

PEMANFAATAN APLIKASI BERBASIS DARING SEBAGAI PENDAMPING E-LEARNING PADA PERKULIAHAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI PERGURUAN TINGGI

Nurul Fadhilah^{1*}, Wardatul Ilmiah², Muhammad Ramdan Mubarak³,

^{1,2}Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

³Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: fadhilah2310@gmail.com

Abstract: This study aims to describe applications that can coexist with e-learning owned by campuses so that PAI learning in online-based universities can be efficient. Changes in the concept of teaching and learning that initially meet teachers or students directly, turn into learning can be anywhere, with unlimited space and time. The concept of online learning is still continuing after covid 19, universities are still conducting online lectures for several courses that are considered easy to understand even though they are taught online, one of which is the PAI course. Higher education already has online learning media that is easy to access, namely e-learning on several campuses called SPADA. The features offered in e-learning are quite a lot, but the use of e-learning certainly has limitations and lacks innovation. From this phenomenon, a companion application is needed that can help vary learning so that it is more interesting. Companion applications that can be used include; Canva, Google, Padlet, Zoom, Quiziz, whatsapp etc. This research is qualitative research. This study concludes that additional applications are needed in addition to e-learning, the use of these applications is expected to increase its own impact on students in learning PAI, so that in lectures not only the transfer of knowledge is expected but the transfer of value is not eroded.

Keywords: E-Learning, Application, Islamic Religious Education

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan aplikasi-aplikasi yang bisa berdampingan dengan *e-learning* yang dimiliki oleh kampus sehingga pembelajaran PAI di perguruan tinggi berbasis daring dapat *efisien*. Perubahan-perubahan tentang konsep belajar mengajar yang awalnya bertemu guru atau murid secara langsung, berubah menjadi belajar bisa dimanapun tidak terbatas ruang dan waktu. Konsep belajar daring pun masih berlanjut pasca covid 19, Perguruan tinggi masih melakukan perkuliahan secara daring untuk beberapa mata kuliah yang dianggap masih mudah dipahami meski diajarkan secara daring salah satunya adalah mata kuliah PAI. Perguruan tinggi sudah memiliki media pembelajaran daring yang mudah diakses yaitu elearning yang di beberapa kampus bernama SPADA. Fitur-fitur yang ditawarkan pada *e-learning* tersebut cukup banyak, akan tetapi penggunaan *e-learning* saja tentunya memiliki keterbatasan dan kurang inovasi. Dari fenomena tersebut dibutuhkan suatu aplikasi-aplikasi pendamping yang dapat membantu variasi pembelajaran sehingga lebih menarik. Aplikasi-aplikasi pendamping yang dapat digunakan antara lain; Canva, Google, Padlet,

Zoom, Quiziz,whatsaap dll. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian ini berkesimpulan bahwa dibutuhkan aplikasi-aplikasi tambahan selain *e-learning*, Pemanfaatan aplikasi tersebut diharapkan menambah dampak tersendiri bagi para mahasiswa dalam pembelajaran PAI, sehingga dalam perkuliahan bukan hanya *transfer of knowledge* saja yang diharapkan tetapi *transfer of value* yang tidak terkikis.

Kata kunci: *E-Learning*, Aplikasi, Pendidikan Agama Islam

Diterima: 12 Oktober 2023

Disetujui: 5 November 2023

Dipublikasi: 29 Desember 2023



© 2022 FKIP Universitas Terbuka

This is an open access under the CC-BY license

PENDAHULUAN

Perguruan tinggi merupakan lembaga pendidikan tertinggi, sehingga kegiatan belajar mengajarnya tentunya selalu mengikuti kemajuan teknologi serta sebagai percontohan lembaga Pendidikan jenjang dibawahnya. Sebagai lembaga yang mendukung perkembangan IPTEKS(Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Seni) perguruan tinggi akan terus mengimplementasikan berbagai teknologi terbaru untuk menunjang perkuliahan. Kemajuan teknologi bekembang pesat dan mempengaruhi kegiatan belajar di Peguruan tinggi. Jika awalnya kegiatan belajar mengajar difokuskan tentang bertemunya murid dan guru atau dosen dan mahasiswa di satu tempat yang sama lalu melakukan kegiatan pembelajaran, berbeda dengan kondisi saat ini yang menuntut seseorang bisa belajar kapanpun dan dimana pun. Terlebih pada saat musibah covid-19 yang tidak memungkinkan pertemuan antara mahasiswa dan dosen sehingga munculah beragam inovasi media pembelajaran berbasis online yang dapat memudahkan interaksi mahasiswa dengan dosen meskipun tidak bertemu secara langsung. Pasca musibah Covid- 19 pembelajaran berangsur membaik, akan tetapi media-media pembelajaran yang biasa kita gunakan selama covid masih terus dipakai. Beberapa perkuliahan bahkan tetap melakukan kegiatan belajar mengajar secara online salah satunya adalah Pendidikan Agama Islam. Bisa dilihat di beberapa kampus masih banyak mata kuliah yang diajarkan secara online dengan alasan mata kuliah tersebut masih mudah dipahami meski belajar secara online.

Perkuliahan berbasis daring atau online diperguruan tinggi sebenarnya difasilitasi dengan adanya website *e-learning* yang disediakan oleh masing-masing perguruan tinggi kebanyakan berupa aplikasi berbasis web yaitu Moodle yang merupakan sebuah Open Source Course Management System (CMC), atau tempat belajar dinamis dengan menggunakan model berorientasi objek, atau dikenal sebagai Learning Management System (LMS) atau Virtual Learning Environment (VLE). Moodle adalah program aplikasi yang dapat merubah media pembelajaran ke dalam bentuk web. Manfaat dari menggunakan Moodle secara online sangat penting, diantaranya adalah mengatasi keterbatasan frekuensi tatap muka antara mahasiswa dengan dosen (Herayanti, Fuadunnazmi, dan Habibi, 2017). LMS Moodl di beberapa kampus di sebut dengan

SPADA (Sistem Pembelajaran Daring). *E-learning* atau SPADA ini tentunya sangat berguna dan membantu jalannya proses perkuliahan, di dalamnya terdapat fitur misal untuk upload materi, share link, upload video, file, gambar, dan suara, ada juga fitur quiz, penilaian, evaluasi, diskusi dan pengelolaan nilai. Fitur-fitur tersebut dirasa cukup sebagai standar minimal perkuliahan.

Penelitian sebelumnya yang berjudul Evaluasi Pemanfaatan *E-learning* Menggunakan Model Cse-Ucl (Gede dan Divayana, 2017) menyebutkan bahwa secara umum kualitas *e-learning* ditinjau dari segi komponen *system assessment*, Program *planning*, *implementation*, program *improvement* dan *certification* sudah masuk dalam katagori baik, akan tetapi ada beberapa kendala yang harus diperhatikan antara lain kualitas SDM untuk mengelola *e-learning*, pengetahuan dosen untuk menggunakan *e-learning* belum siap, sarana prasarana yang kurang, kurangnya sosialisasi pemanfaatan *e-learning* di lingkungan kampus.

Penelitian lain berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Moodle Pada Matakuliah Fisika Dasar (Herayanti, Fuadunnazmi, dan Habibi, 2017) menyebutkan bahwa implementasi penggunaan *e-learning* berbasis moodle ditemukan keunggulan antara lain; pembelajaran berpusat pada peserta didik, dapat dibawa kemana-mana, dan bisa belajar kapanpun dimanapun selama ada akses internet. Akan tetapi pada penelitian tersebut diterangkan bahwasanya ada beberapa kekurangan dalam pemakaian *e-learning* dalam perkuliahan antara lain; kurangnya interaksi antar pendidik dan peserta didik, cenderung mengabaikan aspek Pendidikan, pembelajaran terlihat seperti pelatihan dari pada Pendidikan.

Dari penelitian-penelitian terdahulu dapat ditelaah bahwa menggunakan aplikasi *e-learning* saja tidak cukup. Perkuliahan terutama mata kuliah Pendidikan Agama Islam tidak hanya sebatas *transfer knowledge* karena mata kuliah PAI diharapkan dapat menjadi inspirasi pendidikan karakter bagi mahasiswa sehingga butuh inovasi-inovasi agar perkuliahan PAI bisa melakukan perannya dengan sebaik-sebaiknya berkaitan dengan pendidikan karakter mahasiswa.

Untuk itu perlu ada gagasan-gagasan baru untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang ada dalam pembelajaran PAI. Gagasan baru yang ditawarkan adalah penggunaan aplikasi-aplikasi lain sebagai pendamping *e-learning* untuk membantu menutupi kekurangan *e-learning* sendiri yang sebenarnya cenderung sedikit kekurangannya. Pada penelitian ini penulis ingin menyampaikan gagasan terkait aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan sebagai pendamping *e-learning* bahkan bisa ditautkan ataupun terintegrasi dengan *e-learning*, aplikasi-aplikasi tersebut antara lain Google, zoom, quiziz, canva, whatsapp, padlet, media sosial (tiktok dan Instagram), diharapkan gagasan baru ini dapat menjadi inspirasi baru di dunia Pendidikan khususnya Pendidikan Agama Islam di Perguruan Tinggi.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan cara purposive sampling. Peneliti memilih beberapa sumber data (mahasiswa) yaitu yang sudah menggunakan

aplikasi-aplikasi yang ada dalam penelitian. Mahasiswa yang diwawancara adalah mahasiswa prodi S-1 Ekonomi Syariah semester satu kelas B di Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, yang berjumlah 30 Orang. Teknik pengumpulan data adalah dengan cara wawancara. Pada penelitian ini menggunakan teori (Basuni Yusuf,2018) sebuah pembelajaran dikatakan efektif jika memiliki 5 indikator , yaitu: (1) pengelolaan pelaksanaan pembelajaran (2) Proses komunikatif (3) Respon peserta didik (4) Aktifitas belajar, (5) Hasil belajar. Ke lima indicator tersebut akan menjadi alat ukur pada penelitiannya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi-aplikasi yang digunakan pada penelitian ini yang pertama adalah *e-Learning*, yang merupakan aplikasi perkuliahan berbasis online yang utama digunakan di Perguruan tinggi. *E-learning* atau pembelajaran online adalah pembelajaran yang dilaksanakan dengan dukungan jasa elektronis seperti saat ini dilakukan dengan internet dan tentunya dengan perangkat computer. Ada sedikitnya tiga persyaratan di mana sebuah kegiatan disebut *e-learning*, yaitu : kegiatan pembelajaran dilakukan dengan pemanfaatan jaringan internet, tersedianya layanan belajar yang dapat dimanfaatkan oleh peserta belajar, dan tersedia tutor yang dapat membantu peserta belajar (Darmawan,2016).

Hasil wawancara menunjukkan bahwa belum semua mahasiswa semester 1 memiliki laptop sehingga ada kendala kesulitan ketika membuka website *e-learning*. Fitur-fitur *e-learning* sangat banyak mulai dari tempat mengupload materi, presensi, dan penilaian, akan tetapi kendala yang terjadi adalah *e-learning* lebih mudah diakses via laptop dari pada HP terutama jika mengerjakan kuiz, jika menggunakan HP visual layar HP terlalu kecil dan sulit mengupload tugas. Fenomena tersebut membuat *e-learning* membutuhkan aplikasi-aplikasi yang dapat membantu agar perkuliahan tetap efisien .

Aplikasi kedua yang digunakan adalah Google (Gmeet, Kalender, Drive, Youtube,Jamboard). Google merupakan perusahaan yang menghasilkan produk-produk berbasis internet yang kegunaanya memudahkan manusia khususnya membantu dalam bidang pembelajaran. Produk google yang ditawarkan untuk membantu proses pembelajaran banyak sekali seperti *classroom, slide, doc, spreadsheet, Meet, calender, drive, youtube,jomboard* tentunya masih banyak lagi.

Gmeet atau google meet merupakan produk google yang berfungsi sebagai media tatap maya interaktif dua arah di mana produk ini dapat membantu dosen dan mahasiswa berdiskusi secara langsung untuk membahas pembelajaran. Kapasitas yang dapat ditampung dalam tatap maya gmeet cukup besar jika memakai akun e-mail berdomain kampus atau belajar.id pengguna gmeet tidak dibatasi waktu dan yang membuat sangat berguna adalah aplikasi ini adalah aplikasi gratis.

Google kalender merupakan produk google yaitu kalender digital. Google kalender membantu untuk memberikan notifikasi atau pengingat bagi penggunanya atas pekerjaan-pekerjaan, acara, deadline dan tentunya sangat membantu membuat jadwal meeting yang akan dilaksanakan dikemudian hari.

Drive merupakan aplikasi penyimpanan yang dimiliki google. Jika pengguna membuat e-mail secara pribadi dan gratis pengguna akan otomatis mendapat kapasitas penyimpanan drive sebanyak 15Gb, jika pengguna memiliki e-mail yang diberikan oleh

kampus pengguna dapat mendapat kapasitas penyimpanan 20 Gb, akan tetapi bagi para tenaga pendidik seperti guru yang memiliki e-mail belajar.id mereka akan mendapat penyimpanan sebanyak 100Gb. Jika kita membutuhkan penyimpanan yang lebih besar google menawarkan kapasitas tambahan yang tentunya berbayar. Youtube merupakan produk google berbasis video, youtube dapat digunakan sebagai media menyimpan video dan dibagikan kepada semua orang atau secara privasi. Youtube dapat mengupload video-video yang berdurasi Panjang, berukuran besar sehingga memudahkan para penggiat pendidikan untuk membuat video dengan sebaik-baiknya tanpa dibatasi ukuran. Misalkan jika menggunakan *e-learning*, tutor atau dosen hanya dapat mengupload video yang ukurannya terbatas, dan jika ukurannya diperkecil kualitas video tidak akan jernih, untuk itu fitur *e-learning* sebaiknya ditautkan dengan youtube sehingga pendidik dapat mengupload video yang durasinya lebih Panjang dan kualitas visual yang HD. Jamboard merupakan aplikasi papan tulis virtual dengan fitur menarik dan *full color*, pengguna bisa menulis tulisan secara langsung atau membuat kreasi dengan sticky note yang disediakan. Aplikasi ini juga merupakan aplikasi interaktif tidak hanya digunakan oleh satu pengguna tapi bisa disebarluaskan sehingga banyak pengguna dapat menulis bersamaan di *Room* yang sama.

Aplikasi-aplikasi google tersebut dapat menjadi pendamping *e-learning* karena mudah digunakan baik di laptop maupun di HP . Mahasiswa dengan mudah mengakses aplikasi-aplikasi yang disediakan Google, karena setiap mahasiswa pasti memiliki akun e-mail google. Proses pembelajaran bersifat interaktif. Dosen dapat memberi link aplikasi google yang diinginkan di *e-learning*, dan otomatis akan tertaut. Contohnya Mahasiswa dapat melakukan perkuliahan secara interaktif dengan Gmeet sehingga perkuliahan dapat komunikatif. Aktifitas belajar dapat 2 arah, antara mahasiswa dengan dosen ataupun mahasiswa dengan mahasiswa lain. Mahasiswa menganggap bahwa perkuliahan menggunakan Gmeet sangat memudahkan karena bisa langsung dilakukan menggunakan HP dan tidak memberatkan.

Aplikasi ketiga adalah Canva, Canva merupakan aplikasi desain berbasis online dengan beragam fitur kreatif, berbagai template menarik, serta indah sehingga dapat digunakan sebagai media untuk menarik minat pembelajarn. Salah satu fitur canva yang paling banyak digunakan adalah fitur presentasi karena dengan banyak template yang sudah disediakan para pengguna tidak perlu lagi memikirkan desain sehingga dapat langsung menggunakan dengan mudah. Canva memudahkan mahasiswa untuk membuat presentasi karena bisa digunakan secara kolaboratif dan bersamaan tanpa perlu bertemu. Contohnya jika mahasiswa diberi tugas kelompok untuk presentasi mata kuliah PAI mereka dapat membuat slide presentasi di canva. Dengan membuat pengaturan siapa saja yang memiliki link dapat mengedit, canva membuat mahasiswa dapat berkolaborasi aktif dalam pembelajaran PAI. Mahasiswa menyukai aplikasi canva karena tampilan visual yang indah dan mahasiswa dapat memilih template yang tersedia. Canva tersedia versi web dan mobile sehingga mudah digunakan di laptop ataupun Hp serta dapat menunjang perkuliahan secara kolaboratif.

Aplikasi ke empat yang digunakan adalah Zoom, Zoom merupakan layanan atau aplikasi konfrensi video interaktif, dengan fitur yang sangat canggih. Berbeda dari beberapa aplikasi konfrensi lainnya zoom memiliki fitur di mana kita bisa membuat

room-room (ruang) baru di dalam konferensi yang sedang kita ikuti. Ruang baru dalam aplikasi zoom memudahkan pengguna jika ingin melakukan diskusi terpisah atau berkelompok setelah itu dapat kembali pada ruang utama zoom lagi. Fitur ini memudahkan pengguna dalam menerapkan model-model pembelajaran dengan bervariasi meskipun tidak bertemu secara langsung. Contoh model pembelajaran *jigsaw* bisa dilakukan dengan aplikasi zoom, sehingga dosen dapat membuat perkuliahan PAI lebih bervariasi, misalkan materi PAI tentang keadilan sosial yang mencakup zakat, infaq, sodakoh dan waqaf. Mahasiswa dibagi menjadi sejumlah tema tersebut, dosen dapat membuat room di dalam zoom sesuai tema tersebut dan mahasiswa diminta masuk kedalam room yang sesuai temanya. Setelah mahasiswa selesai berdiskusi perwakilan dari mereka pergi ke room lainya untuk menyampaikan hasil diskusi.

Pembelajaran dengan model *jigsaw* sangat membantu pembelajaran PAI karena membiasakan mahasiswa aktif mandiri mencari materi, melatih berkomunikasi dan dapat berkolaborasi sehingga materi ajar dapat cepat dipahami semua mahasiswa. Menurut penelitian (Sholihah, n.d) metode pembelajaran *Jigsaw* dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan berfikir kritis. Perkuliahan PAI tentunya harus menerapkan beberapa model pembelajaran tidak hanya ceramah agar tujuan dari pembelajaran PAI bisa dipahami oleh mahasiswa dengan baik.

Aplikasi ke lima yang bisa digunakan sebagai pendamping *e-learning* adalah padlet, Padlet merupakan aplikasi di mana para pengguna dapat berkolaborasi dalam bentuk teks, gambar, video, maupun audio. Aplikasi ini bisa diakses langsung pada padlet.com. Aplikasi ini mudah digunakan dan memiliki tampilan menarik dengan bentuk aplikasi yang berupa wall (dinding) dan tampilan seperti bulletin yang memudahkan para pengguna untuk menampilkan karya nya. Selain itu pada setiap karya yang diupload ada kolom komentar dan live chat memungkinkan interaksi antar para kolaborator untuk diskusi dan saling memberikan komentar dan masukan dengan baik. Sebagai contoh mahasiswa membuat *main mapping* yang menceritakan tugas dan fungsi manusia di muka bumi, mereka dapat membuatnya dengan estetik di canva dan menampilkannya di Padlet agar bisa dilihat oleh mahasiswa lain dan bisa diunduh untuk disimpan. Padlet seperti google drive yang merupakan ruang penyimpanan, yang membedakannya adalah visual padlet lebih estetik dan menarik, sehingga membuat mahasiswa lebih bersemangat untuk menampilkan hasil karyanya. Padlet dapat digunakan sebagai pameran karya mahasiswa secara digital, bisa digunakan untuk majalah dinding online dan juga bulletin online.

Aplikasi ke enam adalah Quiziz merupakan aplikasi yang dapat digunakan sebagai media evaluasi dalam pembelajaran maupun perkuliahan dengan fitur yang menarik dan menghibur sehingga pada saat melakukan evaluasi pengguna merasa seperti sedang bermain game yang menyenangkan. Aplikasi ini juga memudahkan dosen dan guru untuk merekap hasil evaluasi dan dapat diexport dalam bentuk excel. Beragam model quiz juga tersedia di dalam *e-learning* akan tetapi yang membedakan adalah, aplikasi quiziz merupakan aplikasi yang tidak formal, aplikasi ini menawarkan visual, audio dan ragam quiz yang menarik. Pada perkuliahan PAI quiziz bisa digunakan sebagai media pretest untuk mengukur sejauh mana pemahaman mahasiswa mengenai pendidikan agama yang sudah mereka dapatkan diawal perkuliahan. Pretest dengan quiziz di awal perkuliahan dapat membuat kesan tersendiri untuk mahasiswa bahwa perkuliahan PAI

bukan perkuliahan yang sifatnya konservatif saja dan hanya bisa dilakukan dengan metode ceramah. Perkuliahan PAI juga tetap mengikuti perkembangan zaman dan teknologi terbaru.

Aplikasi ketujuh adalah media sosial, beragam media sosial tersedia tetapi setidaknya ada tiga media sosial yang paling banyak diakses oleh mahasiswa yaitu whatsapp, Instagram dan tiktok. Pengguna whatsapp sangat dibutuhkan karena merupakan aplikasi berkiriman antara mahasiswa dan dosen, bahkan mahasiswa dan dosen dapat membuat grup chat agar bisa berdiskusi secara langsung mengenai materi-materi yang belum jelas. Aplikasi whatsapp membantu perkuliahan PAI terutama pada saat *e-learning* mengalami *down server*, mahasiswa dan dosen tidak dapat membuka *e-learning*. Whatsapp dapat menjadi *backup* komunikasi antara dosen dan mahasiswa.

Instagram dan tiktok adalah aplikasi-aplikasi yang tujuannya untuk menyebarkan konten yang berbasis visual, baik berupa gambar maupun video. Aplikasi tersebut bisa digunakan dosen sebagai media untuk mempublikasikan tugas mahasiswa. Pembelajaran di perguruan tinggi memiliki tujuan pembentukan karakter yang baik bagi mahasiswanya, bukan mudah membentuk karakter seperti yang diharapkan agama, salah satu usaha yang dapat digunakan dosen adalah memberi penugasan membuat video yang dapat diupload di media sosial tersebut, video tugas mahasiswa tersebut tidak hanya berdampak untuk masyarakat tetapi untuk para mahasiswa juga, sebagai contoh mahasiswa diminta membuat video etika bersosial menurut ajaran agamanya, lalu mereka upload di media sosial, yang diharapkan ketika mereka mengupload video tersebut adalah mahasiswa dapat terus mengimplementasikan etika yang baik di kehidupan sosialnya seperti dalam surat Al-araf ayat 56 Allah berfirman “ ...Sesungguhnya rahmat Allah dekat terhadap orang berbuat kebaikan.”

Aplikasi-aplikasi digunakan sebagai media perkuliahan PAI tentunya bagian dari inovasi pembelajaran. Pemanfaatan inovasi dalam pendidikan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk pembelajaran. Dalam pemanfaatan sebuah media pembelajaran ada 4 fungsi penting yang digunakan untuk memperjelas hubungan pembelajaran dengan bahan dan sistem pembelajaran, empat fungsi tersebut, yaitu: (1) Pemanfaatan media, merupakan pengambilan keputusan berdasarkan spesifikasi desain pembelajaran. Prinsip pemanfaatan juga berkaitan dengan karakteristik pembelajar. (2) Difusi Inovasi adalah proses komunikasi yang direncanakan dengan strategi sehingga media tersebut dapat diadopsi. Proses adopsi media tersebut dipengaruhi oleh beberapa proses yaitu; kesadaran, minat, percobaan, dan adopsi. (3) Implementasi dan Pelembagaan yaitu penggunaan bahan dalam keadaan sesungguhnya dan digunakan secara rutin dalam inovasi pembelajaran. (4) Kebijakan dan regulasi yaitu aturan-aturan yang memuat peraturan penggunaan media pembelajaran (Darmawan, 2014).

Peneliti mengambil beberapa aplikasi pendamping *e-learning* dengan memperhitungkan alasan-alasan tersebut sehingga aplikasi yang digunakan dirasa mempunyai dan memiliki keunggulan untuk digunakan. Misalkan pemilihan aplikasi canva digunakan karena memiliki karakter yang berbeda, mudah digunakan, bisa selalu digunakan dan aplikasi merupakan aplikasi resmi sehingga penggunaannya tidak bersifat ilegal secara hukum.

"Mudahkanlah setiap urusan dan janganlah kamu mempersulit, berilah kabar gembira dan jangan kamu membuatnya lari, dan bersatu padulah!" (H.R Bukhori dan Muslim) (Sutoyo & Makhmudah, 2020)

Penggunaan aplikasi-aplikasi untuk memudahkan proses perkuliahan tentu penting, diharapkan membantu mahasiswa mengurangi kesulitan-kesulitan yang mereka dapat selama perkuliahan . Enam aplikasi pendamping e-learning yang digunakan dalam perkuliahan Pendidikan Agama Islam di Jurusan Ekonomi Syariah Universitas Sultan Ageng Tirtayasa adalah aplikasi yang disediakan oleh Google, Canva, Zoom, Padlet, Quiziz,dan Media sosial. Aplikasi tersebut berdampak penting dalam pelaksanaan perkuliahan PAI, dapat dilihat dari pengelolaan pelaksanaan pembelajaran dapat terencana dengan baik karena aplikasi tersebut menawarkan penggunaan model pembelajaran yang bervariasi, Proses belajar komunikatif tidak hanya satu arah sehingga proses kolaboratif dapat terlaksana dengan baik, Respon peserta didik atau mahasiswa setelah menggunakan aplikasi-aplikasi tersebut sangat baik. Menurut hasil wawancara, mahasiswa cenderung antusias dan menurut mereka itu mengurangi kejenuhan pada kegiatan perkuliahan. Aktifitas belajar menjadi efektif karena mahasiswa dan dosen dapat memaksimalkan setiap proses pembelajaran, dan tentunya hasil belajar yang diharapkan yaitu pembentukan karakter yang baik bagi mahasiswa menjadi optimis untuk dapat terealisasikan.

SIMPULAN

Penggunaan aplikasi *e-learning* saja bagi perkuliahan yang dilakukan secara daring tidak cukup. Dosen harus berani berinovasi dan keluar dari zona system belajar yang hanya menggunakan metode ceramah. Penggunaan aplikasi-aplikasi pendamping *e-learning* seperti Google, Canva, Zoom, Padlet, Quiziz,dan Media sosial dapat menjadi alternatif dosen dalam perkuliahan PAI sehingga lebih berinovasi.

Perlu upaya-upaya agar pembembelajaran PAI memiliki eksistensi terlebih karena mata kuliah PAI merupakan mata kuliah umum yang wajib dilakukan oleh setiap perguruan tinggi karena kontribusi bagi pembinaan karakter mahasiswa. Aplikasi-aplikasi tersebut dapat membantu dosen untuk menerapkan model-model pembelajaran sehingga pada perkuliahan PAI tidak hanya *tranfer of knowledge* saja yang dirasakan oleh mahasiswa, tetapi juga *tranfer of value* yang merupakan esensi dari pendidikan itu sendiri.

Penelitian mengenai penerapan teknologi pendidikan tentunya tidak selesai sampai di sini saja, perkembangan teknologi yang cepat dan semakin canggih menuntut dosen untuk terus mengikuti teknologi terbaru yang semakin canggih. Perlu ada penelitian-penelitian terbaru dan terupdate mengenai aplikasi-aplikasi yang bisa digunakan dalam pembelajaran PAI. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi penggagas agar perkuliahan PAI terus menunjukkan eksistensinya dan siap atas perubahan dan perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, Deni.(2016). *Pengembangan E-learning Teori dan Desain*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Darmawan, Deni.(2014). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Gede, D., & Divayana, H. (2017). Evaluasi Pemanfaatan E-Learning Menggunakan Model Cse-Ucla. *Jurnal Cakrawala Pendidikan No.2*
- Herayanti, L., Fuadunnazmi, M., & Habibi, D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Moodle Pada Matakuliah Fisika Dasar Developing Moodle-Based Learning Media For Basic Physics. *Jurnal Cakrawala Pendidikan NO.2*
- Konferensi, P., Nasional, P., Karakter, P., Melalui, B., Almar'atus Sholihah, H., Fiadhia Koeswardani, N., Fitriana, V. K., & Semarang, U. N. (2028). Metode Pembelajaran Jigsaw Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa Smp. *Prosiding Pendidikan Karakter*
- Sutoyo, A., & Makhmudah, U. (2020). *Nilai-nilai Bimbingan Konseling dalam Al-Quran dan As-sunah* (1st ed.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.