

**PERSEPSI MAHASISWA PAI DALAM PEMANFAATAN
TEKNOLOGI INFORMASI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0
PADA MATA KULIAH PEMBELAJARAN SKI DI
MADRASAH**

Muhammad Taufiqurrahman

IAIN Bengkulu, Jalan Raden Patah Kota Bengkulu 65144

taufiq@iainbengkulu.ac.id

Abstract : *Nowadays, education is facing the fourth industrial era, also referred to industry 4.0 where technology is used as one of the tools or materials in teaching. The utilization of technology can be used by lecturers at class. Lecturers should have the ability to manage information technology as a supporting lectures media. Especially in this current era, the development of science and technology are all digitalized and automated. This study was conducted to see how students perceive the utilization of information and technology in Islamic Historical Culture subject at Islamic school by using quantitative descriptive methods obtained data from population samples and then analyzed in accordance with existing statistical methods it aims to obtain data through questionnaires that distributed to 50 samples then describe the result to get opinions students at PAI Program about information development. In this study, was found that 80% of students stated that information technology in the form of google drive was very useful in lectures. The use of technology is an effort to ask students to prepare themselves to compete with others in the 4.0 industrial revolution, especially in Islamic education.*

Keywords: *Information Technology, Industrial Revolution 4.0, Learning SKI*

Pendahuluan

Pemanfaatan teknologi menjadi langkah yang dapat diambil Dosen sebagai tenaga pendidik dalam menciptakan atmosfer kegiatan perkuliahan yang menyenangkan dan kekinian. Menurut UU No. 14 tentang guru dan dosen, Dosen merupakan seorang pendidik profesional dan ilmuwan dengan tugas utama mentransformasikan, mengembangkan, dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan, seni dan teknologi melalui pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.¹

Berdasarkan pengertian tersebut Dosen sudah semestinya memiliki kemampuan memilih strategi yang sesuai dengan perkembangan zaman seperti pembelajaran yang memungkinkan mahasiswa mengerjakan kegiatan yang beragam untuk mengembangkan keterampilan, sikap dan pemahaman dari berbagai sumber dan alat bantu belajar termasuk pemanfaatan teknologi informasi sebagai sarana dalam menunjang perkuliahan agar lebih menarik, menyenangkan dan efektif.² Terlebih di era saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dikenal dengan era revolusi industri 4.0, serba otomatisasi dan digitalisasi.

Melihat berbagai literatur Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Revolusi industri terdiri dari dua (2) kata yaitu revolusi dan industri. Revolusi berarti perubahan yang bersifat yang cukup mendasar dan sangat cepat, sedangkan pengertian industri adalah usaha pelaksanaan proses

¹ Republik Indonesia, *Undang-undang RI No 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*, Bab III, pasal 7.

² P. Sudarpan, *Belajar Efektif di Perguruan Tinggi*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2004), hal. 117.

produksi.³ Apabila dihubungkan secara sederhana maka pengertian revolusi industri adalah perubahan yang berlangsung cepat tentang sesuatu dan di dalam pelaksanaan proses produksi yang semula pekerjaan proses produksi itu dikerjakan secara manual oleh tangan manusia kemudian itu digantikan oleh mesin dengan cara otomatisasi, sedangkan barang yang diproduksi akan mempunyai nilai tambah (*value added*) yang komersial.

Pada konteks revolusi industri dapat dikatakan bahwa proses yang terjadi sebenarnya adalah perubahan tentang sosial dan kebudayaan yang berlangsung secara cepat dan menyangkut keinginan masyarakat dengan dasar kebutuhan pokok. Perjalanan perubahan yang dimaksud dalam revolusi tersebut adalah sesuatu dapat direncanakan atau tanpa direncanakan terlebih dahulu dan dapat dijalankan tanpa kekerasan atau melalui kekerasan.⁴

Dasar perubahan ini sebenarnya adalah pemenuhan kebutuhan manusia dan hasrat keinginan lainnya secara cepat dan berkualitas. Revolusi Industri telah mengubah cara kerja, cara pandang dan kebiasaan-kebiasaan manusia dari penggunaan manual menjadi otomatisasi atau digitalisasi. Inovasi dan kreatifitas menjadi kunci eksistensi dari perubahan itu sendiri.

Dalam bidang pendidikan, revitalisasi dan rekonstruksi pembelajaran juga diperlukan dalam menghadapi revolusi industri 4.0 yakni mulai dari elemen kurikulum, elemen satuan pendidikan, elemen peserta didik dan terakhir elemen tenaga pendidikan dan kependidikan.

³ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, “Kamus Besar Bahasa Indonesia”, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>, 2016.

⁴ Hendra Suwardana, “Revolusi Industri 4.0 Berbasis Revolusi Mental”, *Jurnal Jati Unik*, Vol. 1, No. 2 (2017), <http://ojs.unik-kediri.ac.id/index.php/jatiunik/article/download/117/87>.

Penguatan keempat elemen yang ada di dalam sistem pendidikan tersebut membutuhkan gerakan kebaruaran untuk merespon era industri 4.0. Salah satu gerakan yang diinisiasi oleh pemerintah adalah gerakan literasi baru sebagai penguat bahkan menggeser gerakan literasi lama. Gerakan literasi baru yang dimaksud akan terfokus pada tiga literasi utama yaitu, 1) literasi digital, 2) literasi teknologi, dan 3) literasi manusia. Tiga keterampilan ini kemudian diprediksi menjadi keterampilan yang sangat dibutuhkan oleh manusia di masa depan atau di era industri 4.0. Literasi digital diarahkan pada tujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca, menganalisis, dan menggunakan informasi di dunia digital (*big data*), literasi teknologi juga bertujuan untuk memberikan pemahaman pada cara kerja mesin dan aplikasi teknologi, serta literasi manusia diarahkan pada peningkatan kemampuan berkomunikasi yang efektif dan penguasaan ilmu desain.⁵

Literasi baru yang diberikan nanti diharapkan menciptakan lulusan yang kompetitif dengan menyempurnakan gerakan literasi lama yang hanya fokus pada peningkatan kemampuan membaca, menulis, dan matematika. Adaptasi gerakan literasi baru dapat diintegrasikan dan diinterkoneksi dengan melakukan penyesuaian kurikulum dan sistem pembelajaran sebagai respon terhadap era industri 4.0. Pembelajaran abad 21 berorientasi pada gaya hidup digital, alat berpikir, penelitian pembelajaran dan cara kerja pengetahuan. Cara kerja pengetahuan merupakan kemampuan berkolaborasi dalam tim dengan lokasi yang berbeda dan dengan alat yang berbeda; penguatan alat berpikir merupakan

⁵ M.A. Ghufroon, "Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang dan Solusi Bagi Dunia Pendidikan", *Seminar Nasional Hasil Penelitian Univ. Indraprasta PGRI*, 2018, <http://proceeding.unindra.ac.id/index.php/dispanas2018/article/download/73/45>.

kemampuan menggunakan teknologi, alat digital, dan layanan dengan efektif dan berdayaguna; dan gaya hidup digital merupakan kemampuan untuk menggunakan dan menyesuaikan diri dengan era digital dengan memperhatikan nilai-nilai moral kemanusiaan yang berlaku.

Perkembangan teknologi digital di era Industri 4.0 saat ini telah membawa perubahan dan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di bidang pendidikan. Hoyles & Lagrange yang dikutip oleh Susilahudin dan Uswatun menegaskan bahwa teknologi digital adalah hal yang paling mempengaruhi sistem pendidikan di dunia saat ini. Hal ini disebabkan karena aspek efektivitas, efisiensi dan daya tarik yang ditawarkan oleh pembelajaran berbasis teknologi digital.⁶

Namun terkadang penggunaan teknologi informasi masih sering disalahgunakan oleh beberapa oknum pendidikan baik itu pendidik, tenaga kependidikan hingga peserta didik. Seperti hasil penelitian terhadap mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha yang dilakukan oleh Gede Juni Wardana dkk, didapati bahwa penyalahgunaan teknologi informasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku kecurangan akademik mahasiswa jurusan Akutansi Program S1 Undiksha.⁷ Tidak dapat dipungkiri bahwa dalam perkembangannya, teknologi informasi memiliki dampak yang negative dan juga dampak yang positif.

⁶ Susilahudin Putrawangsa dan Uswatun Khasanah, "Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran di Era Industri 4.0 Kajian dari Perspektif Pembelajaran Matematika", *Jurnal Tatsqif* Vol. 16. No. 1 (2018), <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/tatsqif/article/view/203>.

⁷ Gede Juni Wardana, et al. "Pengaruh Motivasi Belajar, Integritas Mahasiswa Dan Penyalahgunaan Teknologi Informasi Terhadap Perilaku Kecurangan Akademik (Studi Kasus Pada Mahasiswa Jurusan Akuntansi Program S1 Universitas Pendidikan Ganesha)". *JIMAT (Jurnal Ilmiah Mahasiswa Akuntansi) Undiksha* 8. No. 2 (2018), <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/S1ak/article/view/14503>.

Pemanfaatan teknologi informasi yang digunakan sebagai bahan ajar bagi Dosen dalam melaksanakan kegiatan perkuliahan merupakan salah satu dampak positif dari perkembangan teknologi informasi. Dosen sebagai fasilitator harus memiliki kreativitas dalam menggunakan bahan ajar yang menarik bagi mahasiswanya. Bahan ajar merupakan sesuatu yang mengandung pesan atau materi yang akan disajikan dalam proses pembelajaran. Bahan ajar dikembangkan berdasarkan tujuan pembelajaran, ada hubungan yang erat antara tujuan, bahan dan alat penilaian dalam pembelajaran. Secara teoritis bahasa ajar dapat berupa empat macam, yakni fakta, konsep, prosedur dan prinsip.⁸

Adapun pemanfaatan teknologi informasi yang dimaksud adalah penggunaan media informasi seperti platform *e-mail*, *whatsapp*, *google drive*, *skype* dan lain sebagainya. Hal tersebut dilakukan untuk mulai membiasakan mahasiswa menggunakan literasi digital sebagai bahan belajar sehari-hari. Penggunaan beberapa *platform* tersebut dalam perkuliahan dapat membantu Dosen memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi mahasiswa.

Pengalaman belajar yang menyenangkan, kekinian dan menggunakan teknologi informasi akan berdampak positif kepada mahasiswa. Dampak tersebut salah satunya menjadikan mahasiswa terbiasa aktif dengan penggunaan teknologi serta mampu memanfaatkan fungsi teknologi sebagai salah satu sumber bahan belajar. Mengingat bahwa mahasiswa saat ini sudah memiliki *smartphone* yang dapat digunakan sebagai alat atau media dalam proses perkuliahan. Selain itu

⁸ Esti Ismawati, *Telaah Kurikulum dan Pengembangan Bahan Ajar*, (Yogyakarta: Ombak, 2012), hal. 239.

dukungan kampus IAIN Bengkulu di beberapa titik sudah terdapat akses internet yang dapat dipergunakan bagi mahasiswa.

Dalam hal ini, peneliti mengampuh mata kuliah Pembelajaran SKI di Madrasah pada Prodi PAI semester V tahun akademik 2018/2019 IAIN Bengkulu. Mata kuliah ini, bertujuan untuk menjadikan mahasiswa mampu memahami proses perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi dalam kegiatan pembelajaran SKI di madrasah.

Pembelajaran SKI di Madrasah merupakan mata kuliah keprodian yang ada di Prodi PAI IAIN Bengkulu. Mata kuliah ini terdiri dari 3 Sks terdiri dari 2 Sks diberikan materi secara komprehensif melalui tatap muka dan 1 Sks lainnya diberikan kesempatan praktek mengajar atau *micro teaching*. Sejarah Kebudayaan Islam kemudian disebut SKI merupakan keseluruhan aktivitas manusia muslim dan hasilnya yang mengandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat-istiadat dan kemampuan lainnya yang didapat oleh seseorang sebagai anggota masyarakat.⁹ Dalam konteks mata kuliah maka Pembelajaran SKI di Madrasah merupakan ilmu yang mempelajari bagaimana cara mendesain pelajaran yang menerangkan seluruh aktivitas umat muslim pada masa lampau dan hasilnya, dan mengandung nilai-nilai untuk dijadikan bahan renungan bagi generasi setelahnya.

Selanjutnya dalam proses kegiatan perkuliahan, peneliti menggunakan berbagai bentuk teknologi informasi diantaranya adalah menggunakan *google form* yang bertujuan untuk melatih ketepatan waktu dan jawaban dalam bentuk kuis online. Selain itu, dalam praktek mengajar atau *micro teaching* mahasiswa diharuskan untuk menggunakan media

⁹ Trianto, *Model-model pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2007), hal. 86.

yang terintegrasi dengan teknologi, seperti video materi SKI, bahan ajar berupa power-point dan gambar serta bahan ajar 3 dimensi.

Google form sebagai kuis atau survey juga pernah digunakan oleh Febriadi dan Nasution dalam penelitian mengenai pelatihan komputer kuis online dalam pelayanan pada Kantor KKP Kelas II Pekanbaru dimana hasilnya kegiatan ini dapat membantu karyawan dalam pengolahan data untuk peningkatan layanan sebesar 4,8 point.¹⁰ Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan google form cukup membantu karyawan dalam meningkatkan pengetahuan tentang pelayanannya.

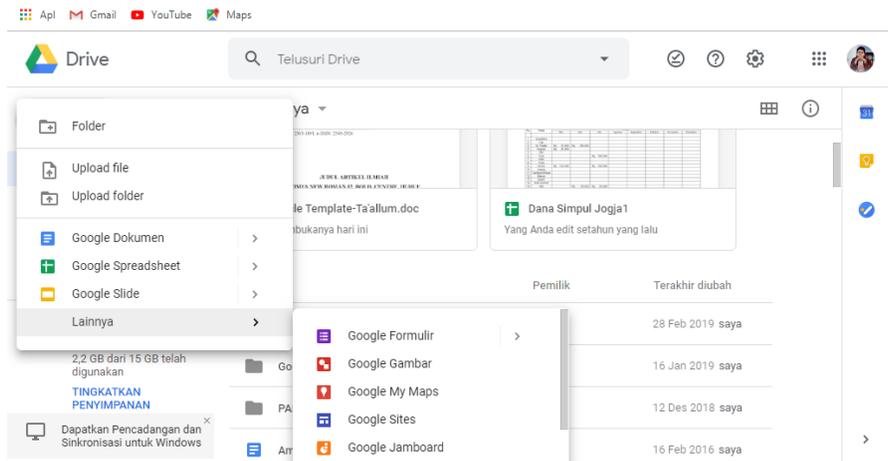
Google Form atau yang disebut google formulir adalah salah satu produk dari *Google Corporation* merupakan alat yang berguna untuk membantu seseorang untuk merencanakan acara, mengirim survei, memberikan mahasiswa atau orang lain kuis, atau mengumpulkan informasi dengan cara yang efektif dan efisien. *Form* juga dapat dihubungkan ke spreadsheet. Jika spreadsheet terkait dengan bentuk, tanggapan otomatis akan dikirimkan ke spreadsheet. Jika tidak, pengguna dapat melihat mereka di “Ringkasan Tanggapan” halaman dapat diakses dari menu Tanggapan.¹¹ Salah satu alasan dari banyak pengguna yang mungkin tidak menyadari *Google Form* adalah bahwa mereka ditemukan bukan sebagai aplikasi terpisah, melainkan sebagai bagian dari *Google Drive*. Setiap orang yang memiliki *smartphone* sudah pasti memiliki akun g-mail atau akun google sebagai salah satu syarat aktivasi jaringannya.

¹⁰ Bayu Febriadi dan Nurliana Nasution. "Sosialisasi Dan Pelatihan Aplikasi Google Form Sebagai Kuis Online Untuk Meningkatkan Kualitas Pelayanan." *INOVTEK Polbeng-Seri Informatika* 2. No.1 (2017): 68-72.

¹¹ Cloud Hosting Indonesia, “Mengenal Google Form untuk Kebutuhan Survey Anda”, *idcloudhos*, <https://idcloudhost.com/mengenal-google-form-untuk-kebutuhan-survey-anda/> (diakses pada 1 Juni 2019)

Maka dari itu setiap orang juga memiliki *google drive* yang dapat digunakan dalam bidang pendidikan seperti dalam perkuliahan.

Selanjutnya, untuk membuat formulir baru, Dosen harus terlebih dahulu login ke gmail atau Google Apps. Setelah itu Dosen dapat memilih berbagai varian form dari google drive seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 1.
Form Google dalam Google Drive¹²

Berdasarkan gambar tersebut Dosen dapat memilih berbagai form yang disediakan dalam google drive untuk kebutuhan mengajar. Misalnya dengan Spreadsheets memungkinkan Dosen untuk mendapatkan hasil akumulasi bagaimana mahasiswa telah menggunakan software ini untuk menjawab berbagai pertanyaan, termasuk dimana pengguna atau mahasiswa merespon dengan jawaban teks sederhana atau respon teks lebih lanjut. Mahasiswa juga dapat meminta pertanyaan pilihan ganda, daftar pertanyaan, pertanyaan skala, dan masih banyak lagi. Ketika

¹² Google Drive, "Drive" <https://drive.google.com> (diakses pada tanggal 16 Oktober 2019)

berbagi formulir dengan orang lain, Dosen dapat mengatur tampilan form dengan tema yang mengesankan dengan akses yang efektif dan efisien.

Penggunaan berbagai media berbasis teknologi tersebut bertujuan agar mahasiswa mampu memanfaatkan teknologi sebagai bahan belajar dan nanti dapat dipergunakan sebagai bahan mengajar apabila mahasiswa menjadi guru praktek maupun guru yang sebenarnya. Pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran juga dikemukakan oleh Edgare dale yang dikutip oleh Cepi Riyana yakni mengenai teori Kerucut Pengalaman: Dalam teori tersebut, keberhasilan belajar diukur dengan kadar pengalaman belajar yang diperoleh mahasiswa tergantung perlakuannya dalam belajar, baik *treatment* dari Dosen atau aktifitas mahasiswa ketika belajar.¹³

Perlakuan dalam pembelajaran akan memperngaruhi pengalaman belajar seseorang. Semakin abstrak perlakuan dalam pembelajaran maka pengalaman belajar yang diperoleh tidak terlalu besar, sebaliknya semakin menggunakan media yang mengarahkan kepada kegiatan langsung maka pengalaman belajar akan diperoleh secara maksimal. Namun faktanya masih banyak mahasiswa yang belum memahami dan mempersiapkan diri dalam menghadapi revolusi industri 4.0 yang sedang menjadi *trending topic* pada saat ini. Maka dari itu Dosen berupaya memanfaatkan teknologi informasi di dalam perkuliahan. Berdasarkan penjabaran diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana persepsi mahasiswa terhadap kegiatan perkuliahan pada mata kuliah Pembelajaran SKI di Madrasah semester V prodi PAI IAIN Bengkulu yang menggunakan teknologi informasi melalui *google form*.

¹³ Cepi Riyana, *Peranan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Universitas Indonesia, 2008. Diakses pada 13 Oktober 2019.

Metode

Penelitian menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif yaitu menganalisis dan menyajikan fakta secara sistematis berdasarkan jumlah atau banyaknya data yang dipresentasikan dalam bentuk angka-angka untuk dipahami, dideskripsikan dan kemudian terakhir disimpulkan.¹⁴ Dengan kata lain bahwa memperoleh data dari sampel populasi kemudian dianalisis sesuai dengan metode statistik yang ada dan hasil tersebut dideskripsikan sesuai dengan kondisi di lapangan.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana penggunaan teknologi informasi dalam perkuliahan Pembelajaran SKI di Madrasah menurut persepsi mahasiswa apakah bermanfaat atau tidak bermanfaat. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa PAI semester V kelas D dan kelas H. Jumlah sampel ialah 50 orang mahasiswa. Responden diberikan pernyataan sebanyak 10 butir dengan dua pilihan jawaban yakni Ya dan Tidak, selanjutnya data yang terkumpul diberi skor berdasarkan skala Guttman.

Skala Guttman disebut juga dengan Scalogram atau analisis skala (Scale Analysis). Louis Guttman mengembangkan skala ini untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh Likert dan Thurstone. Di samping itu, skala Guttman mempunyai asumsi menurut Babbie dalam Sukardi bahwa dasar dari fakta di mana beberapa *item* di bawah pertimbangan yang harus dibuktikan menjadi petunjuk kuat satu variabel dibanding variabel lainnya.¹⁵ Selanjutnya, angket yang telah disebarakan ditabulasi

¹⁴ Azwar Saifuddin, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998), hal. 6.

¹⁵ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), hal. 149.

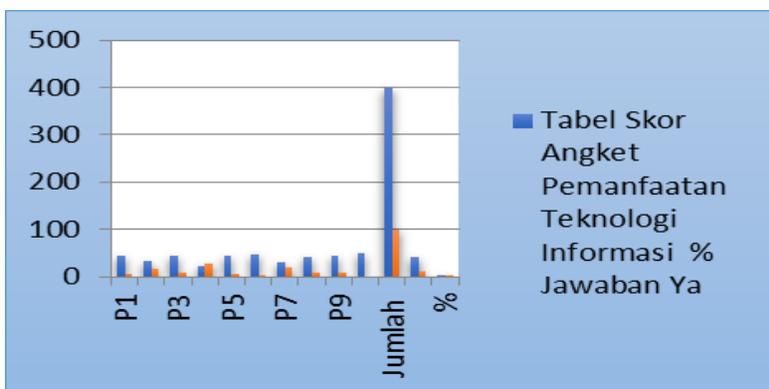
untuk memudahkan perhitungan. Setelah data ditabulasi, hasilnya dideskripsikan sesuai dengan keadaan di lapangan.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan angket yang telah diberikan kepada responden didapati hasil sebagai berikut:

Tabel 1
Skor Angket Pemanfaatan Teknologi Informasi

Item Pertanyaan	% Jawaban Ya	% Jawaban Tidak
P1	44	6
P2	34	16
P3	43	7
P4	23	27
P5	45	5
P6	47	3
P7	30	20
P8	41	9
P9	43	7
P10	50	0
Jumlah	400	100
Rata-rata	40	10



Gambar 2
Grafik Skor Angket Pemanfaatan Teknologi Informasi

Jumlah skor responden yang menjawab pernyataan “Ya” sejumlah 400, sedangkan jawaban “tidak” sejumlah 100. Dari data tersebut, didapati rata-rata responden yang menjawab pernyataan “Ya” dengan nilai 40 sehingga didapati persentase responden yang menjawab pernyataan “Ya” adalah 80%.

Berdasarkan data tersebut menurut analisis dalam skala Gutman, apabila titik kesesuaian diatas 50% maka dapat dikatakan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dalam mata kuliah Pembelajaran SKI di Madrasah pada mahasiswa PAI semester V berguna dan dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media yang menyenangkan dan kekinian dalam proses perkuliahan.

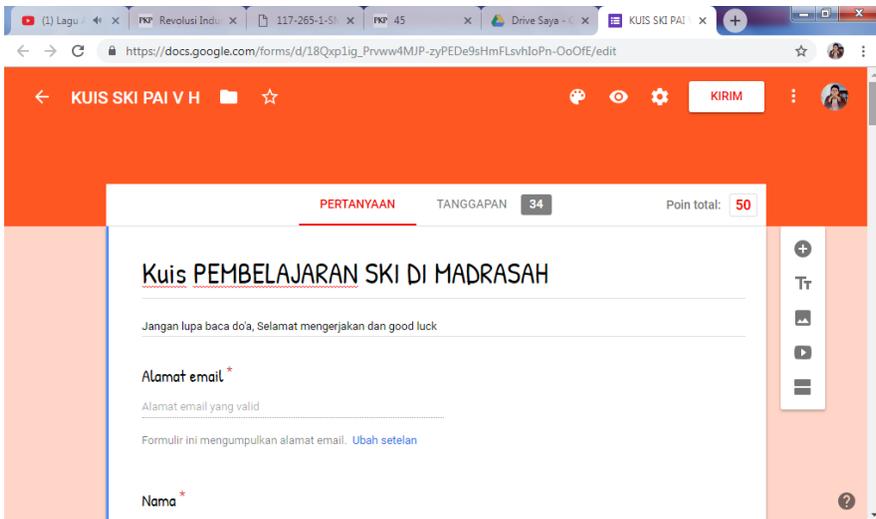
Platform Google Form dalam G-Drive sebagai Sarana Kuis Online

Pemanfaatan teknologi informasi dalam perkuliahan Pembelajaran SKI di Madrasah ialah menggunakan platform *google drive form* yang digunakan sebagai sarana melaksanakan tes formatif kepada mahasiswa melalui kuis online. *Google Drive Form* yang digunakan disesuaikan dengan bentuk tes berupa kuis yang terdiri dari 15 pertanyaan *multiple choice* yang dapat dikerjakan oleh mahasiswa melalui *smartphone* mereka.

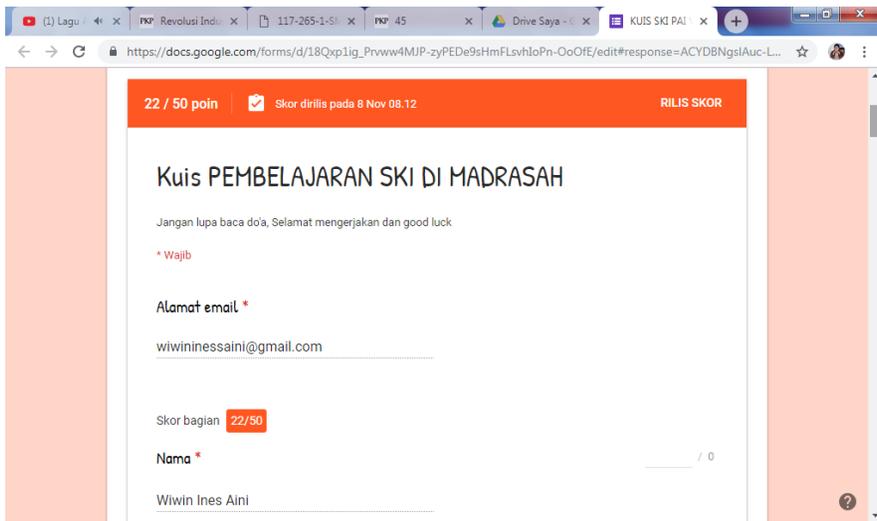
Sebelum melakukan tes secara online, mahasiswa diberikan *role* atau aturan yang disepakati agar pelaksanaan tes dapat dipertanggungjawabkan nantinya. Adapun beberapa point kesepakatan tersebut adalah : *Pertama*, mahasiswa harus memiliki e-mail aktif dan mampu mengoperasikan e-mail tersebut baik melalui *smartphone* atau melalui komputer. *Kedua*, mahasiswa mengakses *link google drive form* yang telah dibagikan dan mengerjakan tes secara mandiri dengan

mengikuti petunjuk yang ada pada saat mahasiswa membuka *link* tersebut. *Ketiga*, mahasiswa diberikan batasan waktu untuk mengisi *form* dan menjawab soal selama 20 menit. *Keempat*, pemberitahuan pelaksanaan kuis dilakukan H-1 sebelum pelaksanaan tes dilaksanakan melalui *whatsapp group* yang telah dibuat sebelumnya. *Kelima*, pelaksanaan tes dilaksanakan diluar jam perkuliahan aktif dan dilakukan dimana saja sesuai keinginan mahasiswa.

Berikut ini beberapa gambar *platform google drive* yang digunakan dalam pelaksanaan kuis oleh mahasiswa PAI V.D dan V.H:



The image shows a screenshot of a Google Forms quiz interface. The browser address bar shows the URL: https://docs.google.com/forms/d/18Qxp1ig_Prwww4MJP-zyPEDe9sHmFLsvhloPn-OoOfE/edit. The form title is "KUIS SKI PAI V H". The quiz progress shows "PERTANYAAN" (Questions) and "TANGGAPAN" (Responses) with a count of 34. The total score is "Poin total: 50". The main content of the form is titled "Kuis PEMBELAJARAN SKI DI MADRASAH" and includes the instruction "Jangan lupa baca do'a, Selamat mengerjakan dan good luck". There are two required input fields: "Alamat email" and "Nama". The "Alamat email" field has a placeholder "Alamat email yang valid" and a note "Formulir ini mengumpulkan alamat email. Ubah setelan". The "Nama" field is partially visible.



The image shows a screenshot of a Google Drive Form titled "Kuis PEMBELAJARAN SKI DI MADRASAH". The form is displayed in a browser window with multiple tabs open. The form's header is orange and contains the text "22 / 50 poin" and "Skor dirilis pada 8 Nov 08.12". Below the header, the title "Kuis PEMBELAJARAN SKI DI MADRASAH" is displayed. A message reads "Jangan lupa baca do'a, Selamat mengerjakan dan good luck". A red asterisk indicates a required field: "* Wajib". The "Alamat email *" field contains the text "wiwininessaini@gmail.com". Below this, the score "Skor bagian 22/50" is shown. The "Nama *" field contains the text "Wiwin Ines Aini". The form is displayed in a browser window with multiple tabs open, including "Lagu", "PKP: Revolusi Ind...", "117-265-1-5...", "PKP: 45", "Drive Saya", and "KUIS SKI PAI".

Gambar 3.
Contoh Google Drive Form yang Digunakan dalam Perkuliahan Pembelajaran SKI di Madrasah¹⁶

Persepsi Mahasiswa Terhadap Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Perkuliahan

Pemanfaatan *google drive form* dalam mata kuliah Pembelajaran SKI di Madrasah ini memberikan pengalaman baru bagi mahasiswa dalam menempuh perkuliahan. Hal tersebut terlihat dari hasil perhitungan persentase angket yang disebar bahwa 80% responden mengakui jika penggunaan teknologi informasi dalam perkuliahan memberikan manfaat tersendiri.

Pelaksanaan perkuliahan berlangsung seru dan menyenangkan, hal tersebut terlihat dari antusias mahasiswa saat mengerjakan kuis melalui *smartphone* mereka. Dapat dilihat dalam gambar diatas bahwa

¹⁶ Google Drive, "Drive" <https://drive.google.com> (pada tanggal 16 Oktober 2019)

terdapat 34 tanggapan, yang berarti bahwa seluruh mahasiswa PAI V.H ikut serta mengerjakan kuis.

Selanjutnya, mahasiswa yang telah menjawab semua pertanyaan dan form yang tersedia maka akan langsung mengetahui hasil kerjanya. Hal tersebut berguna untuk mahasiswa agar mengetahui hasil kerjanya secara langsung agar mampu memprediksi nilai akhir di mata kuliah ini. Semua ini merupakan upaya untuk memberikan nilai kepada mahasiswa secara efektif dan efisien.

Dalam pelaksanaannya terdapat beberapa kendala bagi mahasiswa yakni: *Pertama*, masih ada beberapa mahasiswa yang belum mahir menggunakan *smartphone* untuk membuka link yang disediakan. Hal tersebut terjadi karena mahasiswa belum terbiasa menggunakan *platform google drive* yang tersedia di *smartphone* mereka. *Kedua*, beberapa mahasiswa mendapat kesulitan saat mengerjakan kuis melalui *smartphone* dikarenakan jaringan internet yang kurang baik. Sebelum pelaksanaan kuis online ini, mahasiswa telah diingatkan untuk mencari lokasi yang memungkinkan tersedia layanan internet yang baik agar tidak terjadi kendala atau lemahnya jaringan internet dan *ketiga* manajemen waktu mahasiswa yang kurang baik sehingga menjawab kuis ini melewati batas waktu yang telah diberikan.

Setelah diberi masukan, mahasiswa menanggapi mata kuliah Pembelajaran SKI di Madrasah dengan sangat baik, hal tersebut terlihat saat pelaksanaan *micro teaching*, ada beberapa mahasiswa yang menggunakan teknologi informasi sebagai sarana mengajar yang terinspirasi dari metode kuis online melalui *google drive form* yang telah dilaksanakan sebelumnya.

Simpulan

Pemanfaatan teknologi informasi dalam perkuliahan yang telah dilakukan adalah upaya untuk mengajak mahasiswa memanfaatkan teknologi sebagai bahan atau sarana dalam pembelajaran, agar dapat menghadapi fenomena revolusi industry 4.0.

Pendidikan saat ini sudah harus mengintegrasikan teknologi dalam penerapannya. Mahasiswa sebagai calon pendidik haruslah mengikuti perubahan yang terjadi agar mampu melakukan inovasi-inovasi yang bermanfaat dalam menunjang proses pembelajaran.

Penggunaan teknologi berupa *platform google drive* masih sangat sederhana, harapan kedepan agar mahasiswa mampu mengembangkan atau bahkan menemukan *platform* belajar lainnya yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran khususnya pelajaran Agama Islam.

DAFTAR RUJUKAN

- Cloud Hosting Indonesia. "Mengenal Google Form untuk Kebutuhan Survey Anda", *idcloudhos*, <https://idcloudhost.com/mengenal-google-form-untuk-kebutuhan-survey-anda/> (diakses pada 1 Juni 2019)
- Febriadi, Bayu dan Nurliana Nasution. "Sosialisasi Dan Pelatihan Aplikasi Google Form Sebagai Kuisisioner Online Untuk Meningkatkan Kualitas Pelayanan." *INOVTEK Polbeng-Seri Informatika* 2. No.1 (2017): 68-72.
- Google Drive, "Drive" <https://drive.google.com> (diakses pada tanggal 16 Oktober 2019)
- Google Drive, "Drive" <https://drive.google.com> (pada tanggal 16 Oktober 2019)
- Ismawati, Esti. *Telaah Kurikulum dan Pengembangan Bahan Ajar*. (Yogyakarta: Ombak, 2012), hal. 239
- Juni, Gede Wardana, et al. "Pengaruh Motivasi Belajar, Integritas Mahasiswa Dan Penyalahgunaan Teknologi Informasi Terhadap Perilaku Kecurangan Akademik (Studi Kasus Pada Mahasiswa Jurusan Akuntansi Program S1 Universitas Pendidikan Ganesha)". *JIMAT (Jurnal Ilmiah Mahasiswa Akuntansi Undiksha)* 8. No. 2 (2018), <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/S1ak/article/view/14503>.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, "Kamus Besar Bahasa Indonesia", <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>, 2016.
- M.A. Ghufron. "Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang dan Solusi Bagi Dunia Pendidikan", *Seminar Nasional Hasil Penelitian Univ. Indraprasta PGRI*, 2018. <http://proceeding.unindra.ac.id/index.php/dispanas2018/article/download/73/45>.
- Putrawangsa, Susilahudin dan Uswatun Khasanah, "Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran di Era Industri 4.0 Kajian dari Perspektif Pembelajaran Matematika", *Jurnal Tatsqif* Vol. 16. No. 1 (2018), <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/tatsqif/article/view/203>.

- Republik Indonesia, *Undang-undang RI No 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*. Bab III, pasal 7.
- Riyana, Cepi. *Peranan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Universitas Indonesia, 2008. Diakses pada 13 Oktober 2019.
- Saifuddin, Azwar. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998.
- Sudarpan. *Belajar Efektif di Perguruan Tinggi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2004.
- Sukardi. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011.
- Suwardana, Hendra. "Revolusi Industri 4.0 Berbasis Revolusi Mental", *Jurnal Jati Unik*, Vol. 1, No. 2 (2017), <http://ojs.unik-kediri.ac.id/index.php/jatiunik/article/download/117/87>.
- Trianto. *Model-model pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2007.