

TEKNIK *E-LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA HINDU DI KELAS VII SMP NEGERI 1 NUSA PENIDA

Oleh

I Gusti Ayu Suasthi
ayusuasthi@unhi.ac.id

I Wayan Arissusila
wayanarisusila2017@gmail.com

I Putu Aribawa Dana

Universitas Hindu Indonesia

Proses review tgl 10 Oktober -15 Oktober dinyatakan Lolos 18 Oktober 2022

ABSTRAK

Pembelajaran dengan teknik *e-learning* merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi internet untuk meningkatkan lingkungan belajar, konten yang kaya dan cakupan yang luas. Misalnya SMP Negeri 1 Nusa Penida telah menggunakan teknik *e-learning* dalam pembelajaran pendidikan Agama Hindu khususnya siswa kelas VII. Penelitian ini dilaksanakan untuk menjawab permasalahan: bagaimana proses dan implikasi penggunaan teknik *e-learning* dalam pembelajaran pendidikan Agama Hindu di kelas VII SMP Negeri 1 Nusa Penida. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik dan meningkatkan keinginan belajar di kelas dengan media visio pembelajaran. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan studi dokumen. Sedangkan teori yang digunakan yaitu teori konstruktivistik dan behavioristik. Hasilnya berupa: Proses penggunaan *e-learning* dalam pembelajaran pendidikan Agama Hindu di SMP Negeri 1 Nusa Penida, dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan walaupun siswa belajar di rumahnya masing-masing. Proses pembelajaran teknik *e-learning*, bertujuan agar siswa lebih mudah dalam memahami materi yang ditayangkan berupa *slide power point*, *quiz* tanya jawab pada *Google Meet*, serta membangun gairah belajar siswa agar tidak merasa bosan pada saat melaksanakan pembelajaran. Tidak hanya itu materi yang disampaikan oleh guru bisa di terima, tepat sasaran dan mudah dipahami oleh siswa, meskipun adanya pandemi *Covid-19* seperti sekarang ini. Implikasi penggunaan teknik *e-learning* dalam pembelajaran pendidikan Agama Hindu di SMP Negeri 1 Nusa Penida dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu implikasi terhadap pengetahuan siswa (ranah kognitif), implikasi terhadap sikap peserta didik (ranah afektif), dan implikasi terhadap ranah psikomotor.

Kata Kunci: *Teknik E-learning, Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu*

ABSTRACT

Learning with e-learning techniques is learning that utilizes internet technology to improve the learning environment, rich content and broad coverage. For example, SMP Negeri 1 Nusa Penida has used e-learning techniques in learning Hindu religious education, especially for grade VII students. This research was conducted to answer the problem: how is the process and implications of using e-learning techniques in learning Hindu religious education in class VII SMP Negeri 1 Nusa Penida. The purpose of this research is to increase the knowledge of students and increase the desire to learn in the classroom with the learning media Visio. This study uses data collection techniques carried out by observation, interviews, and document studies. While the theories used are constructivist and behavioristic theories. The results are: The process of using e-learning in learning Hindu religion education at SMP Negeri 1 Nusa Penida, can provide a fun and not boring learning atmosphere even though students study in their respective homes. The e-learning technique learning process aims to make it easier for students to understand the material displayed in the form of power point slides, question and answer quizzes on Google Meet, as well as to build students' learning passion so they don't feel bored when carrying out learning. Not only that, the material delivered by the teacher is acceptable, right on target and easily understood by students, despite the current Covid-19 pandemic. The implications of using e-learning techniques in learning Hindu religion education at SMP Negeri 1 Nusa Penida can be divided into three parts, namely implications for student knowledge (cognitive domain), implications for student attitudes (affective domain), and implications for psychomotor domains.

Keywords: *E-learning Techniques, Hindu Religious Education Learning*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin maju, baik dari segi materi pembelajaran, metode, strategi pembelajaran, dan media pendukung pembelajaran. Hal ini menurut setiap Lembaga Pendidikan untuk melakukan perubahan sesuai dengan perkembangan yang terjadi, maka Pemerintah Indonesia melakukan restrukturisasi sistem dan tujuan Pendidikan sesuai dengan UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Menyatakan fungsi Pendidikan nasional adalah mengembangkan

kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Bertujuan untuk mengembangkan profesi anak didik agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat jasmani dan rohani, kreatif, mandiri, menjadi warga negara Indonesia yang Demokratif serta bertanggung jawab (Depdiknas, 2003: 6). Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi di zaman modern ini, media pembelajaran juga perlu dikembangkan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa

karena media pembelajaran sangat menunjang di dalam proses pembelajaran.

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi di zaman modern ini, media pembelajaran perlu dikembangkan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa karena media pembelajaran sangat menunjang di dalam proses pembelajaran. belajar daring pembelajaran dilaksanakan dirumah masing-masing dengan memanfaatkan media pembelajaran seperti: laptop, komputer, *handphone*, dan memanfaatkan aplikasi yang digunakan yaitu: *Zoom, Google Meet, Whatssapps, Google Classroom*, serta Ruang Guru.

Pembelajaran daring (dalam jaringan) yang diterapkan lebih cenderung pada bentuk penugasan via aplikasi. Siswa diberikan tugas-tugas untuk diselesaikan kemudian dikoreksi oleh guru sebagai bentuk penilaian dan diberikan komentar sebagai bentuk evaluasi (Syarifudin, 2020: 31). Pada saat proses pembelajaran daring, siswa didampingi oleh orang tua sekaligus membantunya. Namun ada juga yang tidak di dampingi oleh orang tua dikarenakan bekerja atau kesibukan lainnya dan siswa tetap melakukan proses pembelajaran daring sendiri. Ketika mendapatkan kesulitan dari materi yang diberikan oleh guru, jika tidak didampingi oleh orang tua, siswa bisa melakukan browsing materi yang didapat untuk membantunya pada saat proses pembelajaran jika itu diijinkan oleh gurunya. Pembelajaran daring yaitu pembelajaran jarak jauh atau juga bisa disebut belajar dari rumah yang dilakukan secara *online* oleh guru dan siswa, seperti pembelajaran di kelas. Pembelajaran ini kurang efektif

karena masih ada beberapa siswa atau orang tua siswa tidak memiliki ponsel dan kendala sinyal internet. Dalam pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring sampai saat ini, hanya efektif dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya. Perubahan pola belajar dan mengajar tentu tak akan pernah terlepas dari peran guru, terlebih berubah ke pola pembelajaran daring.

Pendidikan Agama Hindu merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang lebih menekankan pada nilai-nilai kehidupan beragama. Pendidikan Agama Hindu adalah usaha yang dilakukan secara terencana dan berkesinambungan dalam rangka mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memperteguh keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, serta peningkatan potensi spiritual sesuai dengan ajaran agama Hindu.

Tiap tingkatan hidup akan dapat berhasil dengan baik apabila ditunjang oleh ilmu pengetahuan dan budi pekerti yang baik. Dalam masa brahmacari cara belajar bervariasi dan memberikan kesempatan sebanyak mungkin kepada siswa untuk berinteraksi dengan sumber belajar yang ada merupakan harapan pembelajaran yang dicita-citakan oleh setiap siswa (Wiana, 1997: 53).

Dalam pembelajaran, media memegang peranan penting untuk mencapai tujuan belajar. Hubungan komunikasi antara guru dan peserta didik akan lebih baik dan efisien jika menggunakan media. Media dalam proses belajar mengajar memiliki dua peranan penting yaitu (1) media sebagai alat bantu mengajar atau disebut sebagai

dependent media karena posisi media disini sebagai alat bantu (efektivitas), dan (2) media sebagai sumber belajar yang digunakan sendiri oleh peserta didik secara mandiri atau disebut dengan *independent* media. *Independent* media dirancang secara sistematis agar dapat menyalurkan informasi secara terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Hamalik, 1984: 21). Penggunaan media dalam kerangka pembelajaran di kelas untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran menjadi hal yang tidak boleh terabaikan. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran), merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses pembelajaran (R. Ibrahim dan Nana Syaodih S, 1993: 78).

Belajar tidak selamanya bersentuhan dengan hal-hal kongkrit, baik dalam konsep maupun faktanya. Bahkan dalam realistiknya belajar sering kali bersentuhan dengan hal-hal yang bersifat kompleks, maya dan berada dibalik realitasnya yang ada. Karena itu media Audio Visual memiliki andil untuk menjelaskan hal-hal yang bersifat abstrak dan menunjukkan hal-hal yang tidak diketahui oleh peserta didik.

E-learning merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang difasilitasi dan didukung pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Menurut Clark & Mayer (2008: 10) 1) *e-learning* mempunyai ciri-ciri, antara lain memiliki konten yang relevan dengan tujuan pembelajaran. 2) menggunakan metode instruksional, misalnya penyajian contoh dan latihan untuk meningkatkan pembelajaran. 3)

menggunakan elemen-elemen media seperti kata-kata dan gambar-gambar untuk menyampaikan materi pembelajaran. 4) memungkinkan pembelajaran langsung berpusat pada pengajar (*synchronous e-learning*) atau di desain untuk pembelajaran mandiri (*asynchronous e-learning*). 5) membangun pemahaman dan keterampilan yang terkait dengan tujuan pembelajaran baik secara perseorangan atau meningkatkan kinerja pembelajaran kelompok. Sedangkan menurut Rusman dkk, (2011: 264) *e-learning* memiliki karakteristik, antara lain (a) *interactivity* (interaktivitas) (b) *independency* (kemandirian) (c) *accessibility* (aksesibilitas) (d) *enrichment* (pengayaan). *E-learning* dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya. Istilah *e-learning* lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah atau perguruan tinggi ke dalam bentuk digital yang dijembatani teknologi internet (Munir, 2009: 169).

Pembelajaran dengan *e-learning* merupakan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi internet untuk meningkatkan lingkungan belajar dengan konten yang kaya dengan cakupan yang luas. *E-learning* merupakan pemanfaatan media pembelajaran menggunakan internet, untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Rossenberg, (2006: 72) bahwa: “*within the learning and performance architecture is e-learning not e-learning as it is traditionally practiced but a broader. E-*

learning is the use of Internet technologies to create and deliver a rich learning environment that includes a broad array of instruction and information resources and solutions, the goal of which is to enhance individual and organizational performance.”Setiap metode pembelajaran harus mengandung rumusan pengorganisasian bahan pelajaran, strategi penyampaian, dan pengelolaan kegiatan dengan memperhatikan faktor tujuan belajar, hambatan belajar, karakteristik siswa, agar dapat diperoleh efektivitas, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran (Miarso, 2004: 550).

Sesuai surat edaran Mendikbud Nomor: 36962/MPK.A/HK/2020 tentang Pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan penyebaran *Corona Virus Disease (COVID-19)*. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan sistem dalam jaringan (Daring) dimana proses pembelajaran dapat dilakukan dirumah masing-masing dengan menggunakan media seperti: laptop, *handphone*, komputer, dan lain sebagainya. Pemanfaatan sistem aplikasi didalam melaksanakan proses pembelajaran seperti: *Zoom, Google Meet, Google Classroom*, Ruang Guru, dan lain-lain.

Pada zaman globalisasi saat ini, pemanfaatan teknologi sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran dengan menggunakan sistem daring (dalam jaringan). Dimana siswa sekolah SMP Negeri 1 Nusa Penida belum menggunakan aplikasi belajar yang diterapkan seperti: *Google Meet, Google Classroom* oleh guru

dan orang tua siswa itu sendiri juga belum menguasai media-media yang digunakan, dari hal tersebut guru menjadi kesulitan didalam memaparkan materi yang diajarkan sehingga siswa kesulitan didalam mencerna atau memahami materi yang akan diberikan oleh guru. Berbagai media pembelajaran yang ada, teknik *e-learning* sangat tepat digunakan dalam situasi pandemi *Covid-19* sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan efektif dan mudah dipahami oleh siswa itu sendiri karena *e-learning* tidak hanya memberikan pembelajaran berupa tugas tetapi juga memberikan materi dimana diharapkan teknik *e-learning* ini bisa lebih efektif digunakan pada pembelajaran sistem daring (dalam jaringan).

Mengacu dari latar belakang, dimana proses keberhasilan pembelajaran amat sangat ditunjang dengan kemampuan guru didalam memanfaatkan media sebagai sarana dalam melakukan proses pembelajaran pada situasi pandemi *Covid-19* agar proses pembelajaran menjadi efektif dan mudah dipahami oleh siswa. Dari penjelasan latar belakang sebelumnya sangat menarik untuk diteliti dan lebih mendektati tentang “*Teknik E-learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu di Kelas VII SMP Negeri 1 Nusa Penida*” sebagai sebuah penelitian.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, karena masalah yang dibahas lebih banyak berkaitan dengan teknik *e-learning* dalam pembelajaran pendidikan Agama Hindu di kelas VII SMP N 1 Nusa Penida.

Lokasi penelitian dilakukan di SMP N 1 Nusa Penida dengan beberapa pertimbangan yaitu: (1) Sejauh ini belum ditemukan penelitian yang spesifik tentang teknik *e-learning* dalam pembelajaran pendidikan Agama Hindu di kelas VII SMP N 1 Nusa Penida. (2) SMP N 1 Nusa Penida dipilih sebagai tempat penelitian karena guru-guru yang mengajar disana menggunakan teknik *e-learning* dalam proses pembelajaran. (3) Dari segi keterjangkauan jarak, waktu, tenaga dan biaya sangat terjangkau sehingga memungkinkan proses pengambilan data dapat dilakukan secara simultan sesuai kebutuhan penelitian.

Pengumpulan data menggunakan teknik observasi langsung dan tidak langsung. Teknik wawancara dengan kepala sekolah, Guru dan siswa yang dianggap mampu untuk memberikan penjelasan tentang teknik *e-learning* dalam pembelajaran pendidikan Agama Hindu. Teknik stadi dokumen yaitu pengumpulan data penelitian melalui sumber tertulis, berupa buku-buku, monografi sekolah, foto, peta, dan lain sebagainya.

Analisis data dilakukan dari pengumpulan data sampai penyajian data. Pada saat wawancara dilakukan, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban-jawaban yang diberikan oleh informan. Jika jawaban-jawaban yang diberikan informan dirasa belum memenuhi, maka peneliti kembali menggali data dengan cara memberikan pertanyaan yang lebih mendalam kepada informan, sampai data yang di inginkan terpenuhi.

3. PEMBAHASAN

1. Proses Penggunaan Teknik *E-learning* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu di Kelas VII SMP Negeri 1 Nusa Penida

Teknik pembelajaran adalah cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Misalnya, penggunaan metode ceramah pada kelas dengan jumlah siswa yang relatif banyak membutuhkan teknik tersendiri, tentunya secara teknis akan berbeda dengan penggunaan metode ceramah pada kelas dengan jumlah siswanya terbatas. Teknik pembelajaran diturunkan secara aplikatif, nyata, dan praktis di kelas saat pembelajaran berlangsung. Teknik yang digunakan oleh guru tergantung pada kemampuannya membuat siasat agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik, salah satunya adalah teknik *e-learning* (Zubaedah, 2006: 8).

Teknik *E-learning* yang digunakan guru tujuannya adalah untuk mempermudah interaksi siswa antara peserta didik dan materi pelajaran. Demikian juga interaksi antara peserta didik dan materi pelajaran. Juga interaksi antara peserta didik dan pendidik atau instruktur maupun antara sesama peserta didik dapat saling berbagi informasi atau pendapat mengenai berbagai hal yang menyangkut pelajaran ataupun kebutuhan perkembangan diri peserta didik. Pendidik atau instruktur dapat menempatkan bahan-bahan belajar dan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik di tempat tertentu di dalam *website* untuk diakses oleh para peserta didik. Sesuai dengan kebutuhan, pendidik atau instruktur dapat

pula memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengakses bahan belajar tertentu dan soal-soal ujian yang dapat diakses oleh peserta didik sekali saja dan dalam rentang waktu tertentu pula.

Siahaan, (2003: 303-321) menjelaskan bahwa manfaat *e-learning* dapat dibagi menjadi dua sudut, yaitu sudut peserta didik dan pendidik. Sudut peserta didik dengan kegiatan *e-learning* dimungkinkan berkembangnya fleksibilitas belajar yang tinggi. Artinya, peserta didik dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang. Peserta didik juga dapat berkomunikasi dengan pendidik setiap saat. Dengan kondisi seperti itu, dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran. Fasilitas infrastruktur tidak hanya tersedia di daerah perkotaan, tetapi telah menjangkau kedaerah kecamatan dan pedesaan, maka kegiatan *e-learning* akan memberikan manfaat kepada peserta didik diantaranya:

- Belajar di sekolah kecil di daerah pedesaan untuk mengikuti mata pelajaran tertentu yang tidak dapat diberikan oleh sekolahnya.
- Mengikuti program pendidikan di rumah (*home schoolers*) untuk mempelajari materi pembelajaran yang tidak dapat diajarkan oleh orang tuanya, seperti bahasa asing dan keterampilan di bidang computer.
- Merasa fobia dengan sekolah, atau peserta didik yang dirawat di rumah sakit ataupun di rumah, yang putus sekolah tetapi berminat melanjutkan pendidikannya, dan peserta didik yang

berada di berbagai daerah atau yang berada di luar negeri.

- Tidak terampung di sekolah konvensional untuk mendapatkan pendidikan.

Dari sudut pandang pendidik dengan adanya kegiatan *e-learning*, pendidik atau instruktur dapat memperoleh beberapa manfaat, antara lain:

- Lebih mudah melakukan pemutakhiran bahan-bahan belajar yang menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang terjadi.
- Mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna peningkatan wawasannya karena waktu luang yang dimiliki relatif lebih banyak.
- Mengontrol kegiatan belajar peserta didik, bahkan pendidik atau instruktur juga dapat mengetahui kapan peserta didiknya belajar, topik apa yang dipelajari, berapa lama sesuatu topik dipelajari, serta berapa kali topik tertentu dipelajari ulang.
- Mengecek apakah peserta didik telah mengerjakan soal-soal latihan setelah mempelajari topik tertentu.
- Memeriksa jawaban peserta didik dan memberitahukan hasilnya kepada peserta didik.

Suasana yang menyenangkan dapat menimbulkan kegairahan, sedangkan suasana kacau, ramai, tidak tenang, banyak gangguan sudah tentu tidak menunjang kegiatan belajar secara efektif. Oleh karena itu guru serta siswa dituntut agar menciptakan suasana lingkungan belajar efektif, menyenangkan, menantang dan

menggairahkan. Hal ini dapat diartikan bahwa suasana belajar turut menentukan motivasi, kegiatan, dan keberhasilan belajar siswa (Hamalik, 2007: 52).

Setelah melakukan kegiatan tersebut, teknik *e-learning* memiliki langkah-langkah dalam pembelajaran yaitu:

- **Persiapan**
Kegiatan yang dilakukan oleh guru pada saat persiapan yaitu (1) membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), (2) mempelajari buku petunjuk tentang penggunaan teknik pembelajaran, (3) menyiapkan dan mengatur peralatan elektronik yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- **Pelaksanaan atau Penyajian**
Pada saat melaksanakan pembelajaran menggunakan teknik *e-learning* guru atau tenaga pendidik perlu memperhatikan dan mempertimbangkan beberapa hal, yaitu (1) memastikan media dan semua peralatan yang digunakan sudah lengkap, (2) menjelaskan tujuan dan manfaat yang ingin dicapai, (3) menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa, (4) menghindari kejadian-kejadian yang dapat mengganggu konsentrasi dan fokus siswa dalam proses pembelajaran berlangsung.
- **Tindak Lanjut**
Proses ini dilakukan untuk mengukur dan memantapkan pengetahuan siswa tentang materi yang disampaikan oleh guru melalui media elektronik. Disamping itu aktivitas ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas dan efisiensi seberapa jauh

Pada masa pandemi ini, proses pembelajaran dilaksanakan melalui jarak jauh (PJJ) dikenal dengan istilah daring (dalam jaringan) yang awalnya siswa melaksanakan pembelajaran tatap muka, tetapi sekarang mengalami transformasi yaitu pembelajaran saat ini siswa tidak langsung berhadapan dengan guru, tetapi melalui media elektronik. Adapun beberapa proses dan tahapan pembelajaran menggunakan teknik *e-learning*, sebagai berikut:

- Pertama, guru menyiapkan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), kemudian guru menyiapkan bahan ajar yang akan disampaikan kepada siswa, dan selanjutnya guru mempersiapkan media elektronik yang akan digunakan pada proses pembelajaran.
- Kedua, guru mempersiapkan *id room Google Meet, Google Classroom* yang akan di gunakan dalam proses pembelajaran, guru mempersilahkan siswa untuk memasuki *Google Meet* yang sudah disediakan, setelah itu guru melaksanakan komunikasi searah dengan siswa, dan sebelum melaksanakan proses pembelajaran siswa dipersilahkan untuk berdoa.
- Ketiga, guru menayangkan bahan ajar yang telah disiapkan, kemudian guru memaparkan materi kepada siswa, dan siswa dipersilahkan mencatat apa yang disampaikan guru melalui *Google Meet, Google Classroom*.
- Keempat, guru melaksanakan tanya jawab searah dengan materi yang disampaikan oleh guru, kemudian guru melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Setelah tahapan-tahapan proses pembelajaran dilakukan, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan teknik *e-learning*. Proses teknik *e-learning* bertujuan agar siswa lebih mudah dalam memahami materi yang di tayangkan berupa *slide power point*, quis tanya jawab pada *Google Meet*, dan membangun gairah belajar siswa agar siswa tidak merasa bosan pada saat siswa melaksanakan pembelajaran dirumah, materi yang disampaikan oleh guru agar di terima tepat sasaran serta mudah dipahami oleh siswa.

Dalam proses pembelajaran ini ada empat tahapan yang dilalui guru, yaitu (1) guru berkomunikasi melalui aplikasi *Whatsapps group* untuk mengirimkan *id room* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. (2), Guru menyiapkan materi digunakan dalam proses pembelajaran. (3), Guru menunggu siswa untuk masuk *Google Meet*, melaksanakan *Puja Tri Sandya* sebelum memulai pembelajaran, menjelaskan beberapa materi diberikan melalui *Whatsapps*, melaksanakan quis tanya jawab untuk mengetahui seberapa jauh siswa memahami materi diajarkan. (4) Guru melaksanakan evaluasi untuk mengetahui seberapa jauh siswa memahami materi-materi diberikan. Guru memberikan berupa tugas lewat *Google Classroom*. Hal ini menunjukkan proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan prosedur kurikulum, RPP, dan tujuan pembelajaran yang dirancang.

Proses pembelajaran Pendidikan Agama Hindu di SMP Negeri 1 Nusa Penida pada siswa kelas VII memiliki kendala yang menghambat proses penggunaan teknik *e-*

learning yaitu koneksi internet kurang stabil, kuota internet tidak memadai, adanya beberapa siswa yang sulit untuk bergabung ke *Google Meet* kemudian proses pembelajaran beralih menggunakan *Google Classroom*, dan ada beberapa siswa berada di daerah tertentu masih menggunakan *handphone* satu berdua hal itu dikarenakan ekonomi siswa menengah ke bawah sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif.

2. Implikasi Penggunaan Teknik *E-learning* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu di Kelas VII SMP Negeri 1 Nusa Penida

Implikasi yaitu keterlibatan atau keadaan terlibat, sesuatu yang termasuk atau tersimpulkan tetapi tidak dinyatakan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008: 598). Jadi implikasi dapat diartikan bahwa manusia sebagai objek percobaan atau penelitian dalam mencari manfaat dan kepentingan dari suatu ajaran yang diterapkan.

Pendidikan Agama digunakan sebagai salah satu bagian pembelajaran dalam upaya meningkatkan kecerdasan spiritual dengan orientasi pendidikan Agama Hindu adalah sebuah sistem edukatif yang mengajarkan konsep-konsep kebenaran. Sistem dasar keyakinan sebagaimana termuat dalam mekanisme kegiatan belajar mengajar merupakan penanaman konsep kesadaran spiritual yang ditujukan kepada peserta didik. Dengan demikian Pendidikan Agama Hindu merupakan klasifikasi penting ketika mengharapkan terjalannya sebuah kesinambungan terkait proses belajar dan pengimplementasian pemahaman tersebut dalam kehidupan.

Bloom mengklarifikasikan tujuan pembelajaran menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Upaya belajar adalah segala aktivitas siswa untuk meningkatkan kemampuannya yang telah dimiliki maupun meningkatkan kemampuannya dalam aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan (Yusuf dan Sugandhi, 2014: 138).

Dalam proses pembelajaran tentunya diharapkan membuahkan hasil yang positif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah disusun. Implikasi proses pembelajaran menentukan keberhasilan penerapan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Penggunaan media yang tepat sesuai dengan materi ajar, akan membantu untuk memudahkan proses pembelajaran sehingga mendapatkan hasil yang baik.

Bloom mengklasifikasi tujuan pembelajaran menjadi tiga bagian yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Upaya belajar adalah segala aktifitas peserta didik untuk meningkatkan kemampuannya yang telah dimiliki maupun meningkatkan kemampuan dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Yusuf dan Sugandhi, 2014: 138).

1. Implikasi Terhadap Pengetahuan Siswa (Ranah Kognitif)

Menurut Bloom ada enam tingkat peserta didik dalam domain kognitif yang berlaku juga untuk tujuan-tujuan dalam hal ini yaitu: 1) pengetahuan atau ingatan (*Knowledge*), aspek ini mengacu pada kemampuan mengenal dan mengingat materi yang sudah dipelajari dari yang sederhana sampai ke hal-hal yang sukar; 2) Pemahaman (*comprehension*), aspek

pemahaman ini mengacu pada kemampuan untuk mengerti dan memahami sesuatu setelah sesuatu diketahui atau di ingat dan dimaknai dari bahan maupun materi yang dipelajari; 3) Penerapan atau aplikasi (*application*), aspek ini mengacu pada kemampuan menggunakan atau menerapkan pengetahuan atau menggunakan ide-ide umum, metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori dan sebagainya; 4) Analisis (*analysis*), aspek ini mengacu pada kemampuan mengkaji atau menguraikan suatu bahan atau keadaan ke dalam komponen-komponen atau bagian-bagian yang lebih spesifik serta mampu memahami hubungan antara bagian yang satu dengan bagian yang lainnya, sehingga struktur dan aturannya dapat lebih dipahami; 5) Sintesis (*synthesis*), aspek ini mengacu adanya kemampuan memadukan berbagai konsep atau komponen, sehingga membentuk suatu pola-pola dan struktur organisasi yang dimaksud; 6) Evaluasi (*evaluation*), aspek ini mengacu adanya kemampuan berdasarkan norma-norma atau patokan-patokan berdasarkan kriteria tertentu (Syarif, 2012. Dalam skripsi Ni Putu Yuni Diantari).

Ranah kognitif merupakan suatu pokok bahasan yang berhubungan dengan kognisi, dengan tujuan akhir berupa pengetahuan yang didapat melalui percobaan, penelitian, penemuan, dan pengamatan. Pengetahuan yang diperoleh harus sesuai dengan fakta (*factual*) dan pengalaman yang telah dilakukan (empiris), sehingga bisa dibuktikan kebenarannya. Kognitif berhubungan erat dengan pikiran, memori, nalar, intelektual, kemampuan

berhitung, logika, eksakta, sains, numerik, dan akademik.

Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu di Kelas VII SMP Negeri 1 Nusa Penida dengan menggunakan teknik *e-learning* dapat meningkatkan pemahaman materi yang diberikan oleh guru serta memberikan dampak positif bagi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran pada situasi pandemi saat ini menjadi lebih efektif serta siswa aktif dalam mengikuti proses belajar Agama Hindu.

2. Implikasi Terhadap Sikap Peserta didik (Ranah Afektif)

Berkaitan dengan peraturan tersebut, ranah afektif dalam pendidikan agama adalah ranah yang berhubungan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki kekuasaan kognitif tingkat tinggi. Ciri-ciri hasil belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku, seperti: perhatiannya terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu, kedisiplinannya dalam mengikuti mata pelajaran agama hindu disekolah, motivasi yang tinggi untuk tahu lebih banyak mengenai pelajaran Pendidikan agama hindu dan sebagainya (Baharuddin, 2009: 150).

Ranah afektif menjadi lebih rinci lagi ke dalam lima jenjang, yaitu:

- *Receiving* atau *attending* (menerima atau memperhatikan) adalah seseorang dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang kepada dirinya dalam

bentuk masalah, stimulus, gejala dan lainnya. Termasuk dalam jenjang ini adalah kesadaran dan keinginan untuk menerima stimulus, mengontrol dan menyeleksi gejala-gejala atau rangsangan yang datang dari luar. *Receiving* atau *attending* juga sering diberi pengertian sebagai kemauan untuk memperhatikan suatu kegiatan dan suatu objek.

- *Responding* (menanggapi) mengandung arti “adanya partisipasi aktif”. Jadi kemampuan menanggapi adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk mengikut sertakan dirinya secara aktif dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadap salah satu cara. Jenjang ini lebih tinggi dari pada jenjang *receiving*.
- *Voluing* (menilai atau menghargai). Menilai atau menghargai artinya memberikan nilai atau memberikan penghargaan terhadap suatu kegiatan (objek). Apabila kegiatan itu tidak dikerjakan, dirasakan akan membawa kerugian dan penyesalan. *Voluing* adalah sikap afektif yang lebih tinggi lagi dari pada *receiving* dan *responding*. Kaitan dalam proses belajar mengajar, peserta didik disini tidak hanya mau menerima nilai yang diajarkan tetapi mereka telah berkemampuan untuk menilai konsep atau fenomena, yaitu baik atau buruk. Bila suatu ajaran yang telah mampu mereka nilai dan mampu untuk mengatakan “itu adalah baik”, maka hal itu berarti peserta didik telah menjalani proses penilaian. Nilai itu mudah dicamkan (*internalized*) dalam dirinya.

Dengan demikian nilai tersebut telah stabil dalam peserta didik.

- *Organization* (mengatur mengorganisasikan) artinya mempertemukan perbedaan nilai sehingga terbentuk nilai baru yang universal, yang membawa pada perbaikan umum. Mengatur atau mengorganisasikan merupakan pengembangan dari nilai ke dalam suatu sistem organisasi, termasuk di dalamnya hubungan satu nilai dengan nilai-nilai lainnya, pemantapan dan prioritas nilai yang dimilikinya.
- *Characterization by value or value complex* (karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai), yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi kepribadian dan tingkah lakunya. Disini proses internalisasi nilai telah menempatkan tempat tertinggi dalam suatu hirarki nilai. Nilai itu telah tertanam secara konsisten pada sistemnya dan telah mempengaruhi emosinya. Hal itu merupakan tingkat efektif tertinggi, karena sikap batin peserta didik telah benar-benar bijaksana. Ia telah memiliki *philosophy of life* yang mapan. Jadi pada jenjang ini peserta didik telah memiliki sistem nilai yang telah mengontrol tingkah lakunya untuk suatu waktu yang lama, sehingga membentuk karakteristik “pola hidup” tingkah lakunya menetap, konsisten, dan dapat diramalkan (Baharuddin, 2009: 125-127).

Dalam Pendidikan, sikap atau aspek afektif menentukan keberhasilan belajar

peserta didik. Peserta didik yang tidak memiliki minat pada pelajaran tentu akan sulit untuk mencapai keberhasilan belajar secara optimal. Sebaliknya, peserta didik yang berminat dalam proses pelajaran diharapkan akan mencapai hasil belajar secara optimal. Oleh sebab itu guru harus mampu membangkitkan minat belajar peserta didik untuk mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Ikatan emosi antara guru dan peserta didik juga sangat berperan dalam membangun semangat kebersamaan, semangat persatuan, rasa sosial, dan sebagainya.

Dalam merancang program pembelajaran, satuan pendidikan harus memperhatikan ranah afektif. Keberhasilan pembelajaran pada ranah kognitif dan psikomotor dipengaruhi oleh kondisi afektif peserta didik. Peserta didik yang memiliki motivasi dalam belajar dan sikap positif terhadap proses pembelajaran akan merasa senang dan nyaman mengikuti proses pembelajaran, sehingga dapat mencapai hasil yang optimal. Oleh sebab itu, untuk membantu peserta didik dalam mencapai hasil yang optimal, dalam merancang program pembelajaran dan kegiatan pembelajaran bagi peserta didik, guru diharapkan memperhatikan karakteristik afektif peserta didik.

Berkaitan dengan menanamkan sikap antara siswa dan guru, agar terciptanya suatu proses pembelajaran satu arah, dan tepat sasaran, serta mengamalkan ajaran pendidikan agama hindu dalam kehidupan sehari-hari maka teknik *e-learning* dalam pembelajaran pendidikan Agama Hindu pada kelas VII SMP Negeri 1 Nusa Penida

berdampak positif. Tidak hanya itu juga terjadi perubahan yang signifikan setelah menggunakan teknik *e-learning*, hal itu terlihat pada sikap peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan *Google Meet* menjadi semakin termotivasi dan disiplin untuk belajar. Dibandingkan dengan sebelum menggunakan teknik *e-learning* peserta didik sulit untuk melaksanakan pembelajaran dan mengumpulkan tugas.

3. Implikasi Terhadap Ranah Psikomotor

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008), psikomotorik sebagai suatu aktifitas fisik yang berhubungan dengan proses mental dan psikologi. Psikomotorik berkaitan dengan Tindakan dan keterampilan seperti lari, melompat, melukis, dan sebagainya. Dalam dunia pendidikan, psikomotorik terkandung dalam mata pembelajaran praktik. Psikomotorik memiliki korelasi dengan hasil belajar yang dicapai melalui manipulasi otot dan fisik.

Ranah psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Ranah psikomotor adalah ranah yang berhubungan dengan aktifitas fisik. Hasil belajar ranah psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak individu. Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu), dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan bersikap). Hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif akan

menjadi hasil belajar psikomotor apabila peserta didik telah menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan ranah afektif dengan materi pembelajaran pendidikan Agama Hindu (Simpson dalam Sanjaya, 2012: 130-131).

Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu pada kelas VII SMP Negeri 1 Nusa Penida berdampak positif mengingat situasi di masa pandemi saat ini, teknik *e-learning* efektif digunakan karena pembelajaran tatap muka belum diizinkan, sehingga dengan adanya teknik *e-learning* peserta didik bisa mengikuti pembelajaran sebagai mana mestinya walaupun dalam keadaan di rumah masing-masing.

4. PENUTUP

Proses penggunaan *e-learning* dalam pembelajaran pendidikan Agama Hindu di SMP Negeri 1 Nusa Penida, dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan walaupun siswa belajar di rumahnya masing-masing. Proses pembelajaran teknik *e-learning*, bertujuan agar siswa lebih mudah dalam memahami materi yang ditayangkan berupa *slide power point*, *quiz* tanya jawab pada *Google Meet*, serta membangun gairah belajar siswa agar tidak merasa bosan pada saat melaksanakan pembelajaran. Tidak hanya itu materi yang disampaikan oleh guru bisa di terima, tepat sasaran dan mudah dipahami oleh siswa, meskipun adanya pandemi *Covid-19* seperti sekarang ini.

Implikasi penggunaan *e-learning* pada hasil belajar siswa di SMP Negeri 1

Nusa Penida dapat dibagi menjadi tiga bagian terdiri dari: implikasi terhadap pengetahuan siswa (ranah kognitif), implikasi terhadap sikap peserta didik (ranah afektif), dan implikasi terhadap ranah psikomotor.

DAFTAR PUSTAKA

- Baharuddin. 2009. *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Kanisius
- Depdiknas, 2003. *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka
- Hoetomo. 2005. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Mitra Pelajar.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hamzah B Uno. 2009. *Model Pembelajaran (Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Munandir, 2009. *Kapita Selekta Pendidikan, Pembelajaran dan Bimbingan*. Jakarta: Publisher.
- Siahaan, S. 2003. *E-learning (Pembelajaran Elektronik) sebagai Salah Satu Alternatif Kegiatan Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. No. 042. Tahun Ke-9. Mei 2003.
- Subagyo. 2006. *Metode Penelitian Dalam Teori Dan Praktek*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada: Jakarta.
- Syarifudin, A. S (2020). *Implementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing*. Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia *Metalingua*, 5(1), 41-34. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>.
- Wiana, I Ketut. 1997. *Cara Belajar Agama Hindu Yang Baik*. Denpasar: Dharma.
- Yusuf, Syamsu dan Nani M. Sugandhi. 2014. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.