

PEMBELAJARAN MENYENANGKAN DALAM E-LEARNING (KLASIBER) PADA MAHASISWA PAI UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Lukman Lukman(1), Arif Wijaya(2),

(1) Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia

(2) Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pembelajaran online yang dilakukan di Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Ilmu Agama Islam (FIAI) Universitas Islam Indonesia (UII) melalui Klasiber UII sudah mencakup prinsip pembelajaran menyenangkan. Penelitian ini bersifat evaluatif, untuk mendapatkan masukan guna meningkatkan kualitas pembelajaran online di program studi PAI secara khusus, dan UII pada umumnya. Teknik Pengambilan Data dilakukan dengan teknik dokumentasi dan kuisioner. Teknik analisis data dianalisis secara deskriptif.

Hasil penelitian pembelajaran menyenangkan melalui melalui Klasiber UII untuk mahasiswa PAI masih dalam kategori Buruk. Sebanyak 44,6% responden menyatakan kuliah online Klasiber kurang menyenangkan. Rekomendasi penelitian ini, perlu adanya Pelatihan untuk dosen dalam menyusun RPP Online berbasis Pembelajaran yang menyenangkan dan pelatihan *Moodle e-learning platform* (MEP). Usulan ini dapat dilakukan melalui uji-coba dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas ataupun *Research and Development*.

A. Pendahuluan

Pembelajaran online atau *E-learning* di Universitas Islam Indonesia (UII) diterapkan sejak tahun 2005. *E-learning* di UII bertujuan: (1) Meningkatkan kualitas pembelajaran mahasiswa UII; (2) Mengubah budaya mengajar dosen dan belajar mahasiswa pasif kepada budaya belajar aktif, sehingga terbentuk *independent learning*; (3) memperluas basis dan kesempatan belajar masyarakat; (4) mengembangkan dan memperluas produk

dan layanan baru (Tim *E-learning* UII, 2007). *E-learning* di UII ini disajikan melalui laman klasiber.uui.ac.id, di internal UII dikenal dengan sebutan *klasiber*.

Menurut penelusuran penulis, penelitian terkait dengan *Klasiber* di UII pernah dilakukan oleh Syaiful Hendra dan kawan-kawan. Penelitian yang dipublikasikan pada tahun 2015 tersebut berjudul Pengaruh Penggunaan *E-learning* *Klasiber* terhadap *Net Benefit* di Universitas Islam Indonesia dengan *User Satisfaction* sebagai *Variabel Intervening*. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui implementasi *E-learning* *Klasiber* yang digunakan oleh Universitas Islam Indonesia di Yogyakarta untuk mendapatkan *net benefit* dari sistem informasi *Klasiber* yang diterapkan. Penelitian ini mengadopsi model DeLone and McLean 2003 dengan menguji lima variabel yaitu *system quality*, *information quality*, *service quality*, *user satisfaction* dan *net benefit*. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan SEM (Structural Equation Model). Responden dalam penelitian ini sebanyak 169 orang yang terdiri dari dosen dan mahasiswa yang menggunakan *E-learning* *Klasiber*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *system quality* tidak berpengaruh signifikan terhadap *user satisfaction*, *information quality* berpengaruh signifikan terhadap *user satisfaction*. *Service quality* berpengaruh signifikan terhadap *user satisfaction*. *User satisfaction* berpengaruh signifikan terhadap *net benefit*.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Shofiatul Azkiya berjudul "Pemanfaatan Koleksi Perpustakaan Pada Sistem *E-learning* *Klasiber* Di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia Yogyakarta". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan koleksi perpustakaan pada sistem *e-learning* *Klasiber* di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, dengan objek penelitian berupa pemanfaatan koleksi perpustakaan pada sistem *e-learning* *Klasiber* di Fakultas Teknologi Industri UII dan ketersediaan koleksi perpustakaan dalam bentuk digital. Untuk memperoleh data yang valid, penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi, dokumentasi. Kemudian dilakukan uji validitas

dan reliabilitas dengan menggunakan metode triangulasi dengan cara membandingkan data hasil wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini adalah pemanfaatan koleksi perpustakaan pada sistem *e-learning* Klasiber di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia Yogyakarta dalam tingkatan sangat rendah. Ketersediaan koleksi perpustakaan dalam bentuk digital pada Klasiber hanya berupa jurnal online, Kendala dalam menyediakan koleksi perpustakaan pada Klasiber antara lain dikarenakan sistem perpustakaan yang tidak terintegrasi dengan Klasiber, begitu pula sebaliknya Klasiber tidak menyediakan fasilitas penelusuran online untuk mengakses koleksi perpustakaan. Akan tetapi untuk memenuhi kebutuhan informasi mahasiswa Klasiber menyediakan referensi online berupa resource-resource dari internet dan fasilitas link-link untuk mengakses file atau halaman dari situs lain. Mengingat pentingnya ketersediaan koleksi perpustakaan pada sistem *e-learning* Klasiber untuk mendukung perkuliahan dan referensi mahasiswa, maka diharapkan pihak pengelola dan dosen mampu menambah koleksi online, resource-resource dan referensi pada Klasiber.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Lutfie Hidayatullah, Yuly Wahyu Pambudi, Gechi Resti VeraSaria berjudul Analisis Usabilitas Pada Situs Klasiber UII (<http://Klasiber.uii.ac.id>). Penelitian ini menghasilkan temuan bahwa: (1) User Interface/Tampilan Klsiber sudah simpel namun tulisannya terlalu kecil sehingga menyulitkan responden; (2) mengunduh dari Klasiber tergolong mudah; (3) Tahapan membuka forum cukup mudah; (4) Tahapan membuat pesan ini cukup sulit karena yang dimaksud disini adalah mengirim pesan kepada orang lain bukan chatting kepada mahasiswa yang sedang online, ini dikarenakan tombol pesan tersembunyi; (5) Tahapan untuk mencari jurnal melalui Klasiber agak sulit, hal ini karena posisi penempatan link berada di halaman bawah, sehingga sulit dicari oleh responden; (6) Tahapan untuk membuat blog adalah tahapan yang paling sulit, hampir dari semua responden mengalami kesulitan dalam penugasan membuka/blog. Hal ini terjadikarena tombol blog berada pada menu lain, seharusnya tahapan ini dipisahkan berdasarkan kategori-kategori yang berbeda; (7) Tool yang menurut responden sangat sulit dicari adalah ketika akan mengakses blog; (8)

Mengupload materi di Klasiber menurut sebagian besar responden dinyatakan efektif; (9) Rata-rata responden pernah mengalami gangguan ketika mengakses Klasiber, kasusnya bermacam macam seperti contoh: tidak bisa login karena *password* yang digunakan di website untuk login unisys erbeda dengan login di Klasiber, tidak bisa *login* dikarenakan server mengalami gangguan yang mengakibatkan tersendatnyadistribusi materi. Pewawancara juga berinisiatif untuk menanyakan “kapan seharusnya materi kuliah diupload?” dan hasilnya sebagian besar responden menyatakan agar proses kuliah efektif dan efisien, materi kuliah sebaiknya diupload sebelum kuliah atau minimalsetelah kuliah selesai tapi kenyataannya ada yang mengupload ketika uas akandimulai dan itu sangat itdak efektif; (11) Pernyataan diatas mempunyai hubungan berarti dengan adanya antusiasme darimahasiswa itu menunjukkan bahwa materi yang diupload sangat bermanfaat; (12) Tetapi pernyataan positif tentang kuliah online diatas tidak menggeser betapa pentingnya kuliah tatap muka, jadi kesimpulannya kuliah tatap muka tetap yang paling utama karena interaksi kuliah Online dan kuliah tatap muka berbeda. Sebagian besar responden menyatakan bahwa klasber UII efektif sebagai wadah untuk menampung materi yang diupload oleh dosen, hanya saja tools atau tombol-tombol untuk mengakses fitur lainnya kurang jelas sehingga pengguna biasanya hanya menggunakan fitur untuk menDownload materi saja dan jarang menggunakan fitur lainnya seperti membuka forum, membuat pesan, mencari jurnal via Klasiber dan membuka atau membuat blog Sebagian besar responden juga menyatakan bahwa Klasiber UII efisien dalam hal distribusikarena akses untuk mendapatkan materi akan lebih mudah jika materi diupload sebelum atau setelah kuliah kuliah.

Penelitian-penelitian yang dilakukan di atas belum ada yang menyentuh pada aspek pembelajaran menyenangkan dalam klasiber. Penelitian ini berupaya untuk mengetahui kualitas pembelajaran mahasiswa melalui kondisi pembelajaran yang menyenangkan, dan menumbuhkan motivasi dalam belajar mandiri.

B. Kerangka Teori

1. Pembelajaran Menyenangkan

Dalam Peraturan Pemerintah No. 19 tentang Standar Nasional Pendidikan, BAB IV, pasal 19, ayat (1) dinyatakan bahwa: proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Dalam konteks inilah, maka *e-learning* sebagai media pembelajaran juga harus memenuhi aspek menyenangkan. Perkembangan demi perkembangan dilakukan dalam rangka untuk memenuhi aspek menyenangkan ini. Hal ini sebagaimana pendapat Muis (2012) yang mengungkapkan bahwa teknologi *e-learning* terus berkembang dan mengarah pada peningkatan fitur interaktif. Dalam pembuatan suatu media *e-learning* memperhatikan berbagai hal terkait dengan tujuan adanya media *e-learning* tersebut, sasaran pengguna, antarmuka pengguna (*user interface*), dan bahan ajar. Tujuannya adalah menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan dan efektif.

Dalam penelitian ini, aspek menyenangkan pada Klasiber diamati melalui keaktifan yang tinggi mahasiswa dalam menggunakan Klasiber, rasa senang ketika mengikuti pembelajaran melalui Klasiber, rasa senang dalam perkuliahan Klasiber, dan penilaian keseluruhan terhadap Klasiber.

2. Pembelajaran Online (Klasiber)

a. Pembelajaran Online

Pembelajaran menurut kamus KBBI online berasal dari dua kata:ajar ialah petunjuk yang diberikan kepada orang supaya dapat diketahui; dan belajar */bel·a·jar/v* 1 berarti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Belajar juga diartikan sebagai suatu aktifitas di mana terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal.Selanjutnya keterkaitan antara mengajar dan belajar itulah yang disebut dengan pembelajaran (Sanjaya, 2011).

Pembelajaran /*pem·bel·a·jar·an*/n adalah proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar, yang mengandung dua subyek seorang pengajar dan pelajar, yang dalam hal ini Pembelajaran berarti cara, proses, perbuatan seorang pengajar untuk menjadikan pelajar sebagai orang yang belajar untuk tahu, dan mencari tahu. Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, disebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sementara menurut PP Nomor 32 Tahun 2013, pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi antara peserta didik, antara peserta didik dengan pendidik dan dengan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Berbagai model Pembelajaran di kelas PAI, karena model pembelajaran itu berhubungan dengan sikap percaya diri, berhubungan dengan kehidupan/pengalaman mahasiswa yang aktual; berhubungan dengan minat/perhatian mahasiswa; berhubungan dengan evaluasi terhadap mahasiswa; dan berhubungan dengan rasa bangga dengan apa yang dicapai oleh mahasiswa (Djamaah Sopah, 2006).

Pembelajaran Online atau disebut *E-learning* merupakan suatu bukti hasil pemikiran dari teknologi yang berkembang pesat dimasyarakat. *E-learning* merupakan suatu sarana yang memudahkan suatu materi yang memiliki tujuan pembelajaran didalamnya. Dalam merancang sebuah online learning menurut Oliver (2005) ada 3 fitur yang perlu di perhatikan. Fitur-fitur ini semua hendaknya ada di sebuah Learning Management System (LMS); (1) *Content*, yang dapat membuat kita merasakan benar benar bisa mengerti dan mempelajari materi materi yang diberikan di LMS; (2) *Learning Activity*, yaitu satu fitur yang dapat memberikan laporan tentang apa saja kegiatan peserta yang ikut dalam pembelajaran; (3) *Learning Support*, yaitu Fitur tambahan lain juga diperlukan di LMS, seperti

adanya fitur untuk mengadakan diskusi dengan menggunakan forum diskusi, chatting dan *teleconference*.

Menurut Senthilnayaki, Venkatalakshmi, dan Kannan (2015) *E-learning* adalah proses pembelajaran yang cepat, just-in-time, dan non-linear, yang kini banyak diterapkan di lingkungan terdistribusi dan dinamis seperti World Wide Web. Ontologi memainkan peran penting dalam menangkap dan menyebarkan pengetahuan dunia nyata untuk interaksi manusia-komputer yang efektif. Namun, teknik ontologi domain sangat padat karya dan memakan waktu. Beberapa metode pembelajaran virtual telah dieksplorasi untuk penemuan otomatis atau semi-otomatis ontologi domain. Namun demikian, baik akurasi dan efisiensi komputasi dari metode ini perlu ditingkatkan. Sementara membangun ontologi skala besar untuk aplikasi dunia nyata seperti *e-learning*, kemampuan untuk memantau kemajuan kinerja belajar siswa adalah masalah penting. Sistem yang diusulkan untuk menganalisis tingkat pengetahuan siswa diperoleh dengan menggunakan klasifikasi Kolb berdasarkan tingkat siswa pemahaman dan mereka gaya belajar dengan menggunakan analisis cluster. Sistem ini menggunakan logika Fuzzy dan *clustering* algoritma untuk mengatur dokumen mereka sesuai dengan tingkat kinerja mereka. Selain itu, metode Domain Ontologi penemuan baru diusulkan menggunakan informasi kontekstual dari sumber-sumber pengetahuan dari domain *e-Learning*. Sistem yang diusulkan ini membangun ontologi untuk memberikan bantuan yang efektif dalam *e-Learning*. Metode Ontologi Penemuan yang diusulkan telah diuji secara empiris dalam lingkungan *e-learning* untuk mengajar Sistem Manajemen subjek Database. Kontribusi yang menonjol dari makalah ini adalah penggunaan Jaccard Kesamaan ukuran dan algoritma clustering K-Means untuk pengelompokan peserta didik dan penggunaan ontologi untuk konsep pemahaman dan identifikasi gaya belajar. Hal ini membantu dalam adaptif *e-learning* dengan menyediakan saran yang cocok untuk pengambilan keputusan dan

menggunakan aturan-aturan keputusan untuk menyediakan cerdas *e-Learning*.

Amandu, Muliira, dan Fronda (2013) berpendapat bahwa pembelajaran *e-learning* berbasis Moodle dapat meningkatkan ketertarikan mahasiswa untuk belajar mandiri melalui Moodle *e-learning* platform (MEP). MEP dapat meningkatkan siswa mulai persiapan pra-kelas, partisipasi pasca-kelas dan motivasi secara keseluruhan untuk belajar. Moodle dengan MEP dapat menjangkau strategi pengajaran yang inovatif yang dapat digunakan untuk memotivasi, mempromosikan dan mempertahankan minat siswa dalam SDL *user-friendly*. Menurutnya:

Fostering student interest in self-directed learning (SDL) requires appropriate skills and innovative strategies by the teacher. However, many teachers find motivating students for SDL a challenging expectation. This paper, based on literature and authors' experience discusses how Moodle e-learning platform (MEP) has been used to successfully promote SDL among undergraduate nursing students at Sultan Qaboos University, College of Nursing, in Oman. We conclude that MEP enhances students' pre-class preparation, post-class participation and overall motivation for learning and that it is a user-friendly and affordable innovative teaching strategy that can be used to motivate, promote and sustain student interest in SDL.

Lebih spesifik, Caputi dan Garrido (2015) mengungkapkan bahwa Moodle dapat menyajikan cara untuk secara otomatis merencanakan isi belajar siswa. Menurut mereka:

We present a way to automatically plan student-oriented learning contents in Moodle. Rather than offering the same contents for all students, we provide personalized contents according to the students' background and learning objectives. Although curriculum personalization can be faced in several ways, we focus on artificial intelligence (AI) planning as a very useful formalism for mapping actions, i.e. learning contents, in terms of preconditions (precedence relationships) and causal effects to find plans, i.e. learning paths that best fit the needs of each student. A key feature is that the learning path is generated and shown in Moodle in a seamless way for both the teacher and student, respectively. We

also include some experimental results to demonstrate the scalability and viability of our approach. Personalize learning paths by integrating AI planning techniques in Moodle. Mapping from Moodle's e-learning to a standard PDDL formalism. Adapt Moodle visualization to offer each student his/her particular contents. A transparent way to monitor the students: progress and re-plan when necessary. Analysis of experimental results that prove the scalability of our approach.

Eksperimen yang dilakukan Caputi dan Garrido (2015) menemukan bahwa Moodle dapat diintegrasikan dengan kecerdasan buatan yang membantu siswa dalam menyediakan personalisasi isi sesuai dengan latar belakang dan tujuan pembelajaran. Hal ini sangat berguna untuk tindakan pemetaan, yaitu isi pembelajaran, dalam hal prasyarat (hubungan diutamakan) dan efek kausal untuk menemukan rencana, yaitu jalur belajar yang terbaik sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa. Fitur utama adalah bahwa jalan belajar yang dihasilkan dan ditampilkan di Moodle dengan cara halus untuk kedua guru dan siswa, masing-masing.

Kaitan antara *e-learning* dengan motivasi, Oproiu (2015) mengungkapkan bahwa *e-learning* berbasis Moodle dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan pelatihan dan informasi *e-learning*. Penelitian yang dilakukan di Universitas Politehnica Bucharest dimulai dengan pencarian platform Moodle yang bisa meningkatkan motivasi belajar virtual.

Pengembangan berbasis Moodle sebagaimana dua pendapat di atas secara dinamis dikembangkan oleh para pakar. Terkait dengan evaluasi pembelajaran online berbasis Moodle, Corti, Candamio, dan Diaz (2013) mengembangkan metodologi yang menggabungkan penilaian dengan tes pilihan ganda melalui lingkungan virtual Moodle dan evaluasi dengan menggunakan ujian kelas tradisional. Metodologi yang diusulkan adalah ELFF (*E-learning* dan *Face to Face*). Ujicoba yang mereka lakukan untuk menilai aspek pengetahuan yang diperoleh dan meningkatkan partisipasi siswa,

meningkatkan motivasi dan meningkatkan kompetensi mereka dan meningkatkan kinerja siswa yang berimplikasi pada prestasi belajar.

Selengkapnya dalam abstrak yang mereka tulis menyebutkan:

The use of Information and Communication Technologies in higher education has proved to be very effective in different educational environments. A less explored area is their application for evaluation on-line, since it is a different process, with specific components. This work describes a methodology that combines the assessment with multiple choice tests through the virtual environment Moodle and the evaluation by using traditional classroom exams. The proposed mixed methodology ELFF (E-learning and Face to Face) was implemented during the academic year 2010-2011 in the subject Microeconomics: Markets and Competition in the European Union of the double degree in Law and in Business Administration and Management, to assess complementary aspects of the knowledge acquired. The obtained results show that it clearly promotes the participation of students, increases their motivation and improves their competence and so, their performance in terms of qualifications. E-learning and face to face mixed methodology: Evaluating effectiveness of e-learning and perceived satisfaction for a microeconomic course using the Moodle platform.

b. Klasiber

Klasiber adalah sistem *e-learning* Universitas Islam Indonesia. Klasiber mulai digunakan di tingkat universitas sejak tahun 2005 sebagai tanggapan terhadap potensi pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Klasiber adalah media perkuliahan Online (*E-Learning*) bagi warga UII yang memanfaatkan ruang digital. Menurut Marc J. Rosenberg (2001), *e-learning* adalah penggunaan teknologi internet untuk menyampaikan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.

Fasilitas *e-learning* ini merupakan media pendukung efektifitas perkuliahan sehari-hari. Untuk bisa menggunakan sistem, harus terdaftar sebagai mahasiswa/dosen UII. Layanan *E-learning* untuk dosen ini berguna dalam proses mengajar dosen selama

mengajar di Universitas Islam Indonesia. Dosen dapat mengakses *E-learning* UII dengan menggunakan account UNISYS. Sistem *E-learning* sebagai salah satu bentuk proses belajar yang akan diterapkan di UII, dosen akan membagi ilmu dalam bentuk bahan kuliah, tugas, maupun informasi-informasi tambahan yang dapat ditampilkan melalui beberapa fasilitas dalam layanan ini. Selanjutnya *E-learning* UII disebut Klasiber. Beberapa fitur atau fasilitas proses belajar yang bisa didapatkan antara lain:

- a. Distribusi Materi Pembelajaran: Dosen mengupload materi kuliah, tugas, bacaan ataupun informasi tambahan lain selayaknya perkuliahan di kelas agar dapat diambil (*Download*) oleh mahasiswa. Pada Fasilitas ini juga dapat mengatur kelas, grup, topik kuliah.
- b. Forum Diskusi: Digunakan untuk diskusi antara peserta kuliah (Dosen, Mahasiswa). Dalam hal ini dosen dapat menentukan topik-topik untuk didiskusikan dan bahkan mahasiswa juga dapat membuat topik-topik sendiri.
- c. Pemberian, Penilaian dan Pengumpulan tugas: Setelah dosen memberikan tugas melalui Klasiber, maka mahasiswa dapat mengumpulkan tugas dengan cara mengupload file pekerjaannya untuk dinilai.

Klasiber sangat mendukung pembelajaran dengan selalu komitmen pada perubahan dan *upgrade*, seperti: (1) *Upgrade* teknologi pada sistem *e-learning* inti (*Moodle*); (2) Dukungan terhadap pembelajaran berbasis audio (*NanoGong*); (3) Dukungan terhadap pendidikan jarak jauh via *webinar* dan *web conference* (*OpenMeetings*); (4) Integrasi yang lebih baik dengan sistem informasi akademik (SIMAK UII).

C. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif, yaitu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (*independen*) tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan dengan variabel yang lain (Sugiyono, 2014). Lokasi Penelitian ini diadakan di lingkungan sekitar Fakultas Ilmu Agama Islam Prodi Pendidikan Agama Islam UII, Kampus Terpadu UII Jl. Kaliurang Km. 14,5 Yogyakarta. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun akademik 2015/2016. Subyek penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia, dengan jumlah populasi berjumlah 570 mahasiswa. Teknik sampling yang dilakukan menggunakan *purposivestratified random sampling* yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan acak dengan mempertimbangkan strata dengan tujuan. Ukuran sampel yang diambil adalah minimal 10%. Ukuran ini didasarkan pada pendapat Gay dan Diehl (1992) yang berpendapat bahwa untuk penelitian deskriptif minimal sampel untuk populasi besar adalah 10%.

Teknik Pengambilan Data dilakukan dengan teknik dokumentasi dan kuisioner. Teknik analisis data dianalisis secara deskriptif, sebagaimana pendapat Chadwick (dalam Idrus, 2009) menyatakan bahwa mode, median, mean, persentase, rentang dan deviasi adalah analisis deskriptif. Dengan kata lain, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah distribusi frekuensi, Ukuran gejala Pusat, dan pengukuran variasi. Hasil analisis data akan dikonversikan dalam kategori kualitatif dengan acuan tabel konversi nilai sebagai berikut:

Tabel 1. Adaptasi Acuan Konversi Kuantitatif ke Kualitatif

Nilai	Interval skor	Adaptasi	Kriteria
A	$X > 4,21$	80-100	Sangat baik
B	$3,40 < X \leq 4,21$	65-79	Baik
C	$2,60 < X \leq 3,40$	50-64	Cukup
D	$1,79 < X \leq 2,60$	35-49	Kurang
E	$X \leq 1,79$	12-35	Sangat kurang

Diadaptasi dari Sukardjo (2004).

D. Hasil dan Pembahasan

Penelitian dilakukan pada rentang waktu semester genap 2015/2016. Penelitian dilakukan terhadap 59 responden mahasiswa/i Prodi PAI FIAI di Universitas Islam Indonesia yang sedang menempuh semester 2, 4, dan 6. Dengan pengambilan sampling seperti ini dapat dipastikan bahwa semua responden sudah pernah mengakses Klasiber.

Secara umum, bagian Pembelajaran Menyenangkan Melalui Klasiber masih sangat lemah. Hasil secara terperinci untuk bagian ini sebagaimana pada tabel berikut:

Tabel 2.

Hasil Penelitian Pembelajaran Menyenangkan Melalui Klasiber

No	Pertanyaan	Iya	tidak
1	Saya lebih aktif bertanya jawab menggunakan Klasiber	28%	72%
2	Saya senang ketika mengikuti pembelajaran melalui Klasiber	55%	45%
3	Saya merasa perkuliahan menggunakan Klasiber menyenangkan	58%	42%
4	Saya merasa perkuliahan menggunakan Klasiber efektif	34%	66%
5	Saya pernah berinteraksi dengan sesama mahasiswa menggunakan klasiber	34%	66%
6	Saya pernah menggunakan klasiber untuk melakukan percakapan dua arah dengan dosen	26%	74%
7	Saya pernah menggunakan klasiber untuk melakukan percakapan dua arah dengan sesama mahasiswa	26%	74%

No	Pertanyaan	Iya	tidak
8	Saaya pernah menjawab pertanyaan dosen yang diberikan melalui klasiber	62%	38%
9	Saya pernah membahas masalah menggunakan klasiber	45%	55%
10	Saya pernah membahas materi menggunakan klasiber	60%	40%
11	Saya pernah berargumen tentang materi menggunakan klasiber	56%	44%
12	Saya pernah berpendapat tentang tugas presentasi mahasiswa lain menggunakan klasiber	46%	54%
TOTAL		44%	56%

Dari tabel Pembelajaran Menyenangkan Melalui Klasiber tersebut, didapatkan temuan bahwa:

1. Mahasiswa lebih aktif bertanya jawab menggunakan Klasiber. Menurut 72% responden mereka tidak menjadi lebih aktif dengan pembelajaran melalui Klasiber. Dengan pengertian lain, hanya 28% mahasiswa yang menjadi lebih aktif dalam pembelajaran melalui Kalsiber. Dalam kategori kualitatif, pada item ini termasuk kategori Sangat Buruk.
2. Mahasiwa senang ketika mengikuti pembelajaran melalui Klasiber. Menurut 58% responden merasa lebih senang dengan pembelajaran melalui Klasiber. Dalam kategori kualitatif, pada item ini termasuk kategori Cukup.
3. Mahasiswa berpotensi Senang dalam perkuliahan menggunakan Klasiber menyenangkan. Menurut 55% responden mereka tidak menjadi lebih senang dengan pembelajaran melalui Klasiber. Dengan pengertian lain, hanya 45% mahasiswa yang berpendapat menyenangkan pembelajaran melalui Kalsiber. Dalam kategori kualitatif, pada item ini termasuk kategori Buruk.
4. Mahasiswa merasa perkuliahan menggunakan Klasiber efektif. Menurut 66% responden berpendapat pembelajaran melalui Klasiber tidak efektif. Dengan pengertian lain, hanya 34% mahasiswa yang berpendapat pembelajaran melalui Kalsiber adalah efektif. Dalam kategori kualitatif, pada item ini termasuk kategori Sangat Buruk.

5. Mahasiswa pernah berinteraksi dengan sesama mahasiswa menggunakan klasiber. Menurut 66% responden, mereka tidak pernah interaksi sesama mahasiswa melalui Klasiber. Dengan pengertian lain, hanya 34% mahasiswa yang pernah berinteraksi sesama mahasiswa melalui Klasiber. Dalam kategori kualitatif, pada item ini termasuk kategori Sangat Buruk.
6. Mahasiswa menggunakan klasiber untuk melakukan percakapan dua arah dengan dosen. Menurut 74% responden, mereka tidak pernah interaksi dengan dosen melalui Klasiber. Dengan pengertian lain, hanya 26% mahasiswa yang pernah berinteraksi sesama dengan dosen melalui Klasiber. Dalam kategori kualitatif, pada item ini termasuk kategori Sangat Buruk.
7. Mahasiswa pernah menggunakan klasiber untuk melakukan percakapan interaktif sesama mahasiswa. Menurut 74% responden, mereka tidak pernah berkomunikasi interaktif dengan sesama mahasiswa melalui Klasiber. Dengan pengertian lain, hanya 26% mahasiswa yang pernah berinteraksi secara aktif sesama dengan mahasiswa melalui Klasiber. Dalam kategori kualitatif, pada item ini termasuk kategori Sangat Buruk.
8. Mahasiswa Menjawab pertanyaan dosen yang diberikan melalui klasiber. Menurut 62% responden, mereka tidak pernah menjawab pertanyaan dosen melalui Klasiber. Dalam kategori kualitatif, pada item ini termasuk kategori Cukup.
9. Mahasiswa membahas masalah (non pembelajaran) menggunakan klasiber. Menurut 45% responden, mereka pernah membahas masalah non pembelajaran melalui Klasiber. Dalam kategori kualitatif, pada item ini termasuk kategori Buruk.
10. Mahasiswa membahas masalah materi pembelajaran menggunakan klasiber. Menurut 60% responden, mereka pernah membahas materi pembelajaran melalui Klasiber. Dalam kategori kualitatif, pada item ini termasuk kategori Cukup.
11. Mahasiswa berargumen tentang materi menggunakan klasiber. Menurut 56% responden, mereka pernah berargumen dalam membahas materi

pembelajaran melalui Klasiber. Dalam kategori kualitatif, pada item ini termasuk kategori Buruk.

12. berpendapat tentang tugas presentasi mahasiswa lain menggunakan klasiber. Menurut 46% responden, mereka pernah berpendapat tentang tugas presentasi melalui Klasiber. Dalam kategori kualitatif, pada item ini termasuk kategori Buruk

Dengan data hasil kuisioner menunjukkan bahwa 55% mahasiswa merasa menyenangkan adanya kuliah online tersebut karena sedikitnya dapat dimengerti oleh para mahasiswa cara menggunakannya dan mendorong para mahasiswa untuk diskusi walaupun tidak dengan tatap muka sekalipun sehingga ini seperti alternatif yang bagus, akan tetapi sebagian yang lain merasa kurang senang dalam mengikuti pembelajaran tersebut terbukti dengan adanya 55% kuisioner menunjukkan 33 orang menyatakan kurang senang dari 59 orang keseluruhan, sedangkan data kuisioner yang menunjukan keefektifan Klasiber menunjukan 20 orang dan yang lain dari 66% atau 39 orang berpendapat bahwa Klasiber belum dapat efektif dalam pembelajaran, dan hanya sebagai alternatif pengganti kelas saja oleh dosen ketika ada hari libur tertentu ataupun dosen yang sedang berhalangan untuk hadir.

Klasiber pada umumnya media yang membantu para mahasiswa agar mudah mendapat, mencari, dan berbagi dalam pembelajaran. Dari persentase keseluruhan bagian ini ditemukan rata-rata 64,4% yang dapat berinteraksi dengan dosen atau sesama mahasiswa dalam pembelajaran online. Artinya, interaksi akademik yang terjadi dalam Klasiber masih dalam kategori Cukup. Ada dua kemungkinan mengapa hal ini terjadi, pertama adalah karena dosen yang kurang dalam interkasi atau mahasiwanya. Dari sisi mahasiswa masih ada 35% yang belum bisa melakukan interaksi online dalam pembelajaran melalui Klasiber. Sebagian Mahasiswa/i merasa memang belum dapat menggunakan Klasiber sebagai sarana untuk menanyakan materi atau terkait berkomunikasi dengan dosen, maupun dengan sesama mahasiswa lainnya dikarenakan tidak tahu caranya, belum terpikir sebelumnya untuk menggunakan Klasiber sebagai sarana komunikasi terarah, bahkan jika terjadi

ada pertanyaan, mungkin dosen tidak akan membalasnya karena ada juga dosen yang memang belum tahu cara menggunakan Klasiber dan lebih memilih media alternatif seperti menggunakan Facebook, ataupun Line yang dianggap lebih mudah pengaplikasiannya.

Nilai total 44% mahasiswa menjawab negative dan 56% menjawab positif. Berdasarkan adaptasi acuan nilai kuantitas ke kualitas termasuk dalam kategori Kurang. Dari perspektif penelitian yang dilakukan Amandu, Muliira, dan Fronda (2013) yang berpendapat bahwa pembelajaran *e-learning berbasis Moodle* dapat meningkatkan ketertarikan dan motivasi, maka apa yang terjadi pada pembelajaran online klasiber UII pada mahasiswa PAI ini masih belum menemukan titik temunya. Untuk meningkatkan ketertarikan dan motivasi atau pembelajaran online yang menyenangkan, menurut Amandu, Muliira, dan Fronda (2013) dapat dilakukan dengan *Moodle e-learning platform (MEP)*. Penelitian mereka menemukan bahwa MEP dapat: (1) meningkatkan ketertarikan mahasiswa untuk belajar mandiri melalui; dan (2) MEP dapat meningkatkan siswa mulai persiapan pra-kelas, partisipasi pasca-kelas dan motivasi secara keseluruhan untuk belajar. Moodle dengan MEP dapat menjangkau strategi pengajaran yang inovatif yang dapat digunakan untuk memotivasi, mempromosikan dan mempertahankan minat siswa dalam *SDL user-friendly*.

E. Kesimpulan dan Rekomendasi

Pembelajaran menyenangkan melalui melalui Klasiber untuk mahasiswa PAI masih dalam kategori Buruk. Sebanyak 45,7% responden menyatakan kuliah online Klasiber tidak menyenangkan. Secara umum, perbaikan yang dapat dilakukan adalah perlu adanya Pelatihan untuk dosen dalam menyusun RPP Online berbasis Pembelajaran yang menyenangkan dan pelatihan *Moodle e-learning platform (MEP)*. Usulan ini dapat dilakukan melalui uji-coba dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas ataupun *Research and Development*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Irsan Taufik. (2013). "Implementasi Konsep Interaktifitas Pada Sistem Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Web Multimedia." *Jurnal Sains dan Teknologi 12* (1), Maret 2013: hal. 1-6. ISSN 1412-6257.
- Amandu, G. M., Muliira J.K., Fronda, D.Y. (2013). "Using moodle *e-learning* platform to foster student self-directed learning: Experiences with utilization of the software in undergraduate nursing courses in a Middle Eastern university." *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 93, 677-683.
- Aunu Rofiq Djaelani. (2013). "Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif." *Skripsi* pada FPTK IKIP Veteran Semarang.
- Bogdan, Robert C; Biklen, Knopp Sari. (1982). *Qualitative Research For Education; An Introduction to Theory and Methods*. London: Allyn and Bacon.
- Caputi, V., Garrido, A., (2015). "Student-oriented planning of *e-learning* contents for Moodle". *Journal of Network and Computer Applications archive*. Volume 53 Issue C, July 2015 Pages 115-127.
- Corti, Isabel Novo, Candamio, Laura Varela, and Diaz, Maria Ramil. (2013). E-Learning and Face to Face Mixed Methodology: Evaluating Effectiveness of e-Learning and Perceived Satisfaction for a Macroeconomic Course Using The Moodle Platform. *Journal Computers in Human Behavior archive* Volume 29 Issue 2, March, 2013, Pages 410-41.
- Creswell, J. W. (1998). *Qualitative Inquiry and Research Design*. California: Sage Publications, Inc.
- Djamaah, Sopah. (2006). *Model-model Pembelajaran*. Diakses melalui wijayalabs.wordpress.com/2008/04/22/model-model-pembelajaran/.html. 14 november 2009.
- Gay, L.R. dan Diehl, P.L. (1992). *Research Methods for Business and Management*. New York: MacMillan Publishing Company.
- Idrus, Muhammad. (2009). *Metode Penelitian Ilmu Sosial*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Lutfie Hidayatullah, Yuly Wahyu Pambudi, Gechi Resti VeraSaria berjudul Analisis Usabilitas Pada Situs Klasiber Uii (<http://Klasiber.uii.ac.id>)

diakses melalui https://www.academia.edu/3746619/Jurnal_Usabilitas_Fix

- Rosenberg, Marc J. (2001). *E-learning: Strategies for Delivering Knowledge in the Digital Age*. United States of America: The McGraw-Hill Companies.
- Mirso, Yusuf Hadi. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana kerja sama dengan Pustekom-Diknas.
- Moleong, L.Y. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi revisi . Bandung: PT Penerbit Remaja Rosdakarya.
- Muis, Varica Zumalia. (2012). “Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis *E-learning* Bidang Studi Matematika Pada SMP Negeri 1 Magelang.” *Naskah Publikasi Skripsi* Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Mulyana, Deddy. (2004). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Oliver, R. (2005). Ten more years of educational technologies in education: How far have we travelled? *Australian Educational Computing*, 20(1), 18-23. Diakses melalui <http://acce.edu.au/sites/acce.edu.au/files/pj/journal/AEC%20Vol%2020No%201%202005%20Ten%20more%20years%20of%20educational%20technolog.pdf>
- Oproiu G.C., (2015). “A Study about Using *E-learning* Platform (Moodle) in University Teaching Process”. *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 180 (2015) 426 – 432.
- Sanjaya, Wina. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Shihab, Quraish. (2010). *Tafsir al-Mishbah: Pesan, Kesan dan Keserasian al-Qur'an*. Jakarta: Lentera Hati.
- Ramayulis. (2002). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia
- Senthilnayaki, B., Venkatalakshmi, K., Kannan, A., “An Ontology Based Framework for Intelligent Web Based e-Learning.” *Journal International Journal of Intelligent Information Technologies archive* Volume 11 Issue 2, April 2015 Pages 23-39.
- Siagian, Sondang P. (2001). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Shofiatul Azkiya. (2009). "Pemanfaatan Koleksi Perpustakaan Pada Sistem *E-learning* Klasiber Di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia Yogyakarta".*Skripsi*. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Soehadi. (1999).*Pengantar Metodologi Penelitian Sosial Bisnis Manajemen*, Yogyakarta: Lukman Offset.
- Sukardjo, (2004). *Desain pembelajaran: evaluasi pembelajaran*. Hand-out perkuliahan : PPs Universitas Negeri Yogyakarta. Tidak Diterbitkan.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Syaiful Hendra, Sukardi, dan Syahrullah. (2015). Pengaruh Penggunaan E-Learning Klasiber terhadap Net Benefit di Universitas Islam Indonesia dengan User Satisfaction sebagai Variabel Intervening. Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATi) 2015, Yogyakarta, 6 Juni 2015, diakses melalui <http://download.portalgaruda.org>
- Tim *E-learning* Universitas. (2007). *Kebijakan E-learning Universitas Islam Indonesia*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- UNESCO. (2013). *Transforming Education: A Regional Guide*. Diakses melalui www.unesco.org/new/en/communication-and-information/resources/publication-and-communication-materials/publications/full-list/ict-transforming-education-a-regional-guide/
- Wena, Made. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer (Suatu tinjauan konseptual operasional)*. Jakarta: Bumi Aksara.