



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 679-688

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Manusia Sebagai Pengembangan Desain Sumber Belajar PAI di Berbagai Jenjang Pendidikan

Nyai Rukmana Sari<sup>1</sup> , Nur Danisia Octaviani<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Prodi Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana, UIN Antasari Banjarmasin

Email: [nyai.rukmanasari454@gmail.com](mailto:nyai.rukmanasari454@gmail.com)<sup>1</sup>

### Abstrak

Tulisan ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang manusia sebagai pengembangan desain sumber belajar PAI, komponen dan karakteristik manusia sebagai pengembangan desain sumber belajar, pengembangan desain sumber belajar di berbagai jenjang pendidikan, dan kekurangan dan kelebihan ketika manusia sebagai pengembangan desain sumber belajar. Sumber penulisan yang digunakan yaitu sejumlah jurnal dan buku yang dianggap relevan dengan judul kajian. Hasil penulisan menunjukkan bahwa manusia sebagai sumber belajar menjadikan manusia atau orang sebagai pencari, penyimpan, pengolah dan penyaji pesan yang mampu memberikan pengalaman dan pemahaman dalam belajar serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan sesuai dengan harapan. Salah satu sumber belajar dari manusia yang sangat berperan penting adalah seorang guru yang dalam hal ini sangat berkaitan erat dengan penguasaan materi pelajaran, sehingga benar-benar ia berperan sebagai sumber belajar bagi peserta didik

**Kata Kunci:** *Manusia sebagai Pengembangan Desain Sumber Belajar, PAI, di Berbagai Jenjang Pendidikan.*

### **Abstract**

This paper aims to describe online learning media and the types of media and learning resources in various online classes. The method used is the method of library research (library research). The sources of writing used are a number of journals and books that are considered relevant to the title of the study. The results show that learning media and sources: Learning houses, Indonesian Open & Integrated Online Learning, Khan Academy, Edmodo, Academic Earth, Crayonpedia, Zenius, Indonesia X, and MOOC, can make it easier for teachers or an educator to access media and learning resources that more effectively and efficiently used in supporting online learning in accordance with the times.

**Keyword:** *Finding Media, Learning Resources, Online Classes.*

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan di hampir semua aspek kehidupan manusia. Era globalisasi telah membawa dampak kemajuan kompleksitas teknologi komunikasi serta persaingan manusia di era globalisasi yang tidak mengenal batas, sehingga tuntutan akan kualitas sumber daya manusia yang mampu berperan dalam perkembangan teknologi dan komunikasi ini menjadi sebuah keharusan.

Kemajuan berpikir manusia sekarang ini telah menciptakan metode-metode dalam pembelajaran yang baru dan variatif mengikuti dengan kebutuhan yang ada di masyarakat dan menyesuaikan dengan lingkungan sekitar. Media pembelajaran juga telah mengalami perkembangan dari media yang konvensional menuju media digital berbasis internet atau online.

Sumber daya manusia merupakan hal penting dalam sebuah pembelajaran. Pembelajaran akan maksimal apabila sebagai pengajar memiliki sumber daya yang memadai. Media serta sumber belajar seseorang merupakan faktor penting juga dalam memaksimalkan belajar siswa. Hal tersebut merupakan hal yang perlu dipenuhi dalam pembelajaran.

Saat ini, pembelajaran online dilakukan dikarenakan pandemi Covid-19. Hal itu mengakibatkan sistem belajar siswa menjadi online. Pada awalnya, pembelajaran online tidak berjalan maksimal, namun perlahan siswa dan guru harus mampu menyesuaikan. Oleh sebab itu, guru harus berinovasi dalam hal media belajar serta sumber pengajaran agar relevan dengan kondisi tersebut.

Berdasarkan hal di atas, maka tulisan ini akan menyajikan/membahas deskripsi tentang media dan sumber belajar online/kelas daring. Mengingat pada saat ini dunia pendidikan sedang berada disituasi yang mengharuskan pendidik dan peserta didik belajar online/daring dengan bantuan media dan sumber belajar.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan adalah dengan metode studi kepustakaan (*library research*). Sedangkan pengumpulan data dilakukan dengan menelaah beberapa jurnal dan buku yang dianggap relevan dengan kajian. Data tersebut kemudian dirangkai menjadi sebuah literature dan gagasan yang sesuai dengan tujuan penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Menemukan Media**

#### **1. Rumah Belajar**

Rumah Belajar merupakan portal pembelajaran yang disiapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang berisi lebih dari 12.934 materi belajar. Portal ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mendukung proses mengajar yang lebih interaktif di kelas. Portal ini juga dapat digunakan oleh siswa sebagai bahan belajar alternatif, baik itu di dalam dan luar jam sekolah.

Di dalam portal Rumah Belajar terdapat sejumlah fitur menarik seperti Buku Sekolah Elektronik (BSE), Sumber Belajar dan Laboratorium Maya . Fitur Buku Sekolah Elektronik menjadi alternatif unuk para siswa yang tidak dapat membeli buku fisik, atau pun sebagai tambahan referensi acuan belajar selain dari buku yang telah dimiliki.

Rumah Belajar ditujukan untuk siswa, guru, dan masyarakat luas, siapapun yang mau belajar. Manfaat Rumah Belajar bagi siswa adalah sebagai sumber belajar virtual, pengembangan kreativitas dan data portopolio siswa. Bagi Guru sebagai sumber referensi dan pembinaan profesi guru.

Portal rumah belajar merupakan ruang belajar era Industri 4.0 yang dapat dimanfaatkan oleh siswa secara gratis. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

a. Membuat Akun

Ketik "Rumah Belajar" di Google --> Klik "Portal Rumah Belajar" --> Pilih Menu "Login".

b. Mengisi Biodata

Ketik "Buat Akun" --> Pilih "Sebagai Murid" --> Isi biodata dengan benar.

c. Klik Simbol di Bawah --> Pilih "Sumber Belajar" --> Anda juga dapat mengakses menu lainnya.

d. Berikutnya anda bebas mengakses platform "Rumah Belajar". Selesai!!!

## 2. Pembelajaran Daring Indonesia Terbuka & Terpadu

Pemanfaatan teknologi telekomunikasi untuk kegiatan pembelajaran di sekolah di Indonesia semakin kondusif dengan munculnya sistem perkuliahan daring. Istilah daring merupakan akronim dari "dalam jaringan". Jadi perkuliahan daring adalah salah satu metode pembelajaran online atau dilakukan melalui jaringan internet. Sistem perkuliahan daring ini dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia melalui Program Kuliah Daring Indonesia Terbuka dan Terpadu (KDITT). KDITT merupakan program pemerintah dalam menjangkau pelajar skala nasional (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, 2014: 1).

Kebutuhan skill dalam dunia kerja juga merupakan hal yang harus diperhatikan oleh dunia pendidikan dikarenakan para peserta didik yang disiapkan untuk turun dalam lingkungan kerja diharapkan memberikan kontribusi yang nyata bagi dunia kerja mereka masing-masing. Namun faktanya, 55% organisasi menyatakan bahwa digital talent gap semakin melebar. Menanggapi hal ini maka relevansi pendidikan dan pekerjaan perlu disesuaikan dengan perkembangan era dan IPTEK dengan tetap memperhatikan aspek humanities (Ahmad, 2018).

Pembelajaran daring merupakan salah satu upaya untuk memaksimalkan proses pembelajaran tersebut. Pada beberapa matakuliah pembelajaran model daring telah terbukti efektif dalam meningkatkan daya serap mahasiswa akan materi pembelajaran yang disediakan oleh dosen jika dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional (Kuntarto, 2017).

Optimalisasi pembelajaran daring haruslah dirancang sedemikian rupa guna mencapai tujuan utama dari proses pembelajaran tersebut yaitu tercapainya capaian pembelajaran mata kuliah. Di Indonesia sendiri, pembelajaran daring telah dikembangkan sejak tahun 2014 berdasarkan program Pembelajaran Daring Indonesia Terbuka dan Terpadu (PDITT) yang dicanangkan oleh Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan. Pelaksanaan pembelajaran daring ini merupakan implementasi dari undang-undang Republik Indonesia no 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, UU No.12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, dan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 109 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh pada Pendidikan Tinggi. Dimana dalam Permendikbud 109 tahun 2013, menyatakan bahwa salah satu lingkup pendidikan jarak jauh yaitu lingkup mata kuliah Dalam perkembangannya program PDITT kemudian berubah menjadi SPADA (Sistem Pembelajaran Daring).

### **3. Khan Academy**

Khan Academy adalah organisasi nirlaba dengan misi memberikan pendidikan bagi siapa saja secara gratis, berkelas dunia, dapat digunakan kapan saja dan di mana saja (Soebagjo, 2016).

Manfaat Khan Academy, yakni mendapatkan latihan-latihan praktis dan tutorial video sesuai kebutuhan di mana saja, baik di dalam maupun di luar kelas. Materi yang tersedia meliputi Matematika, Sains, Pemrograman Komputer, Sejarah, Sejarah Seni, Ekonomi, dan sebagainya. Dalam mengembangkan konten pembelajaran, Khan Academy juga berkolaborasi dengan NASA, Museum of Modern Art, California Academy of Sciences, dan MIT.

Ringkasnya, ada tiga komponen utama dalam Khan Academy:

- a. Lintasan belajar mandiri yang merekam apa saja yang telah kita pelajari dan rekomendasi tahap belajar selanjutnya.
- b. Koleksi video mencapai 6500 video dalam aneka ragam topik dan semuanya dalam lisensi Creative Commons (BY-NC-SA) 3.0 license.
- c. Fitur latihan dan asesmen otomatis dan berkelanjutan yang dikembangkan dalam lisensi MIT.

### **4. Edmodo**

Edmodo merupakan sebuah platform berbasis web yang menyediakan cara yang aman

dan mudah dalam kelas untuk berhubungan, berkolaborasi, berbagai konten mengakses tugas/pekerjaan nilai, dan pemberitahuan pengumuman sekolah.

Edmodo sendiri dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip dalam pengelolaan kelas berbasis kelompok dan media sosial. Edmodo merupakan jejaring sosial untuk pembelajaran berbasis learning management system (LMS).

Menurutnya Edmodo mempunyai tampilan yang cocok dalam memotivasi siswa dalam belajar. Edmodo memberi fasilitas bagi pendidik dan peserta didik. Selain itu merupakan tempat yang aman untuk berkomunikasi, berkolaborasi berbagai konten dan aplikasi pembelajaran, pekerjaan rumah (PR) bagi peserta didik, diskusi, ulangan secara online, nilai dan tugas-tugas yang lain. Edmodo dapat diakses menggunakan PC/komputer atau handphone dan dapat digunakan dimana saja asalkan terjangkau dengan koneksi internet.

## **B. Sumber Belajar Serta Berbagai Kelas Daring**

### **1. Academic Earth**

Academic Earth dibangun dan dikembangkan atas ide dasar bahwa setiap orang berhak mengakses pendidikan kelas dunia. Pada tahun 2009, Richard Ludlow, Chris Bruner, dan Liam Pisano mengembangkan koleksi pertama tentang kuliah daring gratis dari beberapa universitas top kelas dunia. Saat ini, kita dapat mengakses materi kuliah terbaik yang telah mengalami seleksi menurut tiap disiplin ilmu. Sejak 2008, Academic Earth berupaya keras untuk menyajikan koleksi kuliah daring secara gratis dari universitas-universitas ternama. Kini, telah tersedia setidaknya 750 kursus daring dan 8.500 kuliah daring individu yang bebas diakses. Untuk mengakses koleksi kuliah ini, kita cukup memilih bidang studi yang diminati dari Seni dan Desain, Bisnis, Teknik, Kesehatan, Matematika dan Sains hingga Ilmu Sosial. Kita bisa juga mencoba simulasi persiapan tes akademik seperti ACT, GMAT, LSAT, dan MCAT.

### **2. Crayonpedia**

Di Indonesia, kini telah ada juga komunitas dan individu yang berinisiatif melakukan hal serupa dengan Salman Khan dengan Khan Academy nya, meskipun tidak benar-benar sama dalam visi, misi, dan implementasinya. Salah satu contoh adalah Crayonpedia, portal sumber belajar berbasis Wikipedia yang dapat diakses di alamat <http://crayonpedia.org/>. Crayonpedia memuat banyak materi ajar dalam Bahasa Indonesia yang dapat digunakan oleh guru maupun masyarakat kapan saja dimana saja. Materi yang tersedia kini telah mencapai 54.182 materi yang diklasifikasikan ke berdasarkan jenjang pendidikan SD, SMP, SMA/SMK,

dan Dikti, dan SBI (Sekolah Berstandar Internasional) dengan 2.037.830 pengguna terdaftar. Karena dikembangkan berbasis Wiki, kita juga bisa membantu menambah dan melengkapi materi yang ada.

### **3. Zenius**

Zenius merupakan salah satu website belajar online yang tersedia bagi para peserta didik dari berbagai jenjang, dimulai kelas I SD hingga kelas XII SMA/SMK/MA. Zenius ini bermanfaat untuk belajar dalam memahami materi sekolah, latihan soal, serta evaluasi pembahasan soal untuk semua mata pelajaran yang sesuai dengan kurikulum KTSP, Kurikulum 13, dan Kurikulum 13 Revisi. Zenius juga dilengkapi dengan persiapan Ujian Nasional (USBN + UNBK), SBMPTN, dan Ujian Mandiri masuk Perguruan Tinggi. Secara umum, zenius ini terbagi menjadi tiga, sebagai berikut:

- a. Website Zenius, ialah memuat video pembelajaran, paket latihan soal yang bisa didownload gratis, mencakup seluruh materi pelajaran SD, SMP, SMA, pembahasan soal Ujian Nasional (tingkat SD-SMA), SBMPTN, dan berbagai Ujian Saringan Mandiri masuk PTN.
- b. Zenius App, ialah suatu aplikasi belajar online yang berbasis Android. Didalamnya memuat video pembelajaran, paket latihan soal dapat didownload gratis, hingga latihan soal interaktif untuk menguji kemampuan dan pemahaman peserta didik.
- c. Zenius Prestasi, ialah produk yang dirancang khusus untuk guru dan sekolah yang dapat dipasang pada jaringan lokal sekolah. Zenius Prestasi berisi aplikasi yang memudahkan guru untuk merancang proses ujian dengan sangat praktis. Proses pembuatan soal, pelaksanaan ujian CBT, proses koreksi, dan proses evaluasi semua bisa di-otomasi secara digital. Selain itu, Zenius Prestasi juga menyediakan ribuan video pembahasan materi pelajaran sekolah yang telah disesuaikan dengan tiga varian kurikulum Indonesia (Nurfitriana, 2020).

Dewasa ini, Zenius telah memiliki sekitar 90.000 jumlah member yang telah mengakses kontennya, selain itu juga Zenius telah meluncurkan situs web terbarunya khusus untuk belajar Bahasa Inggris. Untuk mengantisipasi kendala keterbatasan koneksi internet di Indonesia, dan Zenius juga menyediakan layanan penyampaian materi dengan menggunakan CD dan DVD yang dapat dibeli secara daring maupun melalui beberapa outlet yang tersebar di Indonesia (Nurfitriana, 2020).

### **4. IndonesiaX**

IndonesiaX menurut info dari situs resminya merupakan suatu inisiatif yang fokus untuk pengembangan edukasi dan pelatihan daring berkualitas tinggi di Indonesia. Tujuannya untuk memperluas akses masyarakat pada pendidikan dan memperkaya keterampilan hidup yang berkualitas melalui platform kursus daring. Platform ini terbuka secara besar-besaran atau *massive open online course* (MOOC) dengan perangkat suatu sistem manajemen belajar atau yang sering disebut *learning management system* (LMS). LMS IndonesiaX didesain khusus untuk masyarakat Indonesia yang dikemas dalam bahasa Indonesia. Hal ini dilakukan untuk merelisasikan visi Pemerintah Indonesia untuk meningkatkan akses masyarakat kepada pelatihan bersertifikat dan pendidikan terbaik.

IndonesiaX dikembangkan oleh PT Education Technology Indonesia dan bekerja sama dengan institusi ternama di Indonesia dan mancanegara, antara lain Universitas Indonesia, Institut Teknologi Bandung, Universitas Terbuka, Rumah Perubahan, NET. TV, IDX, edX, HarvardX untuk ikut serta menawarkan kursus daring yang menarik di situs IndonesiaX. Semua kursus di IndonesiaX dapat diikuti dengan gratis. Kita juga bisa mendapatkan sertifikat yang dapat membantu meningkatkan karir dan kompetensi. Ada beragam topik yang tersedia di IndonesiaX, baik dari dunia akademis maupun keterampilan hidup. Untuk bisa mengaksesnya, kita hanya perlu mendaftar secara langsung di situs web resminya <https://www.indonesiavax.co.id/>.

## 5. MOOC

MOOC atau Massive Open Online Course (MOOC) merupakan metode pembelajaran online yang banyak diikuti pengguna internet, dan biasanya disediakan secara gratis. Di Indonesia sendiri saat ini MOOC banyak ditawarkan oleh berbagai perguruan tinggi dengan beragam metode dan platform. Sedangkan di luar negeri MOOC lebih dahulu berkembang dan bahkan difasilitasi oleh beberapa perguruan tinggi terkenal seperti Harvard, Stanford, Oxford dan seterusnya. MOOC menjadi salah satu alternatif belajar yang mudah dan murah karena tidak diperlukan biaya dan persyaratan khusus untuk dapat mengikutinya.

Secara prinsip, MOOC menggambarkan sebuah Online Courses dengan pendaftaran terbuka dengan jumlah yang besar (*massive*), yang tidak hanya menyediakan layanan administrasi admisi saja tetapi juga dalam hal konten, desain, poin akses, cara aplikasi, dan definisi keberhasilan]. Teknologi MOOC merupakan hit terbaru dalam pembelajaran online, dan diposisikan sebagai alternatif untuk program pendidikan tinggi tradisional (Richki, 2018).

## SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, diperoleh simpulan bahwa di zaman sekarang pendidik dituntut harus berkembang dan melek akan teknologi pada masa ini. Pada zaman dulu kita tidak tidak menggubris akan media pembelajaran dan sumber belajar, maka sekaranglah waktunya kita harus berkembang dengan memperhatikan media dan situs-situs web yang telah dibuat oleh para ahli untuk memudahkan siswa/pendidik dalam belajar, salah satunya dengan mengetahui media dan sumber pembelajaran daring.

Oleh karena itu saat ini para pekerja, khususnya pendidik dituntut untuk mengetahui dan menguasainya, mengingat saat ini kita berada di zaman pandemi yang mengharuskan pembelajaran online/PJJ.

Adapun media pembelajaran dan sumber daring yang disajikan pada makalah ini dapat kita gunakan dan akses dalam menunjang pembelajaran adalah diantaranya: Rumah belajar, Pembelajaran Daring Indonesia Terbuka & Terpadu, Khan Academy, Edmodo, Academic Earth, Crayonpedia, Zenius, Indonesia X, dan MOOC.

## DAFTAR PUSTAKA

- <http://pena.belajar.kemdikbud.go.id/2018/10/apa-sih-rumah-belajar-itu/> diakses pada 23:41 PM (28 Oktober 2021).
- Joko Soebagyo, Pemanfaatan Web Khan Academy dalam Pembelajaran Matematika, Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung, Vol 5, No. 1, Februari 2016.
- Mokhammad Iklil Mustofa, Muhammad Chodzirin, Lina Sayekti, *Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi*, Walisongo Journal of Information Technology, Vol. 1 No. 2 2019.
- Muhammad Azyes Herlambank. Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Edmodo dengan hasil belajar siswa pada pelajaran simulasi digital di SMK Negeri 1 Gombong. UNY.Yogyakarta, 2015.
- Nurfitriana , Zulfah. *Penerapan E-Learning dengan Aplikasi Zenius untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 2 Kampar Utara*, Journal on Education Volume 03, No. 01, Desember 2020.
- Parjanto, Ridi Ferdiana. analisis minat penggunaan e-learning pada guru dan peserta didik SMA Negeri 1 Depok Sleman. Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta,2015 55281, ISBN: 978-602-1180-21-1.

- Rheyza Virgiawan, *Penerapan Nilai-Nilai Islam Dalam Sistem Pembelajaran Daring*, Refleksi Pembelajaran Inovatif, Vol. 2, No. 1, 2020 <http://jurnal.uui.ac.id/RPI>.
- Richki Hardi , Gunawan , Sumardi. *Pendekatan Baru Teknologi Mooc Sebagai Media Pembelajaran Pada Matakuliah Pemrograman*, SNITT- Politeknik Negeri Balikpapan 2018.
- Sapitri Januariyansah, Binsar maruli Tua Pakpahan, dan Robert Mamullang, *Buku Panduan Literasi belajar Online* PKM Jurusan Pendidikan Teknik Mesin, 2020.
- W. Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Kencana Prenada Media Group, 2012. .
- Yusuf Bilfaqih, Yuyun Tajunnisa, M. Nur Qomarudin, dan Ziad Al-Rasyid Menemukan & Berbagi Sumber Belajar, CV. Pena Ameen: Surabaya, 2016.