

# Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui *E-Learning* di SMA Budaya Bandar Lampung

Nur Asiah

IAIN Raden Intan Lampung, Indonesia

## **Abstrak,**

Pembelajaran merupakan totalitas aktivitas pembelajaran yang diawali dengan perencanaan dan diakhiri dengan evaluasi dan follow up. Perkembangan ilmu pengetahuan diikuti dengan perkembangan teknologi informasi internet dan teknologi mutakhir. Dengan adanya inovasi pendidikan, proses pembelajaran dapat dikembangkan dan ditingkatkan mutu kualitasnya dengan teknologi informasi yang lebih dikenal dengan e-learning. E-learning merupakan model pembelajaran baru dalam pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Permasalahan yang dihadapi pihak sekolah dan guru adalah kemampuan menerapkan e-learning, budaya belajar mandiri yang kurang, guru yang belum mampu menggunakan dan mengembangkan pembelajaran secara e-learning serta sistem jaringan internet yang tidak dapat diakses. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengamatan, wawancara dan dokumentasi. Implementasi e-learning sering menimbulkan perdebatan dikalangan sekolah SMA Budaya Bandar Lampung. Pada proses pembelajaran secara e-learning, terjadi inovasi dan interaksi antara pembelajar dengan sumber belajar, antara guru dan peserta didik. Inovasi pembelajaran PAI melalui *e-learning* dapat dibedakan menjadi dua yakni, a) *e-learning* digunakan sepenuhnya untuk pembelajaran PAI di SMA Budaya Bandar Lampung, b) Pembelajaran *e-learning* pada SMA Budaya dijadikan sebagai pelengkap pembelajaran konvensional.

**Kata kunci :** *e-learning*, inovasi pendidikan, pendidikan Agama Islam.

## **PENDAHULUAN**

### **1. Latar Belakang Masalah**

Seiring dengan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan, yang ditandai dengan majunya dunia teknologi, informasi dan komunikasi mendorong terjadinya pelbagai perubahan dalam pendidikan dan pembelajaran. Guru tidak lagi sebagai sumber satu-satunya dalam suatu proses pembelajaran, melainkan hanya sebagai fasilitator saja. Pembelajaran berasal dari kata "*belajar*" yang merupakan suatu aktivitas

atau pengalaman untuk mencapai berbagai kompetensi, keterampilan dan sikap.

Berkembangnya ilmu pengetahuan sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mendorong terjadinya perubahan dalam pembelajaran. Guru harus pandai memainkan perannya dalam proses pembelajaran. Inovasi pembelajaran lebih diartikan sebagai suatu ide baru berupa upaya baru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai metode, pendekatan, sarana dan suasana yang mendukung. Kehadiran teknologi informasi merupakan salah satu bentuk adanya inovasi pendidikan, dan merupakan faktor utama tersedianya pelayanan yang cepat, akurat, teratur, akurat, dan terpercaya. *E-learning* sebagai model pembelajaran baru dalam pendidikan memberikan peran dan fungsi yang besar bagi dunia pendidikan. *E-learning* adalah suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar.

Pengembangan pendidikan menuju *e-learning* merupakan suatu keharusan agar standar mutu pendidikan dapat ditingkatkan, karena *e-learning* merupakan satu penggunaan teknologi internet dalam penyampaian pembelajaran dalam jangkauan luas. Adapun faktor-faktor pendukung *e-learning* dalam pendidikan memiliki peran menggeser lima cara dalam proses pembelajaran yaitu: (1) dari pelatihan ke penampilan, (2) dari ruang kelas ke di mana dakapan saja, (3) dari kertas ke “*on line*” atau saluran, (4) fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja, (5) dari waktu siklus ke waktu nyata<sup>1</sup>. Metode *E-learning* tidak saja dipakai di perguruan tinggi tinggi saja seperti universitas, tetapi juga di tingkat sekolah dasar hingga sekolah tinggi.

Pergeseran paradigma dalam pranata pendidikan yang semula terpusat menjadi desentralistis membawa konsekuensi dalam pengelolaan

---

<sup>1</sup>Rosenberg dalam Danim Sudarman,, *Menjadi Komunitas Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), h. 7

pendidikan, khususnya di tingkat sekolah. Pemberian otonomi luas diberikan kepada sekolah dalam mengelola sekolah, termasuk di dalamnya berinovasi dalam pengembangan kurikulum, strategi, metode dan aneka model pembelajaran. Kondisi ini gayut dengan perubahan kurikulum yakni kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Kebijakan penerapan KTSP dan pemberian otonomi pendidikan juga diharapkan melahirkan organisasi sekolah yang sehat. Kecenderungan yang telah dikembangkan dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran adalah program *e-learning*. Secara sederhana *e-learning* dapat difahami sebagai suatu proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi berupa komputer yang dilengkapi dengan sarana telekomunikasi (internet, intranet, ekstranet) dan multimedia (grafis, audio, video) sebagai media utama dalam penyampaian materi.

Sekolah harus berusaha mengadakan peralatan perangkat computer, juga jaringan internet. Selain itu guru dituntut untuk menguasai komputer dan internet. Guru juga dituntut kreatif dalam menciptakan media pembelajaran dengan menggunakan komputer dan internet. Pendidikan formal sekolah SMA Budaya Bandar Lampung diharapkan mampu mengembangkan pembelajaran dengan sarana *e-learning*. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, menjadi menarik melakukan penelitian komprehensif dengan judul "*Inovasi Pembelajaran PAI melalui E-Learning Di SMA Budaya Bandar Lampung*".

## **2. Identifikasi Masalah**

Mengacu kepada latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa persoalan berikut:

- a. Tidak semua peserta didik memiliki kemampuan yang sama, sehingga menjadi kendala pihak sekolah untuk menerapkan *e-learning*;

- b. Melalui penerapan e-learning tidak semua peserta didik dapat belajar secara mandiri. Hal ini menjadi kendala bagi guru yang berhadapan langsung dengan peserta didik;
- c. Kultur tatap muka dalam proses pembelajaran masih dominan. Ini dipicu oleh kebiasaan dalam menerima informasi dalam bentuk lisan. Masyarakat kita belum terbiasa dengan bahasa tulis;
- d. Guru tidak maksimal dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, memfasilitasi dalam pembelajaran yang berhubungan dengan *e-learning*;
- e. *E-Learning* belum menjadi kebutuhan guru dalam memperkaya sumber belajar peserta didiknya;
- f. Guru mempertahankan sikap “statis”nya karena mereka beranggapan bahwa guru adalah sumber ilmu, daripada memanfaatkan sistem *e-learning* yang lebih rumit dan tidak praktis;
- g. Masih ada guru merasa sangat penting menyampaikan materi pelajaran secara langsung daripada menggunakan *e-learning*;
- h. Belum terciptanya pendidikan berbasis masyarakat, sekolah masih menganggap peran tunggal dalam mengemban pendidikan. Sumber belajar masih terpusat di sekolah;
- i. Belum semua daerah mampu menyediakan pangkalan untuk mengakses internet, daerah tertinggal dan daerah terpencil, rata-rata tidak dapat mengakses internet;
- j. Infrastruktur listrik yang belum memadai, masih adanya daerah belum dialirilistrik, hal ini menjadi kendala dalam pembelajaran *e-learning*;
- k. Jumlah peserta didik yang semakin berkurang memberi dampak menurunnya kinerja dan finansial para guru, sehingga ini berpengaruh kepada proses pembelajaran di kelas.

### 3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian dalam format berikut:

- a. Apakah perencanaan Inovasi Pembelajaran PAI di SMA Budaya Bandar Lampung?;
- b. Mengapa harus ada Pengembangan *E-Learning* dalam Pembelajaran PAI di SMA Budaya Bandar Lampung?;
- c. Bagaimana Implementasi Pembelajaran PAI melalui *E-Learning* di SMA Budaya Bandar Lampung?

### 4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

- a. Perencanaan Inovasi Pembelajaran PAI di SMA Budaya Bandar Lampung;
- b. Kebutuhan Pengembangan *E-Learning* dalam Pembelajaran PAI di SMA Budaya Bandar Lampung;
- c. Implementasi Pembelajaran PAI melalui *E-Learning* di SMA Budaya Bandar Lampung;

### 5. Kontribusi Penelitian

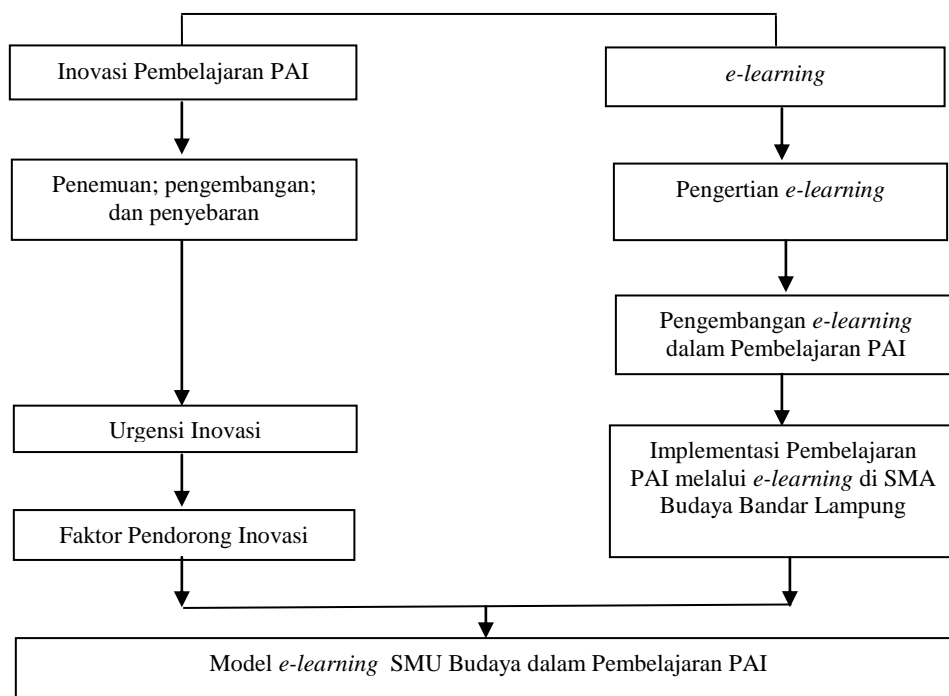
Kontribusi yang akan diperoleh dari penelitian ini adalah:

- a. Kontribusi secara teoritis dapat dijadikan acuan bagi peneliti berikutnya untuk mengadakan penelitian terkait dengan inovasi pembelajaran PAI melalui *e-learning* pada level Sekolah Menengah Umum (SMU);
- b. Kontribusi praktis dapat direalisasikan dan diaktualisasikan dalam konteks pembelajaran PAI melalui *e-learning* khususnya dan berbagai strategi pembelajaran PAI lainnya, dimana strategi *e-learning* ini merupakan strategi pembelajaran PAI kontemporer yang berbasis IT digunakan oleh institusi-institusi tertentu dalam

mengimplementasikan pembelajaran PAI dimaksud, termasuk SMA Budaya Bandar Lampung.

## 6. Kerangka Berfikir

Dalam kajian ini, ada dua ungkapan yang dapat dijadikan kerangka pikir, yaitu inovasi pembelajaran PAI dan *e-learning*. Inovasi Pembelajaran PAI terdiri dari pengertian inovasi, penemuan; pengembangan dan penyebaran, karakteristik inovasi, urgensi inovasi dan faktor pendorong inovasi. Selanjutnya *e-learning* mencakup pengertian *e-learning*, pengembangan *e-learning* dalam pembelajaran PAI dan implementasi pembelajaran PAI melalui *e-learning* di SMA Budaya Bandar Lampung. Untuk memperjelas kerangka pikir ini, dapat dilihat matrik berikut:



Mencermati matrik di atas, maka dapat disimpulkan bahwa temuan yang akan diperoleh dari penelitian ini adalah model *e-learning* SMA Budaya Bandar Lampung dalam pembelajaran PAI.

## 7. Kajian Pustaka

Tulisan Sanusi tahun 2010 tentang Pengembangan *e-learning* dalam Pendidikan Islam, dia menyimpulkan bahwa *e-learning* perlu dikembangkan sehingga peserta didik tidak gagap perkembangan Informatika dan Teknologi (IT). Persamaan dengan penelitian yang sedang berlangsung adalah kajian tentang *e-learning* dalam pembelajaran PAI, sementara perbedaan yang muncul adalah bentuk penelitian *e-learning* pada level Madrasah, sementara penelitian ini membahas *e-learning* pada level sekolah menengah.

Selanjutnya Muharom, *et.al.* tahun 2012 tentang *e-Learning*, bahwa *e-Learning* adalah sesuatu yang mutlak diperlukan untuk mengantisipasi perkembangan jaman dengan dukungan Teknologi Informasi. Persamaan dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama mengkaji tentang *e-learning*. Sementara perbedaan yang prinsipil terletak pada penelitian terdahulu mengkaji tentang *e-learning* dalam pembelajaran secara umum, sementara penelitian ini khusus mengkaji tentang pembelajaran PAI melalui *e-learning* di SMA Budaya Bandar Lampung.

## 8. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yaitu mendeskripsikan hal-hal yang berkaitan dengan Inovasi Pembelajaran PAI melalui *E-Learning* di SMA Budaya Bandar Lampung.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan naturalistik. Maksudnya, melalui pendekatan ini penulis berperan sebagai *human instrument*, dan secara menyeluruh menyesuaikan diri dalam situasi yang wajar dengan *natural setting* berdasarkan keadaan lingkungan yang dimasuki.<sup>2</sup> Pendekatan naturalistik ini dipandang cocok dengan masalah penelitian ini, karena data tentang gejala-gejala yang

---

<sup>2</sup>Yuonna S. Lincoln and Egon G. Guba, *Naturalistic Inquiry*, (Baverly Hills: Sage Publication, 1985), h. 189.

diperoleh dari lapangan lebih banyak menyangkut perbuatan dan ucapan responden. Data yang akan diperoleh melalui pendekatan naturalistik ini terkait dengan Inovasi Pembelajaran PAI melalui *E-Learning* di SMA Budaya Bandar Lampung.

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Pengamatan mendalam (*depp observation*), yaitu pengamatan secara langsung dan berada ditengah-tengah obyek yang akan diteliti. Adapun hal-hal yang akan diamati secara mendalam adalah terkait dengan Inovasi Pembelajaran PAI melalui *E-Learning* di SMA Budaya Bandar Lampung.
- b. Wawancara mendalam, yaitu untuk mendapatkan data tentang Inovasi Pembelajaran PAI melalui *E-Learning* di SMA Budaya Bandar Lampung.
- c. Dokumentasi, yaitu untuk memperoleh data tentang profil latar belakang dan struktur organisasi SMA Budaya Bandar Lampung.

Setelah data terkumpul secara holistik, baik data hasil observasi, wawancara dan dokumentasi, kemudian data-data tersebut dianalisis secara kualitatif, yaitu menggunakan analisis deskriptif dan komparatif dengan cara menjelaskan dan menafsirkan secara rasional, obyektif serta konsisten dengan tujuan dan masalah penelitian. Keabsahan informasi yang diperoleh dilakukan dengan teknik triangulasi, yaitu membandingkan hasil observasi dengan informasi yang diperoleh melalui wawancara berbagai sumber data seperti halnya kepala sekolah SMA Budaya Bandar Lampung, para guru agama dan para peserta didik. Adapun langkah-langkah analisis data menggunakan tahapan analisis



triangulasi<sup>3</sup> yang dipaparkan Miles dan Huberman adalah sebagai berikut:

- a. *Reduksi Data*, hal ini dilakukan melalui proses seleksi, fokus, sistematisasi, abstraksi, dan pemindahan data mentah yang diperoleh dari catatan observasi lapangan terkait dengan Inovasi Pembelajaran PAI melalui *e-Learning* di SMA Budaya Bandar Lampung.
- b. *Display Data*, yaitu menampilkan informasi yang diperoleh dari proses reduksi terkait dengan Inovasi Pembelajaran PAI melalui *e-Learning* di SMA Budaya Bandar Lampung. Informasi tersebut dihimpun dan diorganisasikan berdasarkan fokus permasalahan yang diteliti, sehingga menjadi suatu penjelasan yang bermakna.
- c. *Verifikasi Data*, kegiatan ini dilakukan secara simultan dengan kegiatan display data dan reduksi data tentang Inovasi Pembelajaran PAI melalui *E-Learning* di SMA Budaya Bandar Lampung. Setiap data dan informasi yang diperoleh segera diverifikasi, yaitu membandingkan dengan informasi lain, sehingga ditemukan satu kesepahaman tentang suatu obyek yang diamati. Untuk mendapatkan keabsahan informasi, tentunya dilakukan pengujian informasi silang (*triangulasi*). Terakhir menarik kesimpulan mengenai suatu fokus permasalahan yang diteliti.

Berikutnya, parameter dalam mengambil kesimpulan adalah apabila semua perilaku yang diamati sesuai dengan kerangka umum observasi dan wawancara yang sudah terlaksana dengan baik, maka dapat dinilai *sangat baik*. Jika ternyata perilaku yang diamati sebahagian besar sesuai dengan kerangka observasi maupun wawancara, maka dapat dinilai *baik*. Bila sebahagian yang sesuai, maka dapat dinilai *kurang* atau *tidak baik*. Ukuran baiknya suatu perilaku yang ditampilkan atau informasi

---

<sup>3</sup>Methew B. Miles dan Michael A. Huberman, *Qualitative data Analysis*, (Beverly Hills: Sage Publication, 1984), h. 21-23

yang disajikan dinilai atas dasar parameter yang telah ditentukan dan pemenuhan tujuan yang hendak dicapai.

## PEMBAHASAN

### 1. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

Ada tiga terminologi untuk mendapatkan pemahaman mengenai “pembelajaran” yaitu: belajar, mengajar, dan pembelajaran. Menurut Sardiman (tahun?) ada beberapa definisi tentang belajar, antara lain diuraikan sebagai berikut:

- a. Cronbach memberikan definisi “*learning is process show by a change in behavior as a result of experience*”.
- b. Harold Spears memberikan batasan “*Learning is process to observe to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction*”.
- c. Geoch, mengatakan “*learning is change in performance as a result of practice*”.<sup>4</sup>

Menurut Slameto yang dikutip oleh Tohirin menyatakan bahwa belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baik secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya<sup>5</sup>.

Pengertian pembelajaran menurut Dadang Suhardan, pembelajaran merupakan kegiatan akademik yang berupa interaksi komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Aktivitas pembelajaran merupakan kegiatan guru dalam mengaktifkan proses pembelajaran peserta didik dengan menggunakan berbagai metode.<sup>6</sup> Menurut Omar Hamalik yang dimaksud dengan mengajar adalah:

---

<sup>4</sup>Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, PT. Raja Grafindo Persada: Jakarta, 2011, h.20

<sup>5</sup>Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Berbasis Integrasi dan Kompetensi)*, PT. Raja Grafindo Persada: Jakarta, 2011, h. 8.

<sup>6</sup>Dadang Suhardan, *Supervisi Profesional*, Bandung: Alfabeta, 2010, h. 25

- a. Menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik;
- b. Mewariskan kebudayaan kepada generasi muda melalui lembaga pendidikan sekolah;
- c. Usaha mengorganisasi lingkungan sehingga menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik;
- d. Memberikan bimbingan belajar kepada peserta didik;
- e. Kegiatan mempersiapkan peserta didik untuk menjadi warga negara yang baik sesuai dengan tuntutan masyarakat;
- f. Suatu proses membantu peserta didik menghadapi kehidupan sehari-hari.<sup>7</sup>

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik. Mengajar diartikan sebagai usaha pencapaian sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Mengajar harus mampu membina kemahiran pada peserta didik untuk secara kreatif dapat menghadapi situasi lingkungannya. Maka seorang guru dalam mengajar harus mengembangkan pemikiran dan tindakan yang kreatif. Sebagaimana dijelaskan E. Mulyasa bahwa:

“Tugas guru bukan mencurahkan dan menyuplai peserta didik dengan berbagai ilmu pengetahuan, tetapi mereka berfungsi sebagai motivator, mediator, dan fasilitator pembelajaran, guru harus mampu menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang tidak saja baik, tetapi juga mampu memberikan keluasaan dan ruang gerak kepada peserta didik untuk mencari, membangun, membentuk, mengaplikasikan, serta mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni dalam kehidupan sehari-hari”<sup>8</sup>.

Di dalam proses pembelajaran terdapat dua aktifitas, yaitu aktifitas mengajar (guru) dan aktifitas belajar (peserta didik). Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang berlangsung dalam suasana interaksi

---

<sup>7</sup>Omar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2001, h. 32

<sup>8</sup>E. Mulyasa, *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah)*, Jakarta: Bumi Aksara, 2009, Cet. Ke-2, h. 4.

edukatif, yang didesain untuk suatu tujuan tertentu, maka sebagai guru dituntut untuk memiliki kemampuan didaktis, sehingga mampu memberikan motivasi di dalam proses interaksi dengan peserta didik.

## 2. Pendidikan Agama Islam

### a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Islam pasal 1 ayat 1 menyebutkan bahwa: “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.<sup>9</sup>

Sedangkan definisi Pendidikan Agama Islam menurut Zakiah Darajdat, usaha bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar kelak setelah selesai pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam serta menjadikannya sebagai pandangan hidup.<sup>10</sup> Selanjutnya Ahmad D. Marimba dalam Nur Uhbiyat pendidikan Islam adalah: bimbingan jasmani dan rohani berdasarkan hukum-hukum agama Islam, menuju terciptanya kepribadian utama menurut ukuran Islam.<sup>11</sup> Di sisi lain, Pendidikan agama Islam juga berusaha memupuk potensi agamis peserta didik sehingga mereka memiliki kebiasaan dan perilaku yang positif dalam kehidupan sehari-hari dalam konteks hubungan berbangsa dan bernegara.

---

<sup>9</sup><http://referensi.elsam.or.id/2014/11/uu-nomor-2003-tentang-sistem-pendidikan-nasional>.

<sup>10</sup>Zakiah Darajdat, *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Bumi Akasara, 1996, h. 86.

<sup>11</sup>Nur Uhbiyat, *Ilmu Pendidikan Islam*, Bandung: Pustaka Setia, 1998, h.9.

## b. Dasar Pendidikan Agama Islam

Dasar pendidikan agama Islam adalah al-Qur'an dan al-Hadist Nabi Muhammad SAW. Hal ini sebagaimana diterangkan dalam al-Qur'an Surat al-Baqarah ayat 2, Artinya: "Kitab (al-Qur'an) tidak ada keraguan padanya, petunjuk bagi mereka yang bertaqwa".<sup>12</sup> Dalam hadist yang diriwayatkan oleh Ibnu Madjah, Rasulullah bersabda:

عن معاذبن أنس رضي الله عنه قال: قال رسول الله صلعم: من علم علماً  
فله أجر من عمل به ولا ينقص من أجر العامل (رواه ابن ماجه).

Artinya: "Dari Mu'az bin Annas r.a. berkata: Rasulullah Saw bersabda:

"Siapa yang mengajarkan ilmu agama, maka ia mendapatkan pahala orang yang mengamalkan ilmu itu, dan tidak mengurangi orang yang beramal". (HR. Ibnu Madjah).<sup>13</sup>

Berdasarkan sumber diatas, sumber Pendidikan Agama Islam adalah al-Qur'an dan al-Hadist.

## c. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan Pendidikan Agama Islam tidak terlepas dari tujuan penciptaan manusia oleh Allah SWT, yaitu pengabdian kepada Allah SWT. Adapun Tujuan Pendidikan Agama Islam menurut Zakiyah Daradjat adalah berkepribadian muslim, yaitu suatu kepribadian yang seluruh aspeknya dijiwai oleh ajaran Islam. Orang yang berkepribadian muslim dalam Al-Quran disebut "Muttaqin". Karena itu Pendidikan Agama Islam berarti juga pembentukan manusia yang bertaqwa.<sup>14</sup> Dari berbagai pendapat di atas mempertegas bahwa, pelaksanaan pendidikan Agama Islam bertujuan menumbuhkan atau membina peserta didik agar memiliki akhlak yang sesuai dengan ajaran Islam, baik dalam berfikir maupun bertindak. Dengan demikian Pendidikan Agama Islam bertujuan

---

<sup>12</sup>Departemen Agama RI, *al-Qur'an dan Terjemahannya*, Semarang:Toha Putera, 1998, h. 8.

<sup>13</sup>Salim Baharis, *Irsyadul 'Ibad ila Sabilirrysyad*, Surabaya: Darussagaf, 1997, h. 40.

<sup>14</sup>Zakiyah Daradjat, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, Jakarta: Bumi Aksara, 2001, h. 72.

membina dan mengarahkan potensi hidup peserta didik dengan meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan peserta didik tentang ajaran Islam sehingga terwujud manusia muslim yang beriman, bertaqwa dan berakhlak mulia.

#### **d. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam**

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam mencakup kegiatan kependidikan yang dilakukan secara konsisten dan berkesinambungan dalam hidup manusia. Metode yang digunakan dalam proses pencapaian tujuan adalah metode yang didasarkan atau pendekatan keagamaan (*religius*), kemanusiaan (*humanity*), dan ilmu pengetahuan (*scientific*). Sistem pendekatan tersebut dilakukan atas dasar nilai-nilai moral keagamaan.<sup>15</sup>

Ajaran-ajaran Islam tersebut berdasar pada tiga bidang yaitu aqidah, syari'ah dan akhlak. Ketiga bidang itu tertera dalam ruang lingkup pendidikan Agama Islam yang secara garis besarnya mewujudkan keserasian, kesadaran dan keseimbangan antara:

- 1) Hubungan manusia dengan Allah SWT;
- 2) Hubungan manusia dengan dirinya sendiri;
- 3) Hubungan manusia dengan sesama manusia;
- 4) Hubungan manusia dengan makhluk lain (alam) yang dilaksanakan dengan baik.<sup>16</sup>

Agama Islam memuat ajaran tentang tata hidup yang berisi pedoman pokok yang akan digunakan oleh manusia dan menyiapkan kehidupan yang sejahtera di akherat nanti. Dengan demikian berarti bahwa ruang lingkup pengajaran agama Islam itu luas sekali meliputi seluruh aspek kehidupan.<sup>17</sup> Apabila dilihat dari segi kajiannya, maka

---

<sup>15</sup>HM. Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Bulan Bintang, 1983, h. 16-17.

<sup>16</sup>Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Garis-Garis Besar Program Pengajaran (GBPP) Mata Pelajaran PAI*, Jakarta: Depdikbud, 1986, h.4

<sup>17</sup>Zakiah Daradjat, *Loc.Cit.*, h, 59-60.

ruang lingkup Pendidikan Agama Islam yang umum dilaksanakan di sekolah adalah:

- 1) Pengajaran Keimanan
- 2) Pengajaran Akhlak
- 3) Pengajaran ibadah
- 4) Pengajaran Fiqh
- 5) Pengajaran Al-Quran
- 6) Pengajaran sejarah Islam

### **3. Konsep *E-Learning***

#### **a. Pengertian *e-Learning***

Pendidikan Islam dapat dikembangkan konsep pendidikannya dengan menggunakan Teknologi dan Informatika (TI). Istilah *e-learning* mengandung pengertian yang sangat luas. Darin E. Hartley yang menyatakan *e-Learning* sebagai suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke peserta didik dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain. Learn Frame.com dalam *Glossary of e-learning terms* menyatakan *e-learning* adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar dengan media internet, jaringan komputer, maupun komputer *standalone*.<sup>18</sup> Berdasarkan pengertian di atas dapat dikatakan bahwa sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses pembelajaran dapat disebut sebagai suatu *e-learning*.

#### **b. Pengembangan *e-Learning* dalam Pembelajaran PAI**

Sarana komunikasi dan multimedia seperti komputer yang dilengkapi dengan sistem internet digunakan sebagai media utama dalam penyampaian materi dan interaksi. *E-Learning* pertama kali diperkenalkan

---

<sup>18</sup>Eti, Rochaety, dkk, *Sistem Informasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2006, h. 76.

oleh universitas Illinois di Urbana-Champaign dengan menggunakan sistem instruksi berbasis komputer (computer-assisted instruction) dan komputer bernama PLATO. Secara umum perkembangan e-learning adalah sebagai berikut:

- 1) Tahun 1990: Era CBT (Computer-Based Training) ditandai dengan adanya aplikasi *e-learning* dalam PC standalone ataupun berbentuk kemasan CD-ROM. Isi materi dalam bentuk tulisan maupun multimedia (Video dan AUDIO) DALAM FORMAT mov, mpeg-1, atau avi.
- 2) Tahun 1994: setelah era CBT diterima oleh masyarakat, sehingga pada tahun 1994 CBT muncul dalam bentuk paket yang lebih menarik dan diproduksi secara massal.
- 3) Tahun 1997: LMS (*Learning Management System*)<sup>19</sup> seiring dengan perkembangan teknologi internet, kebutuhan akan informasi dirasakan sebagai kebutuhan mutlak, dan jarak serta lokasi bukanlah halangan lagi. Sehingga muncul adanya LMS. Perkembangan LMS yang makin pesat membuat pemikiran baru untuk mengatasi masalah interoperability antar LMS. Bentuk standar yang muncul misalnya standar yang dikeluarkan oleh AICC (Airline Industry CBT Committee), IMS, SCORM, IEEE LOM, ARIADNE, dsb.
- 4) Tahun 1999: dikenal dengan tahun aplikasi *e-learning* berbasis web. Perkembangan LMS menuju aplikasi *e-learning* berbasis web berkembang secara cepat. LMS mulai digabungkan dengan situs-situs informasi, majalah, dan surat kabar.

#### 4. Praktik *E-Learning* dalam Pembelajaran PAI

---

<sup>19</sup>[http://info.worldbank.org/etools/kam2/KAM\\_h\\_5.asp](http://info.worldbank.org/etools/kam2/KAM_h_5.asp), diakses pada tanggal 11 Maret 2015.



Secara umum dapat disimpulkan bahwa Sistem pembelajaran elektronik atau *e-pembelajaran* (Inggris: *electronic learning* disingkat *E-learning*) adalah cara baru dalam proses belajar mengajar. *E-learning* merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan *e-learning*, peserta ajar (*learner* atau murid) tidak perlu duduk dengan manis di ruang kelas untuk menyimak setiap ucapan dari seorang guru secara langsung. *E-learning* juga dapat mempersingkat jadwal target waktu pembelajaran. *E-learning* adalah pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) yang memanfaatkan teknologi komputer, jaringan komputer dan atau internet. *E-learning* memungkinkan pembelajaran untuk belajar melalui komputer di tempat mereka masing-masing tanpa harus secara fisik pergi mengikuti pelajaran/perkuliahan di kelas<sup>20</sup>. *E-learning* sering pula dipahami sebagai suatu bentuk pembelajaran berbasis web yang bisa diakses dari intranet di jaringan lokal atau internet.

Dengan adanya *e-learning* para guru/dosen/instruktur memberi kemudahan:

- a. Melakukan pemutakhiran bahan-bahan belajar yang menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang mutakhir
- b. Mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna meningkatkan wawasan
- c. Mengontrol kegiatan belajar peserta didik.<sup>21</sup>

Sistem pembelajaran *e-learning* dapat membuka wawasan peserta didik dan guru mengenai perkembangan teknologi. Sistem pembelajaran *e-learning* juga merupakan sistem pembelajaran yang strategis karena interaksi belajar mengajar tidak hanya terbatas di ruang kelas dan tata

---

<sup>20</sup><http://www.mail Pendidikan Jarak Jauh Berbasis Web.com/> diakses tanggal, 7 Mei 2008.

<sup>21</sup>Ivo Yani, *Penerapan E-Learning dalam Pembelajaran* (<http://www.bpplsp-reg-1.go.id/e-learning>).

muka.<sup>22</sup> Tidak semua sekolah mempunyai media pembelajaran yang lengkap dan kesiapan guru dalam menguasai dan menggunakan media belajar yang bervariasi. Sekolah yang mempunyai perangkat komputer dan internet akan dapat mengubah paradigma sistem pendidikan yang ada. Apabila sekolah tersebut mempunyai perangkat komputer dan internet, serta guru mampu menggunakan komputer dan mengakses internet akan memudahkan pelaksanaan sistem pembelajaran *e-learning*.

Tuntutan IPTEK dan dunia kerja saat ini mendorong lembaga seperti sekolah untuk pengadaan komputer, internet dan perangkat elektronik lainnya. Bahkan saat ini pemerintah juga memberi bantuan perangkat elektronik dan komputer ke sekolah-sekolah, bagi sekolah yang tidak mampu bahkan bantuan pengadaan internet, karena pemerintah menyadari pentingnya dunia informasi yang harus dapat diterima peserta didik dalam belajar sehingga kita tidak jauh tertinggal.

## **5. Perencanaan Inovasi Pembelajaran PAI melalui *E-Learning* di SMA Budaya Bandar Lampung**

Pembelajaran *e-learning* merupakan proses pembelajaran yang membutuhkan media komputer. Sistem *e-learning* yang dikembangkan di SMA Budaya menggunakan LMS (*Learning Management System*) yang menyediakan program pembelajaran secara langsung sehingga diharapkan dapat menunjang kegiatan pembelajaran berbasis *e-learning*. Proses pembelajaran SMA Budaya, sistem *e-learning*, metode pembelajaran yang diterapkan dalam *e-learning* diantaranya metode ceramah dan diskusi. Dalam pembelajaran berbasis *e-learning* para guru melakukan penilaian dengan teknik penugasan, yaitu seorang guru menyusun sejumlah kegiatan yang harus dilakukan dan diselesaikan oleh peserta

---

<sup>22</sup>Sutrisno, *E-Learning di Sekolah dan KTSP* ([http://groups.google.co.id/group/jipuwk/browse\\_thread/thread/3adec9c036bc1b45](http://groups.google.co.id/group/jipuwk/browse_thread/thread/3adec9c036bc1b45)), diakses tanggal, 11 Maret 2015.

didik di luar kegiatan kelas yang harus dilaporkan dalam bentuk tulisan atau lisan. Ada beberapa guru yang menggunakan teknik penilaian berupa portofolio yaitu meminta kepada peserta didik untuk menyusun karya yang harus dikumpulkan.

Kepala sekolah SMA Budaya Bandar Lampung melakukan kegiatan monitoring akademik dalam 1 minggu 1 kali bagi setiap guru. Monitoring yang dilakukan yaitu pengecekan pada *website* dan melihat kesesuaian antara pelaksanaan pembelajaran yang sedang berlangsung dengan rencana pengajaran yang termuat dalam silabus dan RPP. Selain itu juga dilihat kesesuaian seluruh materi-materi yang telah diupload di *website* sekolah dengan rencana pengajaran yang telah disahkan di awal tahun pelajaran. Pada kegiatan supervisi, kepala sekolah melakukan pengecekan *website* untuk melihat atau mengamati pelaksanaan proses pembelajaran. Kepala sekolah juga melakukan observasi *website* dengan mengamati proses pembelajaran yang dilakukan setiap guru dalam *e-learning* kemudian memberikan saran peningkatan atau pengembangan.

Setelah adanya kesepakatan tentang mata pelajaran yang diprogramkan dengan *e-learning*, selanjutnya penetapan tujuan umum dan khusus pembelajaran termuat pada silabus dan RPP. Guru yang mengampu mata pelajaran memiliki tugas menyusun materi pelajaran dalam bentuk word atau power point yang dapat didownload peserta didik. Bagian informatika dan teknologi (IT) menyusun mata pelajaran yang ada pada *e-learning*, dan guru pengampu mendapatkan *password* yang digunakan untuk login pada *e-learning*. Agar seluruh peserta didik dapat mudah mengaplikasikan program *e-learning* dengan baik dan maksimal maka di *website* sekolah telah disediakan petunjuk dan langkah menggunakan *e-learning*.

Diharapkan tidak ada peserta didik yang memiliki alasan tidak dapat mengaplikasikan program sehingga tidak mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Pembelajaran *e-learning* yang dikelola oleh para guru

SMA Budaya Bandar Lampung memiliki dampak positif. Terbukti banyak peserta didik yang memiliki berbagai kemampuan seperti kemampuan penguasaan materi pelajaran. Rata-rata nilai Ujian Nasional peserta didik berada di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada tahun pelajaran 2013/2014, SMA Budaya Bandar Lampung menduduki peringkat 25 mata pelajaran IPA setingkat SMA yang ada di Bandar Lampung. Pada bidang non akademik para peserta didik telah meraih peringkat III-X besar dalam berbagai kompetisi pada tingkat kota dan provinsi Lampung.

## **6. Pengembangan *E-Learning* dalam Pembelajaran PAI di SMA Budaya Bandar Lampung**

Perkembangan teknologi informasi memiliki dampak pada dunia pendidikan, khususnya SMA Budaya Bandar Lampung. Dunia pendidikan harus dapat mengejar perkembangan tersebut, agar tidak ketinggalan. Pemanfaatan teknologi internet dalam pembelajaran di SMA Budaya Bandar Lampung, perlu diciptakan sebagai salah satu inovasi dalam penggunaan media pembelajaran dan sumber belajar. Sejalan dengan itu muncul pembelajaran berbasis computer (*computer based instruction*) dan pembelajaran melalui media elektronik, yang kita kenal dengan istilah *E-Learning*.

*E-learning* atau *electronic learning* merupakan aplikasi teknologi informasi yang berbasis elektronik melalui jaringan internet (interkoneksi international), yang dirancang untuk kepentingan pembelajaran. Pengembangan *e-learning* di SMA Budaya Bandar Lampung sangat positif di dalam aktualisasinya sebab mempunyai potensi yang cukup besar. Potensi dimaksud adalah:

- a. Meningkatkan produktivitas pendidikan, dengan jalan:
  - 1) Mempercepat lajunya tahap belajar (*rate of learning*);
  - 2) Membantu guru menggunakan waktunya secara lebih baik;
  - 3) Mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi

- b. Memberikan kemungkinan pendidikan lebih bersifat individual, dengan cara:
  - 1) Mengurangi peran guru dalam pembelajaran;
  - 2) Memberikan kesempatan pada peserta didik untuk berkembang sesuai dengan kemampuannya.
- c. Memberikan dasar yang ilmiah terhadap pengajaran, dengan cara:
  - 1) Perencanaan program pengajaran lebih sistematis;
  - 2) Pengembangan pembelajaran dilandasi penelitian tentang perilaku anak.
- d. Memungkinkan pembelajaran secara seketika (*immedicacy of learning*), karena dapat:
  - 1) Mengurangi jurang pemisah pembelajaran di sekolah dengan luar sekolah;
  - 2) Memberikan pengetahuan secara langsung.
- e. Memungkinkan penyajian pendidikan lebih luas, menembus ruang dan waktu:
  - 1) Pemanfaatan secara bersama secara lebih luas;
  - 2) Penyajian informasi dapat menembus batas geografi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa teknologi pendidikan di SMA Budaya Bandar Lampung sangat besar perannya dalam menciptakan pembelajaran *e-learning*. Hal ini sesuai dengan definisi teknologi pendidikan yang mutakhir yakni *studi dan praktek yang etis dalam memberi kemudahan belajar dan perbaikan kinerja melalui kreasi, penggunaan dan pengelolaan proses dan sumber teknologi yang tepat*. Dalam konsep teknologi pembelajaran juga ditegaskan bahwa peserta didik adalah subyek yang aktif dalam belajar. Dengan demikian teknologi pendidikan harus dapat mempengaruhi peserta didik untuk belajar.

Implementasi *e-learning* sering menimbulkan perdebatan dikalangan masyarakat pembelajar. Terutama di SMA Budaya Bandar Lampung. *Ada beberapa kemungkinan yang muncul, jika e-learning di*

implementasikan dan diaktualisasikan sebagai sumber belajar, di antaranya adalah:

- a. Proses pembelajaran lebih menekankan pada kapasitas teknologinya
- b. Lebih memikirkan prestasi yang dicapai melalui *hard ware* dan *soft ware*
- c. Lebih mementingkan kualitas teknologi yang dipakai
- d. Konsentrasi guru lebih banyak pada konten materi
- e. Rancangan *e-learning* lebih mengutamakan desain tampilan

## 7. Model Inovasi Pembelajaran PAI melalui *E-Learning* di SMA Budaya Bandar Lampung

Pada proses pembelajaran secara *e-learning*, terjadi inovasi dan interaksi antara pembelajar dengan sumber belajar, antara guru dan peserta didik. Inovasi pembelajaran PAI melalui *e-learning* dapat dibedakan menjadi dua yakni:

- a. *e-learning* digunakan sepenuhnya untuk pembelajaran PAI di SMA Budaya Bandar Lampung. Peserta didik dapat menentukan tujuan, pendekatan, strategi, metoda, teknik, taktik dan memilih materi PAI yang ia inginkan. *e-learning* dibuat sesuai dengan kebutuhan dan karakter peserta didik.
- b. Pembelajaran *e-learning* pada SMA Budaya dijadikan sebagai pelengkap pembelajaran konvensional, sejauh guru masih menginginkan terjadinya interaksi *face-to-face*. *E-learning* merupakan salah satu upaya agar tujuan pembelajaran PAI di SMA Budaya Bandar Lampung lebih efektif dan efisien.

Selanjutnya model aplikasi *e-learning* dalam pembelajaran PAI di SMA Budaya Bandar Lampung menggunakan model *ICT/web facilitated*. Model *e-learning* ini diaplikasikan pada SMA Budaya, dikarenakan ada beberapa faktor, antara lain: faktor zaman, faktor peserta didik, faktor perhatian dari pemerintah, faktor lingkungan, faktor pendidik. Sistem *e-*

*learning* di SMA Budaya Bandar Lampung yang diaplikasikan adalah: a) Materi (*content*) berupa CD multimedia dan berupa web, template situs SMA Budaya org dan power point, b) *learning management system* (LMS) dilakukan berupa kustomisasi. c) Infrastruktur yang tersedia diantaranya berupa perangkat multimedia, computer dan laptop dengan standarisasi Pentium 4, RAM minimal 256 dan dilengkapi wireless, serta jaringan Network 671 Kbps.

## **PENUTUP**

Perencanaan inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Budaya Bandar Lampung memiliki visi, misi, tujuan pembelajaran, infrastruktur, sistem *e-learning*, guru, materi *text based*, metode dan evaluasi pembelajaran. Implementasi pembelajaran PAI melalui *e-learning* di SMA Budaya Bandar Lampung cukup baik mempermudah proses pembelajaran. Beberapa kendala yang terjadi yaitu kemampuan SDM yang kurang profesional; fasilitas komputer kurang memadai; tampilan *website text based*; alokasi waktu yang kurang; dan beberapa materi pelajaran yang tidak dapat diterapkan dengan menggunakan aplikasi *e-learning*.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ancok, Djamaluddin, *psikologi Kepemimpinan dan Inovasi*, Surabaya: Erlangga, 2011.
- Allen, Michael, *Guide to E-learning*, Canada: John Wiley & Sons, 2013.
- Ardiansyah, Ivan *Eksplorasi Pola Komunikasi dalam Diskusi Menggunakan Moddle pada Perkuliahan Simulasi Pembelajaran Kimia*, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2013.
- Chandrawati, Sri Rahayu, *Pemanfaatan E-learning dalam Pembelajaran*. No 2 Vol. 8. <http://jurnal.untan.ac.id/>. 2010.
- E, Ivan, Ardiansyah *Eksplorasi Pola Komunikasi dalam Diskusi Menggunakan Model Perkuliahan Simulasi Pembelajaran Kimia*, Bandung: Univaersitas Pendidikan Indonesia, 2013.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Jakarta: Balai Pustaka, 1997, Cet.ke-2.

- L. Tjokro, Sutanto, *Presentasi yang Mencekam*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2009.
- L. Gavrilova, Marina, *Computational Science and Its Applications-ICCSA: 6th International Conference*. Glasgow, UK: Springer Methew, 2006.
- B. Miles dan Michael A. Huberman, *Qualitative data Analysis*, Beverly Hills: Sage Publication, 1984
- Jhon Echold, Hasan Sadely, *Kamus Inggris-Indonesia, Indonesia-Inggris*, Jakarta: Gramedia, 1995.
- Munir *Strategi Pengembangan B2b E-Commerce, Bahan Kuliah pada Prodi Pendidikan Ilmu Komputer UPI Bandung*, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 12 November 2007.
- Nursalam dan Ferry Efendi, *Pendidikan dalam Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika, 2008.
- Pranoto, Alvi, dkk., *Sains dan Teknologi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2009
- Rogert, Everett, dan F. Floyd, *Memasyarakatkan Ide-Ide Baru*, terjemahan Abdillah Hanafi, Surabaya: Usaha Nasional, 1987.
- <http://www.mail Pendidikan Jarak Jauh Berbasis Web.com/> Diakses tanggal 7 Mei 200
- Methew B. Miles dan Michael A. Huberman, *Qualitative data Analysis*, Beverly Hills: Sage Publication, 1984.
- Sudarman, Danim, *Menjadi Komunitas Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2003.
- Sutrisno, *E-Learning di Sekolah dan KTSP* ([http://groups.google.co.id/group/jipuwk/browse\\_thread/thread/3adec9c036bc1b45](http://groups.google.co.id/group/jipuwk/browse_thread/thread/3adec9c036bc1b45)), diakses tanggal 11 Maret 2015.
- Sa'ud, Udin Syaefuddin, *Inovasi Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2011.
- Sujana, Janti Gristinawati dan Yuyu Yulia, *Perkembangan Perpustakaan di Indonesia*. Bogor: IPB Press, 2005.
- Sidik, Ahmad, Ridwan, *Etika Komputer Dan Tanggung Jawab Professional di Bidang Teknologi Informasi*, SMA Islam Nuruk Karomah, 6 September 2007.
- Soekartawi, *E-Learning di Indonesia dan Prospeknya di Masa Mendatang. Presentasi pada Seminar e-Learning perlu e-Library*, Surabaya: Universitas Petra, 03 Februari 2003.
- Syafaruddin, *Inovasi Pendidikan Suatu Analisis Terhadap kebijakan Baru Pendidikan*, Medan: Perdana Publishing, 2002.
- Trimo, Soejono, *Pengembangan Pendidikan*, Bandung: Remaja Karya, 1986.
- Ivo Yani, *Penerapan E-Learning dalam Pembelajaran* (<http://www.bpplsp-reg-1.go.id/e->).
- Wahid, Fathul, *Peran Teknologi Informasi Dalam Modrenisasi Pendidikan*, Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 03 Juli 2003.
- Yuonna S. Lincoln and Egon G. Guba, *Naturalistic Inquiry*, Baverly Hills: Sage Publication, 1985.
- Trimo, Soejono, *Pengembangan Pendidikan*, Bandung: Remaja Karya, 1986.



Warsono al-Munawwir, *Kamus Arab-Indonesia, Indonesia-Arab*, Yogyakarta:  
Pustaka Progresif, 1984, Cet.ke-1.