

**PENGARUH PENGGUNAAN *E-LEARNING* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
INTELEKTUAL DAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS
MAHASISWA FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA YOGYAKARTA**

Oleh :

Tuti Nuriyati

Dr.Hujair AH Sanaky,MSI.

ABSTRACT

This research concerns with the theme of e-learning as a learning media to improve the intellectual competence and critical thinking skill among the students at FIAI UII Yogyakarta. The scope was e-learning as a learning using the information technology device. The reason using e-learning in this learning is based on the consideration about the number of face-to-face learning was found insufficient to extend and gain the learning materials. Hence, with the facilities of e-learning media it could help the students to access the learning material anytime and anywhere.

The problem formulation included to what extent the effect of e-learning utilization as a learning media to improve the intellectual competence and the critical thinking skill among the students in FIAI UII Yogyakarta.

The theory as the background of this research was e-learning by means of information technology. this research used the quantitative approach and the method in collecting the data was by using questioners, and the technique of data analysis was using the correlation and regression analysis.

The result of the research showed that the level of the effect of e-learning as a learning media to improve the intellectual competence was at 91,30%. This can be shown in the positive and significant correlation in improving the skill of critical thinking by 94,40%. indicating a positive and significant correlation. The data was obtained from the sample of 130 students with the frequency of study program of Islamic religion education among 55 students by 42.4%, Islamic Law among 31 students by 23.8%, Islamic Economics among 44 students by 33.8%.

Keywords: E-Learning, Intellectual competence, and Critical thinking skill

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi, khususnya teknologi informasi, dalam waktu beberapa tahun terakhir ini menunjukkan kemampuan yang pesat, baik di bidang perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), maupun infrastruktur lain seperti jaringan komunikasi yang dapat mendukung terciptanya suatu sistem informasi yang handal. Suatu perangkat lunak maupun perangkat keras yang diluncurkan akan digantikan oleh perangkat yang baru dan mempunyai keunggulan serta kemampuan yang lebih baik. Kenyataan ini membawa dampak positif dan dampak negatif bagi pengguna.¹

Kemunculan sebuah teknologi baru yang dibidang teknologi informasi akan menghasilkan reaksi bagi pengguna yaitu berupa penerimaan, maupun penolakan namun demikian dengan tidak terbendungnya pengaruh teknologi di segala sisi kehidupan baik bisnis, pendidikan, maupun yang lainnya yang dilakukan oleh pemerintah. Maka perlu diketahui bagaimana tingkat penerimaan teknologi tersebut bagi penggunaannya.

Pembelajaran online telah dipromosikan di berbagai jenjang pendidikan. Pembelajaran online sendiri merupakan pembelajaran dengan biaya yang lebih efektif dan nyaman dibandingkan dengan lingkungan pembelajaran tradisional. Penerapan model pembelajaran online bisa dilakukan dengan online *full learning* (tanpa tatap muka antara pengajar dan siswa) atau dilakukan *blended learning* (hanya sebagian waktu dilakukan secara online).

Fakultas Ilmu Agama Islam selama ini telah mengimplemenasikan media *e-learning* yang bermanfaat bagi mahasiswa dalam menambah wawasan. Pada pengimplemntasiannya saat ini, *e-learning* melengkapi proses pembelajaran. Pembelajaran di Fakultas Ilmu Agama Islam beberapa kali dengan pertemuan tatap muka kemudian terdapat beberapa kali juga menggunakan pembelajaran online. Kegunaan media *e-learning* yang ada di Fakultas Ilmu Agama Islam dilaksanakannya untuk tugas dari dosen dan pengetahuan yang lain terkait

¹Munir, *pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung : Alfabeta, 2009), hlm. 41.

pembelajaran. Mahasiswa fakultas Ilmu Agama Islam antusias dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media *e-learning*. sistem yang digunakan dalam pembelajaran online di FIAI UII yaitu klasiber sebagai sistem untuk kegiatan tugas, forum diskusi dan lain sebagainya kemudian terdapat sistem yang lain yaitu UNISYS yang digunakan untuk kegiatan akademik tentang perkuliahan. permasalahan dalam pembelajaran menggunakan media *e-learning* banyak sebagian mahasiswa yang memanfaatkannya untuk mendapatkan pengetahuan dan ilmu-ilmu yang menambah wawasan perkuliahan, dan ada yang mahasiswa yang hanya menggunakannya sekedar ada tugas dan tidak menggunakan secara kontinyu dan ada juga mahasiswa yang hanya nitip tugas menggunakan *link* teman sekelasnya.

Dosen-dosen Fakultas Ilmu Agama Islam juga banyak yang menggunakan media *e-learning*, untuk berinteraksi dengan mahasiswa tentang perkuliahan diluar jam pembelajaran. Media *e-learning* sangat membantu mahasiswa dan dosen dalam perkuliahan terutama ketika dosen berhalangan masuk kelas, begitu juga dengan mahasiswa yang tidak masuk kuliah pada hari tersebut dan tidak sedikit mahasiswa yang tidak fokus ketika berada di dalam kelas dikarena kesibukan masing-masing individu bahkan ada yang hanya kuliah sebagai sebuah kewajiban memenuhi 75% perkuliahan untuk bisa mengikuti ujian. Dengan adanya media *e-learning* mahasiswa dapat menanggulangi yang tertinggal kemudian mempelajari kembali pada waktu yang berbeda dan bisa memenuhi prasyarat perkuliahan. Meskipun *e-learning* sudah diterapkan di Fakultas Ilmu Agama Islam akan tetapi sampai saat ini belum adanya pengujian terhadap *e-learning* tersebut dalam meningkatkan kemampuan intelektual dan keterampilan berpikir kritis.

Pembelajaran akan berlangsung dengan baik secara interaktif dan fokus jika penjelasan sebuah materi mudah dipahami oleh mahasiswa. Terdapat jumlah Dosen Fakultas Ilmu Agama Islam sebanyak kurang lebih 59 orang terdiri dari 19 dosen Pendidikan Agama Islam, 20 dosen Ekonomi Islam dan 21 dosen Hukum Islam. Akan tetapi tidak semua dosen yang menggunakan media *e-learning* dalam pembelajaran, dikarena keterbatasan pengetahuan tentang teknologi informatika

dalam menggunakan komputer. Dosen yang menggunakan media *e-learning* dalam pembelajaran kurang dan lebih berjumlah sebanyak 36 dosen, terdiri dari 14 Dosen Pendidikan Agama Islam, 13 dosen Ekonomi Islam dan 9 dosen Hukum Islam.

Berdasarkan pemaparan tersebut penulis ingin mengetahui bagaimana pembelajaran *e-learning* sebagai media pembelajaran. Dengan adanya penelitian ini akan mengetahui kekurangan dan kelebihan sebuah pembelajaran menggunakan media. Karena belajar yang berhasil adalah belajar yang paham akan materi dan kegunaannya dalam mengembangkan kehidupan.

Maka dari itu, penulis menemukan rumusan masalah sebagai berikut: (1) seberapa tinggi pengaruh dalam penggunaan media *e-learning* dalam meningkatkan kemampuan intelektual mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam, dan (2) seberapa tinggi pengaruh dalam penggunaan media *e-learning* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam. Karena tidak kurang dari kemungkinan kebanyakan mahasiswa yang hanya kuliah sebagai sebuah kewajiban dan tidak memperdalam apa yang dipelajari dikelas maupun belajar menggunakan media *e-learning*.

KERANGKA TEORI DAN METODE PENELITIAN

Konsep *E-Learning* sebagai media pembelajaran

E-Learning (*Electronic learning*) proses pembelajaran jarak jauh dengan menggabungkan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran dengan teknologi. Untuk melihat dukungan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) terhadap kegiatan pembelajaran secara umum, ada beberapa istilah yang mirip, seperti: *Distance Education*, *Distance Learning*, *Computer Mediated Learning*, *Computer Aided Instruction*, dan lain sebagainya. Sehingga tidak jarang terjadi tumpang tindih dalam penggunaan istilah tersebut.

- 1) *Distance Learning* yaitu *instructional delivery* yang tidak mengharuskan siswa untuk hadir secara fisik pada tempat yang sama dengan pengajar.
- 2) *Distance Education*, yaitu model pembelajaran dimana siswa berada dirumah atau kantor mereka dan berkomunikasi dengan dosen maupun dengan sesama

mahasiswa melalui e-mail, forum diskusi elektronik, video conference, serta bentuk komunikasi lain yang berbasis komputer.

- 3) *E-Learning*, yaitu proses belajar yang difasilitasi dan didukung melalui pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Maka penggunaan istilah *e-learning* mencakup pengertiannya lebih umum digunakan dan juga menekankan aspek penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dan memfasilitasi kegiatan pembelajaran kapan saja dan dimana saja.²

Keunggulan pembelajaran melalui *e-learning* yaitu menciptakan peluang interaktivitas pembelajaran menjadi lebih meningkat. Tidak ada batas waktu dan tempat dan pembelajar menjadi lebih bertanggung jawab akan kesuksesannya. Dari beberapa sistem *e-learning* yang dikembangkan, secara umum dapat dibagi berdasarkan sifat interaktivitas *e-learning*, menjadi 2 karakteristik, yaitu:

- 1) Sistem yang bersifat statis

Untuk aplikasi sistem yang bersifat statis ini, yaitu:

- a) Pengguna hanya dapat men-*download* bahan ajar yang diperlukan
- b) Seorang administrator, hanya dapat meng-*upload* file-file materi
- c) Pada sistem ini, suasana belajar yang sebenarnya tak dapat dihadirkan, misalnya jalinan komunikasi.
- d) Sistem ini cukup berguna bagi mahasiswa/wi yang mampu belajar *otodidak* dari sumber-sumber bacaan yang disediakan dalam sistem ini, baik yang berformat HTML *powerpoint*, PDF, maupun yang berupa video.
- e) Sistem ini berfungsi untuk menunjang aktivitas pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka dikelas.³

- 2) Sistem yang bersifat dinamis

Untuk aplikasi sistem yang bersifat dinamis ini, yaitu:

²Hujair AH sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), hlm. 240.

³*Ibid*, hlm. 241.

- a) Fasilitas yang tersedia pada sistem ini bervariasi, seperti forum diskusi, *chat*, *e-mail*, alat bantu evaluasi pembelajaran, manajemen pengguna, serta manajemen materi elektronik.
- b) Mahasiswa mampu belajar dalam lingkungan belajar yang tidak jauh berbeda dengan suasana di kelas perkuliahan
- c) Sistem *e-learning*, digunakan untuk membantu proses transformasi pengetahuan dengan paradigma *student-centered*.
- d) Dosen aktif memberi materi, meminta mahasiswa bertanya mengenai suatu yang belum dipahami dan mahasiswa dilatih belajar secara kritis dan aktif.
- e) Sistem *e-learning*, dapat dikembangkan dengan menggunakan pendekatan metode belajar kolaboratif maupun belajar dari proses memecahkan problem yang di sodorkan (*problem based learning*).⁴

Sistem *e-learning* terdiri dari konfigurasi *e-learning* dan arsitektur serta desain *e-learning*, sebagai berikut:

- 1) Konfigurasi *e-learning*

Pemakai sistem *e-learning* dalam hal ini mahasiswa atau dosen dapat mengakses ke sistem dengan menggunakan piranti lunak *browser*. Konfigurasi sistem *e-learning* ini berbasis *client/server*. Dengan demikian, sebagai sistem penunjang pembelajaran yang berbasis kolaborasi di internet, pada dasarnya harus memiliki bagian-bagian sebagai berikut:

- a) *Collaboration*, untuk melakukan kerjasama antar pembelajar dalam pemecahan masalah yang berkaitan dengan materi kuliah. Kolaborasi ini dapat diwujudkan dalam bentuk diskusi atau tanya jawab dengan memanfaatkan fasilitas internet yang umumnya dipakai misalnya: *email*, *chatting*, dikembangkan sesuai dengan kebutuhan aplikasi yang akan dibuat.
- b) *Database*, untuk menyimpan materi pembelajaran dan *record-record* yang berkaitan dengan proses pembelajaran khususnya proses kolaborasi

⁴*Ibid*, hlm. 242.

c) *Web server*, merupakan bagian mengatur akses ke sistem dan mengatur tampilan yang diperlukan dalam proses pendidikan termasuk pula pengaturan keamanan sistem.⁵

2) *Arsitektur dan desain e-learning*

Adapun *arsitektur dan desain e-learning* dalam penjelasan ini akan dibagi kedalam beberapa bagian yaitu: *arsitektur aplikasi*, *fiture aplikasi*, *intergrasi dengan sistem yang ada* serta *desain infrastuktur jaringannya*. Selanjutnya dibawah ini akan disajikan secara lebih detail.

a) *Arsitektur Aplikasi*

Arsitektur aplikasi yang dikembangkan pada e-learning:

(1) *Learning Object*

Learning object adalah sistem data-base material pembelajaran (*learning material*) untuk bahan-bahan yang mendukung pembelajaran, seperti diktat, handout, presentasi, tugas dan lain-lain, dalam bentuk digital yang didatabasekan menjadi *resource* dari sistem *e-learning*. Database ini bersifat *reusable* di mana *resource* tersebut dapat digunakan lagi pada periode akademik berikutnya dan juga oleh berbagai mata kuliah yang membutuhkan. Kemudian: (a) spesifikasi: untuk tahap awal akan menggunakan *file directoy server* dengan *script PHP* pada sistem operasi windows. (b) sedangkan untuk tahap pengembangan akan menggunakan database MySQL.

(2) *Digital library* (pengembangan)

Digital library merupakan database bahan referensi, yaitu buku-buku, jurnal-jurnal, makalah dan lain-lain, yang telah didigitalkan. Maka sistem ini: (a) akan terintegrasi dengan sistem perpustakaan dan dapat menjadi link *resource system e-learning*. (b) spesifikasinya, menggunakan database atau file *directory server*.

(3) *Other Resouce*

Other resource merupakan link database *resource e-learning* dari pihak lain diluar yang dapat berupa *resource* dari internet atau sistem lain yang

⁵*Ibid*, hlm.247.

berkoneksi dengan system *e-learning* yang dikembangkan. Dengan spesifikasi, menggunakan *hyperlink*.

(4) *Packaging*

Sistem ini digunakan untuk menyusun *resource-resource* menjadi suatu paket distribusi ke pembelajar sebagai pengguna sesuai mata pembelajaran yang bersangkutan. Maka spesifikasinya, menggunakan *web interface* dan database MySQL.

(5) *Web Interface*

Web interface, digunakan sebagai antar muka pengguna dengan *system e-learning*, sehingga dapat diakses melalui intra/internet. Web ini diakses melalui portal Unisys. Maka spesifikasinya, menggunakan *script PHP* dengan *web server IIS (windows)* yang siap dimigrasi ke platform linux.

(6) *Sound and Vision Realtime* (pengembangan)

Sistem ini merupakan infrastruktur baik *hardware* (jaringan) maupun *software* yang dialokasikan khusus untuk melakukan *real time conference*. Maka spesifikasinya, menyesuaikan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi

(7) *Rules*

Sistem ini merupakan sistem untuk mengatur *user, course*, dan aturan-aturan lain dalam *e-learning*. Rules terintegrasi dengan sistem yang sudah ada. Maka spesifikasinya, menggunakan database MySQL dan Script PHP, COM+ untuk integrasi dengan *existing system*.

b) Fitur Aplikasi

Dalam fitur aplikasi ini akan dibahas tentang fitur standard dan pengembangan sistem *e-learning* UII. Adapun lebih detailnya adalah sebagai berikut:

(1) Fitur standar *e-learning*

Adapun fitur standar yang ada adalah sebagai berikut:

(a) Distribusi materi pembelajaran

Fasilitas untuk mendistribusikan bahan-bahan pembelajaran kepada pembelajar, maka pembelajar dapat *download* bahan-bahan tersebut dengan baik.

(b) Forum diskusi

Forum diskusi digunakan untuk diskusi antara peserta kuliah (pengajar, pembelajar). Dalam forum ini pengajar dapat menentukan topik-topik untuk didiskusikan dan pembelajar juga dapat membuat topik-topik sendiri.

(c) Pemberian, pengumpulan, dan penilaian tugas

Pengajar dapat memberikan tugas melalui sistem *website e-learning* dan pembelajar dapat mengumpulkan tugas dengan cara mengupload file pekerjaannya untuk dinilai.⁶

(2) Fitur Pengembangan

Adapun fitur yang dapat dikembangkan dalam sistem *e-learning* adalah

(a) Berita dan jurnal sesuai dengan studi

Dapat disajikan berita-berita program studi maupun jurnal-jurnal ilmiah serta opini.

(b) Email integrasi

Berita atau pengumuman melalui *e-learning* didistribusikan ke email pengguna.

(c) Penilaian rating

Penilaian terhadap kuantitas akses pengguna untuk mengetahui keaktifan pengguna *e-learning*.

(d) *Conference*

Pengembangan *e-learning* dengan fasilitas *video-conference*.

(3) Integrasi *e-learning* dengan *existing system*

Sistem *e-learning* terintegrasi dengan sistem informasi oleh suatu lembaga sebagaimana disajikan sebagai berikut:

(a) User/pengguna, menggunakan *ID user* dan *pass-word* yang sama pada saat menggunakan sistem aplikasi (UNISYS).

⁶*Ibid.* hlm.250.

- (b) Portal, *wen e-learning* diakses melalui portal (UNISYS).
- (c) Data-data akademik (mata kuliah, program studi, fakultas, dosen, mahasiswa, rencana studi). Dosen secara otomatis akan dapat memonitor aktifitas mahasiswa yang mengikuti mata kuliahnya. Dalam hal ini adalah aktifitas mahasiswa yang mengakses sistem *e-learning*.⁷

Website e-learning dapat digunakan sebagai forum diskusi antara peserta pembelajaran (pengajar-pembelajar). Dalam forum tersebut, pengajar dapat menentukan topik-topik untuk didiskusikan dan pembelajar dapat membuat topik-topik sendiri untuk didiskusikan. Pengajar dapat memberikan tugas melalui sistem *e-learning* dan pembelajar dapat mengumpulkan tugas dengan cara mengupload file pekerjaannya untuk dinilai.

Konsep Kemampuan Intelektual

Kemampuan intelektual adalah kemampuan yang dibutuhkan untuk melakukan berbagai aktivitas mental berpikir, menalar, dan memecahkan masalah. Individu dalam sebagian besar masyarakat menempatkan kecerdasan, dan untuk alasan yang tepat, pada nilai yang tinggi. Individu yang cerdas juga lebih mungkin menjadi pemimpin dalam suatu kelompok.

Dari sudut pandang psikologis, intelektual lebih dilihat dalam konteks kemampuan mental atau intelegensi, yang merupakan representasi dari proses kognitif, proses berpikir, daya menghubungkan, aspek menilai dan kemampuan mempertimbangkan.⁸ Aspek intelektualitas seseorang tidak hanya dilihat dari seberapa jauh seseorang telah menempuh pendidikan, akan tetapi lebih dilihat dari kemampuannya dalam mencerna informasi dan menghubungkannya menjadi sebuah sebab akibat yang logis. Hubungan tersebut kemudian akan dijadikan sumber pertimbangan dalam pengambilan keputusan untuk menyelesaikan masalah. Sudut pandang ini tentunya berdampak pada siapa yang pantas dilabeli

⁷*Ibid.* hlm.251.

⁸Conceptions of states and traits: *Dimensional attributes with ideals as prototypes*. Chaplin, William F.; John, Oliver P.; Goldberg, Lewis R. *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol 54(4), April 1988, 541-557.

sebagai individu yang intelek. Jenjang pendidikan tidak lagi dipandang sebagai suatu titik tolak, tapi juga harus memperhitungkan aspek cara berpikir, kemampuan memecahkan masalah, dan tentunya efektifitas dalam pengambilan keputusan.

Bayle mengemukakan faktor yang mempengaruhi intelektual yaitu:⁹

- 1) Faktor Keturunan
Faktor keturunan ini didasari dari sudut pandang biologis, dimana masing-masing individu lahir memiliki gen yang berbeda.
- 2) Latar Belakang Sosial Ekonomi
Pendapatan keluarga, pekerjaan orang tua, dan faktor sosial ekonomi mempengaruhi taraf intelegensi individu dalam usia 3 tahun sampai remaja.
- 3) Lingkungan Hidup
Lingkungan hidup yang baik akan menciptakan kemampuan intelektual yang baik pula, sebaliknya lingkungan hidup yang kurang baik akan menghasilkan kemampuan intelektual yang kurang baik pula.
- 4) Kondisi fisik
Keadaan gizi yang kurang baik, kesehatan yang buruk, dan perkembangan fisik yang lambat menyebabkan pertumbuhan intelektual yang rendah.
- 5) Iklim emosi
Iklim emosi dimana individu dibesarkan mempengaruhi perkembangan mental individu yang bersangkutan.

Nickerson, dan Smith yakin pada beberapa kemampuan yang mereka percayai mampu menunjukkan intelektual manusia¹⁰, yaitu:

- 1) Kemampuan untuk mengklasifikasi pola
Semua manusia yang memiliki intelegensi norma akan mampu menempatkan stimulus tak identik kedalam kelompok. Kemampuan ini merupakan dasar berpikir dan berbahasa, karena kata-kata pada umumnya merepresentasikan pengkategorian informasi.

16. ⁹Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, (Jakarta : Rineka, 2003), hlm.

¹⁰Robert L Salso, dkk, *Psikologi Kognitif*, (Jakarta : Erlangga, 2000),hlm. 456-457.

- 2) Kemampuan untuk memodifikasi perilaku adaptif
Kemampuan seseorang untuk menyesuaikan diri dengan kondisi lingkungan yang ada. Para teoritik menyetujui bahwa kemampuan beradaptasi ini merupakan hal terpenting yang mencirikan kemampuan intelektual manusia.
- 3) Kemampuan untuk berpikir secara deduktif
Berpikir deduktif merupakan perbuatan kesimpulan yang logis dari suatu premis.
- 4) Kemampuan berpikir secara induktif
Orang yang berpikir secara induktif perlu keluar dari informasi yang diberikan, untuk mengetahui atau menemukan aturan-aturan maupun prinsip-prinsip dari beberapa peristiwa yang spesifik.
- 5) Kemampuan untuk mengembangkan dan menggunakan model konseptual.
Kemampuan ini berarti bahwa kita membentuk kesan tentang dunia dan bagaimana dunia berfungsi serta menggunakan model tersebut untuk memahami dan menginterpretasikan semua peristiwa dalam hidup.
- 6) Kemampuan untuk memahami dan mengerti
Kemampuan yang berkaitan dengan kemampuan untuk melihat hubungan masalah dan memahami makna hubungan tersebut dalam memecahkan masalah.

Konsep Keterampilan Berpikir Kritis

Berpikir Kritis merupakan proses mental untuk menganalisis informasi yang diperoleh. Informasi tersebut didapatkan melalui pengamatan, pengalaman, komunikasi, atau membaca.¹¹ Richard Paul tentang berpikir kritis adalah model berpikir mengenai hal, substansi atau masalah apa saja, di mana si pemikir meningkatkan kualitas pemikirannya dengan menangani secara terampil struktur-

¹¹ Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), hlm. 193

struktur yang melekat dalam pemikiran dan menerapkan standar-standar intelektual padanya.¹²

Dalam berpikir kritis tidak bisa memasukan refensi eksplisit pada observasi, tetapi sebagaimana diperlihatkan dalam melihat dan mendengar. Untuk memperlihatkan bahwa pemahaman itu merupakan gagasan yang senantiasa berubah namun memiliki inti yang tetap konstan, dan menunjukkan kepada orang bahwa betapa kayanya gagasan itu. Amatlah bermanfaat untuk membandingkan apa yang sudah kita baca dalam halaman-halaman yang membahas tentang berpikir kritis.¹³

Karakteristik Berpikir Kritis Berpikir kritis merupakan suatu bagian dari kecakapan praktis, yang dapat membantu seorang individu dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Oleh sebab itu kemampuan berpikir kritis ini mempunyai karakteristik tertentu yang dapat dilakukan dan dipahami oleh masing-masing individu. Seifert dan Hoffnung menyebutkan beberapa komponen berpikir kritis, yaitu :¹⁴

- 1) *Basic operations of reasoning*. Untuk berpikir secara kritis, seseorang memiliki kemampuan untuk menjelaskan, menggeneralisasi, menarik kesimpulan deduktif dan merumuskan langkah-langkah logis lainnya secara mental.
- 2) *Domain-specific knowledge*. Dalam menghadapi suatu problem, seseorang harus mengetahui tentang topik atau kontennya. Untuk memecahkan suatu konflik pribadi, seseorang harus memiliki pengetahuan tentang person dan dengan siapa yang memiliki konflik tersebut.
- 3) *Metakognitive knowledge*. Pemikiran kritis yang efektif mengharuskan seseorang untuk memonitor ketika ia mencoba untuk benar-benar memahami suatu ide, menyadari kapan ia memerlukan informasi baru dan mereka-reka

¹²Alec' Fisher, *Berpikir Kritis sebuah pengantar*, (Jakarta : PT Gelora Aksara Pratama,2009), hlm. 4.

¹³*Ibid*, hlm. 10-11.

¹⁴Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), hlm. 154-155.

bagaimana ia dapat dengan mudah mengumpulkan dan mempelajari informasi tersebut.

- 4) *Values, beliefs and dispositions*. Berpikir secara kritis berarti melakukan penilaian secara fair dan objektif. Ini berarti ada semacam keyakinan diri bahwa pemikiran benar-benar mengarah pada solusi. Ini juga berarti ada semacam disposisi yang persisten dan reflektif ketika berpikir.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan cara kerja untuk mengumpulkan data, dan kemudian dikelola sehingga menghasilkan data yang dapat memecahkan permasalahan penelitian dengan tujuan yang diinginkan, untuk melihat pengaruh media *E-Learning* dalam meningkatkan kemampuan intelektual dan keterampilan berpikir kritis pada Mahasiswa. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia. Populasi sebanyak 1300 mahasiswa diambil sampel sebanyak 130 mahasiswa. Penelitian ini menggunakan beberapa uji seperti uji validitas dan reliabilitas. Teknik pengumpulan data menggunakan angket (kuesioner) dan observasi. Uji Asumsi Data menggunakan Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Uji linieritas. Teknik Analisis data menggunakan Analisis Regresi.

HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN

Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia yang telah menggunakan media *e-learning* dalam sebuah pembelajaran dan dengan media *e-learning* tidak hanya sebuah pembelajaran saja melainkan juga digunakan untuk kegiatan akademik mahasiswa. Di Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dalam menggunakan media *e-learning* memiliki langkah-langkah yang harus dilakukan seperti membuat infrastruktur teknologi informasi yaitu sebuah perangkat jaringan yang selalu online sehingga dapat melancarkan sebuah kegiatan.

Sistem pembelajaran dilakukan dengan pertemuan di ruang kelas (tatap muka) sebanyak 80%, dan tidak terbatas ruang dan waktu melalui internet sebanyak

20%. media *e-learning* yang sering digunakan oleh dosen dan mahasiswa yaitu yang berupa UNISYS dan Klasiber untuk sebuah kegiatan interaktif mahasiswa dalam sebuah perkuliahan. Adapun model dan contoh *website e-learning* yang dikembangkan oleh Tim E-Learning Universitas Islam Indonesia (UII) untuk desain pembelajaran berbasis *e-learning* di setiap Fakultas Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

Pengaruh Penggunaan *E-Learning* sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Intelektual

Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh bahwa ada pengaruh positif yang signifikan antara *E-Learning* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan intelektual. Korelasi sebesar 0.862. Hal ini berarti hubungan antar variabel independen dengan variabel dependen sebesar 86.20%. Besarnya R Square adalah 0.913. Hasil perhitungan statistik ini berarti bahwa kemampuan variabel independen dalam menerangkan variasinya perubahan variabel dependen sebesar 91.30%, sedangkan sisanya sebesar 8.70% (100%-91.30%) diterangkan oleh faktor-faktor lain di luar model regresi yang dianalisis.

Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh positif yang signifikan antara *E-Learning* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Berdasarkan penjelasan di atas bahwa dalam pembelajaran dengan *E-Learning* sebagai media pembelajaran memperkuat metode pengayaan. Metode pengayaan dapat melatih mahasiswa untuk menganalisa, memecahkan masalah, membaca, dan mengingat fakta. Sehingga dengan kebiasaan metode pengayaan dalam *E-Learning* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan intelektual.

Pengaruh Penggunaan *E-Learning* sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis

Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh bahwa ada pengaruh positif yang signifikan *E-Learning* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Korelasi sebesar 0.879. Hal ini berarti hubungan antar

variabel independen dengan variabel dependen sebesar 87.90%. Besarnya R Square adalah 0.944. Hasil perhitungan statistik ini berarti bahwa kemampuan variabel independen dalam menerangkan variasinya perubahan variabel dependen sebesar 94.40%, sedangkan sisanya sebesar 5.60% (100%-94.40%) diterangkan oleh faktor-faktor lain di luar model regresi yang dianalisis.

Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh positif yang signifikan *E-Learning* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, yang artinya dengan *E-Learning* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Media pembelajaran ini melatih mahasiswa untuk memecahkan masalah melalui pengayaan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut ini :

1. Penggunaan *e-learning* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan intelektual terdapat setinggi 91,30%. Hasil penelitian diperoleh nilai signifikan untuk variabel kemampuan intelektual sebesar 0.00, hal ini menunjukkan pengaruh positif antara *e-learning* sebagai media pembelajaran dan kemampuan intelektual. Dengan frekuensi prodi studi Pendidikan Agama Islam terdapat 42.4%, hukum Islam terdapat 23.8%, ekonomi Islam terdapat 33.8%. ini membuktikan H_a diterima dan H_0 ditolak artinya ada pengaruh antara *e-learning* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan intelektual.
2. Penggunaan *e-learning* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis setinggi 94.40%. Hasil penelitian diperoleh nilai signifikan untuk variabel keterampilan berpikir kritis sebesar 0.00, hal ini terdapat pengaruh yang positif antara *e-learning* sebagai media pembelajaran dan keterampilan berpikir kritis. Dengan frekuensi prodi studi Pendidikan Agama Islam terdapat 42.4%, hukum Islam terdapat 23.8%, ekonomi Islam terdapat 33.8%. ini membuktikan H_a diterima dan H_0 ditolak artinya ada

Pengaruh antara *e-learning* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis.

DAFTAR PUSTAKA

- Conceptions of states and traits: 1988, *Dimensional attributes with ideals as prototypes*. Chaplin, William F.; John, Oliver P.; Goldberg, Lewis R. *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol 54(4), April 1988.
- Desmita, 2010, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fisher, Alec', 2009, *Berpikir Kritis sebuah pengantar*, Jakarta : PT Gelora Aksara Pratama.
- Munir., 2009, *pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Bandung : Alfabeta.
- Salso, Robert L dkk., 2000, *Psikologi Kognitif*, Jakarta : Erlangga.
- Sanaky, Hujair AH., *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Slameto, 2003, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, Jakarta : Rineka.
- Suryosubroto., 2009, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, Jakarta: PT Rineka Cipta.