

## **Analisis Penggunaan Platform Media Berbasis Internet pada Pendidikan: Studi Aplikasi Al-Qur'an Flash, Ensiklopedia Hadis, Maktabah Syamilah dan Wedangga**

**Vrisko Putra Vachruddin**

Universitas Maarif Hasyim Latif, Sidoarjo  
Email : [vrisko.vachruddin@dosen.umaha.ac.id](mailto:vrisko.vachruddin@dosen.umaha.ac.id)

### **Abstrak**

Pengembangan terhadap media pembelajaran semakin bergerak begitu cepat mengikuti alur perkembangan teknologi saat ini. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi ialah adanya media berbasis internet. Melalui jaringan internet kita dengan mudah dapat mengakses informasi apa pun dengan cepat, tepat, murah dan akurat. Keefektifan dan efisiensi penggunaan internet dalam mencari informasi disertai minat masyarakat yang tinggi menyebabkan beberapa *platform* aplikasi maupun web berlomba-lomba menciptakan sebuah kreasi yaitu media pembelajaran yang berbasis internet. Artikel ini mengeksplorasi bagaimana perkembangan pengembangan media berbasis internet mulai dari pengertian, kelebihan dan kekurangan, trik memilih media pembelajaran berbasis internet hingga analisis *platform* media pembelajaran berbasis internet. Penelitian ini melakukan studi analisis terhadap aplikasi media berbasis internet yaitu: Al-Qur'an Flash, Ensiklopedia Hadis, *Maktabah Syamilah dan Wedangga*. Keempat aplikasi tersebut sangat memberikan manfaat bagi pelajar terutama dalam mencari referensi yang berkaitan dengan materi Keagamaan. Masing-masing aplikasi tersebut memiliki sisi kelebihan dan kekurangan. Tetapi upgrading pada versi terbaru selanjutnya selalu memperbaiki sisi kekurangan dari setiap aplikasi tersebut.

**Kata Kunci:** *Platform, Media Internet, Media Pembelajaran.*

### **Abstract**

*The development of learning media is moving so fast following the flow of technological developments today. One of the results of technological developments is the existence of internet-based media. Through the internet network we can easily access any information quickly, precisely, cheaply and accurately. The effectiveness and efficiency of using the internet in finding information along with high public interest has led to several application and web platforms competing to create a creation, namely internet-based learning media. This article explores how the development of internet-based media ranging from understanding, advantages and disadvantages, tricks for choosing internet-based learning media to analyzing internet-based learning media platforms. This research conducts an analytical study of internet-based media applications, namely: Al-Qur'an Flash, Encyclopedia of Hadith, Maktabah Syamilah and Wedangga. The four applications are very useful for students, especially in finding references related to Religious material. Each of these applications has advantages and disadvantages. But upgrading to the next latest version always improves the shortcomings of each application.*

**Keywords :** *Platform, Internet Media, Learning Media.*

## 1. Pendahuluan

Internet menjadi sebuah kebutuhan yang utama di negara-negara maju dan berkembang seperti Indonesia. Kebutuhan utama akan internet di Indonesia dikarenakan adanya rencana digitalisasi semua sistem pengurusan administrasi maupun pembayaran negara untuk memudahkan segala proses pemantauan dan meminimalisir pungli maupun korupsi terhadap segala sektor keuangan negara (Hardjaloka, 2014). Oleh sebab itu, pengguna atau pengakses internet kian hari semakin bertambah dikarenakan kebutuhan terhadap segala akses teknologi yang mempermudah mobilitas dalam pelayanan dan pemenuhan kebutuhan sehari-hari dapat terpenuhi oleh aplikasi-aplikasi yang harus terhubung dengan internet.

Internet sendiri merupakan jaringan komputer yang saling terhubung secara global yang memungkinkan pengguna internet dapat bertukar informasi secara mudah, cepat, tepat, murah dan akurat (Novianto, 2011). Menurut data statistik yang disajikan oleh asosiasi penyelenggara jasa internet Indonesia (APJSII) hingga akhir tahun 2007 pengguna internet mencapai angka 25 juta pengguna aktif (Qomariyah, 2015). Data terbaru yang berhasil dihimpun oleh internetworldstats bahwa hingga Maret 2021 pengguna internet di Indonesia berjumlah 212, 35 juta jiwa dan dengan jumlah tersebut Indonesia menempati urutan ketiga dengan pengguna internet terbanyak di Asia (Internetworldstats. com, n.d.). Hal tersebut seiring waktu juga semakin bertambah secara signifikan bersamaan dengan adanya pandemic Covid-19 yang belum reda sehingga mengharuskan penggunaan media online untuk berkomunikasi baik dalam pekerjaan maupun pendidikan.

Hingga saat ini penggunaan internet tidak hanya terfokus pada akses informasi dan mempermudah mobilitas atau pelayanan saja, tetapi penggunaan internet mulai masuk dalam akses di dunia Pendidikan (Bakri, 2016). Hal ini ditandai dengan bermunculannya media pembelajaran berbasis internet. Media pembelajaran berbasis internet ini selain mudah digunakan juga digemari oleh kalangan generasi milenial yang sangat antusias terhadap perkembangan teknologi. Semakin beragamnya media pembelajaran berbasis internet ini semakin memudahkan tugas guru dalam hal menyampaikan informasi kepada peserta didik melalui bermacam cara baik melalui aplikasi, game maupun media yang lainnya. Tetapi dilain sisi media pembelajaran berbasis internet dapat menjadi bumerang bagi guru yang mana dapat menjadikan peserta didik menjadi orang yang kurang interaktif dan tidak mau bersosial dengan temannya (Wardhani & Krisnani, 2020). Disinilah peran guru dalam hal meminimalisir dampak negatif dari penggunaan media pembelajaran berbasis internet.

Selain itu, peran guru tetap diperlukan guna memilih dan memilih mana sekiranya media pembelajaran berbasis internet yang cocok dan mampu diterapkan di suatu sekolah tersebut. Guru juga harus bersifat analitis terhadap media pembelajaran berbasis internet yang akan digunakan, karena adakalanya juga media pembelajaran berbasis internet digunakan oleh pihak yang tak bertanggung jawab untuk menyebarkan informasi yang tidak jelas kebenarannya bahkan menyesatkan (Sinaga *et al.*, 2019). Oleh sebab itu perlu adanya pembimbingan dan pantauan dari guru agar peserta didik tidak terperosot dalam aliran-aliran yang membahayakan yang mana dikarenakan informasi yang mereka dapatkan dari media pembelajaran berbasis internet yang kita berikan.

Artikel ini secara luas akan menjelaskan definisi media pembelajaran berbasis internet, kelebihan dan kekurangannya, trik dalam memilih media pembelajaran berbasis internet dan analisis aplikasi media berbasis internet yaitu Al-Qur'an Flash, Ensiklopedia Hadis, *Maktabah Syamilah dan Wedangga*.

## 2. Hasil Penelitian

Guna mendapatkan akses dalam media pembelajaran berbasis internet diperlukan adanya konektivitas dengan jaringan internet melalui modem, koneksi internet *broadband* atau *smartphone* yang menyediakan layanan internet ke computer (Tonapa *et al.*, 2014). Pemberian akses tersebut berbayar sesuai dengan penggunaan internet tersebut, sehingga pengguna internet harus merogoh kocek untuk mendapatkan akses tersebut. Berikut ini akan dijelaskan terperinci mengenai media pembelajaran berbasis internet :

### 2.1 Definisi Media Pembelajaran Berbasis Internet

Media berasal dari kata latin yaitu "*medium*" yang berarti perantara atau pengantar. Para ahli dalam mendefinisikan media sangat beragam. Seperti contoh Schram yang menyatakan bahwa media

adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. *Association of Education Communication Technology* (AECT) memberikan batasan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan (Rohani, 2020). AECT juga mengatakan bahwa media merupakan benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional (Wahidin, 2018). Sedangkan kata pembelajaran mempunyai arti proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Secara luas media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk teknologi perangkat kerasnya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada peserta didik.

Media pembelajaran berkembang sesuai dengan perkembangan teknologi pembelajaran. Salah satu yang berkembang pesat pada teknologi pembelajaran ialah adanya media pembelajaran berbasis internet. Adanya perkembangan media pembelajaran berbasis internet tersebut mempercepat aliran ilmu pengetahuan dengan pemanfaatan banyak perangkat. Mac Bride (1997) mendefinisikan internet adalah sebuah jaringan komunikasi global yang terbuka dan menghubungkan ribuan jaringan komputer, melalui sambungan telepon umum maupun pribadi. Jaringan komponennya dikelola oleh agen-agen pemerintah, organisasi komersial, universitas serta sukarelawan. Secara luas internet diartikan sebagai jaringan komputer luas dan besar mendunia yang menghubungkan pemakai komputer dari suatu negara ke negara lain di seluruh dunia. Di dalamnya tersebut terdapat berbagai sumber informasi dari mulai yang statis hingga yang dinamis dan interaktif.

Penggunaan internet bagi kalangan remaja di Indonesia khususnya pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Atas (SMA) merupakan hal yang tidak asing bagi mereka terutama bagi siswa/i yang berdomisili di perkotaan. Survei yang dilakukan oleh *Spire Research & Consulting* (2008) di lima kota besar Indonesia yang melibatkan 1000 responden remaja SMP/SMA mengenai tren dan kesukaan remaja di Indonesia menghasilkan sebuah temuan bahwa para remaja sudah mengerti dan menggunakan internet dalam kehidupan sehari-hari (Sussan, 1990).

Jika dilihat dari sisi psikologi, remaja tingkat SMP maupun SMA merupakan remaja awal yang berada dalam krisis identitas, mempunyai rasa keingintauan yang tinggi, selalu ingin mencoba hal-hal baru, mudah terpengaruh dengan teman-teman sebayanya dan mulai menyukai hubungan yang luas antar pribadi dengan berkomunikasi secara lebih dewasa dengan teman sebaya baik dari laki-laki maupun perempuan (Monks & Roney, 2006). Oleh karena itu, perkembangan internet yang cukup pesat disertai dengan minat yang besar menjadikan internet dapat memberikan hasil yang baik maupun buruk tergantung dari aktivitas online yang mereka lakukan. Selain itu, semakin berkembangnya *smartphone* dengan berbagai pembaharuan didalamnya menjadikan internet semakin mudah diakses kapan pun dan dimana pun.

Besarnya manfaat dari pada media membuat konsep media khususnya media pembelajaran perlu untuk kita ketahui. Media pembelajaran berbasis internet ialah teknologi pembawa pesan atau informasi yang dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran tetapi diperlukan akses kedalam jaringan komunikasi global yang terbuka dan menghubungkan ribuan jaringan komputer yang dinamakan dengan internet. Tanpa akses internet maka media pembelajaran tersebut tidak bisa digunakan secara langsung. Media pembelajaran berbasis internet saat ini sangatlah beragam. Setiap perusahaan maupun instansi tertentu yang bergerak dibidang *e-commerce* berlomba-lomba dalam mengembangkan sebuah aplikasi tertentu yang memudahkan peran guru dalam *transfer of knowledge* dengan pelbagai fitur terbaru dan terkini. Model aplikasi tersebut pun beragam mulai dari yang full gratis, setengah berbayar dengan tambahan fitur yg menarik dan lengkap serta yang harus berbayar.

Wayne Buente dan Alice Robbin telah melakukan sebuah studi dan investigasi tentang trend aktivitas-aktivitas informasi internet Amerika dan mereka mengklasifikasi penggunaan internet kedalam 4 klasifikasi antara lain sebagai berikut (Buente & Robbin, 2008) :

Dimensi Kepentingan Penggunaan Internet

Contoh Aktivitas Internet

<b>Informasi (Information Utility)</b>	Memperoleh informasi/berita online
<b>Kesenangan (Leisure/fun activities)</b>	Online untuk alasan yg tidak istimewa seperti melihat hiburan atau menghabiskan waktu
<b>Komunikasi (Communication)</b>	Mengirim atau menerima pesan, seperti email
<b>Transaksi (Transactions)</b>	Membeli produk secara online

Pengembangan aplikasi atau *platform* media berbasis internet harus melalui tahapan *research* (penelitian) dan pengembangan. Salah satu metode *research* dan pengembangan yang sangat sederhana tahapannya ialah model 4D. Model tersebut dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) dan menjadi sebuah model prosedur pengembangan yaitu model 4 D yang mana model tersebut memiliki 4 tahapan yaitu : *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan) dan *Disseminate* (penyebaran) (Thiagarajan *et al.*, 1974). Selain itu ada model ADDIE, *Waterfall*, Dick and Carey serta Borg and Gall (Lazzarotti *et al.*, 2011).

## 2.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Berbasis Internet

Setiap pengembangan media pembelajaran pastilah mempunyai sisi kelebihan dan kekurangan walaupun sangat sedikit sekali. Hal ini dikarenakan selalu adanya perbaikan dalam setiap revisi media tersebut. Setiap ditemukan sisi kekurangan mereka dengan segera agar meluncurkan fitur-fitur penyempurna sisi kekurangan tersebut. Begitu pun juga media pembelajaran berbasis internet, salah satu kendala yang paling sering dialami pengguna media pembelajaran berbasis internet adalah masalah sinyal. Berikut ini kelebihan media pembelajaran berbasis internet :

1. Internet memberikan sambungan (konektivitas) dan jangkauan yang sangat luas sehingga akses data dan informasi tidak dibatasi waktu, tempat dan negara.
2. Akses informasi atau proses belajar tidak terbatas ruang dan waktu. Proses belajar bisa dilaksanakan 24 jam tanpa harus ditentukan seperti di sekolah.
3. Belajar menjadi fleksibel tanpa harus bertatap muka secara langsung antara guru dan murid. Dengan media pembelajaran berbasis internet, guru dan murid masih dapat berkomunikasi melalui virtual.
4. Dengan memanfaatkan internet, proses belajar menjadi lebih cepat dari pada mencari informasi pada ekslopedia umum atau pada buku-buku tertentu. Cukup dengan menuliskan kata kunci di halaman pencari maka yang dicari akan muncul di layar komputer.
5. Penggunaan media pembelajaran berbasis internet lebih murah dari pada harus membeli buku.
6. Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis internet maka ilmu yang akan dipelajari bersifat tidak terbatas, karena akan terdapat banyak sekali informasi tambahan yang didapat dari mesin pencari atau aplikasi tertentu.

Berikut ini adalah kekurangan penggunaan media pembelajaran berbasis internet (Danim, 1995) :

1. Kestabilan jaringan sinyal menjadi alasan pokok hambatan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis internet.
2. Jaringan sinyal belum tersedia di berbagai tempat di Indonesia, terutama daerah 3 T (terdepan, terpencil, tertinggal). Biaya penggunaannya pun masih terbilang mahal.
3. Sebagai tempat ajang debat yang bahkan mengarah kepada hinaan, cacian bahkan merendahkan kelompok atau pribadi seseorang. Mereka sering kali bersembunyi atas hak anominitas.
4. Hoax/ Fitnah di era digitalisasi menjadi sesuatu hal yang penyebarannya begitu cepat dengan tidak disertai pembuktian kebenarannya.
5. Perlu pengawasan orang tua maupun guru agar siswa/I tidak mengakses konten atau situs-situs yang berbau kekerasan dan pornografi.

## 2.3 Trik dalam Memilih Media Pembelajaran Berbasis Internet

Dalam menentukan penggunaan media pembelajaran berbasis internet maka guru harus memilih media yang memenuhi kebutuhan belajar peserta didik serta kesesuaian dengan materi dan tujuan pembelajaran. Guru juga harus mempunyai trik dalam pemilihan media pembelajaran berbasis internet. Seperti harus menyesuaikan media dengan kurikulum dan membuat atau memilih media dengan harga yang relative murah atau terjangkau. Berikut ini adalah pendapat Dick and Carey (1978) tentang faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran (Hilir et al., 2022) :

1. Ketersediaan sumber setempat, jika media yang diperlukan tidak terdapat pada sumber-sumber setempat maka harus dibeli atau dibuat sendiri.
2. Apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga dan fasilitasnya.
3. Faktor keluasan, kepraktisan dan ketahanan media untuk waktu yang lama.
4. Efektivitas biayanya dalam waktu yang Panjang.

Selain itu Saud (2009) menjelaskan bahwa terdapat prinsip-prinsip dalam pemilihan media pembelajaran, antara lain (Ansori & Sari, 2020) :

1. Tepat guna artinya media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar.
2. Berdaya guna artinya media pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan motivasi siswa.
3. Bervariasi artinya media pembelajaran yang digunakan mampu mendorong sikap aktif siswa dalam belajar.

Dari berbagai macam faktor tersebut akan menentukan hakikat pemilihan media yaitu keputusan untuk memakai, tidak memakai atau mengadaptasi media yang bersangkutan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemilihan media pembelajaran berbasis internet tergantung kepada kepekaan dan trik guru dalam memilih dan memilih.

Berdasarkan isi dan penggunaannya, media pembelajaran berbasis internet dikelompokkan menjadi 3 jenis yaitu :

1. Sebagai aplikasi yang berbasis fasilitator dalam hal pemberian akses terjadinya interaksi secara individual maupun kelompok baik melalui chat maupun *video conference* (Vicall). Contohnya ialah seperti aplikasi *Gmeet*, *Google Classroom* dan lain sebagainya.
2. Sebagai pengarah ke web pemberi Informasi (pencarian). Seperti *Google.com*, *Mozilla Firefox*, *yahoo.com* dll.
3. Sebagai pemberi Informasi secara langsung seperti ekslopedia Hadis, Lidwa Pustaka dan lain sebagainya.

## **2.4 Analisis Penggunaan Platform Media Pembelajaran Berbasis Internet pada Bidang Pendidikan**

Jika dilihat dari isi dan penggunaannya media berbasis internet dibagi menjadi 3 yaitu aplikasi berbasis fasilitator media, *platform* pengarah ke pencarian informasi dan *platform* atau aplikasi yang berisi informasi secara langsung. Berikut ini ialah contoh media pembelajaran berbasis internet yang merupakan aplikasi atau *platform* yang berisi informasi secara langsung :

### **2.4.1. Al-Qur'an Flash**

Aplikasi al-Qur'an digital secara umum dibagi kedalam menjadi 3 bentuk yaitu : bentuk *software* (perangkat lunak), bentuk situs online dan bentuk aplikasi ponsel (Hidayat, 2016). Salah satu aplikasi al-Qur'an digital dengan pengguna terbanyak ialah aplikasi al-Qur'an Flash. Aplikasi tersebut berupa software yang berisi al-Qur'an lengkap 30 juz dengan tampilan flash yang ringan dengan fitur yang lengkap. Aplikasi tersebut termasuk cukup ringan karena hanya berukuran 59 Mb tetapi tetap menyajikan 114 surah secara lengkap. Al-Qur'an flash ini merupakan desktop yang merupakan buatan quranflash.com. Al-Qur'an flash hingga saat ini telah beredar dengan tiga versi. Versi terbaru yaitu Quran flash v.3 merupakan quran digital freeware yang mana bisa digunakan secara offline. Tampilannya sudah sangat begitu baik dan cantik. Versi ini berbeda dengan versi sebelumnya. Versi terbaru ini dilengkapi dengan fitur audio (*listening*) dan bacaan (*reading*). Aplikasi tersebut hadir dengan tiga bahasa yaitu Inggris, Arab dan France.

Selain itu terdapat beberapa menu yang menarik bagi penggunaannya antara lain (1) Pada menu *More Masaheef* terdapat 17 mushaf, (2) Pada menu *Skins* terdapat fitur background yang dapat dipilih sesuka hati. (3) *Interface Language* untuk pilihan bahasa. (4) Menu surat tampil dengan icon masjid Nabawi untuk surat madaniyah dan icon Ka'bah untuk surat makiyah. (5) Tersedia fitur pencaharian. (5) Untuk menu *listen* terdapat 20 muqari' lebih. Anda juga dapat mendengarnya untuk pembacaan riwayat qiraat dan dapat membaca per-ayat. (6) Ketika kursor diarahkan pada ayat lalu di-klik maka akan muncul menu *copy*, *bookmark*, *listen*, *transliterasi*, *terjemahan*, dan *tafsir*. (7) Fitur *highlight* dengan pilihan lima warna. (8) Pada sudut bawah ada tombol *Tafseer* maka akan muncul jendela dengan menu *tafseer*, *transliteration*, dan *translation*. pada menu tafsir terdapat 15 tafsiran yang dapat didownload.



**Gambar 1. Tampilan Menu Awal Al-Qur'an Flash**

Permasalahan yang ditemukan seputar al-Qur'an digital ialah pertama, tidak dicantumkan sumber rujukan teks al-Qur'an secara jelas pada al-Qur'an tersebut, *kedua*, tidak lengkapnya tanda baca, *ketiga*, kemungkinan kesalahan input data dan *keempat*, peluang terjadinya penyimpangan isi terutama dari luar (Hidayat, 2016).

#### 2.4.2. Ensiklopedia Hadis (Lidwa Pustaka)

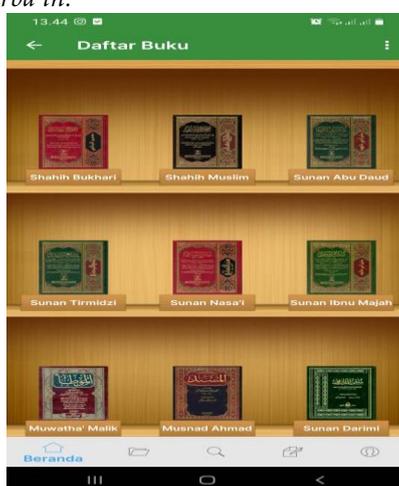
Ensiklopedia Hadis merupakan kitab hadis digital yang berbasis aplikasi versi online yang dikembangkan oleh Lembaga Ilmu dan Dakwah serta Publikasi Sarana Keagamaan atau yang biasa disingkat menjadi Lidwa Pustaka. Lembaga tersebut bergerak di bidang pengembangan dan publikasi ilmu dan dakwah Islam. Lidwa sendiri didirikan oleh para alumnus dari Timur Tengah, Lembaga Ilmu Pengetahuan Islam dan Arab (LIPIA) Jakarta serta beberapa perguruan tinggi lainnya. Hadis merupakan sumber hukum kedua namun secara digitalisasi masih jauh tertinggal dibanding al-Qur'an. Hal ini dibuktikan dengan mudahnya kita mengakses software al-Qur'an baik yang dilengkapi terjemahan hingga audio dari beberapa syaikh terkenal secara gratis. Oleh sebab itu Lidwa Pustaka tertarik untuk mengembangkan aplikasi digital kitab induk hadis atau kitab 9 imam (*kutubus tis'ah*) yaitu : Shahih Bukhori, Shahih Muslim, Sunan Abu Daud, Sunan Tirmidzi, Sunan An-Nasa'I, Sunan Ibnu Majah, Musnad Ahmad, Muwatha' Malik, Sunan ad-Darimi.

Program tersebut diawali dengan penerjemahan hadis dan digitalisasi hadis pada aplikasi digital secara online. Pada awal perkembangannya lidwa (ensiklopedia hadis) dapat diakses melalui CD yang dijual dan beredar. Tetapi hingga saat ini ensiklopedia hadis membagi bentuk akses menjadi tiga versi, yaitu: Versi CD, Versi Online Gratis terbatas dan Versi Online Berbayar. Untuk fitur-fitur yang online sama persis seperti fitur-fitur di dalam versi CD. Berikut ini ialah isi yang ada di dalam ensiklopedia hadis (Fikriyyah, 2016) :

- Menampilkan lebih dari 62 ribu hadits lengkap dengan terjemah dalam bahasa Indonesia.
- Menyediakan pilihan 9 kitab hadits utama: Shahih Bukhari, Shahih Muslim, Sunan Abu Daud, Sunan Tirmidzi, Sunan Nasa'i, Sunan Ibnu Majah, Musnad Ahmad, Muwatha' Malik, dan Sunan Darimi.
- Menampilkan diagram sanad yang menggambarkan alur periwayatan sebuah hadits.
- Menyediakan data-data seluruh perawi (periwayat) hadits lengkap dengan komentar beberapa ulama terhadap perawi tersebut (*ilm Jahr wa ta'dil*).
- Untuk setiap hadits, jika ada, akan ditampilkan hadits-hadits terkait yang akan menjadi pembanding atau penguat hadits tersebut.

- f. Dilengkapi dengan indeks hadits.
- g. Pembagian hadits-hadits berdasarkan kategori.
- h. Fasilitas pencarian / searching hadits dengan teks Indonesia ataupun arab untuk mempermudah dan mempersingkat pencarian hadits.
- i. Fasilitas Copy text Arab maupun Indonesia yang akan mempermudah orang-orang yang akan mengutip isi hadits yang diinginkan.
- j. Dapat menambahkan bookmark pada suatu hadits.
- k. Dapat menambahkan notes/catatan pada suatu hadits.
- l. Font Arab dan Indonesia dapat diubah sesuai keinginan pengguna.
- m. On-Screen Keyboard untuk menulis huruf Arab.
- n. Berbasis Adobe Flex (Rich Internet Application) sehingga dapat digunakan diberbagai sistem operasi selama mempunyai web browser.

Selain itu, ensiklopedia hadis telah menambahkan fitur-fitur terkini menarik yang bisa dijadikan bahan untuk dakwah melalui media sosial melalui pamphlet maupun poster yang berisi suatu hadis. Fitur-fitur tersebut antara lain : terakhir dibaca, hadis pilihan, poster hadits, playlist hadits, podcast hadits, kartu ucapan dan hadits *arba'in*.



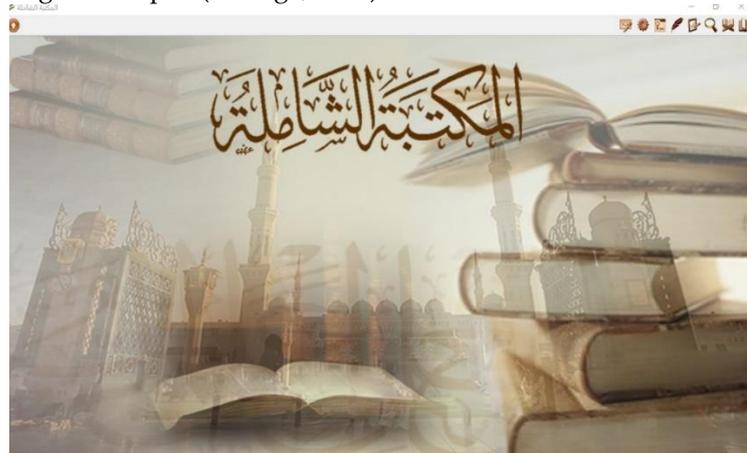
Gambar 2. Tampilan Menu Depan Ensiklopedia Hadis

### 2.4.3. Maktabah Syamilah

Kata "*Maktabah Syamilah*" berasal dari kata bahasa Arab yang artinya perpustakaan yang komprehensif (lengkap). Maktabah syamilah berisi 53 kategori rumpun ilmu pengetahuan yang terdiri dari 6688 buku asli yang terdiri dari akidah, *Ulumul Qur'an*, tafsir, hadis, *Ulumul Hadis*, matan Hadis, *Ushul Fiqh*, Fiqh Syafi'i, Maliki dan lain sebagainya. *Maktabah Syamilah* berupa aplikasi yang dilengkapi oleh kutipan referensi lengkap karena mencakup judul buku, nama pengarang, tahun publikasi, kota hingga bab dan halamannya. Oleh sebab itu, *Maktabah Syamilah* sangat cocok dijadikan referensi bagi pencari ilmu terutama pada jenjang master (S2) keatas.

*Maktabah Syamilah* merupakan software atau perangkat lunak berbasis *Microsoft windows* untuk membaca teks (*reader*). *Maktabah syamilah* ini semacam perpustakaan digital islami yang berisi kitab-kitab lengkap. Perpustakaan digital *Maktabah Syamilah* baru dikembangkan oleh *Muassasah al-Maktabah asy-Syamilah* pada bulan April tahun 2005. Menariknya aplikasi kitab kuning digital ini dapat di download secara gratis di website resminya yaitu [shamela.ws](http://shamela.ws). Sebuah studi menyatakan bahwa pengetahuan dan keterampilan siswa yang terbatas sambil mencari sumber referensi untuk studi Islam berfungsi sebagai hambatan dalam menulis karya akademis otentik. Oleh karena itu, penggunaan *Maktabah Syamilah* sebagai alat referensi untuk studi Islam sangat penting bagi siswa. Keterampilan menggunakan *Maktabah Syamilah* diperlukan untuk membuat karya ilmiah, makalah atau penelitian di universitas Islam yang mensyaratkan penggunaan literatur Arab asli. Oleh karena itu, kemahiran

dalam menggunakan alat ini membutuhkan pelatihan yang serius dan harus dipromosikan oleh manajer perpustakaan digital kampus (Ritonga, 2021).



**Gambar 3. Tampilan Menu Awal Maktabah Syamilah**

#### 2.4.4. Wedangga

Wedangga merupakan aplikasi yang dikembangkan oleh Direktorat Jenderal Bimbingan Masyarakat Hindu Kementerian Agama Republik Indonesia (Ditjen Bimas Hindu Kemenang RI) pada tahun 2021. Wedangga merupakan singkatan dari Weda dalam Genggaman yang berisi kitab-kitab suci agama Hindu di Indonesia. Pengembangan aplikasi ini bertujuan untuk memudahkan umat Hindu Indonesia untuk membaca dan mempelajari kitab-kitab suci umat Hindu secara digital. Selain itu aplikasi ini dilengkapi dengan sloka kitab suci dalam Bahasa Sanskrit dan Indonesia yang bisa didengarkan. Aplikasi Wedangga ini terdapat tiga bagian komponen kitab suci yaitu kitab *Bhagavadgītā*, kitab *Sarasmusccaya* dan kumpulan doa sehari-hari umat Hindu, Hindu Jawa dan Hindu Kaharingan. Dirjen Bimas Hindu menyatakan bahwa penterjemahan Pustaka suci *Bhagavadgītā* oleh *Vedānuvāda Samiti* (Lembaga pentashih Pustaka suci hindu) yang sudah diujipublikan dan mendapatkan masukan oleh pakar kesustraan Hindu dalam Wedangga ini dapat dimanfaatkan sebagai media Pendidikan. Selain itu diharapkan aplikasi Wedangga dapat dijadikan sebagai bahan pembinaan umat Hindu untuk meningkatkan *Sraddha* dan baktinya.

Kitab *Bhagavadgītā* berisi dialog antara Sri Krsna dan Arjuna yang merupakan bagian dari cerita Mahabarata (Ida, 2016). Dialog tersebut menjelaskan ajaran-ajaran filsafat wedanta (Surpi & Ardana, 2022). Pada platform Wedangga ini kitab *Bhagavadgītā* berisi delapan belas bab yang dibagi dalam tiga bagian (Adnyana, 2019) yaitu: Bagian pertama meliputi Bab 1 sampai 6 yang berisi dialog hakikat disiplin kerja dan hakikat eksistensi sifat jiwa yang melekat dalam tubuh, Bagian kedua meliputi Bab 7 sampai 12 yang berisi hakikat ilmu pengetahuan dan hakikat Brahman sebagai Tuhan yang Esa, Bagian Ketiga meliputi bab 13 sampai 18 yang berisi kesimpulan dialog dari bagian pertama dan kedua yang menjelaskan doktrin atas segala disiplin jiwa dan raga sebagai landasan kerja guna persembahan kepada Tuhan (Adnyana, 2019).

Pada kitab suci *Sarasmusccaya* berisi 511 sloka (bait dalam bahasa sanskerta) yang berisi ajaran Pendidikan, filsafat, dan nilai-nilai moral bagi umat guna meningkatkan *sraddha* dan baktinya dalam menjalankan *SwaDharma* terhadap bangsa, negara dan agamanya (Masriastri, 2023). Sedangkan kumpulan doa sehari-hari dalam Wedangga merupakan bentuk untuk memperkuat jati diri sebagai umat Hindu. Menu tampilan ini baru tersedia pada platform Wedangga di tahun 2022. Pada akhirnya tujuan akhir dari pengembangan platform Wedangga sebagai kitab suci umat Hindu berbasis digital tersebut ialah untuk memberikan kemudahan literasi kitab suci bagi umat Hindu Indonesia dalam menjalankan *Swa-Dharmanya*.



Gambar 4. Tampilan Menu Awal Platform Wedangga

### 3. Simpulan

Media pembelajaran berbasis internet ialah teknologi pembawa pesan atau informasi yang dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran tetapi diperlukan akses kedalam jaringan komunikasi global yang terbuka dan menghubungkan ribuan jaringan komputer yang dinamakan dengan internet. Tanpa akses internet maka media pembelajaran tersebut tidak bisa digunakan secara langsung. Kendala yang paling sering dialami pengguna media pembelajaran berbasis internet adalah masalah sinyal (*trouble*). Berdasarkan isi dan penggunaannya, media pembelajaran berbasis internet dikelompokkan menjadi 3 jenis yaitu : *Pertama*, Sebagai aplikasi yang berbasis fasilitator dalam hal pemberian akses terjadinya interaksi secara individual maupun kelompok baik melalui chat maupun video conference (Vicall). *Kedua*, Sebagai pengarah ke web pemberi Informasi (pencarian). Seperti Google.com, Mozilla Firefox, yahoo.com dll. *Ketiga*, Sebagai pemberi Informasi secara langsung seperti ekslopedia Hadis, Lidwa Pustaka dan lain sebagainya.

Studi analisis terhadap aplikasi media berbasis internet al-Qur'an Flash, Ensiklopedia Hadis, *Maktabah Syamilah* dan *Wedangga*. Keempat aplikasi tersebut sangat memberikan manfaat bagi pelajar terutama dalam mencari referensi yang berkaitan dengan materi Keagamaan. Masing-masing aplikasi tersebut memiliki sisi kelebihan dan kekurangan. Tetapi upgrading pada versi terbaru selanjutnya selalu memperbaiki sisi kekurangan dari setiap aplikasi tersebut. Pada dasarnya tujuan dari pengembangan keempat platform tersebut ialah untuk memberikan kemudahan literasi digital bagi umat Beragama Islam dan Hindu guna menjalankan kewajiban beragama secara sempurna .

### Referensi

- Adnyana, P. E. S. (2019). Brahma Vidyā Dalam Kitab Īsā Upaniṣad (Studi Teologi Hindu). *Pangkaja: Jurnal Agama Hindu*, 22(2), 44–54.
- Ansori, A., & Sari, A. F. (2020). Inovasi Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Literasi Pendidikan Nusantara*, 1(2), 133–148.
- Bakri, M. A. (2016). Studi awal implementasi internet of things pada bidang pendidikan. *JREC (Journal of Electrical and Electronics)*, 4(1), 18–23.
- Buente, W., & Robbin, A. (2008). Trends in Internet information behavior, 2000–2004. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 59(11), 1743–1760.
- Danim, S. (1995). *Media komunikasi pendidikan: Pelayanan profesional pembelajaran dan mutu hasil belajar*. Bumi Aksara.
- Fikriyyah, D. U. (2016). Telaah aplikasi hadis (lidwa pusaka). *Jurnal Studi Ilmu-Ilmu Al-Qur'an Dan Hadis*, 17(2), 271–286.

- Hardjaloka, L. (2014). Studi penerapan e-government di Indonesia dan negara lainnya sebagai solusi pemberantasan korupsi di sektor publik. *Jurnal Rechts Vinding: Media Pembinaan Hukum Nasional*, 3(3), 435–452.
- Hidayat, S. (2016). Al-Qur'an Digital (Ragam, Permasalahan dan Masa Depan). *Mukaddimah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 1–40.
- Hilir, A., Nova, A., Faridah, E. S., Jamaluddin, G. M., Komariah, N., Sayekti, S. P., & Arifin, Z. (2022). *Evaluasi Dan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam*.
- Ida, P. D. A. (2016). Kajian Nilai-Nilai Keutamaan Bhakti Marga Yoga Dalam Bhagavadgita. *Pasupati*, 1(2), 52–67.
- Internetworldstats. com. (n.d.). *World internet users statistics and 2021 world population stats*.
- Lazzarotti, V., Manzini, R., & Mari, L. (2011). A model for R&D performance measurement. *International Journal of Production Economics*, 134(1), 212–223.
- Masriastri, I. G. A. K. Y. (2023). Disrupsi Diri Pustakawan Era Industri 4.0 Perspektif Kitab Sarasamucaya. *Tampung Penyang*, 21(1), 25–43.
- Monks, F., & Roney, A. (2006). Psikologi perkembangan: Pengantar dalam berbagai bagian. *Universitas Atma Jaya Yogyakarta*.
- Novianto, I. (2011). Perilaku penggunaan internet di kalangan mahasiswa. *Surabaya: Universitas Airlangga*.
- Qomariyah, N. (2015). *Astutik, Perilaku Penggunaan Internet Pada Kalangan Remaja di Kota*.
- Ritonga, A. A. (2021). *Maktabah Syamilah as an information seeking tool for higher education in Islamic studies*.
- Rohani, R. (2020). *Media pembelajaran*. Sumatera Utara: Diktat
- Sinaga, K., Junaidi, J., Saragi, S., & Batoebara, M. U. (2019). Pelatihan Meminimalisir Efek Hoaks Media Sosial di Desa Namo Sialang Kecamatan Batang Serangan Kabupaten Langkat, Sumatera Utara. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(2), 150–159.
- Surpi, N. K., & Ardana, I. K. (2022). Metode Pembelajaran Filsafat Hindu: Studi Teks Filsafat India Klasik dan Proyeksinya pada Pembelajaran Filsafat Hindu Dewasa ini. *Jurnal Penelitian Agama Hindu*, 6(4), 289–304.
- Sussan, T. A. (1990). How to handle due process litigation effectively under the Education for All Handicapped Children Act of 1975. *Reading, Writing, and Learning Disabilities*, 6(1), 63–70.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children*.
- Tonapa, O., Rahmiati, P., & Komba, D. (2014). Analisis Performansi Konektifitas Pada Jaringan Wireless Broadband di Bandung. *ELKOMIKA: Jurnal Teknik Energi Elektrik, Teknik Telekomunikasi, & Teknik Elektronika*, 2(2), 162.

- Wahidin, U. (2018). Implementasi literasi media dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(02), 229–244.
- Wardhani, T. Z. Y., & Krisnani, H. (2020). Optimalisasi peran pengawasan orang tua dalam pelaksanaan sekolah online di masa pandemi Covid-19. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 48.