

## Pemanfaatan Kepustakaan Elektronik dalam Proses Pembelajaran

(disampaikan dalam Rakernas DPP ADPISI serta Workshop dan Pelatihan Dosen Pendidikan Agama Islam)

Oleh: Mudzakir AS

### Pengantar

Pemikiran ini muncul sehubungan dengan semakin maraknya *e-book* baik secara online maupun dalam cdrom yang berisi program pembelajaran yang sudah dipak atau dikemas dengan baik sehingga dapat digunakan untuk mempercepat proses pembelajaran dan mengurangi ketergantungan pembelajar pada pengajar karena proses pembelajaran tersebut dapat dilaksanakan secara individual, kapan saja dan di mana saja, jika fasilitas ada dan sarana tersedia.

Sehubungan dengan itu, kiranya e-book, e-library, cdrom, dan lain-lain dapat pula dicobakan dan dipergunakan dalam proses pembelajaran agama Islam untuk meningkatkan kualitas dan intensitas proses pembelajaran.

### Apa itu E-BOOK?

Untuk mengetahui apa itu e-book, kita harus mengenal pangkalnya terlebih dahulu, yaitu e-learning. Dalam Wikipedia dinyatakan:

**E-learning** is an all-encompassing term generally used to refer to computer-enhanced learning, although it is often extended to include the use of mobile technologies such as [PDAs](#) and MP3 players. It may include the use of [web-based teaching materials](#) and hypermedia in general, multimedia CD-ROMs or web sites, discussion boards, [collaborative software](#), e-mail, blogs, wikis, computer aided assessment, [educational animation](#), simulations, games, learning management software, electronic voting systems and more, with possibly a combination of different methods being used....

E-learning is naturally suited to [distance learning](#) and flexible learning, but can also be used in conjunction with face-to-face teaching, in which case the term [Blended learning](#) is commonly used.<sup>1</sup>

GryHarriman memberikan gambaran yang agak berbeda sebagai berikut:

**E-learning** is the effective learning process created by combining digitally delivered content with learning support services. V. Waller and J. Wilson

**E-learning** consists of the transfer of skills and knowledge using electronic applications and processes. This may include Web-based learning, computer-based learning, virtual classrooms, and digital collaboration, use of audio or video recording, satellite or land-based broadcasts, CD-ROM, and even the phone system.

**E-Learning** can be broadly defined as any use electronic technology to create learning experiences.<sup>2</sup>

Dari kedua pengertian ini dapat ditarik suatu simpulan bahwa e-learning adalah model atau sistem pembelajaran yang menggunakan media teknologi untuk menciptakan

---

<sup>1</sup> Wikipedia, the free encyclopedia.htm; <http://www.wikipedia.org>

<sup>2</sup> E-Learning at GrayHarriman\_com.htm; <http://www.Gryharriman.com>

pengalaman belajar dengan cara fleksibel. E-learning biasanya dihubungkan dengan *face-to-face teaching* yang merupakan cara belajar-mengajar yang sudah kuno dan biasanya hanya bertumpu pada *chalk* (kapur) and *talk* (bicara).

Selanjutnya, e-book adalah:

E-Book, fiction or nonfiction text that is distributed and read in digital form, usually on a computer or handheld display device. Because they can be cheaply distributed worldwide over the Internet and do not require shelf space, e-books have the potential to someday replace the printed book. Devices that store and display electronic texts are sometimes referred to generically as **e-books**.

E-book texts are downloaded to a computer or a reading device through a modem or other Internet connection. Some devices cannot download texts and must be connected to another computer in order to transfer the book to its memory. Once a book is downloaded, the computer or e-book device uses special software to display the text for reading. Most e-book devices run on batteries so they can be taken anywhere, like a printed book. The text is displayed on a backlit screen for easier reading. Controls allow the reader to scroll up and down and to move forward and back in the text. Depending on battery technology and screen features, some devices can provide 40 or more hours of reading time before recharging. (Microsoft Encarta Premium 2006).

E-Books (from Wikipedia <http://en.wikipedia.org/wiki/Ebook> ) are electronic or digital versions of books. You read a hard cover book; you read an e-book as well, only digitally, not print. This means the text of the book is in a digital format and needs a digital device to be read. E-books come in various digital formats and use various devices that can be used to read them. An audio book according to Wikipedia (<http://www.wikipedia.org>) is a recording of the contents of a book read aloud. It is usually distributed on compact discs (CDs), cassette tapes, or digital formats (such as MP3 -- <http://www.webopedia.com/TERM/M/MP3.html> ).

Dapat disimpulkan bahwa e-book adalah:

- a- buku elektronik (berisi teks dan atau grafis dan bunyi) yang dibaca dengan alat digital tertentu seperti komputer atau alat elektronik lain. Karena harganya yang murah dan didistri-busikan melalui internet, maka e-book berpotensi untuk menggantikan buku cetak biasa pada masa datang.
- b- buku elektronik dapat digunakan dengan nyaman dan menyenangkan dibanding dengan buku cetak biasa, terutama dapat dikopi dan dipaste sehingga memudahkan dan mempercepat proses penulisan.
- c- buku elektronik kini sudah banyak dikemas dalam cdrom sehingga akan semakin mudah bagi kita untuk menggunakannya baik untuk pelajaran bahasa Arab maupun keislaman seperti disediakan dan didistribusikan oleh situs-situs Timur Tengah: Saudi Arabia, Mesir, Lybia, Emirat Arab dan lain-lain, dan kalau perlu dapat kita buat sendiri sesuai dengan keinginan kita.

Sementara E-LIBRARY, perpustakaan elektronik atau digital adalah kumpulan dari e-book dalam suatu bidang keilmuan tertentu atau banyak bidang sehingga menjadi program tertentu dan semakin mudah bagi kita untuk membaca dan mengkaji berbagai sumber yang tak tersedia dalam bentuk buku biasa, dengan harga yang tentu saja sangat jauh lebih murah atau bahkan gratis (dari sumbernya tetapi pentransferannya tidak selalu tersedia).

## **Format E-BOOK**

Ada beberapa format yang dikenal dalam dunia e-book, di antaranya:

- a- plain text
- b- format htm (html)
- c- format webhelp (\*.chm)
- d- format pdf (adobe acrobat)
- e- format exe (\*.exe)
- f- dll.

## **Kelebihan dan Kekurangan E-BOOK**

Pilihan rasional bagi sistem/model belajar di masa depan adalah *E-Learning*, *Web-Based Learning*, *Online Learning* atau *Distance Learning* karena: tidak dibatasi ruang kelas, tidak dibatasi waktu yang dijadwalkan, tidak bergantung pada kehadiran instruktur, bahan ajar dapat digunakan sebagai rujukan, dll. tuntutan belajar klasikal dan tradisional.

Kekurangan e-book terutama jika penggunaannya baik pembelajar maupun tutor tidak siap. Juga jika sarana dan fasilitasnya tidak ada dan kurikulum serta silabusnya tidak berorientasi ke masa depan.

## **Apa saja yang diperlukan dalam sistem pembelajaran dengan e-book ini?**

Proses pembelajaran terdiri atas beberapa komponen, di antaranya:

1. Learner (pembelajar)
2. Fasilitas dan Media Belajar
3. Pemandu/Fasilitator/Tutor
4. Tes/Evaluasi

Learner/Pembelajar:

Harus disiapkan untuk bisa menggunakan fasilitas/media yang tersedia dengan cara yang baik dan benar.

Fasilitas/Media:

Harus tersedia selengkap mungkin dan sesuai dengan apa yang dituntut dalam Kurikulum dan silabusnya; baik yang berupa hardware (perangkat keras) maupun software (perangkat lunak), highteck maupun hightouch-nya, konten maupun elaborasi (uraian)-nya, dll.

Pemandu/Fasilitator/Tutor:

Harus mampu memberikan pengarahan dan panduan baik teknis maupun konten, serta menyempurnakan fasilitas/media bila diperlukan.

Tes/Evaluasi:

Harus disediakan, karena sangat penting untuk menentukan hasil pembelajaran.

Fasilitas/Media yang Tersedia:

Diperlukan perangkat komputer yang tersambung dengan internet, dan alat lain yang dapat memudahkan akses ke e-book atau sumber-sumber lain yang dapat diolah menjadi e-book.

Kami di ADPISI sekarang ini sudah menyediakan program e-book lebih dari 30 CD yang berisi berbagai program dan bidang studi bagi Keislaman dan Kebahasaaraban

dalam rangka mempermudah belajar Islam dan Bahasa Arab karena Islam tidak dapat dipisahkan dan diisolasi dari Bahasa Arab.

Jika yang ada ini dapat di-manag (direncanakan) dengan baik dan disinkroniskan, dilengkapi dengan tes dan lain sebagainya, insya Allah kita dapat memenuhi apa yang menjadi tuntutan zaman

### **Harapan**

Kita tidak bisa hanya berharap, tetapi harus bekerja keras dan berusaha untuk dapat mewujudkannya. Kita tidak berjalan dari nol.

### **Daftar Rujukan:**

Al-Khuli, Muhammad 'Ali. 1986. *Asalib Tadris al-Lughah al-'Arabiyah*. Riyadh: Mathabi' Farazdaq al-Tijariyah.

Bruner, Jerome S. 1978. *The Process of Education*. Harvard University Press.

Conny Semiawan, dkk. 1985. *Pendekatan Ketrampilan Proses*. Jakarta: PT Gramedia.

Davies, Ivor K. 1981. *Instructional Technique*. New York: McGraw-Hill Book Company.

Gordon Thomas.1984. *Guru Yang Efektif*. (Saduran: Nudjito). Jakarta: Rajawali.

Ibrahim, 'Abdul 'Alim. 1973. *Al-Muwajjih al-Fanni li Mudarrisi al-Lughah al-'Arabiyah*. Mesir: Dar al-Ma'arif.

Ibrahim R & Nana Syaodih.. 1996. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Instructional Material Laboratory. 1986. *Teacher Tactics*. The Ohio State University.

Nasution S. 1982. *Didaktik Asas-asas Mengajar*. Bandung: Jemmars.

Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.

Puisat Kurikulum. 2002. *KBK Kegiatan Belajar Mengajar*

Svinicki, Marilla D & Karron G Lewis. 2002. *Media Aids for the Classroom The University of Texas at Austin: Center for Teaching Effectivness*.

### **Bahan Online:**

1. E-learning - Wikipedia, the free encyclopedia.htm; <http://www.wikipedia.org>
2. E-Learning at GrayHarriman\_com.htm; <http://www.gryharriman.com>
3. Shabakah Meshkat; <http://www.almeshkat.com/books>
4. Multaqa Ahlal Hadith; <http://www.ahlalhdeeth.com/vb>
5. E-Books Challenges and Opportunities; <http://www.dlib.org>
6. Jeddah Group to Launch Biggest Islamic e-Library.htm; <http://www.arabnews.com>
7. dll.