

Pemanfaatan Jaringan Internet pada *Learning Management System* dalam Pendidikan Islam

Atiris Syari'ah¹, Adibatul Bahiroh Azzahro'²

^{1,2} UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang, Indonesia
atiris.syariah.as@gmail.com¹, adibaazzahra634@gmail.com²

Abstrak. Keterampilan menggunakan perangkat yang terhubung dengan internet saat ini menjadi kewajiban bagi seluruh praktisi pendidikan. Internet digunakan salah satunya dalam learning management system untuk menunjang pembelajaran sinkronus dan asinkronus. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi pustaka. Fokus penelitian membahas tentang penggunaan jaringan internet dalam pembelajaran; manfaat jaringan internet dalam pendidikan; learning management system; dan upaya untuk memaksimalkan penggunaan internet dalam pendidikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa internet dapat menjadi sumber sekaligus media pembelajaran; internet memiliki dampak positif dan negatif terhadap pendidikan; adanya kelebihan dan kekurangan learning management system; dan optimalisasi penggunaan internet dengan melibatkan dukungan dari semua pihak.

Kata Kunci: Jaringan Internet, Learning Management System, Pendidikan

Abstract. *The ability to use devices connected to the internet is now an obligation for all educational practitioners. The internet is used, one of the ways, in a learning management system to support synchronous and asynchronous learning. This paper uses a qualitative approach with a literature review type of research. The research focus discusses the use of internet networks in learning; benefits of internet networks in education; learning management system; and efforts to maximize the use of the internet in education. The research results show that the internet can be a source as well as a learning medium; the internet has positive and negative impacts on education; advantages and disadvantages of learning management systems; and to optimize internet use requires involvement from all parties and stakeholders.*

Keywords: *Internet Network, Learning Management System, Education*



©2024 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

A. Pendahuluan

Saat ini, hampir setiap aspek gaya hidup masyarakat termasuk pendidikan berkaitan erat dengan internet. Proses belajar mengajar di bidang pendidikan berubah seiring dengan kemajuan teknologi. Salah satu pengembangan tersebut adalah penggabungan pembelajaran berbasis teknologi melalui internet. Istilah umum untuk jenis pembelajaran ini disebut dengan *e-learning*. *E-learning* merupakan salah satu sistem manajemen pembelajaran yang mengacu pada penggunaan teknologi elektronik untuk menyajikan dan mendistribusikan informasi melalui jaringan internet (Yodha et al., 2019).

E-learning dikenal sebagai pembelajaran dalam jaringan atau *online*. Pembelajaran jenis ini dilakukan secara *online* dengan memanfaatkan internet sebagai pelengkap pembelajaran tatap muka. Proses e-learning dapat diselesaikan secara jarak jauh, sehingga tidak perlu lagi bertatap muka dalam satu ruangan, dan waktu pembelajaran lebih fleksibel. Beragam layanan *e-learning* tersedia, baik dikontrol secara mandiri oleh lembaga pendidikan dengan menggunakan *Learning Management System* (LMS) maupun disediakan secara gratis oleh pihak ketiga (Yodha et al., 2019).

Seiring dengan perkembangan TIK, terjadi beberapa perubahan dalam proses pembelajaran, antara lain, dari ruang kelas menjadi ruang yang tidak terbatas, dari *hard file* menjadi *soft file*, dan dari fasilitas fisik menjadi berbagai jaringan komunikasi. Kini guru bisa berinteraksi tanpa harus berhadapan langsung dengan siswa. Begitu pula dengan siswa yang dapat mengakses ilmu pengetahuan dari berbagai sumber media di dunia maya atau *cyberspace*, dengan menggunakan komputer dan internet. Perkembangan terkini adalah "*cyber teaching*" yang mengacu pada proses pembelajaran yang dilakukan melalui internet. Ungkapan lain yang lebih umum saat ini sebagaimana disebutkan di atas yakni "*e-learning*" (Marryono Jamun, 2018).

Saat ini penggabungan perangkat teknologi dalam proses pembelajaran sudah sering dilakukan oleh para guru atau dosen. Internet adalah media komunikasi berbayar yang memfasilitasi interaksi antara dua orang atau lebih. Kemampuan dan kualitas internet membuat proses belajar mengajar jarak jauh menjadi lebih efektif dan efisien, serta memberikan hasil yang maksimal. Namun teknologi tidak hanya membawa dampak positif, melainkan juga dapat memberikan dampak negatif (Marryono Jamun, 2018). Oleh karena itu penulis tertarik untuk memaparkan manfaat, dampak, dan pemanfaatan jaringan internet dalam dunia pendidikan.

B. Metode Penelitian

Penelitian dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif, dengan jenis penelitian studi kepustakaan. Sugiyono mengartikan penelitian kualitatif sebagai pendekatan kajian yang berlandaskan filosofi *post-positivisme* yang umumnya digunakan ketika melakukan penelitian dalam kondisi obyektif dengan peneliti sebagai instrumen kunci untuk melakukan kajian dan analisis secara komprehensif (Sugiyono, 2021). Dalam penelitian kepustakaan, informasi dikumpulkan dari berbagai macam bahan yang terdapat di perpustakaan seperti buku, jurnal, dokumen, majalah, bahkan artikel *online*, dan karya lainnya. Kemudian informasi tersebut disajikan tanpa adanya manipulasi atau perlakuan tambahan lainnya (Sari, 2021).

C. Hasil dan Pembahasan

1. Manfaat Jaringan Internet dalam Pendidikan

J.C.R. Licklider dari MIT (Massachusetts Institute of Technology) pertama kali meluncurkan internet pada tahun 1962. Internet merupakan akronim dari *international networking*, kata "inter" yang merupakan kependekan dari *international* yakni seluruh dunia atau global, sedangkan *networking* mengandung kata "net" yang artinya koneksi. Jadi, rangkaian komputer yang saling terhubung disebut jaringan interkoneksi. Koneksi antar komputer pribadi (PC), baik di rumah, di kantor, atau di organisasi pemerintah dikenal dengan istilah internet. Internet diartikan juga sebagai sumber informasi global yang menggunakan berbagai jaringan komputer sebagai medianya (Rahman, 2021).

Mac Bride menjelaskan internet sebagai jaringan komunikasi dunia terbuka yang dapat menghubungkan ribuan bahkan jutaan jaringan komputer melalui saluran telepon publik dan pribadi. Internet juga dapat dianggap sebagai jaringan komputer besar di seluruh dunia yang menghubungkan orang-orang yang menggunakan komputer di berbagai negara dan berisi berbagai sumber informasi, baik statis maupun dinamis dan interaktif (Gafar & Abdoel, 2008).

Website adalah salah satu jenis media *online* yang dapat diakses dan dimanfaatkan. Sekumpulan halaman web yang sering menjadi bagian dari nama domain atau subdomain di *World Wide Web* (WWW) internet disebut sebagai situs web. Dengan kata lain, situs web berfungsi sebagai sarana untuk menampilkan diri sendiri atau suatu organisasi di internet. Siapa pun di dunia dapat mengakses situs web kapan saja untuk menelusuri dan membaca berbagai informasi.

Seiring berkembangnya internet, berbagai aktivitas seperti *e-banking*, *e-commerce*, *e-goverment*, dan *e-learning* banyak dilakukan melalui jaringan internet. *E-learning* merupakan salah satu kegiatan yang termasuk dalam ranah pendidikan. *E-learning* merupakan upaya untuk mengubah proses pembelajaran di sekolah ke dalam bentuk digital dengan menggunakan internet dan teknologi. Pembelajaran elektronik adalah kegiatan pembelajaran sinkron atau asinkronus yang dilakukan dengan menggunakan perangkat elektronik komputer yang terhubung dengan internet dan dapat memudahkan siswa mendapatkan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhannya (Rahman, 2021).

Internet dapat dimanfaatkan sebagai sumber maupun media pembelajaran dalam bidang pendidikan. Hal ini dapat diimplementasikan melalui *browsing*, *resourcing*, *searching*, *consulting* dan *communicating* (Adri, 2008).

a. *Browsing*

Browsing atau *surfing*, adalah ungkapan luas untuk menjelajahi *cyberspace* alias dunia maya atau internet. *Website* yang sangat menarik menampilkan teks, foto, dan animasi sedemikian rupa sehingga pengguna selalu dibuat merasa nyaman. Alat yang digunakan untuk menjelajahi web disebut dengan browser. Terdapat beragam pilihan perangkat lunak browser di pasaran mulai dari program berbayar seperti *Netscape* dan *Internet Explorer* hingga program gratis seperti *Mozilla*. Segala jenis aplikasi internet yang digunakan harus terhubung dengan browser karena browser berfungsi sebagai saluran informasi antara pengguna dan layanan *online*. *Internet Explorer* dari *Microsoft* adalah *Software browser* yang paling sering digunakan oleh pengguna *Windows*.

b. *Resourcing*

Istilah "*resourcing*" mengacu pada penggunaan internet sebagai sumber pengajaran. Fungsi internet sebagai gudang pengetahuan dimanfaatkan guna mencari data dan informasi yang relevan dengan sumber pembelajaran yang ditawarkan. Dalam hal ini, buku pedoman *pengajaran* atau sumber lain telah menyediakan informasi yang memungkinkan untuk mengakses pengetahuan terlebih dahulu tentang alamat situs web untuk memperoleh sumber bahan ajar.

c. *Searching*

Searching diartikan sebagai suatu cara untuk mencari materi pendidikan untuk melengkapi bahan ajar yang akan diajarkan kepada siswa. Menggunakan mesin pencari

adalah salah satu cara untuk memperoleh informasi yang kita inginkan karena, tidak seperti resourcing, semua informasi tentang sumber informasi tidak diketahui dalam hal ini. Dengan miliaran halaman web, mesin pencari menyimpan database situs web dari seluruh dunia. Proses pencarian dapat diselesaikan hanya dengan memasukkan kata kunci, dan mesin pencari akan memberikan beberapa link situs beserta penjelasan singkatnya. Mesin pencari besar seperti *Google*, *Yahoo*, *Altavista*, dan lainnya menyediakan berbagai aplikasi mesin pencari di situs web mereka. selain fitur pencarian yang disediakan disetiap situs web.

d. *E-mail (Consulting dan Communicating)*

Sejak dimulainya internet, *email* telah menjadi aplikasi paling populer karena memungkinkan komunikasi data antara individu dan perusahaan. *Email* populer karena sederhana dan cepat untuk menyampaikan informasi. Selain itu, dapat menangani catatan pendek serta *file* dengan ukuran besar. Email mengenai hal ini dapat digunakan sebagai alat komunikasi dan konsultasi antara guru dan siswa karena memungkinkan untuk memberikan bimbingan dan konsultasi kapan saja dan dari mana saja. Oleh karena itu, ada banyak sekali layanan email gratis yang dapat diakses secara *online*; beberapa yang lebih terkenal antara lain *Yahoo Mail*, *MailCity*, *Hotmail*, dan lain sebagainya. Kepemilikan akun dan alamat email adalah suatu keharusan untuk menggunakan layanan email ini.

2. Dampak Jaringan Internet pada Pendidikan

Pendidikan dipermudah dengan adanya teknologi. Tanpa hambatan jarak jauh, mempelajari apa pun akan lebih mudah bagi semua orang. Sekolah dan perguruan tinggi dapat dengan mudah dalam menjangkau siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran *online* di berbagai daerah. Alat pendidikan interaktif adalah cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan cara menginteraksikan teknologi di dalam kelas. Teknologi merupakan pusat sumber daya yang baik untuk menunjang proses pembelajaran. Hal ini tertulis dalam peraturan Mendikbud Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Isi Kompetensi Lulusan, sehingga prinsip pembelajaran yang digunakan pada poin 13 berbunyi "Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran" (Yiudhana & Kusuma, 2021).

Secara khusus, jaringan internet memberikan kontribusi yang besar terhadap pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi. *E-learning* mempunyai beberapa keunggulan antara lain hemat biaya, kemudahan akses, efisiensi, interaksi, kolaborasi, konsistensi, fleksibilitas, kreativitas, dan kemandirian. *E-learning* dapat diterima dan diimplementasikan dengan cepat. Salah satunya adalah akses yang mudah dari berbagai tempat dalam jangkauan internet (Hadisi & Muna, 2015). Berikut dijelaskan dampak positif dan negatif jaringan internet sebagai berikut:

a. Dampak positif jaringan internet dalam pendidikan:(Marryono Jamun, 2018)

1) Menjadi sumber pengetahuan

Siswa dapat mengetahui lebih banyak hal dengan mengakses internet dan mengeksplorasi materi pelajaran yang relevan. Tentu saja dalam hal ini, selain mendidik siswa, tugas seorang guru adalah mengarahkan dan memastikan agar siswa tidak keliru arah dalam menggunakan media informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran.

2) Memperkaya Metode Pembelajaran

Munculnya metode pembelajaran baru mempermudah guru dan siswa dalam melangsungkan proses pembelajaran. Akibat kemajuan teknologi, telah muncul metode-metode baru yang memungkinkan siswa memahami materi dengan lebih baik.

3) Proses pembelajaran tidak harus dalam satu ruang

Proses pembelajaran yang dulunya hanya disampaikan secara tatap muka dalam satu ruangan, namun dengan kemajuan teknologi saat ini proses pembelajaran tidak lagi mengharuskan siswa untuk bertemu langsung dengan guru. Sehingga membuat ruang belajar menjadi tidak terbatas.

4) Mempermudah proses pengolahan data

Data yang diperoleh sebelumnya memerlukan analisis dan perhitungan manusia. Namun seiring kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, semua pekerjaan padat karya yang sebelumnya dilakukan dengan tangan kini menjadi mudah untuk diselesaikan.

5) Fasilitas pendidikan terpenuhi dengan cepat

Terdapat beberapa hal dan bahan yang harus dirsiapkan, salah satu contohnya adalah pembagian soal ujian. Dengan internet, soal-soal ujian dapat didistribusikan dengan cepat tanpa perlu banyak usaha.

b. Dampak negatif jaringan internet dalam pendidikan: (Yiudhana & Kusuma, 2021)

1) Terlalu mudah untuk mengakses hal lain

Pelajar terlalu mudah untuk mengakses hal-hal lain yang tidak berhubungan dengan pendidikan dan malah membuat mereka terjerumus ke dalam hal negatif seperti pornografi dan kecanduan *game online*. Hal ini menjadi kekhawatiran bagi para guru dan orang tua karena dapat merusak pikiran pelajar dan mengganggu pendidikan mereka.

2) Kecanduan dunia maya atau *cyber addiction*

Banyak pelajar yang menjadi kecanduan dunia maya. Hal ini menyebabkan perilaku apatis terhadap lingkungan sekitar. Maka menggunakan internet harus ada benteng atau filter dalam mengaksesnya. Selain itu, perhatian dan pengawasan dari orang tua dan guru juga perlu dalam menanamkan pola pikir yang baik pada anak. Dampak yang didapat siswa jika ketergantungan terhadap *gadget* adalah mereka cenderung memiliki kepribadian yang lebih introvert, karena sebagian waktunya dihabiskan untuk bermain atau menjelajah dunia maya (Agung dkk., 2024).

3) Kriminalitas dalam dunia maya atau *cybercrime*

Banyak sekali tindak kriminal di dunia maya, seperti *hacki*, *spam*, penipuan, dan lain sebagainya. Dalam dunia pendidikan misalnya, ada siswa yang meretas dokumen atau aset pendidikan, namun sebenarnya aset tersebut dirahasiakan, seperti dokumen ujian akhir, nilai, dan daftar kehadiran yang dapat diretas melalui internet.

4) Meningkatnya sikap apatis

Internet dapat menimbulkan sikap apatis pada setiap individu, baik pelajar maupun pengajar. Misalnya pada sistem pembelajaran virtual di mana dalam sistem pembelajaran yang tidak saling bertemu antara siswa dan guru, maka besar kemungkinan siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran dan hasil belajarnya tidak maksimal (Marryono Jamun, 2018).

5) Kurangnya interaksi secara langsung

Perkembangan nilai-nilai sepanjang proses belajar mengajar mungkin terhambat karena kurangnya interaksi guru dan siswa atau bahkan antar siswa itu sendiri. Siswa yang kurang memiliki semangat belajar biasanya mengalami kesulitan karena tidak memiliki teman dan guru yang dapat menyemangati mereka (Hadisi & Muna, 2015).

3. Pemanfaatan Jaringan Internet dalam *Learning Management Systems*

Learning Management System (LMS) adalah sistem yang menangani manajemen pembelajaran seperti identifikasi, penilaian, pencatatan tugas, dan lain-lain. LMS bertujuan untuk membantu siswa menemukan sumber informasi dengan lebih mudah. Dengan LMS, pendidik dapat memantau siswa yang terdaftar di kelas, mendistribusikan materi pembelajaran, mendiskusikan ide, memberikan tugas, memberikan *feedback* yang baik dan memberikan nilai kepada siswa. Singkatnya, guru memiliki platform untuk melacak perkembangan siswa dengan cepat berkat LMS. Guru juga dapat merancang lingkungan pembelajaran *online* dengan LMS sehingga siswa dapat terlibat dalam berbagai aktivitas terkait pembelajaran. Berikut ciri-ciri LMS:(Maritsa dkk., 2021)

- a. Menggunakan "*self-service*" dan "*self-guided*"
- b. Mengumpulkan dan menyampaikan bahan ajar dengan cepat;
- c. Menggabungkan program latihan seperti kuis dalam *web*;
- d. Mendukung pembelajaran kontekstual.

Berikut ini beberapa jenis LMS yang dapat digunakan untuk pembelajaran *online*:(Yiudhana & Kusuma, 2021)

a. *Edmodo*

Edmodo merupakan salah satu *Learning Management System* yang menawarkan cara belajar aman dan nyaman untuk guru dan siswa. Guru dapat memberikan kuis, tugas, nilai, parameter, dan memberikan saran untuk diskusi siswa. Kelebihan fitur *Edmodo* antara lain:

- 1) Fitur kolaborasi antar pengguna;
- 2) Fitur bagi siswa untuk mengajukan pertanyaan;
- 3) Penyimpanan dokumen yang terorganisir dengan cepat dan aman;
- 4) Dapat membuat kelompok-kelompok kecil dalam kelas.

Edmodo juga mempunyai kekurangan antara lain:

- 1) Gangguan pada koneksi internet menyebabkan *website* berjalan lebih lambat.
- 2) Siswa hanya dibatasi pada kelas tertentu.
- 3) Fitur *chat* dalam *Edmodo* tidak terdapat di LMS pada umumnya.

b. *Google Classroom*

GC adalah platform gratis yang memungkinkan guru, dosen, dan siswa untuk mengupload dan mengunduh materi. Beberapa kelebihan yang dimiliki *Google Classroom* yaitu:

- 1) Ruang penyimpanan *Google Classroom* terintegrasi dengan produk *Google* lainnya, seperti *gmail* dan *Google Drive*.
- 2) Dapat menggabungkan beberapa kelas yang berbeda dalam satu forum.
- 3) Pengguna dapat berbagi atau mengintegrasikan video, file, PDF, dan gambar.
- 4) Fitur tugas memudahkan guru dalam membuat kuis.

Begitu pula dengan *Google Classroom* juga mempunyai kekurangan antara lain:

- 1) Kesulitan dalam diskusi virtual

Hal ini dikarenakan fitur video belum tersedia di *Google Classroom* sehingga menjadi kendala pembelajaran yang memerlukan diskusi langsung.

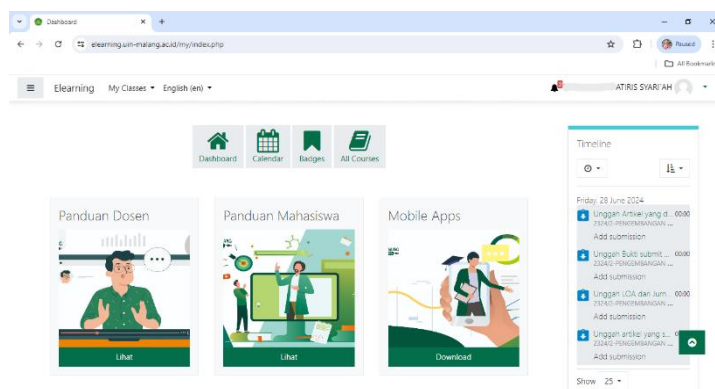
- 2) Kesulitan dalam mengedit/mengubah hasil ujian

Siswa tidak dapat mengubah jawaban mereka, sedangkan guru memiliki wewenang untuk mengatur cara pembuatan pertanyaan. Ada perbedaan pendapat mengenai hal ini; beberapa guru dan dosen percaya bahwa hal ini berguna dalam mencegah siswa menyontek. Namun, siswa berpendapat bahwa hal ini berbahaya karena mereka tidak dapat mengubah jawaban mereka setelah jawaban tersebut dikirimkan.

Jika keduanya dibandingkan, keunggulan tampilan *Google Classroom* yang *user-friendly* lebih meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan tampilan *Edmodo* yang terlalu rumit. Namun dari segi hasil belajar siswa, *Edmodo* mengungguli *Google Classroom*. Fitur-fitur *Edmodo* sudah memadai untuk kegiatan pembelajaran digital, khususnya kuis *online* (Widyantara, 2020).

c. *E-Learning* UIN Malang

E-learning atau pembelajaran elektronik di UIN Malang merupakan suatu sistem manajemen pembelajaran yang disediakan langsung oleh universitas Islam untuk mendukung pembelajaran jarak jauh.



Gambar 1. Tampilan E-Learning UIN Malang

E-learning UIN Malang memudahkan dosen dan mahasiswa dalam melakukan pengelolaan pembelajaran secara terstruktur. *E-learning* juga mempermudah kegiatan belajar, baik secara sinkronus atau *real time* maupun asinkronus. Berikut beberapa fitur *E-learning* UIN Malang:

- 1) Tersedia empat pilihan bahasa: Indonesia, Inggris, Arab, dan Mandarin;
- 2) Fitur *Timeline* untuk mengetahui agenda yang akan datang
- 3) Versi aplikasi *mobile/smartphone* sudah tersedia
- 4) Tersedia panduan pengguna untuk dosen dan mahasiswa.

Namun *E-learning* UIN Malang juga mempunyai kekurangan, di antaranya:

- 1) Masih terjadi *error* saat ujian serentak satu waktu dilaksanakan.
- 2) Tampilan masih terlalu sederhana dan kurang ikonik.

4. Solusi untuk Mengoptimalkan Jaringan Internet dalam Pendidikan

Solusi yang harus diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi informasi *dijelaskan* sebagai berikut: (Widianto dkk.,)

a. Adanya fasilitas teknologi digital

Pendidik dan siswa perlu memiliki akses terhadap teknologi digital dan internet untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Dalam situasi ini, lembaga pendidikan dituntut untuk menyediakan sarana dan prasarana yang dapat digunakan. Misalnya saja aksesibilitas jaringan internet, LCD, dan laptop atau PC. Hal ini tentunya akan mendukung dan membantu kegiatan pendidikan lebih lanjut. Selain itu, pendidik perlu menawarkan sumber daya pengajaran yang berkualitas dan bermanfaat seperti video pembelajaran. Diharapkan siswa akan cepat memahami materi pelajaran yang disampaikan ketika mereka memiliki akses terhadap materi pembelajaran yang baik.

b. Kompeten dalam menggunakan teknologi

Pendidik harus kompeten dalam menggunakan perangkat teknologi dalam kegiatan pembelajaran agar materi dapat tersampaikan dengan baik. Apabila pendidik tidak dapat memanfaatkan teknologi, maka perlu diberikan bimbingan khusus agar dapat memanfaatkannya. Langkah-langkah pembuatan konten atau video pembelajaran adalah dengan memahami etika dan konsep Islam serta memiliki kemampuan teknis untuk membuat konten multimedia yang dapat diakses oleh siswa dengan mudah. Kolaborasi antara ahli di bidang pendidikan dan desainer multimedia diperlukan untuk memastikan perancangan dan pembuatan materi sesuai dengan hakikat dan prinsip pendidikan agama Islam itu sendiri. (Marwah dkk., 2024).

c. Intervensi dari pemerintah

Untuk mengetahui lebih jauh mengenai infrastruktur dan fasilitas di lembaga pendidikan tersebut, pemerintah daerah harus melakukan observasi di wilayahnya masing-masing. Untuk memungkinkan meluasnya penggunaan teknologi informasi di lembaga-lembaga pendidikan, baik di perkotaan maupun pedesaan, pemerintah harus menyediakan dana yang memadai untuk membangun dan mengembangkan sarana dan prasarana digital.

D. Kesimpulan

Internet sangat bermanfaat dalam dunia pendidikan. Internet membuat segalanya terhubung dan lebih mudah dijangkau. Ribuan jaringan komputer dapat dihubungkan satu sama lain melalui koneksi dari perangkat elektronik melalui internet, jaringan komunikasi terbuka di seluruh dunia. Jika menyangkut sistem pendidikan, *browsing, resourcing searching*, konsultasi dan komunikasi. adalah cara-cara yang memungkinkan untuk menggunakan internet sebagai sumber dan media pembelajaran.

Jaringan internet tentunya memberikan dampak positif dan negatif terhadap dunia pendidikan. Dampak positifnya adalah: 1) internet menjadi sumber pengetahuan; 2) memperkaya metode pembelajaran; 3) proses pembelajaran tidak harus dalam satu ruang; 4) mempermudah proses pengolahan data; 5) fasilitas pendidikan terpenuhi dengan cepat. Dampak negatifnya adalah: 1) terlalu mudah untuk mengakses hal lain; 2) kecanduan dunia maya atau *cyber addiction*; 3) kriminalitas dalam dunia maya atau *cybercrime*; 4) meningkatnya sikap apatis; dan 5) kurangnya interaksi secara langsung.

Pemanfaatan jaringan internet dalam *Learning Management System* dapat dilakukan melalui berbagai platform antara lain *Edmodo*, *Google Classroom* dan lain-lain, yang mana setiap *platform* tentunya mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Namun secara umum LMS menggunakan layanan mandiri, dapat mengumpulkan dan menyampaikan bahan ajar dengan cepat, menggabungkan program latihan/kuis pada *platform web*, dan mendukung pembelajaran kontekstual.

Sedangkan solusi untuk memaksimalkan pemanfaatan internet dalam pendidikan dapat dilakukan dengan cara pendidik dan peserta didik harus memiliki akses terhadap teknologi digital dan internet dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, pendidik juga harus memiliki pengetahuan dan kompetensi atau keahlian dalam menggunakan alat teknologi, dan perlu adanya intervensi pemerintah untuk mengetahui sarana dan prasarana di lembaga pendidikan dalam rangka digitalisasi lembaga.

Daftar Pustaka

- Adri, M. (2008). *Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Pembelajaran*. 22–23.
- Agung, S., Ainia, C. Z., Sholikhah, S. Y., & Ulfa, S. M. (2024). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kontrol Diri Siswa di Sekolah Dasar. *JIEP: Journal of Islamic Education Papua*, 1(2), 100.
- Gafar, & Abdoel. (2008). Penggunaan Internet Sebagai Media Baru dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 8(2), 36–43.
- Hadisi, L., & Muna, W. (2015). Pengelolaan Teknologi Informasi dalam Menciptakan Model Inovasi Pembelajaran (E-learning). *Jurnal Al-Ta'dib*, 8(1), 117–140.
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Marryono Jamun, Y. (2018). Dampak Teknologi terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48–52. <https://doi.org/10.36928/jpkm.v10i1.54>
- Marwah, M., Alfian, M., Tuasikal, A. R., Iswandi, K., & Trisnawati, T. (2024). Desain dan Produksi Media Pembelajaran PAI Berbasis Multimedia Interaktif. *JIEP: Journal of Islamic Education Papua*, 1(2), 159.
- Rahman, D. (2021). Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar dan Informasi. *Jurnal Perpustakaan Dan Informasi*, 1(1), 9–14.
- Sari, R. K. (2021). Penelitian Kepustakaan Dalam Penelitian Pengembangan Pendidikan Bahasa Indonesia. *Jurnal Borneo Humaniora*, 4(2), 62. https://doi.org/10.35334/borneo_humaniora.v4i2.2249

- Sugiyono, S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, dan Penelitian Pendidikan)*. Alfabeta.
- Widianto, E., Husna, A. A., Sasami, A. N., Rizkia, E. F., Dewi, F. K., & Cahyani, S. A. I. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>
- Widyantara, V. (2020). Konsep, Penggunaan, Perbandingan, Kelebihan dan Kekurangan Serta Implikasi Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Vokasi Konstruksi Bangunan*, 1(1), 1–5.
- Yiudhana, A. S. L., & Kusuma, W. A. (2021). Kelebihan dan Kekurangan Learning Management System (LMS) Menggunakan Pendekatan Literatur Review dan User Persona. *Jurnal Syntax Admiration*, 2(9), 1617–1628.
- Yodha, S. A., Abidin, Z., & Adi, E. P. (2019). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pelaksanaan E-Learning dalam Mata Kuliah Manajemen Sistem Informasi Mahasiswa Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 181–187. <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p181>