjadikan sebuah acuan capaian hasil peserta didik, yaitu;

- a) Cinta Allah SWT dan kebenaran, meliputi: amanah, disiplin dan mandiri. Pengajaran inti dalam setiap pembelajaran agama adalah mengenalkan sikap cinta pada pencipta kehidupan, tentu dengan cara dan implementasi berbeda, dalam hal ini implementasi mencintai Allah SWT, sebagai tahap pengajaran amanah, disiplin dan mandiri meliputi; pembelajaran mengenal teman, orang tua, tokoh agama, tokoh sejarah.
- b) Tanggung jawab. Sikap tanggung jawab merupakan salah satu sikap luhur yang harus ada dalam setiap karakter peserta didik. Implementasi dari sikap ini dengan cara pembiasaan bersikap sportif dalam pembelajaran apapun.
- c) Menghayati sikap berani dari para tokoh yang telah dipilih tentu merupakan tokoh berpengaruh serta mempunyai kisah inspiratif yang melegenda. Tentu kisah-kisah ini akan menjadi suri tauldan dan semangat sikap berani yang di tularkan melalui kisah hidup para tokoh inspirasi.

- d) Kerja keras. Dalam media pembelajaran yang diterapkan perlu adanya kerja keras meliputi; mulai mencoba untuk memahami, menebak, hingga menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
- e) Adil dan berjiwa kepemimpinan. Poin selanjutnya adalah sikap adil dan berjiwa kepemimpinan, tentu sikap tersebut tercermin melalui tokoh inspiratif serta pembiasaan pembelajaran yang melatih peserta didik berjiwa adil dan kepemimpinan.
- f) Toleran dan cinta damai. Toleransi merupakan sikap terbuka dalam menghadapi perbedaan. Didalamnya terkandung sikap saling menghargai dan menghormati eksistensi masing-masing pihak. Dalam kehidupan yang toleran, keseimbangan dalam hidup mendapatkan prioritasnya.

Capaian hasil itu tentu melalui peningkatan kompetensi afektif, psikomotorik dan kognitif siswa melalui pembiasaan dengan alokasi waktu tertentu. Dengan penekanan pembiasaan yang baik sehingga mengenal Allah SWT pada diri individu. Kebiasaan terbiasa melakukan suatu hal baru, sehingga dalam bersosial dimasyarakat adab dan akhlak terpenuhi. Pembiasaan tersebut meliputi; do'a naik kendaraan, makan, orang tua, ibadah, tolong menolong, menghargai sesama, toleransi.

5. KESIMPULAN

Dari uraian diatas dapat diambil kesimpulan Media pembelajaran Kartu Inspirasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan sebuah kartu berisi deskripsi tokoh, papan gambar tokoh dan nama serta gelar tokoh. Dilakukan oleh setiap siswa (individu) atau kelompok dengan maju satu persatu depan kelas, mengambil satu kartu acak berisi biografi singkat tokoh yang berpengaruh dalam kemerdekaan bangsa Indonesia, atau dengan menggunakan tokoh agama (sesuai tema pembelajaran).

Waktu pelaksanaan media pembelajaran ini yakni 1 x 45 menit sesuai tema dan pengembangan guru. Sedangkan Model pembelajaran ini menggunakan tebak gambar, demonstrasi dan bercerita.

Model pembelajaran ini dapat digunakan disetiap jenjang yang berbeda, hanya saja tingkat kesulitan disesuaikan dengan jenjang pendidikan. Tema yang digunakan tidak harus monoton dengan tema patriotisme dan nasionalisme. Dapat pula menggunakan tema yang lain, seperti tema tokoh agama, tema tokoh matematika, tema pancasila tergabung pada pengembangan serta kreatifitas masing-masing guru..

DAFTAR PUSTAKA

- Agusta, Ivanovich. (2003). *Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif*. Bogor: Gemilang.
- Atika Anggraeni, Liya. (2020). Penerapan E-learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital di Era New Normal. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*. 10 (2) 248 – 256.
- Miles, MB & Huberman. (2003). *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Methods*. Beverly Hills: Sage.
- Muhaimin. (2015). *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah dan Perguruan Tinggi*. cet. 1. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Ramayulis. (2015). *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta : Kalam Mulia.
- Rukaesih, Maolani & Cahyana. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Setyawati, dkk. (2020). Pembelajaran Tradisional Menuju Milenial; Pengembangan Aplikasi Berbasis Web sebagai Penunjang Pembelajaran E-learning pada MAN 1 Pesawaran. *Journal Sosial Science and Technology for Community Service (JSSTCS)* 1(2) 10-16.
- Sudirman. (1987). *Ilmu Pendidikan*. Bandung : Remaja Karya.
- Suprpto, Agung. (2018). Analisis Dimensi Kebutuhan Pra Implementasi E-learning untuk Meningkatkan Mutu Layanan Pendidikan Kampus di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Tarbiyah*. 28(3) 81-97.
- Yan, Vita. (2014). *Metode-metode Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti; Pendekatan Scientific*. Semarang: Rasail Media Group.