

EFEKTIFITAS METODE PEMBELAJARAN E-LEARNING

¹Lismayana Sahabuddin, lismayana@uit.ac.id

²Nurhikmah, Nurrhiikma@gmail.com

Universitas Indonesia Timur

Abstrak

Paradigma masa depan di dalam kecenderungan yang menyeluruh adalah sebuah dorongan pasar multimedia. Dampak kuat dari lahirnya globalisasi akan menghasilkan perubahan dalam pendidikan dan pelatihan. Untuk itulah diperlukan ilmu pendidikan dan metode-metode pembelajaran yang baru. Struktur ketrampilan kejuruan dan pengetahuan mengalami perubahan guna mendukung kegiatan belajar seumur hidup dan belajar berkelanjutan yang berfungsi untuk mempersiapkan para pekerja memenuhi tuntutan atau kepentingan industri. Yang perlu digaris bawahi dari pernyataan ini adalah “*Teknologi tinggi hendaknya untuk menjangkau yang tidak terjangkau*, dan ketepatan teknologi tinggi adalah apabila infrastrukturnya digunakan secara bijak. Dengan keadaan yang demikianlah, belajar jarak jauh dan pendidikan terbuka/jarak jauh akan menjadi pelopor memasuki dekade baru. Kegiatan pembelajaran jarak jauh sering dikaitkan dengan pembelajaran *online* atau E-learning. E-learning merupakan suatu metode pembelajaran dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk membantu pendidik dan peserta didik dalam menyelesaikan masalah-masalah perkuliahan yang tidak dapat diselesaikan di kelas.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: 1). Bagaimana efektivitas metode pembelajaran *E-Learning*?, 2). Faktor apa yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran *E-learning*? sedangkan tujuan yang ingin dicapai dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu untuk mengetahui : 1). Efektivitas pembelajaran *E-learning*, 2). Faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran *E-learning*.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pendekatan metode kualitatif yang bersifat dekskriptif adalah sebuah penelitian ilmiah yang bertujuan untuk memahami suatu fenomena dalam kontak sosial secara alami dengan mengedepankan proses interaksi komunikasi yang mendalam antara peneliti dengan fenomena yang ingin dibahas.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1). *E-Learning* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dianggap efektif dalam meningkatkan kualitas belajar dan meningkatkan keterampilan digital pendidik dan peserta didik, 2). Faktor yang berpengaruh terhadap efektifitas metode pembelajaran e-learning adalah strategi metode pembelajaran, merancang materi pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan gaya mengajar guru.

Kata Kunci: Efektivitas, Metode Pembelajaran dan *E-learning*.

Dan menuntut ilmu adalah kewajiban setiap muslim. Selain itu, menuntut ilmu juga merupakan perkara mulia yang pahalanya sangat besar disisi Allah Swt. Terlebih lagi ilmu syar'i yang dengan seorang Muslim dapat menggapai kebahagiaan dunia dan akhirat. Sebagaimana dinyatakan oleh Rasulullah dalam sabdanya:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ: *بَلِّغِمْ فِيهِ عِلْمًا، سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ يَهْ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ (رَوَاهُ مُسْلِمٌ)*

Terjemahannya:

“Dari Abu Hurairah ra. Bahwa Rasulullah Saw bersabda, “Barang siapa yang menempuh satu jalan untuk mencari ilmu, Allah pasti mudahkan untuknya jalan menuju surga.”²

Seiring dengan berjalannya waktu, dunia saat ini telah memasuki era globalisasi dengan teknologi informasi yang berkembang dengan pesat. Penerapan teknologi informasi dan komunikasi berbasis digitalisasi dibidang pendidikan dan latihan akan sangat dibutuhkan dalam rangka meningkatkan dan pemeratakan mutu pendidikan, terutama di Indonesia yang wilayahnya tersebar di berbagai daerah yang berjauhan, sehingga diperlukan solusi yang tepat dan cepat dalam mengatasi berbagai masalah yang berkaitan dengan mutu pendidikan sekarang dengan adanya aplikasi pendidikan jarak jauh yang berbasis internet, maka ketergantungan akan jarak dan waktu dapat ditanggulangi.. Beberapa perguruan tinggi menyelenggarakan *E-learning* sebagai alternatif bagi peserta didik yang berhalangan mengikuti perkuliahan secara tatap muka. Untuk menunjang E-learning ini, maka dibutuhkan pembangunan infrastruktur dibidang komunikasi yang menunjang penyelenggaraan komputer (laboratorium komputer)³.

E-learning merupakan strategi institusi pendidikan untuk menghadapi persaingan kualitas pendidikan. Pola manfaat dan kendala penerapan *E-learning* dalam meningkatkan kualitas pendidikan di perguruan tinggi dalam hal ini menjadi sudut pandang penulis yang dijadikan objek dalam penelitian ini.. *E-Learning* memanfaatkan berbagai media pembelajaran seperti video, gambar, simulasi, dan forum diskusi *online*. Penggunaan media yang beragam ini tidak hanya meningkatkan keberagaman metode pengajaran tetapi juga memperkaya pengalaman pembelajaran mahasiswa, membuatnya lebih

² Imam An-Wawi, Riyadhus Shalihin, ter. Arif RahmanHakim, dkk. (Solo: Insan Kamil, 2011), h, 604. HR. Muslim: no.2699.

³Al-Samarraie, H. (2019). E-learning continuance satisfaction in higher education: A unified perspective from instructors and students. *Computers & Education*, 137, 71-83.

menarik dan interaktif.⁴ Atas dasar tersebut sehingga penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektifitas metode pembelajaran *E-Learning* dan faktor yang mempengaruhi efektifitas pembelajaran *E-learning*.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Pengertian E-Learning

E-Learning merupakan kependekan dari electronic learning, yang mempunyai arti belajar dengan menggunakan elektronik, adapun pengertian dari elektronik adalah komputer atau internet. Pada dasarnya pengertian e-learning mempunyai makna yang sangat luas dan masih dipersepsikan secara berbeda-beda.⁵ E-Learning sebagai sebaran pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (Internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran (Jaya Kumar C. Koran, 2002). E-Learning sebagai bentuk pendidikan jarak jauh yang dilaksanakan dengan menggunakan media internet. E-Learning adalah proses instruksi yang melibatkan penggunaan peralatan elektronik dalam menciptakan, membantu perkembangan, menyampaikan informasi, menilai dan memudahkan suatu proses belajar mengajar dimana siswa sebagai pusat belajar serta dilakukan secara interaktif kapanpun dan dimanapun.⁶

Beberapa pendapat dari para ahli dalam mendefinisikan pengertian daripada E-learning, adalah sebagai berikut :

1. Dong (dalam Kamarga, 2002), menyatakan E-learning sebagai kegiatan belajar asynchronous melalui perangkat elektronik komputer yang memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhan
2. E-learning merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan (Rosenberg, 2001)
3. Istilah “e” atau singkatan dari elektronik dalam E-learning digunakan sebagai istilah untuk semua teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha-usaha pengajaran lewat teknologi elektronik internet (Onno W. Purbo, 2002)
4. Darin E. Hartley (2001), E-learning adalah kegiatan belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan

⁴ Beatty, B. J., & Ulasewicz, C. (2019). Student Perceptions of E-Learning Effectiveness in Human Resource Management Education. *Journal of Human Resources Education*, 13(1), 60-72.

⁵ Sunaryo Soenarto, dkk., *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2012), h.

⁶ Chandrawati, Sri Rahayu, *Pemanfaatan E-Learning dalam Pembelajaran*, *Jurnal Cakrawala Kependidikan*, Vol. 8, No. 2, September 2010, h. 7

menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lainnya.

5. Glossary of Learning Terms (2001), menyatakan bahwa e-learning adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar dengan media internet, jaringan komputer maupun komputer standalone.
6. E-learning dalam arti luas bisa mencakup pembelajaran yang dilakukan di media elektronik (internet) baik secara formal maupun informal. E-learning secara formal misalnya adalah pembelajaran dengan kurikulum, silabus, mata pelajaran dan tes yang telah diatur dan disusun berdasarkan jadwal yang telah disepakati pihak-pihak terkait (pengelola e-learning dan pembelajar sendiri)⁷

2. Model – Model E-Learning

a. *Web-Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Web)

Pembelajaran berbasis *web* merupakan “sistem pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi informasi dan komunikasi dengan antarmuka *web*”. Dalam pembelajaran berbasis *web*, peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran secara *online* melalui sebuah situs *web*. Merekapun bisa saling berkomunikasi dengan rekan-rekan atau pengajar melalui fasilitas yang disediakan oleh situs *web* tersebut.⁸

b. *Computer-Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Komputer)

Secara sederhana, pembelajaran berbasis komputer bisa didefinisikan sebagai kegiatan pembelajaran mandiri yang bisa dilakukan oleh peserta didik dengan menggunakan sebuah sistem komputer. Rusman (2009: 49) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis komputer merupakan “program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *software* komputer yang berisi tentang judul, tujuan, materi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.”

c. *Virtual Education* (Pendidikan Virtual)

Berdasarkan definisi dari Kurbel (2001), istilah pendidikan virtual merujuk kepada suatu kegiatan pembelajaran yang terjadi di sebuah lingkungan belajar yang mana pengajar dan peserta didik terpisah oleh jarak dan/atau waktu. Pihak pengajar menyediakan materi-materi pembelajaran melalui penggunaan beberapa metode seperti aplikasi LMS, bahan-bahan multimedia, pemanfaatan internet, atau konferensi

⁷Chandrawati, Sri Rahayu, *Pemanfaatan E-Learning dalam Pembelajaran*, *Jurnal Cakrawala Kependidikan*, Vol. 8, No. 2, September 2010, h. 8

⁸Sulia Ningsih, *Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19*, *Jinotep (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, Vol. 7, 2020, hlm. 124–132,.

video. Peserta didik menerima mater-materi pembelajaran tersebut dan berkomunikasi dengan pengajarnya dengan memanfaatkan teknologi yang sama.

d. *Digital Collaboration* (Kolaborasi Digital)

Kolaborasi digital adalah suatu kegiatan di mana para peserta didik yang berasal dari kelompok yang berbeda (kelas, sekolah atau bahkan negara bekerja) bersama-sama dalam sebuah proyek/tugas, sambil berbagi ide dan informasi dengan seoptimal mungkin memanfaatkan teknologi internet.⁹

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dengan pendekatan metode kualitatif yang bersifat deskriptif adalah sebuah penelitian yang bertujuan untuk memahami suatu fenomena dalam kontak sosial secara alami dengan mengedepankan proses interaksi komunikasi yang mendalam antara peneliti dengan fenomena yang ingin dibahas.

Penelitian kualitatif dapat dilakukan untuk menganalisis serta menjelaskan suatu peristiwa, fenomen, sikap kepercayaan, dinamika sosial dan persepsi seseorang maupun kelompok atas suatu hal. Oleh karena itu, proses penelitian kualitatif dimulai dengan menyusun asumsi dasar serta aturan berpikir yang nantinya akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian. Data-data yang telah dikumpulkan dalam riset, kemudian ditafsirkan oleh peneliti.

HASIL PENELITIAN

1. Efektifitas Metode Pembelajaran *E-Learning*

Dalam era global seperti sekarang ini, setuju atau tidak, mau atau tidak mau, harus berhubungan dengan teknologi khususnya teknologi informasi. Hal ini disebabkan karena teknologi tersebut telah mempengaruhi kehidupan kita sehari-hari. Oleh karena itu, kita sebaiknya tidak ‘gagap’ teknologi. Banyak hasil penelitian menunjukkan bahwa siapa yang terlambat

⁹ Sulia Ningsih, *Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19, Jinotep (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, Vol. 7, 2020, h. 133,.

menguasai informasi, maka terlambat pulalah memperoleh kesempatan-kesempatan untuk maju.

E-learning dapat membawa suasana baru dalam ragam pengembangan pembelajaran. Efektifitas metode pembelajaran *E-learning* dapat dilihat dari aspek pemanfaatan *E-learning* dengan baik sehingga dapat meningkatkan hasil pembelajaran dengan maksimal. E-Learning atau electronic learning merupakan sebuah metode pembelajaran dengan memanfaatkan alat-alat elektronik secara dalam jaringan atau online. E-Learning memungkinkan proses mengajar dan belajar dapat dilakukan oleh siapa pun, kapan pun, dan di mana pun, hal ini yang dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran oleh karena prosesnya yang sangat fleksibel dan lebih terjangkau tanpa harus terbatas pada satu ruangan kelas dan bersifat tertutup dengan berbagai manfaat yang dapat diperoleh dalam metode pembelajaran *e-learning*, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Manfaat *E-Learning* menurut Rohmah (2016):
 - 1) Dengan adanya *E-learning* maka dapat mempersingkat waktu pembelajaran dan membuat biaya studi lebih ekonomis, *E-learning* mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan materi,
 - 2) Peserta didik dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang, dengan kondisi yang demikian itu peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran
 - 3) Dengan *E-learning* proses pengembangan pengetahuan tidak hanya terjadi di dalam ruangan kelas saja, tetapi dengan bantuan peralatan komputer dan jaringan, para siswa dapat secara aktif dilibatkan dalam proses belajar-mengajar.
- b. Manfaat *E-learning* bagi dunia pendidikan secara umum:
 - 1) Fleksibilitas tempat dan waktu, jika pembelajaran konvensional di kelas mengharuskan siswa untuk hadir di kelas pada jam-jam tertentu, maka *E-learning* memberikan fleksibilitas dalam memilih waktu dan tempat untuk mengakses pelajaran.
 - 2) Independent learning, *E-learning* memberikan kesempatan bagi pembelajar untuk memegang kendali atas kesuksesan belajar masing-masing, artinya Pembelajaran diberi kebebasan untuk menentukan kapan akan mulai, kapan akan menyelesaikan, dan bagian mana dalam satu modul yang ingin dipelajarinya terlebih dulu. Jika ia mengalami kesulitan, ia bisa mengulangulangi lagi

sampai ia merasa mampu memahami. Pembelajar juga bisa menghubungi instruktur, narasumber melalui email atau ikut dialog interaktif pada waktu-waktu tertentu. Banyak orang yang merasa cara belajar independen seperti ini lebih efektif dari pada cara belajar lainnya yang memaksakannya untuk belajar dengan urutan yang telah ditetapkan

- 3) Biaya, banyak biaya yang bisa dihemat dari cara pembelajaran dengan E-learning. Secara finansial, biaya yang bisa dihemat, antara lain biaya transportasi ke tempat belajar dan akomodasi selama belajar, biaya administrasi pengelolaan, penyediaan sarana dan fasilitas fisik untuk belajar.
 - 4) Fleksibilitas kecepatan pembelajaran, E-learning dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing siswa. Apabila siswa belum mengerti dan memahami modul tertentu, maka ia dapat mengulanginya lagi sampai ia paham.
 - 5) Standarisasi pengajaran, peajaran *E-learning* selalu memiliki kualitas sama setiap kali diakses dan tidak tergantung suasana hati pengajar.
 - 6) Efektifitas pengajaran, penyampaian pelajaran *E-learning* dapat berupa simulasi dan kasus-kasus, menggunakan bentuk permainan dan menerapkan teknologi animasi canggih.
 - 7) Kecepatan distribusi, e-learning dapat dengan cepat menjangkau ke seluruh penjuru, tim desain hanya perlu mempersiapkan bahan pelajaran secepatnya dan menginstal hasilnya di server pusat *E-learning*.
 - 8) Ketersediaan *On-Demand*, *E-learning* dapat diakses sewaktu-waktu.
 - 9) Otomatisasi proses administrasi, E-learning menggunakan suatu *Learning Management System (LMS)* yang berfungsi sebagai platform pelajaran-pelajaran *E-learning LMS* berfungsi pula menyimpan data-data pelajar, pelajaran, dan proses pembelajaran yang berlangsung.
- c. Manfaat *E-learning* di perguruan tinggi antara lain:
- 1) Adanya peningkatan interaksi mahasiswa dengan sesamanya dan dengan dosen
 - 2) Tersedianya sumber-sumber pembelajaran yang tidak terbatas
 - 3) E-learning yang dikembangkan secara benar akan efektif dalam meningkatkan kualitas lulusan dan kualitas perguruan tinggi
 - 4) Terbentuknya komunitas pembelajar yang saling berinteraksi, saling memberi dan menerima serta tidak terbatas dalam satu lokasi

- 5) Meningkatkan kualitas dosen karena dimungkinkan menggali informasi secara lebih luas dan bahkan tidak terbatas.¹⁰

Pemanfaatan metode pembelajaran *e-learning* terdapat berbagai media pembelajaran digital yang dapat digunakan untuk e-learning, di antaranya:

1. Multimedia interaktif
2. Digital video dan animasi
3. Podcast
4. Augmented reality (AR)
5. Virtual reality (VR)
6. Game based learning

Informasi sudah merupakan ‘komoditi’ sebagai layaknya barang ekonomi yang lain. Peran informasi menjadi kian besar dan nyata dalam dunia modern seperti sekarang ini. Hal ini bisa dimengerti karena masyarakat sekarang menuju pada era masyarakat informasi (*information age*) atau masyarakat ilmu pengetahuan (*knowledge society*). Oleh karena itu tidak mengherankan kalau ada perguruan tinggi yang menawarkan jurusan informasi atau teknologi informasi, maka perguruan tinggi tersebut berkembang menjadi pesat. Kecepatan yang diiringi dengan tuntutan kebutuhan dapat memberikan sumbangan potensial pada sektor pendidikan dan pelatihan. Potensi positif yang dimiliki teknologi tidak saja meningkatkan efisiensi dan efektifitas serta keluwesan proses pembelajaran, tetapi juga berdampak pada pengembangan materi, pergeseran peran guru/pelatih dan semakin berkembangnya otonomi peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang ditawarkan adalah model inovasi *e-learning*. *E-Learning* atau electronic learning kini semakin dikenal sebagai salah satu cara untuk mengatasi masalah pendidikan, baik di negara-negara maju maupun di negara yang sedang berkembang. Banyak orang menggunakan istilah yang berbeda-beda dengan e-learning, namun pada prinsipnya e-learning adalah pembelajaran yang menggunakan jasa elektronika sebagai alat bantu.

Dengan kemajuan teknologi komunikasi yang baru, model penyampaian melalui banyak jalur berbasis multimedia terus berkembang sebagai suatu alat yang sangat handal. Kemampuan untuk menggabungkan teks, diagram, dan gambar dengan video dan suara sangat menunjang kemampuan mentransmisikan informasi yang bermakna dan pembangunan

¹⁰Ramdani, Rijki et al, Media Pembelajaran E-Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung, Indonesia Journal of Islamic Education, vo. 5, no.1. 2018, h. 10

teknologi yang bersifat maya (virtual), dapat meningkatkan efektivitas pendekatan tersebut, bahkan lebih dari itu. Banyak peserta didik, bahkan sekalipun mereka belum mengerti betul komputer berharap memperoleh kemudahan dengan materi tersebut internet memiliki potensi luar biasa sepanjang infrastruktur sistem telepon yang ada dapat diandalkan disertai peralatan yang telah tersedia, yang telah mendorong orang untuk menyadarinya dan telah dilatih untuk penggunaannya. Bila hal ini dilihat sebagai suatu jawaban yang menyeluruh terhadap masalah-masalah pendidikan massa, maka kenyataan yang ada seperti ini sering diabaikan. Namun akan menjadi sangat bermakna jika dipandang sebagai sistem yang diterapkan secara bertahap dan kumulatif, di mana infrastruktur telah tersedia digunakan untuk kebutuhan-kebutuhan yang jelas dan khusus.

Paradigma masa depan di dalam kecendrungan yang menyeluruh adalah sebuah dorongan pasar multimedia. Dampak kuat dari lahirnya globalisasi akan menghasilkan perubahan dalam pendidikan dan pelatihan. Untuk itulah diperlukan ilmu pendidikan dan metode-metode pembelajaran yang baru. Struktur ketrampilan kejuruan dan pengetahuan mengalami perubahan guna mendukung kegiatan belajar seumur hidup dan belajar berkelanjutan yang berfungsi untuk mempersiapkan para pekerja memenuhi tuntutan atau kepentingan industri. Yang perlu digaris bawahi dari pernyataan ini adalah "*Teknologi tinggi hendaknya untuk menjangkau yang tidak terjangkau*, dan ketepatan teknologi tinggi adalah apabila infrastrukturnya digunakan secara bijak. Dengan keadaan yang demikianlah, belajar jarak jauh dan pendidikan terbuka/jarak jauh akan menjadi pelopor memasuki dekade baru".

Uraian di atas menunjukkan bahwa sebagai dasar dari eLearning adalah pemanfaatan teknologi internet. e-learning merupakan bentuk pembelajaran konvensional yang dituangkan dalam format digital melalui teknologi internet. Oleh karena itu e-Learning dapat digunakan dalam sistem pendidikan jarak jauh dan juga sistem pendidikan konvensional. Dalam pendidikan konvensional fungsi eLearning bukan untuk mengganti, melainkan memperkuat model pembelajaran konvensional. Dalam hal ini Cisco (2001) .¹¹menjelaskan filosofis e-Learning sebagai berikut:

- a. e-Learning merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan secara on-line.
- b. e-Learning menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional (model belajar konvensional, kajian

¹¹Cisco, (2001). e-Learning: Combines Communication, Education, Information, and Training. <http://ww.cisco.com/warp/public/10/wwtraining/elearning>.

terhadap buku teks, CD-ROM, dan pelatihan berbasis komputer) sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi.

- c. e-Learning tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengayaan content dan pengembangan teknologi pendidikan.

Kapasitas siswa amat bervariasi tergantung pada bentuk isi dan cara penyampaiannya. Makin baik keselarasan antar konten dan alat penyampai dengan gaya belajar, maka akan lebih baik kapasitas siswa yang pada gilirannya akan memberi hasil yang lebih baik. Pada dasarnya cara penyampaian atau cara pemberian (delivery system) dari e-Learning, dapat digolongkan menjadi dua, yaitu:

1. One way communication (komunikasi satu arah); dan
2. Two way communication (komunikasi dua arah).

Komunikasi atau interaksi antara pendidik dan peserta didik memang sebaiknya melalui sistem dua arah. Dalam e-learning, sistem dua arah ini juga bisa diklasifikasikan menjadi dua, yaitu:

1. Dilaksanakan melalui cara langsung (*synchronous*). Artinya pada saat instruktur memberikan pelajaran, murid dapat langsung mendengarkan; dan
2. Dilaksanakan melalui cara tidak langsung (*a-synchronous*). Misalnya pesan dari instruktur direkam dahulu sebelum digunakan.

Syarat personal berarti pengajar dapat berinteraksi dengan baik seperti layaknya seorang guru yang berkomunikasi dengan murid di depan kelas. Dengan pendekatan dan interaksi yang lebih personal, peserta didik diperhatikan kemajuannya, serta dibantu segala persoalan yang dihadapinya. Hal ini akan membuat peserta didik betah berlama-lama di depan layar komputernya. Kemudian layanan ini ditunjang dengan kecepatan, respon yang cepat terhadap keluhan dan kebutuhan peserta didik lainnya. Dengan demikian perbaikan pembelajaran dapat dilakukan secepat mungkin oleh pengajar.

2. Faktor yang berpengaruh terhadap metode Efektifitas Pembelajaran

Metode pembelajaran yang efektif adalah metode yang digunakan dosen pengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan akan menghasilkan pembelajaran maksimal. Metode diskusi yaitu salah satu dari beberapa metode pembelajaran yang umum digunakan dalam dunia pendidikan karena disana antara mahasiswa saling berinteraksi lebih dekat, bekerja sama antar team belajar, dan saling mengutarakan pendapat yang sangat berguna serta dapat mewujudkan

sesuatu hal yang baru jika disatukan dalam suatu sistem yang berguna bagi kelangsungan pembelajaran dalam perkuliahan. Dalam setiap metode pembelajaran yang diberikan pastinya akan memiliki kelebihan ataupun kekurangan, sehingga para dosen harus memahami berbagai metode pembelajaran dan menggunakan metode yang tepat sesuai dengan materi dan tujuan pembelajarannya. Diharapkan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam proses berpikir dan mengungkapkan pendapat

Perguruan tinggi diharuskan melakukan inovasi dalam melaksanakan kegiatan akademik. Dalam hal ini, sistem pembelajaran yang diimplementasikan perlu adanya sebuah inovasi baru yakni diciptakannya pembelajaran yang tidak lagi menggunakan kertas sebagai medianya. Sehingga lebih praktis dan efisien, kegiatan pembelajaran kurang menarik dan mahasiswa tidak dapat mengeksplor kreativitasnya dalam belajar, karena sampai saat ini informasi tak lagi dapat diserap atau berwujud dengan mengandalkan perangkat- perangkat yang masih serba manual. Oleh karena itu, peran komputer yang di akses dengan mudah secara online sangatlah penting dalam memberikan suatu solusi dan merupakan alat bantu yang cukup baik dalam memperbaiki sistem yang belum optimal (manual).

E-learning sebagai suatu sistem pembelajarn dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya *perceived ease of use*, *erceived usefulness*, dan norma subyektif. Kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*) menggambarkan tingkat kepercayaan seseorang bahwa penggunaan sistem informasi merupakan hal yang mudah dan tidak memerlukan usaha keras dari pemakainya. Kemudahan ini akan mengurangi tenaga, pikiran dan waktu yang digunakan untuk mempelajari dan menggunakan sistem informasi. Orang yang bekerja dengan sistem informasi, bekerja lebih mudah dibandingkan orang yang bekerja secara manual tanpa sistem informasi. Frekuensi penggunaan dan interaksi antara pengguna (user) dengan sistem juga mampu menunjukkan kemudahan penggunaan. Sistem yang lebih sering digunakan menunjukkan bahwa sistem tersebut lebih dikenal, lebih mudah dioperasikan dan lebih mudah digunakan penggunanya. *Perceived usefulness* didefinisi sebagai sejauh mana seseorang menyakini bahwa penggunaan sistem informasi tertentu akan meningkatkan kinerjanya. Dari definisi tersebut diketahui bahwa kegunaan persepsian merupakan suatu kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan. Jika seseorang merasa percaya bahwa sistem berguna maka dia akan menggunakannya.

Selain itu, beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran e-learning adalah: Memahami harapan dan praktik pembelajaran online, Menciptakan lingkungan kerja yang baik, Mengidentifikasi tujuan kelas, Menjaga koneksi internet, Menyimpan dokumen. Hal lain yang merupakan faktor yang mempengaruhi pembelajaran e-learning adalah:

- a. Kualitas sistem dan infrastruktur
- b. Kualitas informasi dan pembelajaran
- c. Kualitas institusi dan layanan
- d. Regulasi
- e. Dukungan lingkungan
- f. Dukungan fasilitas
- g. Kualitas koneksi internet
- h. Kecepatan transmisi media online
- i. Fleksibilitas akses

Menurut Winarno Surahmad didalam buku Abdul Rahmat menyatakan faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran diantaranya yaitu:

1. Penggunaan strategi dan Metode Pembelajaran.
2. Merancang materi pembelajaran.
3. Penggunaan media pembelajaran.
4. Evaluasi Pembelajaran.
5. Gaya Mengajar Dosen¹²

PEMBAHASAN

1. Efektifitas Metode Pembelajaran E-Learning

Dunia pendidikan terimbas pula oleh pesatnya perkembangan jagat maya. Proses belajar mengajar lewat internet menjadi sesuatu hal yang memungkinkan. *E-learning*, sebuah alternatif media pendidikan yang tidak mengenal ruang dan waktu. Model sekolah lewat internet seharusnya ideal buat negeri kita. Pemanfaatan e-learning tidak terlepas dari jasa internet. Karena teknik pembelajaran yang tersedia di internet begitu lengkap, maka hal ini akan berpengaruh terhadap tugas guru dalam proses pembelajaran. Dahulu, proses belajar mengajar didominasi oleh peran guru disebut *the era of teacher*, sementara siswa hanya mendengar penjelasan guru. Kemudian, proses belajar dan mengajar didominasi oleh peran guru dan buku (*the era of teacher and book*) dan pada saat ini proses belajar dan mengajar didominasi oleh peran guru, buku dan teknologi (*the era of teacher, book and technology*).

¹² Wina Sanjaya, *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada media, 2008), h. 14

Teknologi internet pada hakekatnya merupakan perkembangan dari teknologi komunikasi generasi sebelumnya. Media seperti radio, televisi, video, multi media, dan media lainnya telah digunakan dan dapat membantu meningkatkan mutu pendidikan. Apalagi media internet yang memiliki sifat interaktif, bisa sebagai media massa dan interpersonal, dan sumber informasi dari berbagai penjuru dunia, sangat dimungkinkan menjadi media pendidikan lebih unggul dari generasi sebelumnya. Oleh karena itu Khoe Yao Tung (2000) ¹³ mengatakan bahwa setelah kehadiran guru dalam arti sebenarnya, internet akan menjadi suplemen dan komplemen dalam menjadikan wakil guru yang mewakili sumber belajar yang penting di dunia. Dengan fasilitas yang dimilikinya, internet paling tidak, ada tiga hal dampak positif penggunaan internet dalam pendidikan yaitu:

- a. Peserta didik dapat dengan mudah mengambil mata kuliah dimanapun di seluruh dunia tanpa batas institusi atau batas negara.
- b. Peserta didik dapat dengan mudah berguru pada para ahli di bidang yang diminatinya.
- c. Kuliah/belajar dapat dengan mudah diambil di berbagai penjuru dunia tanpa bergantung pada universitas/sekolah tempat si mahasiswa belajar. Di samping itu saat ini hadir pula perpustakaan internet yang lebih dinamis dan bisa digunakan di seluruh jagat raya.

Pendapat ini hampir senada dengan Budi Rahardjo (2002) ¹⁴. Menurutnya, manfaat internet bagi pendidikan adalah dapat menjadi akses kepada sumber informasi, akses kepada nara sumber, dan sebagai media kerjasama. Akses kepada sumber informasi yaitu sebagai perpustakaan on-line, sumber literatur, akses hasil-hasil penelitian, dan akses kepada materi kuliah. Akses kepada nara sumber bisa dilakukan komunikasi tanpa harus bertemu secara fisik. Sedangkan sebagai media kerjasama internet bisa menjadi media untuk melakukan penelitian bersama atau membuat semacam makalah bersama. Walaupun masih banyak kendalanya, terlebih di Indonesia, kesenjangan mutu pendidikan antar-daerah seperti itu setidaknya bisa dijumpai dengan model sekolah lewat internet, e-learning. Syaratnya, mengubah paradigma teaching menjadi learning. Pembelajaran (learning) berbeda dengan pengajaran (teaching). Banyak definisi, redefinisi, atau kutipan mengenai learning. Intinya, belajar itu menyangkut perubahan terhadap diri-sendiri, mengubah perilaku, melakukan discovery (menguak apa yang semula tertutup). Pendeknya, belajar mengubah seseorang menjadi cerdas, bukan

¹³Khoe Yao Tung (2000). Pendidikan dan Riset di Internet. Jakarta: Dinastindo.

¹⁴Budi Rahardjo (2001). Pergolakan Informasi di Indonesia akan Sia-sia?. Artikel Majalah Tempo. Jakarta: November 2001.

sekadar pintar. "Pintar" dan "cerdas" berbeda: *smart people know from repetition of others. Intelligent people can figure it out by themselves.* Sedangkan dalam pengajaran guru atau instruktur memberikan waktu, energi, dan usaha untuk menyiapkan murid atau anak didik sesuai dengan tujuan instruksional. Guru memberi, murid menerima. Namun, orang yang diajar oleh guru atau melalui komputer belum tentu belajar, karena hasil belajar mensyaratkan adanya perubahan terhadap diri-sendiri.

Pengembangan pembelajaran berbasis e-learning perlu dirancang secara cermat sesuai tujuan yang diinginkan. Jika kita setuju bahwa e-learning di dalamnya juga termasuk pembelajaran berbasis internet, ada tiga kemungkinan dalam pengembangan sistem pembelajaran berbasis internet, yaitu *web course, web centric course, dan web enhanced course*". *Web course* adalah penggunaan internet untuk keperluan pendidikan, yang mana peserta didik dan pengajar sepenuhnya terpisah dan tidak diperlukan adanya tatap muka. Seluruh bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan, ujian, dan kegiatan pembelajaran lainnya sepenuhnya disampaikan melalui internet. Dengan kata lain model ini menggunakan sistem jarak jauh. *Web centric course* adalah penggunaan internet yang memadukan antara belajar tanpa tatap muka (jarak jauh) dan tatap muka (konvensional). Sebagian materi disampaikan melalui internet, dan sebagian lagi melalui tatap muka. Fungsinya saling melengkapi. Dalam model ini pengajar bisa memberikan petunjuk pada siswa untuk mempelajari materi pelajaran melalui web yang telah dibuatnya. Siswa juga diberikan arahan untuk mencari sumber lain dari situs-situs yang relevan. Dalam tatap muka, peserta didik dan pengajar lebih banyak diskusi tentang temuan materi yang telah dipelajari melalui internet tersebut.

Model *web enhanced course* adalah pemanfaatan internet untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas. Fungsi internet adalah untuk memberikan pengayaan dan komunikasi antara peserta didik dengan pengajar, sesama peserta didik, anggota kelompok, atau peserta didik dengan nara sumber lain. Oleh karena itu peran pengajar dalam hal ini dituntut untuk menguasai teknik mencari informasi di internet, membimbing mahasiswa mencari dan menemukan situs-situs yang relevan dengan bahan pembelajaran, menyajikan materi melalui web yang menarik dan diminati, melayani bimbingan dan komunikasi melalui internet, dan kecakapan lain yang diperlukan. Pengembangan e-learning tidak semata-mata hanya menyajikan materi pelajaran secara on-line saja, namun harus komunikatif dan menarik. Materi pelajaran didesain seolah peserta didik belajar dihadapan pengajar melalui layar komputer yang dihubungkan melalui jaringan internet. tiga hal yang wajib dipenuhi dalam merancang elearning, yaitu "sederhana, personal,

dan cepat”. Sistem yang sederhana akan memudahkan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi dan menu yang ada , dengan kemudahan pada panel yang disediakan, akan mengurangi pengenalan sistem e-learning itu sendiri, sehingga waktu belajar peserta dapat diefisienkan untuk proses belajar itu sendiri dan bukan pada belajar menggunakan sistem e-learning-nya. Lebih jauh dikemukakan bahwa di dalam kegiatan eLearning, para guru dan peserta belajar mengungkapkan bahwa mereka justru lebih banyak mengenal satu sama lainnya. Para peserta belajar sendiri mengakui bahwa mereka lebih mengenal para gurunya yang membina mereka belajar melalui kegiatan e-Learning.

2. Faktor yang mempengaruhi efektivitas Pembelajaran E-learning

Berbagai faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas Pembelajaran E-learning adalah:

a. Strategi dan metode pembelajaran

Penggunaan strategi dan metode pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran namun salah satu kekurangan metode pembelajaran E-learning adalah terbatasnya akses internet. Sebagai sebuah metode atau strategi baru dalam pembelajaran, E-learning dapat membawa suasana baru dalam ragam pengembangan pembelajaran. Strategi pembelajaran e-learning yang efektif juga dapat diwujudkan dengan: Menentukan tujuan pembelajaran yang jelas, Menyesuaikan materi dengan target audience, Merancang struktur yang teratur, Memberikan fleksibilitas dalam akses. E-learning adalah metode pembelajaran berbasis elektronik yang memungkinkan peserta belajar di mana saja dan kapan saja.

b. Materi pembelajaran

Materi yang diajarkan dalam e-learning direspon berdasarkan tingkat pemahaman yang berbeda-beda, tergantung kepada kemampuan si pengguna. Dalam praktik penerapannya, e-learning menggunakan teknologi informasi sebagai sarana belajarnya. Secara umum, e-learning dilakukan menggunakan media berbasis internet dan website. Materi yang disajikan e-learning dapat berupa teks yang dibentuk dalam format dokumen, berbentuk video pembelajaran, berbentuk audio atau suara penjelasan saja, bahkan ada juga yang dalam bentuk *streaming* video di YouTube. Semua materi pembelajaran tersebut, baik itu bahan belajar seperti catatan, kuis, dan ujian dapat diakses melalui suatu situs website.

c. Media pembelajaran

E-Learning adalah sistem pembelajaran elektronik yang merupakan implementasi dari manfaat teknologi informasi di bidang pendidikan dan merupakan dengan berbagai manfaat media pembelajaran e-learnig yakni

proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, membantu konsentrasi mahasiswa ke materi pembelajaran, media dapat menumbuhkan sikap positif mahasiswa terhadap materi dan proses belajar, efisiensi dalam waktu dan tenaga

d. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran e-learning adalah proses penilaian dan pengukuran untuk mengetahui tingkat keberhasilan e-learning. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui manfaat yang didapatkan dari penggunaan e-learning. Evaluasi pembelajaran e-learning dapat dilakukan dengan berbagai metode, seperti:

1. Mengevaluasi tingkat keterlibatan dan partisipasi peserta didik
2. Melacak tingkat penyelesaian tugas
3. Melacak waktu yang dihabiskan untuk mengerjakan tugas
4. Melacak frekuensi interaksi dengan materi kursus
5. Melakukan tes
6. Melakukan tinjauan kinerja

Evaluasi pembelajaran e-learning dapat dilakukan dengan mengikuti tiga langkah, yaitu: Perencanaan, Pelaksanaan, Pengolahan hasil pelaporan. Evaluasi pembelajaran e-learning harus memenuhi prinsip-prinsip umum, seperti: Kontinuitas, Komprehensif, Adil, Objektif, Kooperatif, Praktis.

e. Gaya mengajar guru

Gaya mengajar dalam pembelajaran e-learning dapat berupa metode Berikut ini beberapa gaya mengajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran e-learning:

1. Metode otoritas: Gaya ceramah
2. Metode demonstran: Gaya pembinaan
3. Gaya fasilitator: Metode aktivitas atau tindakan
4. Gaya delegator: Metode kelompok
5. Metode hibrida: Pembelajaran campuran

Gaya mengajar yang digunakan dapat memengaruhi pengalaman belajar siswa dan kesan mereka terhadap guru. Dalam pembelajaran e-learning, guru dapat menggunakan berbagai fitur interaktif seperti simulasi dan latihan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Dalam konteks ini, e-learning merupakan saluran dan alat yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan gaya mengajar mereka. Berikut ini adalah beberapa manfaat utama e-learning bagi guru terkait topik ini:

1. Konektivitas
Platform e-learning memungkinkan guru untuk tetap terhubung dengan siswanya di luar jam sekolah untuk bertukar sumber daya, video, ide, metodologi, dan praktik pedagogis.
2. Fleksibilitas
Di antara manfaat e-learning bagi guru adalah banyaknya variasi sumber daya seperti video, teks, presentasi, dan kuis yang dapat mereka gunakan untuk menyesuaikan metode bimbingan belajar mereka dengan gaya belajar siswa mereka.
3. Inovasi
Penggunaan teknologi baru memberi guru kebebasan untuk bereksperimen dalam praktik mengajar mereka dan kemampuan untuk membuat perubahan jika sesuatu tidak berhasil.
4. Aksesibilitas
Platform daring yang kini tersedia 24/7 memungkinkan guru untuk mengembangkan dan membuat materi sesuai jadwal dan kapan pun mereka mau. Penting juga untuk dicatat bahwa semua materi pengajaran dapat ditinjau sebanyak yang dibutuhkan.
5. Pembelajaran berbasis minat
Platform daring memungkinkan guru untuk mendukung siswa di luar kelas, tempat mereka tidak menghabiskan banyak waktu bersama, dan memberi mereka instruksi tambahan tentang mata pelajaran seperti seni, menyanyi, catur, dan memasak. Hal ini memberi guru

kesempatan untuk membimbing siswa menuju kesuksesan selama dan setelah sekolah.

6. Efisiensi

Manfaat e-learning bagi guru meliputi kemampuan untuk menerima umpan balik yang konstan dari siswa tentang apakah mereka memahami materi, apakah materi tersebut menarik bagi mereka, dll. Platform daring menyediakan berbagai macam alat penilaian.

7. Komunikasi yang lebih baik dengan orang tua

Pembelajaran daring menawarkan transparansi yang lebih besar kepada orang tua dalam hal bagaimana anak-anak mereka mempersiapkan diri untuk sekolah. Secara keseluruhan, pembelajaran daring berkontribusi pada komunikasi yang lebih baik antara guru dan orang tua.

8. Menghemat waktu

Waktu adalah salah satu komoditas yang paling berharga bagi para pendidik. Dengan menghilangkan kebutuhan untuk pergi ke sekolah pada malam hari dan akhir pekan, para pendidik dapat menghabiskan lebih banyak waktu untuk mempelajari konsep.

9. Lebih ramah lingkungan dan lebih hemat biaya

Salah satu manfaat terpenting dari pembelajaran elektronik bagi guru adalah berkurangnya biaya sewa ruang kelas, biaya perjalanan, dan biaya pencetakan. Konsumsi kertas juga berkurang secara signifikan karena semua informasi dalam format elektronik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa:

1. E-learning sebagai model pembelajaran yang dianggap efektif dalam meningkatkan kualitas belajar dan meningkatkan keterampilan digital pendidik dan peserta didik.
2. Faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas Pembelajaran E-learning adalah:
 - a. Strategi dan metode pembelajaran
 - b. Materi pembelajaran
 - c. Media pembelajaran
 - d. Evaluasi pembelajaran
 - e. Gaya mengajar guru

Berdasarkan kesimpulan diatas maka terdapat beberapa hal yang dapat disarankan adalah sebagai berikut:

- a. Pendidikan masa depan luwes, terbuka, bervariasi, akses, realitas maya, internet, multimedia, banyak jalur, kesamaan kesempatan, seumur hidup, saling berbagi, interaktivitas, jaringan, jarak jauh, on-line, dua arah atau dialogis, tepat waktu, terpadu, kolaboratif, antar disiplin, sesuai, multi disiplin, dan kompetitif. Keseluruhan ini mengandung makna bahwa berbagai tantangan di masa depan adalah berupa bagaimana teknologi baru dapat digunakan secara bijak dan tepat untuk menjawab kebutuhan-kebutuhan global.
- b. E-Learning tidak dapat sepenuhnya menggantikan kegiatan pembelajaran konvensional di kelas. Tetapi, e-Learning dapat menjadi partner atau saling melengkapi dengan pembelajaran konvensional di kelas. e-Learning, Belajar mandiri merupakan “basic thrust” kegiatan pembelajaran elektronik, namun jenis kegiatan pembelajaran ini masih membutuhkan interaksi yang memadai sebagai upaya untuk mempertahankan kualitasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adele B. L, Mailangkay dan Suharyanto, 2019, dengan judul jurnal “*Penenrapan E-Learning Sebagai Alat Bantu Mengajar Dalam Dunia Pendidikan*”.
- Al-Samarraie, H. 2019, *E-learning Continuance Satisfaction In Higher Education: A Unified Perspective From Instructors and Students*. Computers & Education
- Beatty, B. J., & Ulasewicz, C. 2019, Student Perceptions of E-Learning Effectiveness in Human Resource Management Education. *Journal of Human Resources Education*.
- Budi Rahardjo 2001, Pergolakan Informasi di Indonesia akan Sia-sia. Artikel Majalah Tempo. Jakarta
- Cisco, 2001. e-Learning: Combines Communication, Education, Information, and Training. <http://ww.cisco.com/warp/public/10/wwtraining/elearning>
- Imam An-Wawi, Riyadhus Shalihin, ter. Arif RahmanHakim, dkk. 2011, *HR. Muslim: no.2699*. (Solo: Insan Kamil).
- Kementrian agama RI *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Solo: PT.Tiga Sarangkai Pustaka Mandiri, 2024), h 411

- Ningsih, Sulia, 2020, *Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19*, Jinotep (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran, Vol. 7.
- Rijki et Al, Ramdani, 2018, *Media Pembelajaran E-Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung*, Indonesia Journal of Islamic Education, vo. 5, no.1.
- Sanjaya,Wina, 2008, *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*, (Jakarta: Kencana prenada media).
- Soenarto, Sunaryo, dkk., 2012, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta),
- Sri Rahayu, Chandrawati, 2010, *Pemanfaatan E-Learning dalam Pembelajaran*, Jurnal Cakrawala Kependidikan, Vol. 8, No. 2.
- Tung Khoe Yao 2000. Pendidikan dan Riset di Internet. Jakarta: Dinastindo.
- Sabar, 2024. *Persepsi Mahasiswa Terhadap Efektivitas Pembelajaran E-Learning Pada Fakultas Agama Islam Universitas Indonesia Timur Makassar*, skripsi tidak diterbitkan, Makassar, Universitas Indonesia Timur