

# PENYUSUNAN *GUIDELINE* DESAIN PEMBELAJARAN PADA E-LEARNING PEMBELAJARAN AL-QUR'AN

Senie Destya<sup>1)</sup>, Isnanto Prasetyo<sup>2)</sup>, Rizky<sup>3)</sup>

<sup>1), 2), 3)</sup> Magister Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta

Jl Ring road Utara, Condongcatur, Sleman, Yogyakarta 55281

Email : [senie.purple@gmail.com](mailto:senie.purple@gmail.com)<sup>1)</sup>, [tyobeda@gmail.com](mailto:tyobeda@gmail.com)<sup>2)</sup>, [kaksam2nas@gmail.com](mailto:kaksam2nas@gmail.com)<sup>3)</sup>

## Abstrak

Penyusunan kurikulum e-learning pembelajaran al-qur'an membutuhkan perencanaan yang baik, hal tersebut sangat dibutuhkan organisasi pengembang sistem untuk dapat bersaing dengan pengembang aplikasi di Masyarakat Ekonomi Asean. Salah satu model pengembangan e-learning yang dikenal dengan ADDIE (analyze, design, development, implementation, evaluation) membahas tentang pentingnya peran desainer pembelajaran dalam menyusun kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dengan metode dan porsi yang tepat. Namun, kurangnya ketersediaan guideline membuat peneliti berfikir untuk menyusun panduan yang didapat dari menggabungkan dan menambah beberapa metode dan komponen pada desain pembelajaran al-qu'an. Hasil dari guideline ini dapat memudahkan desainer pembelajaran merancang e-learning yang efektif dan efisien di masa depan.

**Kata kunci:** Guideline, desain pembelajaran, e-learning, al-qur'an, ADDIE.

## 1. Pendahuluan

### 1.1. Latar Belakang

Model pembelajaran dengan E-learning dapat bermanfaat untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran al-qur'an. Dengan e-learning materi yang diinginkan dapat diakses dimana pun dan kapan pun. Penduduk muslim di Asia Tenggara yang berjumlah banyak menjadi peluang untuk mengembangkan e-learning pembelajaran al-qur'an. Namun sayangnya, beberapa pengembang sistem informasi dan aplikasi tentang al-qur'an belum memiliki kurikulum dan desain pembelajaran yang baik. Besarnya angka kegagalan implementasi e-learning tidak lepas dari kurangnya analisis pada kebutuhan peserta didik dan perancangan desain pembelajaran untuk jangka panjang. Maka diperlukan penyusunan guidelines untuk para desainer pembelajaran guna mempermudah proses penyusunan kurikulum. Sehingga diharapkan e-learning pembelajaran al-qur'an dapat berjalan dengan konsep yang terarah dan terukur agar tercapai hasil pembelajaran yang maksimal.

### 1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang penelitian tersebut maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Apakah pembuatan guideline desain pembelajaran al-qur'an

dapat memaksimalkan proses perancangan prototipe e-learning ?

### 1.3. Tujuan

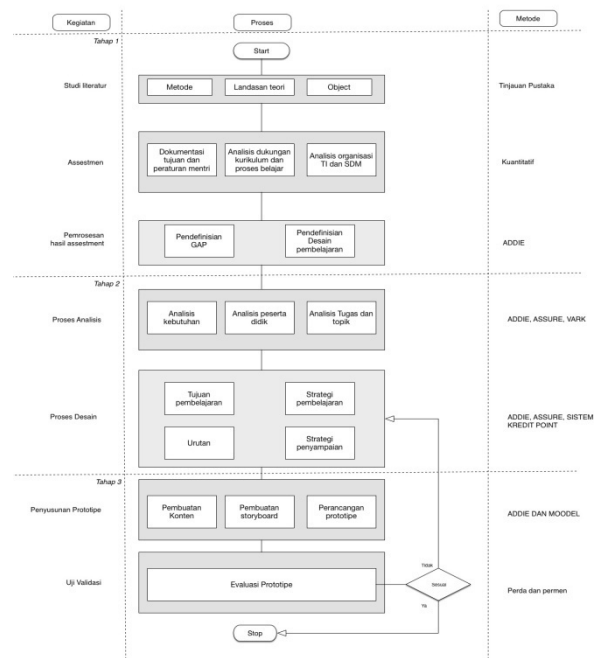
Tujuan pada penelitian ini adalah :

1. Merancang *guideline* desain pembelajaran pada e-learning pembelajaran al-qur'an.
2. Merancang pembelajaran qur'an dalam model pembelajaran e-learning.

### 1.4. Metodologi

Metodologi penyusunan kurikulum e-learning yang digunakan untuk desain pembelajaran menggunakan model ADDIE dengan menggunakan pendekatan gaya belajar VARK dan ASSURE.

Dalam proses pembuatan prototipe sistem *E-learning* ini memerlukan langkah-langkah kegiatan mulai dari awal hingga akhir dalam hal ini berupa jalan penelitian. Untuk tahapan-tahapan dari jalan penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian

Gambar 1 menunjukkan tahapan penelitian akan dilakukan sebanyak tiga tahapan. Pada tahapan pertama, proses lebih berfokus pada tinjauan pustaka dan *assessment*. Sedangkan pada tahap kedua, proses analisis

dan desain. Sedangkan tahap 3, penyusunan prototipe dan uji validasi menjadi inti dari tahap terakhir ini. Makalah ini hanya berfokus pada tahap kedua, yaitu pembuatan guideline desain pembelajaran pada e-learning pembelajaran al-qur'an. Hal tersebut dianggap penting karena diperlukannya panduan untuk memformulasikan beberapa metode ke dalam penyusunan kurikulum e-learning. Adapun proses penelitian bagian lain akan dibahas pada makalah yang lain

#### 1.5. Tinjauan Pustaka

Penelitian berjudul "Pengembangan E-learning berbasis Edmodo pada Mata Pelajaran IPA kelas VII di SMP Negeri 2 Singaraja". Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE dalam pengembangan e-learning di sekolahnya. Hasil dari penelitian ini menunjukkan peningkatan nilai siswa setelah belajar menggunakan media e-learning dibandingkan menggunakan model pembelajaran konvensional [1].

"E-Learning pada Mata kuliah Anatomi dan Fisiologi Manusia: Alternatif untuk Menunjang Perkuliahan yang Lebih Efektif". Pada penelitian ini, metode pengembangan ADDIE menghasilkan e-learning dapat meningkatkan efektifitas perkuliahan matakuliah anatomi dan fisiologi manusia. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil validasi konten, respon dosen, dan respon mahasiswa, terhadap fasilitas e-learning[2].

#### 1.6. Landasan Teori

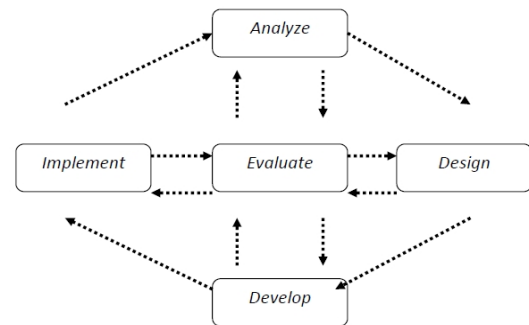
##### E-learning

Di dunia pendidikan dan pelatihan sekarang, banyak sekali praktik yang disebut *E-Learning*. Sampai saat ini pemakaian kata *E-Learning* sering digunakan untuk menyatakan semua kegiatan pendidikan yang menggunakan media komputer dan *Internet*. Banyak pula terminologi lain yang mempunyai arti hampir sama dengan *E-Learning*, diantaranya : *Web-based training, online learning, computer-based training/ learning, distance learning, computer-aided instruction*, dan lainnya. Terminologi *E-Learning* sendiri dapat mengacu pada semua kegiatan pelatihan yang menggunakan media elektronik atau teknologi informasi [3].

##### Model ADDIE

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar ini adalah *ADDIE Model* yang merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Romiszowski (1996) mengemukakan bahwa pada tingkat desain materi pembelajaran dan pengembangan, sistematis sebagai aspek prosedural pendekatan sistem telah diwujudkan dalam banyak praktik metodologi untuk desain dan pengembangan teks, materi audiovisual, dan materi pembelajaran berbasis komputer. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran. Model ini disusun secara terprogram

dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pebelajar. Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Secara visual tahapan *ADDIE Model* dapat dilihat pada Gambar 2 [4].



Gambar 2. Tahapan ADDIE Model (Sumber: Anglada, 2015)

##### Model Vark

Gaya Belajar VARK adalah singkatan dari gaya belajar Visual, Aural, Read/Write dan Kinesthetic. Gaya Belajar Visual lebih menitik beratkan kepada aspek visual seperti gambar, peta pikiran, member warna yang berbeda pada teks. Gaya belajar Aural lebih menitik beratkan pada aspek pendengaran, seperti rekaman pembelajaran, mendengarkan penjelasan dari orang lain, Gaya belajar Read/ write lebih menitikberatkan pada aspek baca tulis seperti membuat rangkuman, handout, daftar istilah. Gaya belajar Kinesthetic lebih menitikberatkan pada aspek sentuhan fisik seperti praktek dan studi lapangan [5].

## 2. Pembahasan

### 2.1. Analisis Model Pembelajaran

Pada tahap analisis model pembelajaran, menggunakan model Addie. Model ini menggunakan lima tahap pengembangan yakni : analisis (analisa), design (desain/perancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi/eksekusi), dan evaluation (evaluasi). Namun pada penelitian ini hanya membahas tahap analisis dan design saja.

### 2.2. Analisis (analisa)

Tahap analisis merupakan proses mendefinisikan apa saja yang akan dipelajari oleh peserta belajar, yaitu analisis kebutuhan, analisis peserta didik, analisis tugas dan topik.

#### 2.2.1. Analisis Kebutuhan

Pada analisis kebutuhan menggunakan metode ABCD, yang berarti :

- A = audience, pembelajar dengan segala karakteristiknya.
- B = behavior, kata kerja yang menjabarkan kemampuan yang harus dikuasai.
- C = conditions, situasi kondisi yang memungkinkan bagi pembelajar dapat belajar dengan baik.
- D = degree, persyaratan khusus yang dirumuskan sebagai standar baku pencapaian tujuan pembelajaran[6].

**Tabel 1. Daftar Periksa Tujuan ABCD**

Daftar Periksa Tujuan ABCD			
	Secara Semestinya Dinyatakan	Sebagian Dinyatakan	Terlewat kan
<b>Audiensi</b>			
<b>Memerinci (para) pemelajar yang menjadi sasaran tujuan</b>			
<b>Perilaku</b>			
Menjelaskan kemampuan yang diharapkan dari para pembelajar yang mengikuti pengajaran <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dinyatakan sebagai kinerja pemelajar</li> <li>• Dinyatakan sebagai perilaku yang bisa diamati</li> <li>• Menjelaskan kemampuan dunia nyata (melawan kinerja teruji semata)</li> </ul>			
<b>Kondisi (material dan/atau lingkungan)</b>			
Menjelaskan kondisi yang di dalamnya kinerja harus ditampilkan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peralatan, perkakas, bantuan referensi yang para pemelajar boleh atau tidak boleh gunakan</li> <li>• Kondisi lingkungan khusus dimana pemelajar harus tampil</li> </ul>			
<b>Tingkat (kriteria)</b>			
Menyatakan, jika bisa diaplikasikan, standar-standar untuk kinerja yang bisa diterima <ul style="list-style-type: none"> <li>• Batas waktu</li> <li>• Kisaran akurasi</li> <li>• Perbandingan respons benar yang dipersyaratkan</li> <li>• Standar kualitatif</li> </ul>			

### 2.2.2. Analisis Peserta Didik

Pada analisis peserta didik menggunakan metode VARK, yaitu :

**Visual** : Peserta didik yang visual menerima informasi melalui mata, mereka perlu membedakan dan menggaris bawahi informasi yang didapat dari pengajar, mencatat dari powerpoint dan sebagainya. Pada model visual terdapat gambar-gambar besar dan tidak terlalu detail, mereka tidak menampilkan kata atau tulisan dan biasanya seperti nonton TV, video atau DVD.

**Audio** : Peserta didik hanya dapat menerima materi melalui penjelasan lisan yang diberikan oleh pengajar saja, tanpa diberikan gambar-gambar secara nyata. Mereka butuh mendengarkan informasi secara berulang-ulang agar dapat mengingat materi yang diberikan oleh dosen secara maksimal.

**Read** : materi-materi yang didapat hanya dari buku-buku saja, mereka hanya membutuhkan baris-baris tulisan dari buku tersebut, untuk dapat diingat.

**Kinesthetic** : Peserta didik menerima materi langsung dari pengajar dan langsung dipraktekkan. Mereka membutuhkan eksperimen untuk belajar, dan ingin praktek. Yang mereka butuhkan sekarang adalah memberikan reaksi informasi sebelum mereka benar-benar mengerti.

### 2.2.3. Analisis Tugas dan Topik

Mengklasifikasikan elemen konten membantu untuk lebih memudahkan dan memaksimalkan proses pembelajaran.

berikut mengidentifikasi enam jenis utama konten: fakta, prosedur, konsep, prinsip, kemampuan interpersonal dan sikap.

**Tabel 2. Tipe KontenMedia Pembelajaran**

Tipe Konten Media Pembelajaran	
Fakta	Informasi unik, khusus yang menjawab pertanyaan: yang, mana, Kapan? Fakta menunjukkan, dipamerkan atau ditunjukkan.  Contoh: data, daftar, peristiwa-peristiwa sejarah
Prosedur	Prosedur adalah serangkaian langkah-langkah yang jelas, bertujuan untuk melakukan tugas. Prosedur menjawab pertanyaan: "bagaimana...?"  Contoh: "petunjuk untuk membuat tabel di Microsoft Word"
	Konsep adalah sekelompok objek, entitas atau ide yang: didefinisikan oleh satu kata atau istilah; berbagi karakteristik umum; berbeda dalam karakteristik penting; memerlukan definisi yang; dan menjawab pertanyaan: "Apa itu...?"  Contoh: konsep "perubahan iklim"
Prinsip-prinsip	Prinsip EA (atau aturan) menggambarkan hubungan antara dua konsep. Sebagai contoh: "Sebagai harga meningkat, pasokan meningkat". Beberapa prinsip dapat diterjemahkan menjadi pedoman strategi yang dapat membimbing keputusan dan tugas-tugas kompleks

	Contoh: "Panduan untuk menghadapi volatilitas harga"
Keterampilan Personal	Ketrampilan verbal dan non-verbal untuk berinteraksi dengan orang lain.  Sebagai contoh, konten yang terkait dengan "negosiasi" atau "memecahkan konflik grup"
Sikap	Kecenderungan perilaku.  Contoh: konten yang terkait dengan menghargai "pentingnya dan urgensi mengadopsi langkah-langkah untuk membatasi dampak negatif dari perubahan iklim"

2.3. Design (desain/perancangan)

2.3.1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran berdasarkan target belajar yang akan dicapai, seperti tabel berikut :

**Tabel 3. Tingkat Kinerja Area Kognitif**

Tingkat kinerja untuk area kognitif	
Ingat	Pelajar mampu mengenali atau menghafal informasi.
Memahami	Pelajar ini dapat merevisi konsep.
Menerapkan	Pelajar ini dapat menggunakan informasi dalam cara yang baru.
Analisis	Pelajar mampu mengurai dan menentukan hubungan antara komponen-komponen.
Evaluasi	Pelajar mampu membenarkan keputusan yang sesuai dengan kriteria atau standar.
Menulis	Peserta tersebut mampu mewujudkan produk baru atau pendekatan.

2.3.2. Strategi Pembelajaran

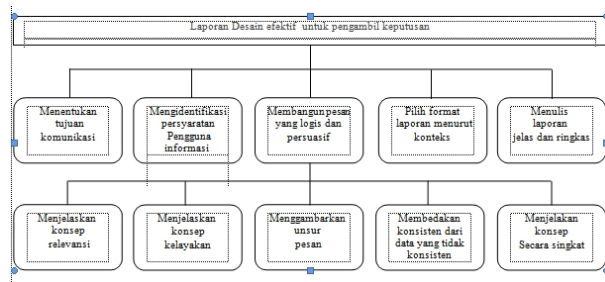
Strategi pembelajaran di bagi kedalam beberapa pendekatan yaitu: metode cara penyampaian, aplikasi metode, kombinasi metode.

**Tabel 4. Strategi Pembelajaran**

Metode Cara Penyampaian	Aplikasi Metode	Kombinasi Metode
Presentasi	Demonstrations-praktek metode	Diskusi dipandu online
Studi kasus	Pekerjaan aids	Kolaborasi pekerjaan
Contoh Pekerjaan	Kasus berbasis latihan	Rekan Les
Demontansi	Memainkan peran	
	Simulasi dan games serius	

2.3.3 Urutan

Penyusunan kurikulum e-learning memerlukan tahapan yang terurut. Mulai dari proses menentukan tujuan komunikasi, menjelaskan konsep relevansi hingga proses menjelaskan konsep secara singkat. Urutan tersebut dapat dilihat dari gambar 3.



**Gambar 3. Urutan proses penyusunan kurikulum**

2.3.4 Strategi Penyampaian

Dalam strategi penyampaian menggunakan 3 tahap pengembangan yakni : format, organisasi dan 5P (preview, prepare, prepare, prepare, provide).

2.3.4.1 Format

Kebutuhan kecepatan internet yang dibutuhkan dalam menyajikan format e-learning memiliki perbedaan disetiap jenisnya. Berikut adalah tabel format e-learning :

**Tabel 5. Format E-learning**

Format E-learning	Kecepatan internet yang dibutuhkan
Video konferensi	Dari 10 Kbps sampai 2 Mbps
Audio konferensi	Dari 56 Kbps sampai 128 Kbps
Berbagi aplikasi, animasi	Dari 256 Kbps sampai 1 Mbps
Presentasi	Dari 56 Kbps sampai 384 Kbps
Catting, pesan instan	256 Kbps
Email, forum diskusi	Dari 56 Kbps sampai 128 Kbps

2.3.4.2 5P (preview, prepare, prepare, prepare, provide)

Tahap ini melibatkan perencanaan peran pengajar dalam menggunakan teknologi, media, dan materi. Untuk melakukan tahap ini harus mengikuti proses "5P": Pratinjau (preview) teknologi, media dan materi; Siapkan (prepare) teknologi, media dan material; Siapkan (prepare) lingkungan; Siapkan (prepare) pembelajaran; Menyediakan (provide) pengalaman belajar

Pratinjau Teknologi, Media, dan Materi

Selama proses seleksi telah mengidentifikasi teknologi, media, dan material yang sesuai untuk audiensi dan tujuan belajar. Tujuannya adalah memilih bagian yang langsung selaras dengan mata pelajaran.

Menyiapkan Teknologi, Media, dan Materi

Selanjutnya, harus menyiapkan teknologi, media, dan materi yang akan mendukung aktivitas pengajar.

Menyiapkan Lingkungan

Di mana saja aktivitas belajar terjadi, di ruang kelas, laboratorium, dan pusat media fasilitas

harus diatur untuk penggunaan teknologi, media dan materi yang efektif.

#### Menyiapkan Pemelajar

Penelitian mengenai belajar mengungkapkan dengan sangat jelas bahwa apa yang dipelajari dari sebuah kegiatan sangat bergantung pada bagaimana para pemelajar disiapkan untuk mata pelajaran tersebut.

#### Menyediakan Pengalaman Belajar

Siap menyediakan pengalaman instruksional. Pengalaman belajar adalah yang berpusat pada guru, maka akan melibatkan presentasi, demonstransi, latihan dan praktik dan/ atau tutorial.

menempuh pendidikan Magister Teknik Informatika di MTI STMIK AMIKOM Yogyakarta.

### 3. Kesimpulan

Penyusunan *guideline* desain pembelajaran e-learning pembelajaran al-qur'an dapat memudahkan proses penyusunan kurikulum dan pembuatan e-learning yang lebih efektif dan efisien. Hal tersebut dapat tercapai dikarenakan adanya perpaduan dan penambahan dari beberapa metode dan komponen sehingga mempermudah pekerjaan desainer pembelajaran dalam mengerjakan tugasnya.

### Daftar Pustaka

- [1] Suriadhi Gede, Tastra I Dewa Kade, Suwatra Wayan Ign, 2014, *Journal Edutech* Universitas Pendidikan Ganesha *Jurusan Teknologi Pendidikan, Volume: 2 No. 1*
- [2] Azis Asmawati Andi, Adnan, Faisal, *E-Learning* pada Mata kuliah Anatomi dan Fisiologi Manusia: Alternatif untuk Menunjang Perkuliahan yang Lebih Efektif, *Jurnal Sainsmat* Halaman 38-46 Vol. III, No. 1 ISSN 2086-6755
- [3] Effendi, E, Zhuang, H, 2005, *e-learning, Konsep dan Aplikasi*, Andi Offset, Yogyakarta
- [4] Romiszowski, A.J. 1996. *System Approach to Design and Development*. Dalam Plomp, T. & Ely, D.P. (editor in chiefs). *International Encyclopedia of Educational Technology*. Oxford: Pergamon Press, halm. 37-43.
- [5] Fleming, Neil & Baume, David.(2006).*Learning Style Again: VARKing Up The Right Tree!*.*Jurnal Akademik* vol 11, No.137. New Zealand
- [6] Prawiradilaga Salma Dewi, *Mozaik Teknologi Pendidikan E-learning*, Penerbit Kencana Prenadamedia Group, Jakarta, 2013

### Biodata Penulis

**Senie Destya**, memperoleh gelar Sarjana Teknik (ST), Jurusan Teknik Informatika Universitas Palangka Raya, lulus tahun 2013. Saat ini sedang menempuh pendidikan Magister Teknik Informatika di MTI STMIK AMIKOM Yogyakarta.

**Isnanto Prasetyo**, memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom), Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta, lulus tahun 2014. Saat ini sedang menempuh pendidikan Magister Teknik Informatika di MTI STMIK AMIKOM Yogyakarta.

**Rizky**, memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom), Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta, lulus tahun 2014. Saat ini sedang

