

**IMPLEMENTASI MEDIA APLIKASI *MOODLE* DALAM
PEMBELAJARAN VIRTUAL BERBASIS KELAS MELALUI SISTEM
PEMBELAJARAN *ONLINE* TERPADU (SIDU)
DI SMA ISLAM AL AZHAR 19 CIRACAS JAKARTA TIMUR**

TESIS

Diajukan kepada Program Studi Magister Manajemen Pendidikan Islam
sebagai salah satu persyaratan menyelesaikan studi Strata Dua
untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)



Oleh:
M ALHABIB YUSRON
NIM: 202520089

**PROGRAM STUDI
MAGISTER MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM
KONSENTRASI MANAJEMEN PENDIDIKAN DASAR DAN
MENENGAH ISLAM
PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT PTIQ JAKARTA
2023 M / 1444 H**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengevaluasi implementasi media aplikasi *Moodle* dalam pembelajaran virtual berbasis kelas melalui Sistem Pembelajaran *Online* Terpadu (SIDU) di SMAI Al Azhar 19 Ciracas Jakarta Timur serta implikasinya terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Adapun jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) dengan pendekatan fenomenologi, yang berarti proses dalam penelitian dilaksanakan secara langsung dengan meninjau secara langsung tempat penelitian melalui metode observasi, yakni proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis mengenai gejala-gejala yang diteliti.

Penelitian ini dilaksanakan di SMAI Al Azhar 19 Ciracas Jakarta Timur. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan penyebaran angket baik kepada pendidik maupun kepada peserta didik serta dengan pengumpulan data hasil belajar peserta didik melalui SIDU.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi media aplikasi *Moodle* dalam pembelajaran virtual melalui SIDU di SMAI Al Azhar 19 Ciracas Jakarta Timur memiliki dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Ditemukan bahwa penggunaan *Moodle* sebagai media pembelajaran virtual mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi media aplikasi *Moodle* dalam pembelajaran virtual berbasis kelas melalui SIDU dapat efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMAI Al Azhar 19 Ciracas Jakarta Timur. Rekomendasi penelitian ini adalah agar penerapan *Moodle* sebagai media pembelajaran virtual terus ditingkatkan dan dikembangkan, serta disosialisasikan kepada guru dan peserta didik lainnya dalam lingkungan sekolah.

Kata kunci: *Moodle*, Pembelajaran Virtual, SIDU, Hasil Belajar, SMAI Al Azhar 19 Ciracas.

ABSTRACT

This study aims to analyze and evaluate the implementation of the Moodle application in classroom-based virtual learning through the Integrated Online Learning System (SIDU) at SMAI Al Azhar 19 Ciracas, East Jakarta and its implications for student learning outcomes.

The type of research used by researchers in this research is field research with a phenomenological approach, which means that the process in the research is carried out directly by directly observing the research site through the observation method. It means the process of observing and recording is carried out systematically regarding the symptoms researched.

This research was conducted at Al Azhar Islamic High School 19 Ciracas, East Jakarta. Data was collected through observation, interviews and questionnaires to both educators and students as well as by collecting data on student learning outcomes through SIDU.

The results of this study indicate that the implementation of the Moodle application media in virtual learning through SIDU at SMAI Al Azhar 19 Ciracas, East Jakarta has a positive impact on student learning outcomes. It was found that the use of Moodle as a virtual learning medium was able to improve student learning outcomes in the learning process.

This study concludes that the implementation of the Moodle application media in classroom-based virtual learning through SIDU can effectively improve student learning outcomes at SMAI Al Azhar 19 Ciracas, East Jakarta. The recommendation of this research is that the application of Moodle as a virtual learning medium continues to be improved and developed, and disseminated to teachers and other students in the school environment.

Keywords: Moodle, Virtual Learning, SIDU, Learning Outcomes, SMAI Al Azhar 19 Ciracas.

خلاصة

تهدف هذه الدراسة إلى تحليل وتقييم تنفيذ تطبيق برنامج Moodle في التعلم الافتراضي القائم على الفصول الدراسية من خلال نظام التعلم المتكامل عبر الإنترنت (SIDU) في مدرسة الأزهر الثانوية الإسلامية ١٩ شيراشاس جاكرتا الشرقية (SMAI Al Azhar 19 Ciracas) وآثاره على نتائج تعلم الطلاب.

نوع البحث الذي يستخدمه الباحث في هذا البحث هو البحث الميداني (*field research*) بمنهج ظاهري، مما يعني أن العملية في البحث تتم مباشرة من خلال الملاحظة المباشرة لمكان البحث من خلال طريقة الملاحظة. وهي عملية المراقبة والتسجيل التي تتم بشكل منهجي فيما يتعلق بالأعراض المدروسة.

تم إجراء هذا البحث في مدرسة الأزهر الثانوية الإسلامية ١٩ شيراشاس (Ciracas) جاكرتا الشرقية. تم جمع البيانات من خلال الملاحظة والمقابلات والاستبيانات لكل من المعلمين والطلاب وكذلك من خلال جمع البيانات حول نتائج تعلم الطلاب من خلال برنامج Moodle (SIDU).

تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن تطبيق برنامج Moodle في التعلم الافتراضي من خلال نظام التعلم المتكامل عبر الإنترنت (SIDU) في مدرسة الأزهر الثانوية الإسلامية ١٩ شيراشاس (Ciracas) جاكرتا الشرقية له تأثير إيجابي على نتائج تعلم الطلاب. وُجد أن استخدام مودل كوسيلة تعلم افتراضية كان قادراً على تحسين نتائج تعلم الطلاب في عملية التعلم.

خلصت هذه الدراسة إلى أن تطبيق وسائط تطبيق مودل في التعلم الافتراضي من خلال نظام التعلم المتكامل عبر الإنترنت (SIDU) يمكن أن يحسن نتائج تعلم الطلاب في مدرسة الأزهر الثانوية الإسلامية ١٩ شيراشاس (Ciracas) جاكرتا الشرقية بشكل فعال. والتركيز من هذا البحث هي استمرار تحسين وتطوير تطبيق برنامج Moodle كوسيلة تعليمية افتراضية، ونشرها على المعلمين والطلاب الآخرين في البيئة المدرسية.

الكلمات المفتاحية: مودل ، التعلم الافتراضي ، SIDU ، مخرجات التعلم ، SMAI Al Azhar 19 Ciracas.

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M Alhabib Yusron
Nomor Induk Mahasiswa : 202520089
Program Studi : Manajemen Pendidikan Islam
Konsentrasi : Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Islam
Judul Tesis : Implementasi Media Aplikasi *Moodle* dalam Pembelajaran Virtual Berbasis Kelas Melalui Sistem Pembelajaran *Online* Terpadu (SIDU) Di SMAI Al Azhar 19 Ciracas Jakarta Timur

Menyatakan bahwa:

1. Tesis ini adalah murni hasil karya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya akan mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
2. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa Tesis ini hasil jiplakan (plagiat), maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan sanksi yang berlaku di lingkungan Institut PTIQ dan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Jakarta, 24 Juni 2023
Yang membuat pernyataan,



M Alhabib Yusron

TANDA PERSETUJUAN TESIS

IMPLEMENTASI MEDIA APLIKASI *MOODLE* DALAM PEMBELAJARAN VIRTUAL BERBASIS KELAS MELALUI SISTEM PEMBELAJARAN *ONLINE* TERPADU (SIDU) DI SMAI AL AZHAR 19 CIRACAS JAKARTA TIMUR

Diajukan kepada Program Studi Magister Manajemen Pendidikan Islam
untuk memenuhi syarat-syarat memperoleh gelar
Magister Pendidikan (M.Pd.)

Telah selesai dibimbing oleh kami dan menyetujui untuk selanjutnya dapat
diujikan .

Jakarta, 24 Juni 2023

Menyetujui,

Pembimbing I



Dr. H. Siskandar, M.A.

Pembimbing II



Dr. Akhmad Shunhaji, M.Pd.I.

Mengetahui,
Ketua Program Studi Manajemen Pendidikan Islam



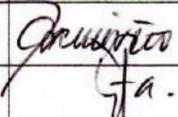
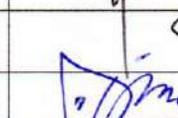
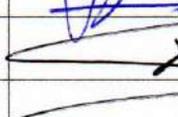
Dr. Akhmad Shunhaji, M.Pd.I.

TANDA PENGESAHAN TESIS

IMPLEMENTASI MEDIA APLIKASI *MOODLE* DALAM PEMBELAJARAN VIRTUAL BERBASIS KELAS MELALUI SISTEM PEMBELAJARAN *ONLINE* TERPADU (SIDU) DI SMAI AL AZHAR 19 CIRACAS JAKARTA TIMUR

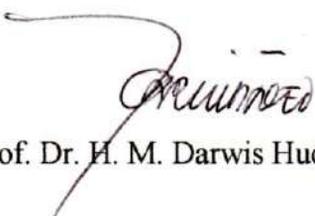
Nama : M Alhabib Yusron
Nomor Induk Mahasiswa : 202520089
Program Studi : Manajemen Pendidikan Islam
Konsentrasi : Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah
Islam
Judul Tesis : Implementasi Media Aplikasi *Moodle* dalam
Pembelajaran Virtual Berbasis Kelas Melalui
Sistem Pembelajaran *Online* Terpadu (SIDU) di
SMAI Al Azhar 19 Ciracas Jakarta Timur

Telah diajukan pada sidang munaqasah pada tanggal:
3 Juli 2023

No.	Nama Penguji	Jabatan dalam TIM	Tanda Tangan
1	Prof. Dr. H. M. Darwis Hude, M.Si.	Ketua	
2	Dr. Made Saihu, M.Pd.I.	Anggota/Penguji	
3	Dr. Susanto, M.A.	Anggota/Penguji	
4	Dr. H. Siskandar, M.A.	Anggota/Pembimbing	
5	Dr. Akhmad Shunhaji, M.Pd.I.	Anggota/Pembimbing	
6	Dr. Akhmad Shunhaji, M.Pd.I.	Panitera/Sekretaris	

Jakarta, 3 Juli 2023

Mengetahui,
Direktur Program Pascasarjana
Institut PTIQ Jakarta,


Prof. Dr. H. M. Darwis Hude, M.Si.

PEDOMAN TRANSLITERASI

Arab	Latin	Arab	Latin	Arab	Latin
ا	‘	ز	z	ق	q
ب	b	س	s	ك	k
ت	t	ش	sy	ل	l
ث	ts	ص	sh	م	m
ج	j	ض	dh	ن	n
ح	h	ط	th	و	w
خ	kh	ظ	zh	ه	h
د	d	ع	‘	ء	a
ذ	dz	غ	g	ي	y
ر	r	ف	f	-	-

Catatan:

- a. Konsonan yang ber-*syaddah* ditulis rangkap, misalnya: رَبَّ ditulis *rabba.*\
- b. Vokal panjang (*mad*): *fathah* (baris di atas) ditulis *ā* atau *Ā*, *kasrah* (baris di bawah) ditulis *î* atau *Ī*, serta *dhammah* (baris depan) ditulis dengan *ū* atau *Ū*, misalnya: القارعة ditulis *al-qāri’ah*, المساكين ditulis *al-masākîn* dan المفلحون ditulis *al-muflihūn*.
- c. Kata sandang alif + lam (ال) apabila diikuti oleh huruf *qamariah* ditulis *al*, misalnya: الكافرون ditulis *al-kāfirūn*. Sedangkan, bila diikuti oleh huruf *syamsiyah*, huruf *lam* diganti dengan huruf yang mengikutinya, misalnya: الرجال ditulis *ar-rijāl*, atau diperbolehkan menggunakan transliterasi *al-qamariyah* ditulis *al-rijāl* asal konsisten dari awal hingga akhir.
- d. *Ta’ marbūthah* (ة), apabila terletak di akhir kalimat, ditulis dengan *h*, misalnya: البقرة ditulis *al-Baqarah*. Bila di tengah kalimat ditulis dengan *t*, misalnya: زكاة المال *zakāt al-māl*, atau سورة النساء ditulis *sūrat an-nisā*.
- e. Penulisan kata dalam kalimat dilakukan menurut tulisannya, misalnya: وهو خير الرازيقین ditulis *wa huwa khair ar-rāziqîn*.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis persembahkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya serta kekuatan lahir dan batin sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

Shalawat dan salam semoga senantiasa dilimpahkan kepada Nabi akhir zaman, Rasulullah Muhammad SAW, begitu juga kepada keluarganya, para sahabatnya, serta para umatnya yang senantiasa mengikuti ajaran-ajarannya. Amin.

Selanjutnya, penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tesis ini tidak sedikit hambatan, rintangan dan kesulitan yang dihadapi. Namun berkat bantuan dan motivasi serta bimbingan yang tidak ternilai dari berbagai pihak, akhirnya penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tidak terhingga kepada:

1. Prof. Dr. H. Nasaruddin Umar, M.A. selaku Rektor Institut PTIQ Jakarta.
2. Prof. Dr. H.M. Darwis Hude, M.Si. Direktur Program Pascasarjana Institut PTIQ Jakarta.
3. Dr. Akhmad Shunhaji, M.Pd.I sebagai Ketua Program Studi Manajemen Pendidikan
4. Dosen pembimbing tesis, Dr. H. Siskandar, M.A dan Dr. Akhmad Shunhaji, M.Pd.I yang telah menyediakan waktu, pikiran dan tenaganya untuk memberikan bimbingan, pengarahan dan arahnya kepada penulis dalam penyusunan tesis ini.

5. Segenap civitas Institut PTIQ Jakarta, para dosen, dan teman-teman seperjuangan pada program studi Magister Manajemen Pendidikan Islam Angkatan 2020 yang sampai saat ini selalu berbagi dan saling memberi semangat agar dapat segera menyelesaikan tesis ini.
6. Bapak Dedi Rubadi, S.Pd. selaku Kepala SMAI Al Azhar 19 Ciracas yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut
7. Seluruh Civitas SMAI Al Azhar 19 Ciracas dan seluruh murid beserta orang tua murid yang telah memberikan bantuan baik berupa data maupun waktu untuk kami wawancara.
8. Kepada Ibunda tercinta, Ibu Siti Julaikah, yang tak pernah berhenti melantunkan do'a-do'anya untuk penulis agar selalu diberikan bimbingan dan kemudahan oleh Dzat Yang Maha Membimbing dan Memberi Petunjuk.
9. Kepada Ishmah Qudsiyah, S.Pd., sang istri tercinta yang selalu mendampingi penulis baik dalam suka maupun duka.
10. Ke-empat buah hati penulis yang dengan keberadaan mereka, senyuman serta keceriaan mereka, suasana gundah menjadi gembira, sedih menjadi suka dan sulit menjadi mudah.
11. Kepada semua pihak maupun individu yang tak dapat penulis sebutkan namanya satu per satu, namun melalui dukukan dan bantuan mereka tesis ini pada akhirnya dapat terselesaikan.

Hanya harapan dan do'a semoga Allah SWT senantiasa memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semua pihak yang telah berjasa dalam penyelesaian tesis ini.

Akhir kata hanya kepada Allah SWT jualah penulis serahkan segalanya dalam mengharapkan keridhan. Semoga tesis ini bermanfaat bagi masyarakat umumnya dan bagi penulis khususnya serta menjadi saksi perjalanan panjang menuju pencerahan dan menjadi bekal bagi generasi-generasi mendatang. Âmîn.

Jakarta, 24 Juni 2023
Penulis



M Alhabib Yusron

DAFTAR ISI

Judul	i
Abstrak	iii
Pernyataan Keaslian Tesis	ix
Tanda Persetujuan Tesis	xi
Tanda Pengesahan Tesis	xiii
Pedoman Transliterasi	xv
Kata Pengantar	xvii
Daftar Isi	xix
Daftar Tabel	xxiii
Daftar Gambar dan Ilustrasi	xxv
BAB I: PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan dan Perumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian	9
F. Kerangka Teori	10
1. Media Pembelajaran	10
2. Media Aplikasi <i>Moodle</i>	11
3. Pembelajaran Virtual	13

G. Penelitian Terdahulu yang Relevan	16
H. Metode Penelitian	19
1. Jenis Penelitian	20
2. Pemilihan Objek Penelitian	21
3. Data dan Sumber Data	22
4. Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data.....	24
5. Pengecekan Keabsahan Data	28
I. Jadwal Penelitian	28
J. Sistematika Penulisan	30
BAB II: KONSEP PEMBELAJARAN VIRTUAL	33
A. Definisi Pembelajaran Virtual	34
B. Karakteristik Pembelajaran Virtual	38
C. Prinsip-prinsip Pembelajaran Virtual	41
D. Model Pembelajaran Virtual	44
1. Pembelajaran Sinkronus (Synchronous Learning)	46
2. Pembelajaran Asinkron (Asynchronous Learning)	48
3. Pembelajaran Campuran (Blended Learning)	49
4. Pembelajaran Hybrid (Hybrid Learning)	51
E. Strategi Pembelajaran Virtual	52
F. Efektifitas Pembelajaran Virtual	53
1. Indikator Pembelajaran Virtual yang Efektif	53
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran Virtual	57
3. Hambatan-hambatan dalam Pembelajaran Virtual	58
G. Diskursus Al-Qur`an tentang Pembelajaran Virtual	60
BAB III: PEMANFATAAN MEDIA APLIKASI MOODLE DALAM PEMBELAJARAN	67
A. Konsep Media Pembelajaran	67
1. Definisi Media dan Media Pembelajaran	67
2. Kedudukan Media dalam Pembelajaran.....	71
3. Fungsi Media Pembelajaran	71
4. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran	74
5. Ciri-ciri Media Pembelajaran	78
6. Klasifikasi Media Pembelajaran	79
7. Pemilihan dan Pemanfaatan Media Pembelajaran	81
8. Diskursus Al-Qur`ân tentang Pembelajaran dan Media Pembelajaran	82
B. <i>Learning Management System</i> (LMS) Moodle	87
1. Definisi <i>Learning Management System</i> (LMS)	87
2. Aplikasi <i>Moodle</i>	92
3. Fitur dari <i>e-learning Moodle</i>	94
4. Fungsi Moodle	95

C. Pemanfaatan Media Aplikasi <i>Moodle</i> dalam Pembelajaran Virtual berbasis kelas	97
BAB IV: MANAJEMEN PEMBELAJARAN VIRTUAL BERBASIS MOODLE DI SMAI AL AZHAR 19 CIRACAS, JAKARTA TIMUR ...	103
A. Tinjauan Umum Objek Penelitian	103
1. Letak Geografis SMAI Al Azhar 19 Ciracas	104
2. Visi, Misi dan Tujuan SMAI Al Azhar 19 Ciracas	105
3. Slogan SMAI Al Azhar 19	110
4. Program Unggulan SMAI Al Azhar 19	111
5. Struktur Kurikulum	115
6. Struktrur Organisasi	118
7. Kondisi Sarana dan Prasarana	121
8. Karakteristik Peserta Didik	125
B. Temuan Penelitian tentang Pembelajaran Virtual Berbasis <i>Moodle</i> di SMAI Al Azhar 19 Ciracas,	126
1. Manajemen Pembelajaran Virtual di SMAI Al Azhar 19	126
2. Deskripsi Implementasi Media Aplikasi <i>Moodle</i> dalam Pembelajaran Virtual berbasis kelas di SMAI Al Azhar 19 Ciracas	130
3. Persepsi Peserta Didik Tentang Pemanfaatan <i>Moodle</i> Melalui System Pembelajaran <i>Online</i> Terpadu (SIDU)	132
4. Persepsi Guru Tentang Pemanfaatan <i>Moodle</i> Melalui System Pembelajaran <i>Online</i> Terpadu (SIDU) di SMAI Al Azhar 19 Ciracas	134
5. Faktor Pendukung dan Hambatan dalam Implementasi <i>Moodle</i> Melalui System Pembelajaran <i>Online</i> Terpadu (SIDU) di SMAI Al Azhar 19 Ciracas	137
C. Pembahasan Hasil Penelitian	141
1. Efektifitas Pembelajaran Virtual	141
2. Peningkatan Motivasi Belajar	144
3. Peningkatan Hasil Belajar	145
BAB V: PENUTUP	149
A. Kesimpulan	149
B. Implikasi Hasil Penelitian	149
C. Saran	151
DAFTAR PUSTAKA	153
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel I.1.	: Alur Jadwal Penelitian	30
Tabel II.1.	: Perbedaan LMS dan Media Pembelajaran	90
Tabel IV.1.	: Visi dan Indikator Pencapaian Visi	105
Tabel IV.2.	: Target Pencapaian Program Tahfidz	113
Tabel IV.3.	: Struktur Kurikulum	116
Tabel IV.4.	: Struktur Kurikulum Merdeka	117
Tabel IV.5.	: Struktur Kurikulum 2013	118
Tabel IV.6.	: Daftar Pendidik dan Tenaga Kependidikan	119
Tabel IV.7.	: Hasil Belajar Murid Kelas XI IPS Semester Genap TP. 2022 – 2023	146

DAFTAR GAMBAR DAN ILUSTRASI

Gambar I.1.	: Skema Kerangka Teori	16
Gambar III.1.	: Proses komunikasi melalui media	71
Gambar IV.1.	: Skema Program Al Qur`an	114
Gambar IV.2.	: Bagan Struktur Organisasi Sekolah	119
Gambar IV.3.	: Ruang Kelas Pembelajaran.....	122
Gambar IV.4.	: Laboratorium Komputer	123
Gambar IV.5.	: Tampilan SIDU (System Pembelajaran <i>Online</i> Terpadu) SMAI Al Azhar 19	124
Gambar IV.6.	: Perangkat Utama Jaringan Internet	125
Gambar IV.7.	: Konfigurasi SIDU pada Akun Guru	131
Gambar IV.8.	: Kegiatan Asesmen Sekolah dengan SIDU	134
Gambar IV.9.	: Dokumentasi Wawancara	135
Gambar IV.10.	: Dokumentasi Workshop Guru Digital	137
Gambar IV.11.	: Dokumentasi Pelatihan SIDU	138
Gambar IV.12.	: Sesi Wawancara Pada Saat Penerimaan Murid Baru ...	139

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Faktor terpenting yang mempengaruhi kesejahteraan manusia adalah pendidikan. Tingkat pendidikan yang tinggi dapat dijadikan ukuran kemajuan dan kesejahteraan suatu bangsa atau negara. Semakin berkualitas pendidikan di suatu bangsa atau negara, maka semakin maju dan sejahtera pula masyarakatnya. Dalam hal ini Sujarwo menegaskan bahwa pendidikan adalah hal pokok yang akan menopang kemajuan suatu bangsa. Kemajuan suatu bangsa dapat diindikasikan dari mutu dan struktur sistem pendidikan yang diterapkan. Buruknya sistem pendidikan di suatu negara akan mengakibatkan negara tersebut tertinggal dari negara lainnya.¹

Adanya revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan adanya teknologi sebagai faktor paling penting dalam proses pembangunan telah secara signifikan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk dalam bidang pendidikan. Pengaruhnya semakin terasa ketika model pembelajaran tradisional secara tatap muka langsung berubah menuju pendidikan yang lebih terbuka, dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat pembelajaran (*e-learning*) dan merespon permintaan akses informasi yang praktis dan tidak terbatas.

¹ Sujarwo. "Pendidikan di Indonesia Memprihatinkan," dalam <https://journal.uny.ac.id/index.php/wuny/article/view/3528/pdf>. Diakses pada 25 Desember 2021.

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah memberikan dampak signifikan bagi berbagai aspek kehidupan di Indonesia. Salah satu bidang yang terdampak adalah sektor pendidikan. Untuk menjawab tantangan yang ada, Indonesia perlu mengambil langkah-langkah untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu cara efektif yang dapat ditempuh adalah dengan memanfaatkan teknologi digital. Dengan memanfaatkan teknologi ini, pendidikan dapat menjadi lebih terjangkau, interaktif, dan dapat diakses oleh lebih banyak orang di seluruh wilayah Indonesia.

Teknologi digital memiliki potensi besar untuk mengubah lanskap pendidikan di Indonesia. Dalam era yang semakin terhubung, penggunaan teknologi digital dapat membawa manfaat yang signifikan bagi proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi informasi yang canggih, seperti internet, perangkat mobile, dan aplikasi edukasi, pendidikan di Indonesia dapat menjadi lebih efisien dan relevan dengan kebutuhan zaman. Namun, untuk mencapai hasil yang maksimal, perlu adanya upaya yang berkelanjutan dalam pengembangan infrastruktur teknologi dan peningkatan kualitas pendidikan guru agar dapat mengintegrasikan teknologi digital dengan baik dalam proses pembelajaran.

Pada era digital ini, pendidik dituntut untuk menjadi pendidik yang sesuai dengan zamannya, yang artinya harmoni antara sumber daya manusia dengan teknologi informasi akan menciptakan sinergi yang luar biasa antara kecerdasan manusia dan keajaiban teknologi informasi. Sinergi ini menjadi kunci penting dalam menghadapi berbagai persoalan yang muncul, sambil membuka pintu bagi peluang kreatif dan inovatif yang akan mengangkat kualitas hidup manusia ke tingkat yang lebih tinggi.

Di sisi lain, menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) terdapat sekitar 60 persen guru di negeri ini belum memiliki kecakapan yang mumpuni dalam mengoperasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).² Oleh sebab itu, sebagai ujung tombak kegiatan pembelajaran, guru harus menguasai teknologi agar dapat menyampaikan informasi kepada peserta didik melalui pembelajaran yang menarik seperti melakukan pembelajaran *online* menggunakan *e-learning*. Tidak hanya para pendidik, peserta didik juga perlu memahami manfaat teknologi yang tidak hanya sebatas untuk bermedia sosial ria, namun juga harus relevan dengan semua aspek yang mendukung kelangsungan proses pembelajarannya.

² Liputan6.com, “Kemendikbud Sebut 60 Persen Guru Masih Terbatas Menguasai Teknologi Informasi,” dalam <https://www.liputan6.com/news/read/4533328/kemendikbud-sebut-60-persen-guru-masih-terbatas-menguasai-teknologi-informasi>. Diakses pada 20 Februari 2023.

Dalam era teknologi saat ini, kemajuan teknologi dan komunikasi (ICT) telah menghasilkan fenomena baru yaitu peserta didik menunjukkan minat yang lebih besar terhadap pembelajaran ICT daripada materi pelajaran lainnya. Mereka bahkan dengan penuh semangat rela meluangkan waktu berjam-jam di depan layar komputer, mengeksplorasi jaringan internet untuk menemukan pengetahuan yang tak tersedia di dalam lingkungan sekolah. Dalam kondisi ini, dunia pendidikan ditantang untuk dapat mengadopsi dan berinovasi untuk pembelajaran yang baik. Oleh sebab itu, peran pendidikan formal tak boleh sekadar menjadi tempat pencapaian gelar, melainkan seharusnya memberikan kontribusi berharga dalam membentuk generasi penerus bangsa yang mampu memimpin dan mengarahkan masa depan dengan gemilang.³

Keterampilan abad 21 sesuai dengan perkembangan revolusi industri 4.0 sebagaimana dijelaskan di atas harus dimiliki oleh setiap pendidik serta berbagai macam media teknologi sudah seharusnya diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.⁴ Dengan kemajuan yang terjadi, pendekatan pembelajaran telah mengalami perubahan yang signifikan. Sekarang, fokusnya adalah pada pembelajaran yang berbasis pada pemecahan masalah, bersifat kontekstual dan dapat diakses oleh semua kelompok. Dalam metode pembelajaran ini, siswa diharapkan menjadi lebih aktif dalam memanfaatkan berbagai sumber belajar yang tersedia.⁵ Keterampilan yang dibutuhkan dalam era abad ke-21 mewajibkan peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang menggunakan internet. Mereka tidak hanya sekadar mencari informasi, tetapi juga harus berupaya mengatasi tantangan yang beragam melalui pelaksanaan pembelajaran *online*.⁶

Seorang pendidik perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang revolusioner dan kreatif dengan memanfaatkan teknologi. *E-learning* muncul sebagai hasil kemajuan teknologi informasi dalam sektor pendidikan. Pemanfaatan teknologi ini dapat dimaksimalkan oleh guru dan murid dalam proses belajar-mengajar, terutama ketika menerapkan

³ Wendhie Prayitno, "Pemanfaatan TIK dalam Pembelajaran Abad 21," dalam <https://lpmjogja.kemdikbud.go.id/pemanfaatan-tik-dalam-pembelajaran-abad-21/>. Diakses pada 31 Desember 2021.

⁴ Yustanti & Novita, D., "Pemanfaatan E-Learning Bagi Para Pendidik Di Era Digital 4.0," dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang Tahun 2019*, hal. 338 – 346.

⁵ M. Miftah, "Studi Pemanfaatan *E-learning* Sebagai Media Pembelajaran Guru dan Siswa," dalam <https://m-edukasi.kemdikbud.go.id/medukasi/?m1=artikel&kd=1>. Diakses pada 25 Desember 2021.

⁶ Sohibun dan Filza Yuliana Ade, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Class* Berbantuan *Google Drive*," dalam *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 02, DOI: 10.24042/tadris.v2i2.2177 Tahun 2017, hal. 121 – 129.

pendekatan pembelajaran berbasis permasalahan. Keahlian teknologi saat ini tercermin dalam penerapan model pembelajaran yang melibatkan teknologi informasi, termasuk kombinasi pembelajaran berbasis teknologi dan pembelajaran hybrid (*hybrid learning*), yang menjadi bagian penting dari proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis teknologi maupun pembelajaran hibrid merupakan kombinasi antara interaksi langsung di kelas dan pemanfaatan sumber daya internet sebagai pelengkap proses pembelajaran.⁷

Pemanfaatan sumber daya pembelajaran yang dapat dengan mudah diakses melalui internet adalah sebuah anugerah bagi para pendidik dalam merancang dan menerapkan proses pembelajaran. Dalam mencapai tujuan ini, perpaduan antara interaksi langsung di kelas dengan penggunaan metode pembelajaran jarak jauh akan menjadi pilar utama dalam memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan kualitas waktu belajar peserta didik.

Selain itu, mewabahnya Corona Virus Disease atau yang lebih dikenal dengan sebutan COVID-19 memaksa para pendidik dan tenaga kependidikan yang sebelumnya belum melek teknologi, -bahkan hanya untuk mengoperasikan komputer saja masih kebingungan-, mau tidak mau harus memanfaatkan teknologi informasi untuk kegiatan pembelajaran setiap harinya.

Virus corona sejatinya tidak jauh berbeda dibandingkan dengan virus-virus yang ada sebelumnya, akan tetapi virus jenis ini memiliki daya penularan yang sangat cepat terhadap manusia. Virus ini berasal dari kota Wuhan China yang mulai mewabah pada akhir tahun 2019. Hampir seluruh negara di dunia terinfeksi virus ini, tak terkecuali Indonesia. Segala bentuk kegiatan belajar di lembaga-lembaga pendidikan diberhentikan, dan diganti dengan model pembelajaran dari rumah dengan memanfaatkan media teknologi sebagai sarana pembelajarannya. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk memutus rantai penyebaran virus covid-19. Melalui sebuah pengumuman resmi dari Menteri Pendidikan pada tahun 2020, sekolah-sekolah dilarang secara tegas untuk melaksanakan proses pembelajaran di sekolah dan harus menggantinya dengan metode daring (dalam jaringan) atau yang dikenal juga sebagai pembelajaran jarak jauh. Situasi ini menuntut kemampuan kreatif dan inovatif para pendidik dalam mengelola pembelajaran melalui media daring yang terhubung dengan internet.

Pada awal munculnya pandemi, para guru telah mengadopsi sistem pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh dengan cara yang unik,

⁷ Riki Rahmad, *et.al.*, "Google Classroom Implementation In Indonesian Higher Education," dalam *Journal of Physics: Conf. Series* 1175 012153 Tahun 2019, hal. 1 – 6.

yaitu melalui pemanfaatan *platform* aplikasi *WhatsApp* (WA). Keputusan ini didasarkan pada kemudahan penggunaan *WhatsApp* (WA) yang sudah menjadi kebiasaan bagi para guru maupun peserta didik. Melalui aplikasi WA, guru membentuk grup kelas kemudian mengirimkan materi pelajaran serta tugas kepada peserta didik melalui grup tersebut, selanjutnya akan dikerjakan oleh peserta didik.⁸

Setelah melakukan evaluasi, ternyata ditemukan bahwa metode pembelajaran melalui aplikasi *WhatsApp* (WA) dianggap monoton oleh peserta didik karena keterbatasan fitur yang tersedia. Guru cenderung memberikan tugas tanpa memberikan penjelasan yang memadai mengenai materi yang sedang dipelajari. Akibatnya, minat belajar peserta didik menurun karena mereka hanya bisa berinteraksi melalui pesan teks, *voice note*, dan kurangnya ruang diskusi yang efektif di antara teman sekelas. Dampaknya terasa dengan menurunnya semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran daring, sehingga hanya segelintir dari mereka yang benar-benar aktif. Ironisnya, banyak orang tua yang merasa tidak puas dengan pendekatan pembelajaran melalui *platform WhatsApp* ini.⁹

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Daheri, ditemukan bahwa pemanfaatan *WhatsApp* sebagai alat pembelajaran daring tidak menghasilkan efek yang diharapkan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Beberapa faktor yang berperan dalam hal ini meliputi penjelasan yang kurang mendalam dari para pengajar, kurangnya perhatian terhadap aspek emosional dan keterampilan motorik dalam proses belajar, adanya keterbatasan jaringan internet, serta kesibukan dan tingkat pendidikan orang tua peserta didik.¹⁰

Setelah aplikasi WA dianggap kurang efektif untuk menjawab tantangan pembelajaran jarak jauh, karena pada kenyataannya, banyak peserta didik yang hanya diberikan banyak tugas terkait dengan konsep-konsep materi pelajaran, tanpa berfokus pada pemahaman materi, atau penguasaan konsep yang diperlukan untuk memecahkan masalah. Di samping itu, kurangnya inovasi dari para pendidik dalam memanfaatkan berbagai media pembelajaran semakin mempersulit siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu, pendidik diharapkan dapat mengubah pendekatan pembelajarannya dari cara menyampaikan

⁸ Wahsun, "WhatsApp Paling Diminati untuk Pembelajaran Online," dalam <https://lpmptatim.kemdikbud.go.id/site/detailpost/whatsapp-paling-diminati-untuk-pembelajaran-online>. Diakses pada 1 Januari 2022

⁹ Kismaya Wibowo, "Tugas Via WhatsApp Dikeluhkan Orang Tua, Sekolah di Gunungkidul Belajar lewat Handy Talky," dalam <https://yogya.inews.id/berita/tugas-via-whatsapp-dikeluhkan-orang-tua-sekolah-di-gunungkidul-belajar-lewat-handy-talky>. Diakses pada 31 Agustus 2021.

¹⁰ Mirzon Daheri *et.al.*, "Efektifitas WhatsApp sebagai Media Belajar Daring," dalam *Jurnal Basicedu*, Vol. 4 No. 4 Tahun 2020, hal. 775 – 783.

materi sebanyak mungkin menjadi pendekatan baru yang bertujuan membantu peserta didik dalam memperoleh pemahaman, pengertian, dan penguasaan konsep untuk mengatasi berbagai persoalan yang dihadapi.¹¹

Berbagai macam upaya sudah dikerjakan oleh para pendidik dan pemerhati pendidikan guna memperbaiki mutu pembelajaran, bahkan berbagai *platform* pendidikan saling berlomba untuk memberikan layanan terbaiknya agar pembelajaran di masa pandemi tetap dapat dilaksanakan meskipun secara virtual dan bisa diakses secara gratis kapan pun dan di mana pun.

Pembelajaran virtual dengan memanfaatkan teknologi *e-learning* sebenarnya sudah ada jauh sebelum adanya pandemi, namun hanya kalangan tertentu saja yang sudah menggunakan layanan pembelajaran dengan media ini. Dalam laman *Learning Suite* dijelaskan bahwa *e-learning* sebenarnya sudah dimulai pada tahun 1960-an, ketika ditemukan sebuah terobosan berupa program Pembelajaran Berbasis Komputer (*Computer Based Training/CBT*). Inovasi tersebut juga dikenal dengan sebutan PLATO (*Programmed Logic for Automated Teaching Operations*), yang awalnya dikembangkan untuk mahasiswa di University of Illinois. Namun, keberhasilan program tersebut membawa dampak yang lebih luas, yaitu dengan penggunaannya yang merambah ke berbagai sekolah di wilayah tersebut.¹²

Pada sekitar era tahun 1997-an, masyarakat mulai merasakan kebutuhan yang mendesak akan akses informasi yang cepat dan instan yang tentunya akan membuat jarak dan lokasi bukan lagi menjadi penghalang. Beranjak dari hal inilah *Learning Management System* (LMS) muncul sebagai solusi yang menjawab tantangan tersebut.

Setelah itu, sekitar tahun 2000-an, terjadi perkembangan signifikan dalam pengembangan Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS) yang berubah menjadi aplikasi *e-learning* yang inovatif berbasis *web*. Pada masa tersebut, terjadi integrasi yang menarik antara LMS dengan berbagai situs informasi, majalah, dan surat kabar yang sedang populer. Terdapat juga peningkatan variasi konten dengan penambahan unsur multimedia, streaming video, dan tampilan interaktif yang dihadirkan dalam format data yang lebih standar serta ukuran file yang lebih efisien. Dalam era pertumbuhan yang dinamis ini, LMS memberikan kontribusi yang luar biasa dalam meningkatkan mutu pembelajaran jarak jauh dengan cara yang belum pernah terlihat sebelumnya.

¹¹ Widiatmoko Herbimo, "Penerapan Aplikasi Moodle Sebagai Salah Satu Model Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi," dalam *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, Vol. 5, No.1 Edisi Khusus KBM Pandemi COVID-19, hal. 107 – 113.

¹² Pinteraktif Learning Suite, "Sejarah dan Perkembangan E-Learning," dalam <https://learningsuite.id/2018/03/22/1228/>. Diakses pada 7 Januari 2022.

Dalam rangka meningkatkan kualitas, efisiensi dan efektifitas pembelajaran jarak jauh secara maksimal, peran *Learning Management System* (LMS) menjadi begitu penting. Karena LMS menjadi sarana yang sangat berperan dalam mengelola dan menyebarkan materi pembelajaran secara virtual, memberikan kemampuan akses tanpa batas waktu dan tempat selama tersedia koneksi internet. Dengan demikian, kehadiran LMS sangatlah vital dalam menerapkan pembelajaran jarak jauh. Menurut informasi yang dihimpun oleh IDN Times, di Indonesia terdapat lima *platform* LMS yang sering digunakan dalam mendukung pembelajaran virtual, dan di antara kelima *platform* tersebut, LMS *Moodle* merupakan salah satu yang paling populer di kalangan sekolah-sekolah baik negeri maupun swasta.¹³

Turrahma dalam penelitiannya menyatakan bahwa Penggunaan aplikasi *Learning Management System* (LMS) membawa manfaat signifikan bagi pengajar dalam upaya pengelolaan materi pembelajaran dan penyiapan soal ujian untuk para siswa dengan lebih praktis. Melalui platform pembelajaran daring (LMS), pembelajaran dapat disampaikan secara lebih optimal, sesuai dengan preferensi dan kebutuhan individual peserta didik, sehingga menciptakan pengalaman yang tak terlupakan.¹⁴

Selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan Wicaksana yang mengkaji keberhasilan penggunaan *platform* LMS *moodle* dalam meningkatkan motivasi dan minat bakat peserta didik di tengah pandemi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini berfungsi sebagai penghubung yang unik antara *platform video conference* dan media sosial. Selain tidak menghabiskan banyak kuota, *moodle* juga memberikan pengalaman interaktif kepada pengguna.¹⁵

Dengan berlandaskan pada pemahaman dan pemikiran yang telah diungkapkan dalam konteks yang telah disebutkan dalam latar belakang masalah, penulis bertujuan untuk melakukan penelitian terhadap suatu model pembelajaran yang inovatif. Model ini dirancang untuk membantu pendidik dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SMAI Al Azhar 19 Ciracas. Pendekatan ini melibatkan integrasi pembelajaran virtual berbasis

¹³ IDN Times, "5 LMS E-Learning Gratis, Mudahkan Guru dan Dosen dalam Pembelajaran," dalam <https://www.idntimes.com/tech/gadget/artha-pradhika/lms-elearning-gratis-c1c2/5>. Diakses pada 8 Januari 2022.

¹⁴ Annisa Turrahma *et.al.*, "Pemanfaatan E-Learning Berbasis LCMS Moodle Dalam Peningkatan Efisiensi dan Efektivitas Serta Kualitas Media Pembelajaran Siswa Di MAN Sakatiga," dalam *Jurnal JANAPATI*, Vol. 6 No. 3, Desember 2017, hal. 327 – 332.

¹⁵ Ervan Johan Wicaksana, *et.al.*, "Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Moodle Terhadap Motivasi Dan Minat Bakat Peserta Didik Di Tengah Pandemi Covid -19," dalam *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, Vol. 1, No. 2 Juni 2020, hal. 117 – 124.

kelas dengan pemanfaatan teknologi informasi sebagai sarana dan media pembelajaran yang efektif dan tepat guna.

Dalam hal ini peneliti tertarik untuk meneliti implementasi media aplikasi *moodle* dalam pembelajaran virtual berbasis kelas melalui Sistem Pembelajaran *Online* Terpadu (SIDU). Melalui SIDU, peserta didik dapat mengikuti kegiatan belajar baik secara *offline* maupun *online* yang artinya model pembelajaran ini dapat diakses dimana pun dan kapan pun selama peserta didik terkoneksi dengan jaringan internet atau melalui *signal* data dari sebuah perangkat pintar dan sebagainya. Dengan menerapkan pendekatan pembelajaran ini, diharapkan dapat menambah rasa ingin tahu peserta didik, rasa tanggung jawab, integritas, dan partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka dapat diuraikan beberapa identifikasi masalah yang berkaitan dengan implementasi media aplikasi *moodle* dalam pembelajaran virtual berbasis kelas antara lain:

1. Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat tidak dibarengi dengan kemampuan guru dalam memanfaatkannya untuk kegiatan pembelajaran.
2. Kurangnya inovasi pembelajaran dalam dunia pendidikan formal disinyalir akan mengakibatkan sekolah hanya sebagai tempat untuk memperoleh ijazah tanpa memberikan kontribusi positif dalam membina peserta didik.
3. Lemahnya pemahaman pendidik dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran jarak jauh yang tepat mengakibatkan proses PJJ berjalan kurang efektif.

C. Pembatasan dan Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar lebih fokus dan terarah maka penelitian ini dibatasi dan hal-hal berikut ini:

1. Penelitian ini berfokus pada implementasi media aplikasi *moodle* dalam pembelajaran virtual berbasis kelas dengan Sistem Pembelajaran *Online* Terpadu (SIDU) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2022 sampai Februari 2023
3. Penelitian ini dilaksanakan di SMAI Al Azhar 19 Ciracas Jakarta Timur

Selanjutnya agar penelitian ini lebih spesifik, terarah dan mendalam maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan dengan pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi media aplikasi *moodle* dalam pembelajaran virtual berbasis kelas melalui Sistem Pembelajaran *Online* Terpadu (SIDU) dapat membantu guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SMAI Al Azhar 19?
2. Bagaimana implementasi media aplikasi *moodle* dalam pembelajaran virtual berbasis kelas melalui Sistem Pembelajaran *Online* Terpadu (SIDU) dapat membantu peserta didik di SMAI Al Azhar 19 dalam meningkatkan hasil belajar mereka pada mata pelajaran Bahasa Indonesia?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah sampai rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan bertujuan untuk:

1. Menganalisis dan menguji apakah implementasi media aplikasi *moodle* dalam pembelajaran virtual berbasis kelas melalui Sistem Pembelajaran *Online* Terpadu (SIDU) dapat membantu pendidik dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SMAI Al Azhar 19 Ciracas Jakarta Timur.
2. Mengevaluasi bagaimana implementasi media aplikasi *Moodle* dalam pembelajaran virtual berbasis kelas melalui Sistem Pembelajaran *Online* Terpadu (SIDU) dapat membantu pendidik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMAI Al Azhar 19 Ciracas Jakarta Timur.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan gambaran latar belakang, identifikasi, pembatasan dan perumusan masalah serta tujuan penelitian, maka penelitian ini akan menghasilkan data yang bermanfaat antara sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
 - a. Mendeskripsikan model pembelajaran virtual berbasis kelas melalui sistem pembelajaran *online* terpadu (SIDU) dari media aplikasi *moodle*.
 - b. Mendeskripsikan bagaimana media aplikasi *moodle* dapat diimplementasikan dalam pembelajaran virtual berbasis kelas.
 - c. Mengetahui efektifitas aplikasi *moodle* sebagai media pembelajaran virtual berbasis kelas untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan kualitas hasil belajar.
2. Manfaat Praktis

Untuk lembaga pendidikan, memberikan solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penerapan Sistem

Pembelajaran *Online* Terpadu (SIDU) dengan media aplikasi *moodle* khususnya di SMA Al Azhar Jakarta Timur.

Untuk peneliti, memberikan khasanah keilmuan tentang peran media pembelajaran khususnya tentang aplikasi moodle dan penerapannya untuk menunjang pembelajaran yang dapat di akses saat tatap muka langsung (pembelajaran *offline*) maupun saat pembelajaran dilakukan secara virtual (*online*).

Untuk masyarakat pada umumnya, sebagai gambaran dalam penerapan media pembelajaran virtual di sekolah-sekolah maupun lembaga pendidikan lainnya.

F. Kerangka Teori

1. Media Pembelajaran

a. Hakikat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merujuk pada segala bentuk alat atau teknologi yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Hakikat media pembelajaran melibatkan penggunaan alat atau teknologi tersebut untuk menyajikan informasi dan memfasilitasi pemahaman serta interaksi antara guru dan siswa. Tujuan utama dari media pembelajaran adalah meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran dengan menyediakan konten yang menarik, interaktif, dan relevan.

b. Konsep Media Pembelajaran

Konsep media pembelajaran merujuk pada prinsip-prinsip atau ide-ide dasar yang menjadi landasan dalam penggunaan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Konsep ini dirancang untuk memastikan efektivitas penggunaan media dalam menyampaikan informasi, memfasilitasi pemahaman siswa, dan meningkatkan interaksi dalam konteks pembelajaran.

Beberapa konsep utama dalam media pembelajaran meliputi:

1) Pemilihan Media yang Tepat

Konsep ini menekankan pentingnya memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Media harus mampu menyampaikan informasi secara jelas dan menarik perhatian siswa, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan.

2) Penggunaan Visualisasi

Konsep ini menggarisbawahi penggunaan elemen visual seperti gambar, grafik, atau diagram untuk memvisualisasikan konsep yang abstrak. Visualisasi yang tepat dapat membantu siswa memahami informasi dengan lebih baik dan memperkaya pengalaman pembelajaran.

3) Interaktivitas

Konsep ini menekankan pentingnya adanya interaksi antara siswa dengan media pembelajaran. Media pembelajaran yang interaktif memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, melalui tugas-tugas interaktif, pertanyaan, atau umpan balik yang diberikan.

4) Konteks Pembelajaran

Konsep ini mencakup kecocokan media pembelajaran dengan konteks pembelajaran yang spesifik, seperti kurikulum, materi pembelajaran, dan kebutuhan siswa. Media harus dirancang dan dikembangkan dengan memperhatikan konteks pembelajaran yang berbeda-beda.

5) Evaluasi dan Umpan Balik

Konsep ini melibatkan penggunaan media pembelajaran untuk melakukan evaluasi terhadap pemahaman siswa dan memberikan umpan balik yang konstruktif. Fitur evaluasi seperti kuis atau tugas dalam media pembelajaran dapat membantu guru memantau kemajuan siswa dan mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan.

6) Aksesibilitas

Konsep ini menekankan pentingnya media pembelajaran yang mudah diakses oleh semua siswa. Media harus tersedia secara fisik dan finansial sehingga semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk menggunakan media tersebut.

Konsep-konsep ini membantu dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan menerapkan konsep-konsep ini, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi siswa.

Menggunakan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan motivasi siswa, memfasilitasi pemahaman yang lebih baik, dan memperkaya proses pembelajaran secara keseluruhan.

2. Media Aplikasi Moodle

Moodle yang merupakan singkatan dari *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment*, adalah sebuah *platform* pembelajaran dinamis yang mengadopsi pendekatan berbasis objek. *Moodle* termasuk dalam kategori *Learning Management System (LMS) opensource* yang dirancang untuk menyampaikan materi pembelajaran

dan sumber daya multimedia secara daring melalui internet menggunakan teknologi web.¹⁶

Sebagai salah satu *platform* sistem manajemen pembelajaran (LMS), *moodle* menawarkan akses gratis dan fleksibel bagi pengguna untuk menyesuaikannya sesuai dengan kebutuhan mereka dalam konteks proses pembelajaran.¹⁷

Sari mengatakan bahwa *moodle* adalah media pembelajaran virtual yang dapat diakses melalui komputer atau ponsel pintar yang harus terhubung dengan internet.¹⁸ Menurut Rijal, *moodle* merupakan sebuah perangkat lunak yang mengubah media pembelajaran menjadi bentuk web. Dengan menggunakan *platform Moodle*, pengguna dapat memasuki kelas maya yang menarik dan dapat mengakses secara langsung beragam bahan pembelajaran.¹⁹

LMS Moodle memiliki sejumlah fitur yang dapat meningkatkan pengalaman pembelajaran daring. Beberapa fitur utama yang tersedia di Moodle antara lain:²⁰

a. Lingkungan Kelas Virtual

Moodle menyediakan *platform* yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengelola kelas virtual. Dalam hal ini siswa dan guru dapat berinteraksi secara *online*.

b. Materi Pembelajaran

Moodle memungkinkan pengguna untuk mengunggah berbagai jenis materi pembelajaran, seperti teks, file multimedia, dan tautan ke sumber eksternal.

c. Aktivitas Interaktif

Moodle menyediakan berbagai jenis aktivitas interaktif, seperti forum diskusi, tugas *online*, kuis, dan jajak pendapat yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa.

¹⁶ Herman Dwi Surjono, *Membangun Course E-Learning Berbasis Moodle*, Yogyakarta: UNY Press, 2013, hal. vii.

¹⁷ Siti Husnul Bariah dan Kuntum An Nisa Imania, "Implementasi Blended Learning Berbasis *Moodle* Pada Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi," dalam *Jurnal PETIK* Volume 4, No. 2, Tahun 2018, hal. 106 – 113.

¹⁸ Andika Puspita Sari and Ananda Setiawan, "The Development of Internet-Based Economic Learning Media using Moodle Approach," dalam *International Journal of Active Learning (IJAL)*, 3 (2) Tahun 2018, hal. 100 – 109.

¹⁹ Syamsul Rizal dan Birrul Walidain, "Pembuatan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle Pada Matakuliah Pengantar Aplikasi Komputer Universitas Serambi Mekkah," dalam *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA* VOL. 19, NO. 2, tahun 2019, hal. 178 – 192.

²⁰ Lihat: Ambar Sri Lestari, *Aplikasi Moodle dalam E-learning*, Cetakan 1, Jakarta: Orbit Publishing, 2014, hal. 55 – 59.

d. Sistem Penilaian

Moodle memiliki fitur penilaian yang memungkinkan guru untuk memberikan tugas, mengumpulkan pekerjaan siswa, dan memberikan umpan balik secara langsung.

e. Komunikasi dan Kolaborasi

Moodle menyediakan berbagai alat komunikasi dan kolaborasi, seperti pesan pribadi, forum diskusi, dan ruang obrolan langsung, yang memungkinkan siswa dan guru berinteraksi dan bekerja sama secara *online*.

f. Pelacakan dan Pelaporan

Moodle memungkinkan guru untuk melacak aktivitas dan kemajuan siswa, serta menghasilkan laporan yang membantu dalam mengevaluasi dan memantau perkembangan belajar.

g. Kustomisasi dan Pengaturan

Moodle memberikan fleksibilitas kepada pengguna untuk menyesuaikan tampilan dan pengaturan kursus sesuai dengan kebutuhan dan preferensi masing-masing.

h. Integrasi dengan Sistem Eksternal

Moodle dapat diintegrasikan dengan sistem eksternal, seperti sistem manajemen pembelajaran lainnya, perpustakaan digital, atau alat kolaborasi lainnya, untuk memperluas fungsionalitasnya.

Fitur-fitur ini membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan terstruktur di lingkungan belajar maya.

3. Pembelajaran Virtual

Secara bahasa, pembelajaran virtual dapat didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang dilakukan melalui media digital atau *online*, yang artinya siswa dan guru tidak berada dalam satu lokasi fisik yang sama, tetapi terhubung melalui teknologi komunikasi.

Secara istilah, pembelajaran virtual atau *e-learning* (*electronic learning*) mengacu pada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk menyampaikan materi pembelajaran, memfasilitasi interaksi antara siswa dan guru, serta memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan fleksibel. Dalam pembelajaran virtual, siswa dapat mengakses materi pembelajaran, berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran, berkomunikasi dengan guru dan sesama siswa, serta mengikuti evaluasi melalui *platform* atau sistem pembelajaran daring, seperti *platform* pembelajaran *online* atau LMS.

Dalam pembelajaran virtual, penggunaan teknologi memainkan peran kunci dalam menyampaikan konten pembelajaran, memfasilitasi komunikasi dan memberikan akses ke sumber daya pendukung, seperti video pembelajaran, simulasi interaktif, dan forum diskusi *online*.

Tujuan pembelajaran virtual adalah menyediakan pengalaman belajar yang efektif, efisien, dan terjangkau tanpa keterbatasan ruang dan waktu yang terkait dengan pembelajaran tradisional di ruang kelas fisik.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata “virtual” memiliki tiga arti, yaitu: (1) secara nyata, (2) mirip atau sangat mirip dengan sesuatu yang dijelaskan dan (3) diartikan tampil atau hadir dengan menggunakan perangkat lunak komputer, misalnya di internet.²¹ Dengan kata lain, virtual dapat diartikan mirip atau menyerupai dengan sesuatu yang ingin dijelaskan atau ditampakkan melalui perantara internet.

Pembelajaran virtual secara umum mengacu pada proses pembelajaran yang terjadi dalam ruang maya melalui penggunaan jaringan Internet. Tujuan dari penerapan pembelajaran virtual adalah mengatasi kendala jarak dan waktu antara guru dan siswa melalui penggunaan teknologi komputer. Melalui *platform* pembelajaran virtual, siswa dapat mengakses materi pembelajaran yang telah disusun dalam paket yang tersedia di *situs web*. Dengan menerapkan pembelajaran virtual, peserta didik bisa melakukan proses belajar secara mandiri karena semua materi pembelajaran sudah terintegrasi dalam sistem kelas maya.

Pembelajaran virtual dapat dilakukan dengan dua pendekatan yaitu pembelajaran virtual secara *synchronous*, yaitu interaksi antara guru dan peserta didik dalam titik waktu yang sama atau pun secara *asynchronous* yaitu interaksi antara guru dengan peserta didik berada dalam titik waktu yang berbeda.

Berdasarkan hasil penelitiannya, Geovanne Farell dan kawan-kawan mengungkapkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar dan tingkat pemahaman peserta didik dalam pembelajaran daring antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *asynchronous* dan kelas yang menggunakan model pembelajaran *synchronous*. Dengan kata lain, penerapan metode belajar *synchronous* memberikan peningkatan yang lebih signifikan dalam hasil belajar peserta didik. Disisi lain, meskipun metode belajar *asynchronous* telah cukup efektif, namun menggabungkan kedua

²¹ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemendikbudristek RI, “KBBI Daring,” dalam <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/VIRTUAL>. Diakses pada tanggal 13 Januari 2023.

metode tersebut dapat lebih memperkuat pemahaman dan peningkatan hasil belajar peserta didik.²²

Eko Nur Budi berpendapat bahwa adopsi teknologi dalam konteks pembelajaran virtual akan mengubah paradigma dari proses pembelajaran yang fokus pada pengajar menjadi proses pembelajaran yang berfokus pada partisipasi peserta didik. Budi menyatakan bahwa melalui penggunaan kelas virtual, peserta didik memiliki kesempatan untuk lebih aktif dalam pembelajaran, dan dengan demikian, metode ini dapat meningkatkan prestasi belajar mereka secara tidak langsung.²³

Dari beberapa penjabaran di atas, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa terdapat beberapa indikator dari pembelajaran yang menggunakan konsep pembelajaran virtual, yaitu: (1) guru dan peserta didik berada di tempat yang terpisah; (2) pembelajaran lebih bersifat terbuka, dengan kebebasan akses dalam memilih berbagai sumber belajar serta jalur proses pembelajaran; dan (3) menggunakan jaringan sebagai basisnya.

Pada prinsipnya, pengembangan pembelajaran virtual tidak bertujuan untuk menggantikan dan menggeser sistem pembelajaran tatap muka. Sebaliknya, dengan menggabungkannya dengan pembelajaran virtual memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan, termasuk efektivitas dan efisiensi pendidikan.

Pada akhirnya, pendidik perlu lebih memfokuskan pada aspek proses pembelajaran, mengingat berbagai kegiatan yang terlibat di dalamnya. Salah satu hal penting adalah memilih strategi pembelajaran yang dapat menjadi penentu keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan menerapkan media aplikasi moodle dalam pembelajaran virtual berbasis kelas, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar murid-murid di SMAI Al Azhar 19 Ciracas..

Implementasi media aplikasi *moodle* di SMAI Al Azhar 19 Ciracas pada dasarnya sudah dilaksanakan sejak tahun 2019, namun pada saat itu pemanfaatannya hanya sebatas media untuk menunjang Asesmen Tengah Semester dan juga Asesmen Akhir. Baru pada pertengahan tahun 2020, karena adanya pandemi covid 19, pemanfaatan media ini

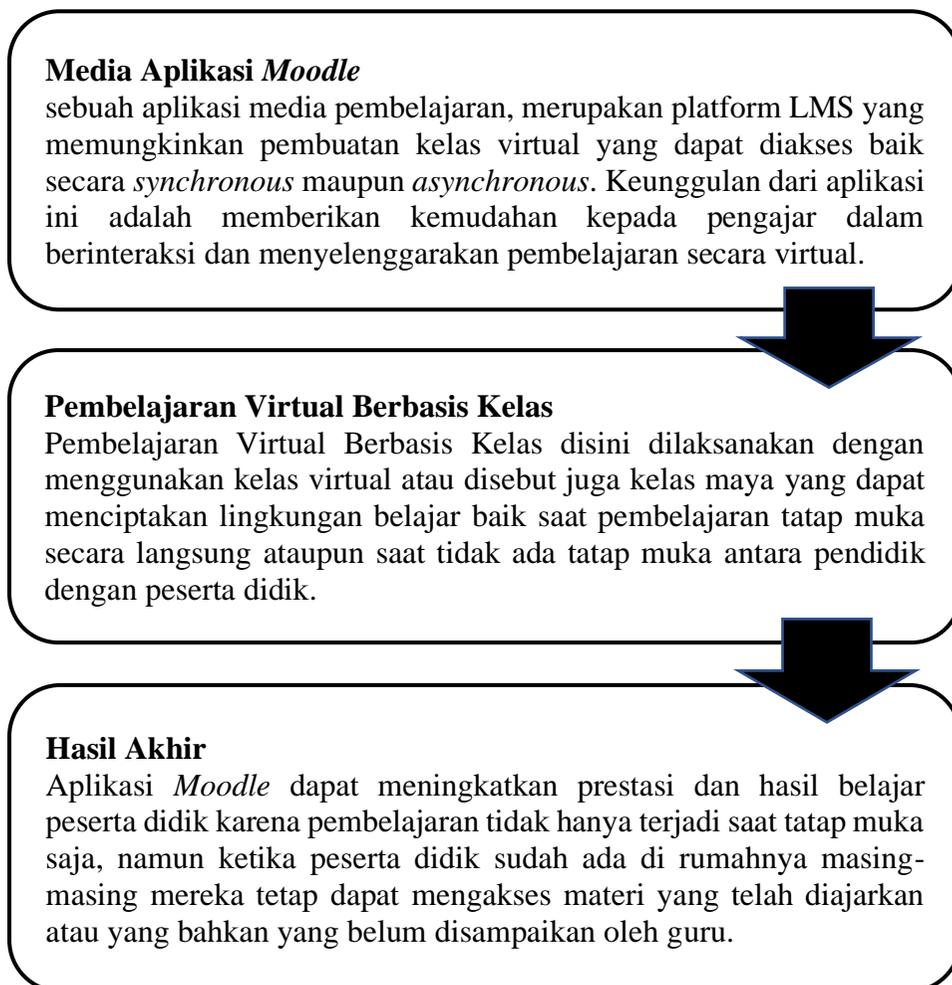
²² Geovanne Farell, *et.al.*, "Analisis Efektivitas Pembelajaran Daring pada SMK dengan Metode *Asynchronous* dan *Synchronous*," dalam *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol 3 No. 4, Tahun 2021, hal. 1185 – 1190.

²³ Eko Nur Budi, "Penerapan Pembelajaran Virtual Class pada Materi Teks Eksplanasi Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas XI IPS 2 SMA 1 Kudus Tahun 2017," dalam *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, Vol 27, No.2, Desember, Tahun 2017, hal. 62 – 75.

sudah lebih luas lagi yaitu untuk pembelajaran virtual dan sampai saat ini masih digunakan sebagai media pembelajaran virtual berbasis kelas.

Berikut ini adalah gambaran skema kerangka teori dalam “Implementasi Media Aplikasi Moodle dalam Pembelajaran Virtual Berbasis Kelas melalui System Pembelajaran Online Terpadu (SIDU) di SMAI Al Azhar 19 Ciracas Jakarta Timur”:

Diagram I.1. Skema Kerangka Teori



G. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Setelah melakukan penelusuran secara mendalam, peneliti berhasil menemukan sejumlah penelitian yang memiliki variabel yang mirip dengan fokus penelitian yang akan dilakukan. Dalam upaya untuk

memberikan gambaran yang komprehensif, berikut ini disajikan hasil verifikasi dari beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik yang sedang diteliti oleh peneliti:

Pertama, penelitian Sara dan kawan-kawan, *Implementasi E-Learning Berbasis Moodle Di Masa Pandemi Covid 19*.²⁴ Penelitian ini merupakan studi kualitatif yang menerapkan pendekatan analisis deskriptif. Temuan dari penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan *platform e-learning* berbasis *Moodle* merupakan solusi yang efektif dalam mengatasi keterbatasan yang muncul dalam metode pembelajaran tradisional. Tentu saja, untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal, ketersediaan fasilitas dan infrastruktur yang memadai memiliki peran yang sangat penting dalam konteks ini.

Kedua, adalah hasil penelitian Muslimah dan Fauziah, “Penerapan Media E-Learning Berbasis Moodle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia.”²⁵ Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis deskriptif. Temuan dari data yang dikumpulkan menunjukkan bahwa pemanfaatan media *e-learning* berbasis *Moodle* memberikan dampak positif terhadap pencapaian belajar siswa. Hasil pengukuran N-Gain mengindikasikan peningkatan rata-rata sebesar 0,70, yang diklasifikasikan sebagai tingkat peningkatan yang signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *e-learning* berbasis *Moodle* memberikan kontribusi yang berarti dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Ketiga, adalah penelitian Soraya dan kawan-kawan, “Pemanfaatan E-Learning Berbasis Moodle Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pengantar Akuntansi I.”²⁶ Dalam penelitian ini, terungkap bahwa pemanfaatan *platform e-learning* berbasis *Moodle* dalam proses pembelajaran memiliki dampak positif yang signifikan terhadap motivasi siswa. Terlihat jelas bahwa siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran secara daring melalui platform tersebut, di mana materi disajikan secara langsung dan tugas-tugas diberikan secara *online*. Data yang dikumpulkan dari *pre-test*, *post-test*, dan penilaian UTS juga mengindikasikan bahwa pembelajaran melalui sistem *online* secara

²⁴ Kristina Sara, *et.al.*, “Implementasi E-Learning Berbasis Moodle Di Masa Pandemi Covid 19,” dalam *ALIGNMENT: Journal of Administration and Educational Management*, Vol. 3, No. 2 Tahun 2020, hal. 181 – 189.

²⁵ Tawaffani Muslimah dan Nuril Maulida Fauziah, “Penerapan Media E-Learning Berbasis Moodle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia,” dalam *PENSA E-JURNAL: PENDIDIKAN SAINS*, Vol. 9, No. 2 Tahun 2021, Hal. 234 – 241.

²⁶ Soraya, *et.al.*, “Pemanfaatan E-Learning Berbasis Moodle Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pengantar Akuntansi I,” dalam *Jurnal Eksos*, Th XVI, No. 1 Tahun 2020, hal. 72 – 83.

signifikan meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa jika dibandingkan dengan metode pembelajaran tatap muka konvensional.

Keempat, adalah penelitian Widiatmoko Herbimo, “Penerapan Aplikasi Moodle Sebagai Salah Satu Model Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi.”²⁷ Hasil penelitian di SMK Negeri 4 Yogyakarta menunjukkan kesimpulan bahwa: (1) Penerapan model pembelajaran berbasis masalah pada kompetensi Dokumen Perjalanan Wisata di kelas X Akomodasi Perhotelan di SMK Negeri 4 Yogyakarta memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik. (2) Penggunaan aplikasi *moodle* sebagai sarana pembelajaran jarak jauh telah terbukti efektif setelah melalui tiga tahap pengamatan, dengan peserta didik mengalami peningkatan motivasi dan hasil pembelajaran yang positif. (3) Penerapan aplikasi *moodle* memberikan manfaat besar bagi pendidik dalam berinteraksi dengan peserta didik, terbukti dengan peningkatan hasil kognitif dan psikomotorik peserta didik dalam proses pembelajaran

Setelah melakukan analisis terhadap berbagai hasil penelitian yang telah disebutkan sebelumnya, peneliti menemukan bahwa penerapan teknologi dalam pembelajaran, khususnya melalui e-learning atau pembelajaran virtual, memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Namun, meskipun ada penelitian-penelitian yang relevan, penelitian sebelumnya belum benar-benar menjelajahi aspek penting yang akan diteliti oleh peneliti ini.

Aspek yang menjadi perhatian peneliti adalah pembelajaran virtual berbasis kelas melalui sistem pembelajaran *online* terpadu. Dalam konteks ini, pembelajaran virtual mengacu pada penggunaan teknologi dan *platform online* untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyeluruh. Namun, yang membuat penelitian ini berbeda adalah pendekatan yang melibatkan perpaduan antara pembelajaran *online* dan *offline* secara sinergis. Hal ini berarti bahwa siswa akan mengalami kombinasi antara pembelajaran melalui internet dan interaksi langsung dalam kelas fisik.

Untuk menjalankan penelitiannya, peneliti memilih media aplikasi *Moodle* sebagai solusi yang tepat. *Moodle* adalah *platform* pembelajaran *online* yang terkenal dan dapat diintegrasikan dengan berbagai fitur, seperti forum diskusi, materi pembelajaran, dan penugasan *online*. Pilihan ini didasarkan pada kemampuan *moodle* untuk menciptakan lingkungan pembelajaran virtual yang interaktif, fleksibel, dan terpadu, yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan di SMAI Al Azhar 19 Ciracas.

²⁷ Widiatmoko Herbimo, “Penerapan Aplikasi Moodle Sebagai Salah Satu Model Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi,” dalam *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, Vol. 5, No. 1 Edisi Khusus KBM Pandemi COVID-19, hal. 107 – 113.

Dengan pendekatan yang diusung oleh peneliti ini, diharapkan bahwa penerapan pembelajaran virtual berbasis kelas melalui sistem pembelajaran *online* terpadu menggunakan *moodle* akan memberikan pengalaman pembelajaran yang unik, efektif, dan memperkaya bagi murid-murid di SMAI Al Azhar 19 Ciracas.

H. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu pendekatan ilmiah yang digunakan dengan tujuan dan kegunaan yang spesifik untuk memperoleh data yang valid.²⁸

Ibnu Sina, seorang filosof muslim terkenal, mengemukakan bahwa metode penelitian merujuk pada cara ilmiah yang digunakan untuk memperoleh data yang dapat dipercaya dengan maksud untuk menemukan, mengembangkan, atau membuktikan pengetahuan tertentu. Dengan demikian, pengetahuan yang dihasilkan melalui metode penelitian tersebut dapat digunakan untuk memahami, menyelesaikan, dan mengantisipasi masalah yang muncul dalam bidang studi yang spesifik.²⁹

Dengan kata lain, metode penelitian memberikan suatu kerangka kerja sistematis untuk mengumpulkan data yang akurat dan objektif, sehingga memungkinkan pengembangan pengetahuan yang lebih baik. Data yang diperoleh melalui metode penelitian yang tepat dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat kesimpulan yang valid dan mendukung pengembangan ilmu pengetahuan.

Dengan pemahaman dan penerapan metode penelitian yang baik, para peneliti dapat mencapai hasil yang dapat diandalkan dan berkontribusi pada pemahaman dan kemajuan di berbagai bidang ilmu pengetahuan.

Mencermati hal tersebut, Suharsimi Arikunto menyoroti betapa pentingnya metode penelitian sebagai landasan utama dalam proses penelitian. Keberhasilan dan kualitas penelitian yang dihasilkan sangat bergantung pada keakuratan peneliti dalam memilih metode penelitian yang sesuai.³⁰

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode penelitian merupakan cara atau upaya untuk memperoleh suatu data yang ilmiah dan dapat dipertanggungjawabkan beabsahannya. Dalam konteks ini, metode penelitian merujuk pada pendekatan yang dipilih oleh seorang peneliti untuk menggali dan mengumpulkan data yang diperlukan dalam

²⁸ Muhammad Ramdhan, *Metode Penelitian*, Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2021, hal. 1.

²⁹ Ibnu Sina, *Metodologi Penelitian*, Bandung: Widina Bhakti Persada, 2022, hal. iii.

³⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta. 2011, hal. 44.

melakukan studi penelitian. Metode tersebut digunakan sejak tahap penentuan permasalahan hingga proses penarikan kesimpulan dari hasil penelitian tersebut. Dengan demikian, metode penelitian berfungsi sebagai panduan bagi peneliti dalam melaksanakan langkah-langkah penelitian yang lengkap dan sistematis.

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan pendekatan penelitian kualitatif. Tujuan pendekatan ini adalah untuk secara komprehensif memperoleh pemahaman mendalam tentang fenomena yang terkait dengan pengalaman subjek penelitian yang kemudian diungkapkan secara deskriptif menggunakan kata-kata dan bahasa yang alami agar mudah dipahami.³¹

Selain itu, hasil dari penelitian ini diungkapkan secara deskriptif melalui penggunaan kata-kata dan bahasa yang alami agar mudah dipahami. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menyampaikan informasi dengan cara yang jelas dan terperinci, sehingga memudahkan pembaca untuk memahami esensi dari fenomena yang dipelajari.

Dalam mengungkapkan temuan penelitian, peneliti menggunakan bahasa yang natural, menghindari penggunaan jargon yang sulit dipahami. Hal ini bertujuan agar hasil penelitian dapat diakses dan dimengerti oleh berbagai pihak yang tertarik, termasuk masyarakat umum. Dengan kata lain, pendekatan ini memastikan bahwa penelitian tidak hanya terbatas pada kalangan akademisi, tetapi juga relevan dan bermanfaat bagi banyak orang.

Secara keseluruhan, pendekatan penelitian kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk menggali pemahaman mendalam, mengungkapkan secara deskriptif, dan menggunakan bahasa yang alami untuk memperoleh dan menyampaikan informasi yang bermanfaat tentang fenomena yang dipelajari.

1. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian lapangan (*field research*). Penelitian jenis ini dilakukan di lokasi nyata di luar lingkungan laboratorium atau ruang teoretis. Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data langsung dari sumber-sumber primer, seperti melalui observasi, wawancara, atau pengamatan langsung di lapangan.

Penelitian lapangan sering dilakukan untuk mempelajari fenomena yang terjadi di alam nyata, baik dalam konteks sosial, lingkungan, atau ilmiah. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengamati dan

³¹ Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007, hal. 6.

memahami situasi yang sebenarnya, interaksi sosial, perilaku manusia, atau karakteristik lingkungan secara langsung.³²

Keuntungan dari penelitian lapangan adalah bahwa peneliti dapat mengamati dan mengumpulkan data yang mencerminkan kondisi nyata dan kompleksitas fenomena yang diteliti. Data yang diperoleh dapat lebih kaya, mendalam, dan relevan dengan situasi yang sebenarnya. Selain itu, penelitian lapangan memungkinkan peneliti untuk menjelajahi konteks, dinamika, dan variabilitas yang mungkin sulit direplikasi dalam lingkungan laboratorium atau setting kontrol.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat kondisi *real* implementasi media aplikasi *moodle* dalam pembelajaran virtual berbasis kelas melalui Sistem Pembelajaran *Online* Terpadu (SIDU) di SMAI Al Azhar 19 Jakarta Timur, dimulai dari tahap perancangan implementasi program sampai tahap evaluasi proses pembelajaran sehingga dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang muncul untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

Dengan menggunakan wawancara mendalam dan observasi, tujuan peneliti adalah untuk mengungkap fenomena permasalahan dalam pembelajaran yang terjadi di SMAI Al Azhar 19. Wawancara mendalam dapat digunakan untuk mendapatkan wawasan mendalam dari partisipan, sementara observasi atau pengamatan partisipatif melibatkan pengamatan langsung terhadap fenomena yang diteliti. Selanjutnya peneliti mencoba untuk mengkonstruksi suatu pola hubungan antara implementasi media aplikasi *moodle* dalam pembelajaran virtual berbasis kelas dan implikasinya terhadap kualitas pembelajaran dan hasil belajar murid-murid di SMAI Al Azhar 19 Jakarta Timur.

2. Pemilihan Objek Penelitian

Pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi memunculkan paradigma baru dalam dunia pendidikan, yakni pembelajaran tidak lagi terpusat pada kelas-kelas pembelajaran konvensional akan tetapi sudah dapat diakses secara luas melalui kelas-kelas virtual. Melalui kelas virtual, peserta didik dapat belajar secara langsung dengan gurunya meskipun tidak berada di tempat yang sama.

Pembelajaran virtual dianggap sebagai sebuah solusi pembelajaran apalagi setelah mewabahnya virus Covid-19 sejak akhir tahun 2019 yang mengharuskan setiap orang untuk menghindari kerumunan demi mencegah penularan virus. Sekolah dan hampir seluruh lembaga

³² Stephen Littlejohn, *Teori Komunikasi*, Jakarta: Salemba Humanika, 2009, hal. 184.

pendidikan ditutup dan baru mulai dibuka kembali pada awal tahun 2022, itupun masih dalam tahap uji coba dan sangat terbatas.³³

Meskipun saat ini pembelajaran secara tatap muka sudah berjalan normal kembali, bukan berarti pembelajaran kembali ke sistem konvensional, akan tetapi dapat diterapkan dengan melakukan integrasi antara pembelajaran virtual (*online*) dengan pembelajaran tatap muka secara langsung.

SMAI Al Azhar 19 telah menerapkan pembelajaran virtual berbasis kelas yang diimplementasikan dengan mengintegrasikan pembelajaran konvensional dengan pembelajaran daring melalui Sistem Pembelajaran *Online* Terpadu (SIDU) berbasis aplikasi *moodle*.

Oleh karena itu, untuk menjawab salah satu masalah yang telah peneliti utarakan, yaitu mengenai penggunaan aplikasi *moodle* dalam pembelajaran virtual melalui SIDU, maka diperlukan penelitian langsung guna mengumpulkan data dan fakta yang nyata terkait implementasi aplikasi *moodle* tersebut dan dampaknya pada hasil belajar peserta didik, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

3. Data dan Sumber Data

a. Data

Dalam konteks penelitian, data merujuk pada informasi atau fakta yang dikumpulkan, diamati atau dihasilkan untuk menjawab pertanyaan penelitian atau menguji hipotesis. Data dalam penelitian dapat berupa angka, kata-kata, gambar, rekaman audio, atau kombinasi dari semuanya, tergantung pada jenis penelitian yang dilakukan.

Menurut Wahidmurni, data merupakan keterangan atau informasi yang bisa digunakan sebagai dasar untuk melakukan analisis atau menyimpulkan sesuatu.³⁴ Data harus mampu menggambarkan keterkaitan antara sumber informasi dengan representasi aslinya dalam bentuk simbolik.³⁵

Data penelitian dapat diperoleh melalui beberapa metode, seperti pengumpulan survei, observasi, wawancara, eksperimen, atau analisis dokumen. Tujuan pengumpulan data dalam penelitian adalah untuk memperoleh informasi yang relevan dan dapat

³³ Lihat: “Pemerintah Setujui PTM Terbatas 50% Bagi Daerah PPKM Level 2 Mulai 3 Februari”, dalam <https://www.kominfo.go.id/content/detail/39767/pemerintah-setujui-ptm-terbatas-50-bagi-daerah-ppkm-level-2-mulai-3-februari/0/berita>. Diakses pada 21 Januari 2023.

³⁴ Wahidmurni, *Cara Mudah Menulis Proposal dan Laporan Penelitian Lapangan*, Malang: UM Press, 2008, hal. 41.

³⁵ Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian*, Yogyakarta: Teras, 2009, hal. 53.

digunakan untuk memvalidasi atau menarik kesimpulan terhadap pertanyaan penelitian yang diajukan.

Setelah data dikumpulkan, langkah selanjutnya adalah menganalisis data tersebut dengan menggunakan teknik dan metode yang sesuai, seperti statistik, analisis kualitatif, atau metode lainnya. Analisis data ini bertujuan untuk menyusun, mengorganisasi, dan menginterpretasikan informasi yang terkandung dalam data agar dapat menjawab pertanyaan penelitian atau menguji hipotesis yang diajukan.

Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan informasi dari dua jenis sumber data, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah informasi yang dikumpulkan langsung dari objek penelitian atau peristiwa yang diamati secara langsung. Sedangkan, data sekunder merujuk pada informasi yang diperoleh dari sumber informasi lain yang telah diolah sebelumnya oleh pihak lain yang menjadi subjek penelitian, seperti buku referensi, dokumen tertulis, dan sumber serupa lainnya.³⁶

Data primer berasal dari data yang dikumpulkan secara langsung dari sumber pertama, yaitu melalui pengamatan atau pengumpulan langsung oleh peneliti. Contohnya adalah survei yang didistribusikan langsung kepada responden atau wawancara langsung dengan subjek penelitian.

Sedangkan terkait data sekunder, peneliti mendapatkannya dari data yang telah dikumpulkan oleh pihak lain atau data yang sudah ada sebelumnya. Data sekunder dapat diperoleh dari sumber seperti laporan penelitian sebelumnya, basis data publik, jurnal ilmiah, atau sumber informasi lainnya.

Dalam penelitian ini, dokumentasi dilakukan melalui pengambilan foto-foto kegiatan penelitian. Pengumpulan data dilakukan secara langsung oleh peneliti dengan bantuan rekan sejawat. Setelah seluruh data terkumpul, peneliti mengorganisirnya untuk proses analisis. Selanjutnya, hasil analisis akan diinterpretasikan oleh peneliti.

b. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian kualitatif merujuk pada sumber-sumber informasi yang digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan fenomena yang sedang diteliti. Dalam penelitian kualitatif, fokus utamanya adalah pada pemahaman yang mendalam terhadap pengalaman subjek penelitian dan konteks sosial yang melingkupinya.

³⁶ Wahidmurni, *Cara Mudah Menulis Proposal*, hal. 41.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan peserta didik dan pendidik dari SMAI Al Azhar 19 Cirasas sebagai sumber data. Selain itu, semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini, termasuk stakeholder dan individu lainnya yang terkait, juga diikutsertakan.

Informasi yang relevan dengan penelitian ini akan diambil dari sumber data yang tersedia. Sebagai contoh, para pendidik yang terlibat dalam pengajaran melalui kelas virtual menggunakan aplikasi *Moodle*. Para pendidik tersebut akan diminta untuk mengisi angket dan diwawancarai guna memperoleh data mengenai efektivitas pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Moodle*.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel yang disebut *purpose sampling*, yaitu peneliti secara khusus memilih sumber data berdasarkan pertimbangan tertentu. Selain itu, peneliti juga mewawancarai berbagai pihak yang terkait untuk memperoleh informasi yang lebih komprehensif guna mendukung kevalidan hasil penelitian.

4. Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data

a. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif berkaitan dengan cara mengumpulkan data yang diperlukan untuk penelitian tersebut. Beberapa teknik yang peneliti gunakan dalam mengumpulkan data penelitian adalah sebagai berikut:

1) Observasi

Menurut Anggito observasi/pengamatan merupakan metode untuk mengumpulkan data yang melibatkan pengamatan dan pencatatan secara rinci terhadap berbagai manifestasi fenomena yang terlihat pada objek penelitian.³⁷

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif yang melibatkan pengamatan langsung terhadap partisipan atau situasi yang sedang diteliti. Observasi dapat dilakukan secara partisipatif (peneliti terlibat dalam kegiatan yang diamati) atau non-partisipatif (peneliti menjadi pengamat).³⁸

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode observasi yang pertama, yaitu peneliti terlibat secara langsung dalam kegiatan yang diamati karena peneliti juga menjadi bagian dari tim pendidik di SMAI Al Azhar 19 sejak pertengahan tahun 2020 sampai sekarang. Dalam hal ini

³⁷ Albi Anggito, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bojong: CV Jejak, 2015, hal. 35.

³⁸ S. Nasution, *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*, Bandung: Tarsito, 2008 hal.

peneliti mengobservasi langsung berbagai data yang terkait implementasi media aplikasi *moodle* dalam pembelajaran, pengamatan terhadap tahap-tahap pelaksanaan penggunaan media tersebut serta keaktifan peserta didik saat pembelajaran dengan aplikasi tersebut.

2) Wawancara

Wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan responden dengan tujuan mendapatkan informasi mendalam mengenai persepsi, pengalaman, pandangan, atau pengetahuan mereka terkait dengan topik penelitian.

Wawancara melibatkan pertemuan langsung antara peneliti dan responden. Peneliti mengajukan pertanyaan dan mendengarkan tanggapan responden secara aktif. Interaksi langsung ini memungkinkan peneliti untuk menjelaskan pertanyaan, meminta klarifikasi atau menggali lebih dalam tentang topik penelitian.

Dalam konteks ini, pewawancara berinteraksi dengan informan untuk mendapatkan keterangan yang relevan, dengan atau tanpa menggunakan panduan wawancara. Keunikan utama dari wawancara adalah keterlibatannya dalam kehidupan sosial informan selama periode waktu yang relatif lama.³⁹

Tujuan utama wawancara adalah untuk memperoleh informasi yang mendalam dan kualitatif tentang pengalaman, pandangan, sikap, pengetahuan, atau persepsi responden terkait dengan topik penelitian. Wawancara memberikan kesempatan bagi responden untuk berbagi cerita, pengalaman pribadi, dan perspektif mereka secara rinci.

Ada dua karakteristik dalam metode wawancara, yakni aspek deskriptif dan aspek eksploratif. Aspek deskriptif dalam metode ini berfokus pada gambaran detail mengenai pengalaman orang lain dalam kehidupan mereka.⁴⁰ Terkait aspek ini, peneliti melakukan wawancara kepada informan secara langsung untuk mengetahui proses kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media aplikasi *moodle* baik saat pembelajaran *offline* maupun *online* di SMAI Al Azhar 19.

³⁹ Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Kencana, 2008, hal. 108.

⁴⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, hal. 34.

Sementara itu, aspek eksploratif juga peneliti lakukan mengacu pada upaya peneliti dalam menginvestigasi aspek-aspek yang belum terdefinisi dengan jelas dan berkomunikasi dengan obyek terkait yang relevan dengan subjek penelitian tersebut.⁴¹

Dalam penelitian ini peneliti mewawancarai guru, peserta didik dan beberapa pihak terkait yang tujuannya adalah untuk mengetahui efektifitas media aplikasi *moodle* dalam proses pembelajaran di SMAI Al Azhar 19.

3) Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian kualitatif mengacu pada penggunaan dan analisis berbagai jenis dokumen atau materi tertulis sebagai sumber data yang relevan dan penting. Dokumen tersebut dapat mencakup laporan, catatan, surat kabar, buku, kebijakan, memo, email, rekaman audio, foto, atau materi lain yang memiliki relevansi dengan topik penelitian.

Gunawan mengungkapkan bahwa dokumentasi merupakan metode untuk mengumpulkan informasi yang sudah ada sebelumnya, seperti foto, teks, simbol, dan elemen lainnya.⁴² Selanjutnya, Sugiyono menjelaskan bahwa dokumentasi melibatkan pengumpulan informasi dari berbagai sumber, seperti teks, gambar, dan karya-karya yang dihasilkan oleh individu lain.⁴³

Dokumentasi seringkali menjadi metode yang komplementer dalam penelitian kualitatif. Dokumen dapat memberikan konteks, pemahaman yang lebih luas, atau perspektif tambahan yang mungkin tidak ditemukan melalui teknik pengumpulan data lain seperti wawancara atau observasi.

Dengan menggunakan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih lengkap, mendalam dan kontekstual tentang topik penelitian.

Dalam penelitian ini, peneliti membutuhkan dokumen-dokumen yang mencakup data tentang siswa, informasi guru, fasilitas dan infrastruktur, fasilitas yang tersedia, motto dan slogan sekolah, kurikulum dan perubahan yang telah dilakukan, visi dan misi sekolah yang telah diformulasikan, prestasi dan

⁴¹ Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Kencana, 2017, hal. 67.

⁴² Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif*, hal.142.

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2015, hal. 240.

hasil belajar peserta didik, buku nilai peserta didik dan rekap perkembangan peserta didik di SMAI Al Azhar 19.

b. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif merujuk pada proses menganalisis dan menginterpretasikan data yang telah dikumpulkan. Tujuan utama analisis data adalah untuk menggali pemahaman yang mendalam tentang fenomena yang diteliti, mengidentifikasi pola, tema, dan wawasan yang muncul dari data, serta mengembangkan pemahaman yang kaya dan kontekstual tentang topik penelitian. Hal ini memungkinkan identifikasi tema dan pembentukan hipotesis kerja yang sesuai dengan temuan data.

Analisis data kualitatif melibatkan upaya bekerja langsung dengan data, pengorganisasian, dan pengelompokan data menjadi unit yang dapat dikelola, sintesis data, pengenalan pola, identifikasi hal-hal yang signifikan dan pengajaran, serta pengambilan keputusan mengenai informasi yang dapat disampaikan kepada orang lain.

Dalam penelitian kualitatif, tidak ada pedoman yang mengatur sejauh mana data dan analisis data yang diperlukan untuk mendukung suatu pernyataan, kesimpulan, atau teori. Dalam konteks ini, analisis data bertujuan untuk memperjelas dan mempersempit temuan menjadi data yang lebih teratur.

5. Pengecekan Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian merujuk pada sejauh mana data yang dikumpulkan dalam penelitian dapat diandalkan, akurat, dan valid. Keabsahan data merupakan salah satu aspek penting dalam penelitian yang berkaitan dengan kepercayaan dan kualitas data yang digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian atau menguji hipotesis.

Suwardi menjelaskan bahwa analisis data melibatkan langkah-langkah dalam mengumpulkan dan mengatur informasi dari hasil wawancara, dokumen, dan pencatatan lapangan. Data-data tersebut kemudian dikelompokkan, dipisahkan menjadi bagian-bagian terpisah, digabungkan, dan diproses untuk mengidentifikasi pola yang relevan. Setelah itu, data yang telah disaring akan dipilih untuk diperiksa secara mendalam, dan kesimpulan akan dirumuskan agar mudah dipahami oleh peneliti maupun orang lain.⁴⁴

Pendapat Mukhtar menyatakan bahwa analisis data melibatkan serangkaian langkah untuk memproses data yang diperoleh secara

⁴⁴ Suwardi, *Metodologi Penelitian Kebudayaan*, Yogyakarta: UGM Press, 2016, hal.

empiris dalam suatu penelitian. Langkah-langkah tersebut mencakup pengolahan, pemisahan, pengelompokan, dan penggabungan data menjadi serangkaian kumpulan informasi yang ilmiah dan terstruktur serta sistematis. Informasi ini kemudian diorganisir agar menjadi laporan hasil penelitian.⁴⁵

Setelah melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi, informasi yang terkumpul kemudian diproses dan dianalisis dengan metode yang terstruktur. Tahapan pengolahan data melibatkan langkah-langkah yang teratur, termasuk pengumpulan data terkait gejala atau peristiwa yang menjadi fokus penelitian mengenai penerapan media aplikasi *Moodle* dalam pembelajaran virtual berbasis kelas melalui SIDU.

Data yang terhimpun kemudian diperinci sesuai dengan aspek-aspek yang relevan dengan tujuan penelitian. Dilakukan analisis data secara teliti untuk memahami esensi dan faktor-faktor yang mempengaruhinya.

Demi memperoleh hasil analisis yang sah, peneliti mengadopsi konsep Miles dan Huberman dalam bukunya yang terkenal, "*Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*" sebagaimana dikutip oleh Sari dalam tesisnya. Teori ini menekankan pentingnya melakukan analisis data kualitatif secara interaktif dan berkesinambungan hingga mencapai kejenuhan data. Aktivitas yang terlibat dalam proses analisis data meliputi reduksi data, tampilan data, dan pengambilan/verifikasi kesimpulan.⁴⁶

Berikut adalah beberapa konsep utama dari teori Miles dan Huberman dalam analisis data:

a. Reduksi Data

Konsep reduksi data mengacu pada proses mengurangi jumlah data yang dikumpulkan ke dalam ukuran yang lebih terkelola dan terfokus. Langkah-langkah ini melibatkan pemilihan data yang relevan, pengkodean, dan pengelompokan data menjadi tema atau kategori yang lebih terkait dengan pertanyaan penelitian. Penting untuk dicatat bahwa proses reduksi data terus berlangsung sepanjang proyek penelitian yang berfokus pada pendekatan kualitatif.

Selama proses penelitian, dilakukan seleksi data yang terkait dan difokuskan pada informasi yang relevan untuk mengatasi

⁴⁵ Mukhtar, *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*, Jakarta: Referensi (GP Press Group), 2013, hal. 120.

⁴⁶ Kiki Mundia Sari, "Kompetensi Pedagogik Guru Paud Dalam Melaksanakan Penilaian Pembelajaran Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Al-Muttaqin Sungai Duren," *Tesis*, Jambi: Pascasarjana UIN Sulthan Thaha Saifuddin, 2020, hal. 66.

permasalahan serta untuk menganalisis dan menemukan jawaban terhadap pertanyaan penelitian. Tahap reduksi data bertujuan untuk menghilangkan informasi yang tidak relevan yang terdapat dalam data mentah saat mencatat hasil observasi. Setelah proses seleksi data sesuai dengan pertanyaan penelitian, langkah selanjutnya adalah menyajikan data tersebut.

b. Penyajian Data (*Data Display*)

Langkah berikutnya dalam proses analisis penting adalah mengungkapkan data yang telah terkumpul. Dalam hal ini, peneliti memandang penyajian data sebagai rangkaian informasi terstruktur yang memungkinkan penarikan sebuah kesimpulan untuk selanjutnya dilakukan pengambilan tindakan. Penyajian data bertujuan untuk secara transparan menampilkan atau menggambarkan data yang ada, baik dalam bentuk naratif maupun tabel atau grafik.

Dengan melakukan penyajian data, pemahaman tentang kejadian dan perencanaan langkah selanjutnya berdasarkan pemahaman tersebut menjadi lebih mudah.

c. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Konsep penarikan kesimpulan dan verifikasi melibatkan proses menarik kesimpulan berdasarkan analisis data yang telah dilakukan. Peneliti menghubungkan temuan yang dihasilkan dari data dengan pertanyaan penelitian, membuat generalisasi atau kesimpulan yang relevan, dan memverifikasi hasil analisis melalui triangulasi atau pengujian lebih lanjut.

Konsep verifikasi ini menekankan pentingnya keabsahan dan keandalan data serta temuan yang dihasilkan. Verifikasi melibatkan proses membandingkan temuan dengan data yang ada, melibatkan partisipan atau kolaborator lain untuk memverifikasi interpretasi dan kesimpulan, dan menjaga ketelitian dan integritas selama proses analisis data.

I. Jadwal Penelitian

Penelitian tentang implementasi media aplikasi *moodle* dalam pembelajaran virtual berbasis kelas melalui SIDU akan di laksanakan di SMAI Al Azhar 19 Ciracas dimulai pada September tahun 2022 sampai Maret 2023. Adapun detail rencana jadwal penelitian dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel I.1. Alur Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan/Tahun									
		Sept 21	Nov 21	Des 21	Jan 22	Sept - Des 22	Jan - Feb 23	Mar 23	Mar 23	April 23	
1	Persiapan	✓									
2	Pengajuan Judul		✓								
3	Ujian Komprehensif			✓							
4	Penyusunan Proposal				✓						
5	Ujian Proposal				✓						
6	Revisi Proposal				✓						
7	Penyusunan Tesis Progress I					✓					
8	Penyusunan Tesis Progress II						✓				
9	Penyusunan Tesis Progress III							✓			
10	Sidang Tesis								✓		
11	Revisi Tesis										✓

J. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan penelitian kualitatif ini, digunakan pendekatan kajian tematik yang terstruktur dalam lima bab yang memiliki uraian yang berbeda namun tetap terkait secara sistematis dengan tema dan isu yang sedang diteliti.

Pada bab I adalah pendahuluan yang mengulas tentang beberapa hal berikut ini:

1. Latar belakang masalah, menjelaskan konteks dan latar belakang penelitian serta alasan mengapa penelitian ini penting.
2. Identifikasi dan pembatasan masalah, bertujuan untuk mengidentifikasi masalah apa saja yang muncul dari latar belakang masalah untuk kemudian dibatasi agar penelitian lebih fokus dan terarah.
3. Rumusan masalah, merumuskan permasalahan yang akan dijawab dalam penelitian.
4. Tujuan penelitian, menyatakan tujuan penelitian yang ingin dicapai.
5. Manfaat penelitian, menjelaskan manfaat yang diharapkan dari penelitian ini.
6. Kerangka teori, memaparkan teori-teori yang menjadi dasar penelitian dan konsep-konsep yang relevan.
7. Kajian penelitian sebelumnya yang relevan, metode penelitian yang diaplikasikan, jadwal penelitian serta sistematika penulisan.

Kemudian pada bagian bab kedua berisi tentang kajian pustaka yang mengulas mengenai konsep-konsep pembelajaran virtual yang meliputi definisi, prinsip-prinsip, indikator, factor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran virtual dan pembahasan tentang diskursus al-Qur`an tentang pembelajaran virtual.

Adapun di bab yang ketiga, pembahasan difokuskan tentang konsep pemanfaatan media aplikasi *moodle* dalam pembelajaran virtual. Pembahasan ini meliputi definisi media pemanfaatannya dalam pembelajaran, sistem manajemen pembelajaran (LMS) *Moodle* dan Pemanfaatan *Moodle* dalam pembelajaran virtual berbasis kelas.

Selanjutnya pada bab yang keempat, peneliti memaparkan hasil penelitian yang diawali dari gambaran umum objek penelitian. Dari data-data yang didapatkan, peneliti mendeskripsikan hasil temuan di lapangan penelitian untuk kemudian melakukan analisis data sehingga dapat diambil kesimpulan.

Pada bagian akhir, yaitu di bab yang kelima adalah penutup. Bab ini berisi tentang kesimpulan hasil penelitian, implikasi penelitian dan saran-saran berdasarkan dari hasil penelitian.

BAB II

KONSEP PEMBELAJARAN VIRTUAL

Pendidikan telah mengalami transformasi yang signifikan seiring dengan kemajuan teknologi. Salah satu inovasi penting dalam domain pendidikan adalah pembelajaran virtual. Dalam era digital saat ini, pembelajaran virtual telah menjadi suatu fenomena yang terus berkembang dan memberikan dampak yang signifikan pada cara kita belajar dan mengajar.

Pembelajaran virtual dapat didefinisikan sebagai proses belajar-mengajar yang dilakukan melalui *platform* digital, seperti internet atau perangkat lunak khusus, yang memungkinkan siswa dan guru untuk terhubung secara *online* tanpa harus berada dalam satu ruangan fisik. Dalam bentuknya yang paling maju, pembelajaran virtual bahkan memungkinkan interaksi waktu nyata antara guru dan siswa, memanfaatkan video konferensi, ruang diskusi *online*, dan alat kolaborasi lainnya.

Para ahli dalam bidang pendidikan mengungkapkan berbagai pendapat mereka tentang pembelajaran virtual. Beberapa melihatnya sebagai langkah maju yang revolusioner dalam pendidikan, sementara yang lain mengajukan kekhawatiran terkait dengan interaksi sosial yang berkurang dan kehilangan pengalaman belajar secara langsung. Oleh karena itu, penting untuk dipahami perspektif yang berbeda dari para ahli ini dalam rangka mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang pembelajaran virtual.

Pada bab ini, peneliti akan menjelaskan secara lebih terperinci terkait konsep pembelajaran virtual dan membahas pendapat para ahli dalam hal manfaat, tantangan, dan potensi pembelajaran virtual dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

A. Definisi Pembelajaran Virtual

Pembelajaran virtual adalah proses belajar-mengajar yang dilakukan melalui *platform* digital atau internet. Dalam pembelajaran virtual siswa dan guru dapat terhubung secara *online* tanpa harus berada dalam satu ruangan fisik. Materi pembelajaran disajikan dalam bentuk digital, seperti modul pembelajaran interaktif, video pelajaran, tes *online*, diskusi forum, dan kolaborasi melalui alat-alat virtual.

Pada umumnya, pembelajaran virtual memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa. Ini dapat melibatkan penggunaan aplikasi atau *platform e-learning*, video konferensi, pesan instan, dan ruang diskusi *online*. Pembelajaran virtual juga dapat mencakup berbagai metode, seperti kuliah *online*, tutorial video, diskusi *online*, tugas daring, dan ujian elektronik.

Tujuan dari pembelajaran virtual adalah menyediakan aksesibilitas, fleksibilitas, dan interaktivitas dalam proses pendidikan. Siswa dapat belajar dari mana saja dan kapan saja sesuai dengan jadwal mereka, sambil tetap terhubung dengan guru dan sesama siswa melalui teknologi. Pembelajaran virtual juga dapat memanfaatkan beragam sumber daya digital, termasuk video, animasi, simulasi, dan game edukatif, untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Pembelajaran virtual adalah salah satu bukti pemanfaatan TIK dalam bidang pendidikan. Pembelajaran virtual memiliki banyak versi penamaan dalam penerapannya. Ada yang mengatakan pembelajaran jarak-jauh, pembelajaran daring, pembelajaran *online* dan sebagainya. Setiap penamaan tersebut mengandung substansi yang berbeda-beda namun memiliki kesamaan yaitu menekankan pada pemanfaatan TIK dalam pelaksanaannya.

Pembelajaran jarak jauh misalnya, meskipun konsep ini sudah lama ada bahkan sejak pertengahan abad ke-18 namun nyatanya baru benar-benar menjadi tren pembelajaran setelah mewabahnya virus Covid-19 pada akhir tahun 2019.¹ Hal ini tak terlepas karena adanya pembatasan ruang gerak masyarakat untuk mengurangi resiko penularan virus yang semakin hari semakin masif pada saat itu. Karena adanya pembatasan inilah, mau tidak-mau pembelajaran yang awalnya bersifat tatap muka langsung harus dialihkan ke mode pembelajaran jarak jauh.

Menurut Belawati, pembelajaran *online* merupakan jenis pembelajaran yang dilakukan melalui koneksi internet. Oleh karena itu, dalam Bahasa Indonesia, istilah “pembelajaran *online*” biasa diartikan sebagai “pembelajaran daring” atau “pembelajaran dalam jaringan”. Selain itu,

¹ Lihat: Tian Belawati, *Pembelajaran Online*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2019, hal. 6.

istilah "pembelajaran *online*" seringkali memiliki sinonim dengan konsep-konsep lain seperti "pembelajaran internet", "pembelajaran berbasis web", "pembelajaran tele", "pembelajaran terdistribusi", dan sejenisnya.²

Banyaknya istilah yang digunakan untuk menjelaskan pembelajaran *online* di atas, pada hakikatnya mengacu pada satu istilah yang merupakan awal dari berkembangnya istilah-istilah yang lain, yaitu *e-learning* atau pembelajaran elektronik. Istilah ini digunakan karena pembelajaran ini menggunakan media elektronik sebagai sarana penyampaian materinya.

Menurut Hartley, *e-learning* dapat diartikan sebagai suatu metode dalam pembelajaran yang memanfaatkan internet, intranet, atau jaringan komputer sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.³ Ada juga pandangan yang menyatakan bahwa *e-learning* merupakan bentuk pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan melalui *platform online*.⁴ Dengan merujuk pada kedua pendapat ini, dapat dipahami bahwa *e-learning* tidak dapat terlaksana tanpa adanya infrastruktur jaringan yang menghubungkan peserta didik dengan guru.

Menurut penuturan Fitriani, terdapat variasi istilah yang digunakan oleh berbagai pihak dalam menggambarkan *e-learning*, namun pada dasarnya *e-learning* merupakan sebuah metode pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi sebagai media dan alat pembelajaran.⁵

Dari beberapa pandangan di atas, terdapat tiga elemen penting yang menjadi inti dari konsep *e-learning*. *Pertama*, teknologi menjadi elemen yang sangat penting dalam *e-learning*. Teknologi mencakup infrastruktur dan perangkat keras serta perangkat lunak yang mendukung pembelajaran melalui internet. Tanpa adanya teknologi yang memadai, *e-learning* tidak dapat terwujud.

Kedua, konten adalah elemen penting lainnya dalam *e-learning*. Konten merujuk pada materi pembelajaran yang disampaikan kepada peserta didik melalui media digital. Konten harus dirancang dengan baik agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mudah dipahami oleh peserta didik. Konten yang baik akan memastikan efektivitas proses pembelajaran *e-learning*.

² Mohamed Ally, "Foundation for educational theory for online learning," Dalam Terry Anderson (Ed.), *The Theory and Practice of Online Learning, Second Edition*, Edmonton Canada: AU Press, 2011, hal. 15 – 44.

³ Darin E. Hartley, *Selling: E-Learning*, USA: American Society for Training and Development, 2001, hal. 1.

⁴ Ananda Hadi Elyas, "Penggunaan Model Pembelajaran *E-Learning* Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran," dalam *Jurnal Warta*, Edisi: 56, April 2018.

⁵ Nani Fitriani, "Pembelajaran *E-learning* Sebagai Salah Satu Strategi Pembelajaran di Era Digitalisasi," dalam <https://dinkes.ntbprov.go.id/berita/pembelajaran-e-learning-sebagai-salah-satu-strategi-pembelajaran-di-era-digitalisasi/>, diakses pada 22 Januari 2023.

Selanjutnya, desain pembelajaran juga merupakan elemen kunci dalam *e-learning*. Desain pembelajaran mencakup strategi, metode, dan pendekatan yang digunakan untuk menyampaikan konten pembelajaran kepada peserta didik. Desain pembelajaran harus mempertimbangkan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, dan konteks pembelajaran yang digunakan.

Dalam konteks ini, *e-learning* dapat didefinisikan sebagai suatu proses pembelajaran yang menggunakan internet sebagai media, sumber belajar, atau bahan ajarannya. Internet menjadi aspek yang tidak dapat diabaikan dalam *e-learning*, karena menjadi jembatan yang menghubungkan peserta didik dengan sumber daya pembelajaran yang tersedia secara *online*.

Salah satu keunggulan utama *e-learning* adalah fleksibilitasnya. Aktivitas belajar mengajar melalui *e-learning* tidak terbatas oleh waktu dan tempat. Peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran, berinteraksi dengan instruktur, dan melakukan kegiatan pembelajaran kapan saja dan di mana saja, selama terhubung dengan jaringan internet.

Terhusus untuk pembelajaran virtual merupakan bentuk manifestasi pembelajaran *online* yang mewajibkan adanya jaringan internet. Hal ini karena pembelajaran virtual berada dalam ruang dan kelas maya yang mana keberadaan peserta didik dan pendidik tidak harus berada pada tempat fisik dan waktu yang sama.

Konsep yang demikian ini tak jauh berbeda dengan karakteristik pembelajaran jarak jauh, seperti yang dikemukakan oleh Munawaroh, bahwa pembelajaran jarak jauh memiliki ciri khas adanya pemisahan baik secara fisik, psikologis, maupun dalam komunikasi antara guru dan siswa yang terlibat.⁶

Meski memiliki persamaan, namun ada perbedaan yang mendasar yang mana pembelajaran virtual mengharuskan adanya jaringan internet sedangkan pembelajaran jarak jauh dapat berlangsung baik dengan adanya internet ataupun tanpa internet. Bahkan jauh sebelum konsep pembelajaran virtual memasyarakat, sejak abad ke-18 pembelajaran jarak jauh sudah ada meski pada saat itu sifatnya masih sangat sederhana yaitu dengan saling berkiriman surat dan sebagainya.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Sauri dkk., mereka mendefinisikan pembelajaran virtual sebagai suatu metode pembelajaran jarak jauh yang mengandalkan layanan internet dan memanfaatkan berbagai aplikasi seperti video telekonferensi, teknologi audio visual, dan

⁶ Isniatun Munawaroh, "Virtual Learning dalam Pembelajaran Jarak Jauh," dalam *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, No. 2 Vol. 1 Oktober 2005, hal. 171 – 181.

berbagai teknologi lainnya.⁷ Menurut Sasomo, pembelajaran virtual merupakan metode pembelajaran yang berfokus pada penggunaan teknologi elektronik untuk menyampaikan materi secara non-tatap muka. Pembelajaran ini bergantung pada konektivitas internet dan memanfaatkan aplikasi konferensi video sebagai sarana interaksi.⁸

Dari dua pendapat ini dapat dipahami bahwa pembelajaran virtual merupakan pembelajaran yang memungkinkan untuk melaksanakan pembelajaran tatap muka meski dari tempat yang berbeda dengan berbantuan aplikasi *Video Conference*.

Sedikit berbeda dengan konsep pembelajaran sebelumnya, dalam pandangan Sadikin seperti yang dikemukakan dalam penelitian Andarukmi, pembelajaran virtual memperlihatkan perbedaan konseptual dengan pendekatan pembelajaran konvensional. Dalam konteks ini, pembelajaran virtual berarti melibatkan interaksi pembelajaran yang tidak melibatkan kontak langsung antara guru dan siswa. Pendekatan pembelajaran ini menekankan penggunaan media virtual sebagai *platform* utama pembelajaran.⁹ Dalam hal ini Sadikin lebih mengedepankan adanya *platform* pembelajaran sebagai media utama untuk mendukung terselenggaranya pembelajaran virtual.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran virtual adalah suatu bentuk pembelajaran yang menggunakan internet sebagai media dan alat belajar. Pembelajaran ini dapat dilakukan baik secara langsung (*synchronous*) maupun tidak langsung (*asynchronous*).

Dalam pembelajaran virtual, peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran dan berinteraksi dengan instruktur melalui internet.. Pembelajaran virtual secara *synchronous* dapat melalui aplikasi *teleconference* seperti aplikasi “*zoom meeting*” atau aplikasi sejenisnya sedangkan pembelajaran virtual yang dilaksanakan secara *asynchronous* dapat dilaksanakan dengan memanfaatkan *platform* pembelajaran seperti *Learning Management System (LMS)*.

Selanjutnya, fokus penelitian ini akan dipusatkan pada pembelajaran virtual di SMAI Al Azhar 19 dengan memanfaatkan *Learning Management System (LMS) moodle* sebagai *platform* belajarnya melalui

⁷ Sopyan Sauri, *et.al.*, “Pembelajaran Virtual Pada Masa Pandemic Covid-19: Tantangan Dan Solusi Permasalahan,” dalam *Civics Education And Sosial Sciense Journal (CESSJ)*, Vol. 2 No. 2 Desember 2020, hal. 16 – 26.

⁸ B. Sasomo, “Pengembangan Pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions (STAD)*-Virtual Melalui *Breakout Room* Pada Aplikasi *Zoom Meeting*,” dalam *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, Vol. 12 No. 1, April 2021, hal. 65 – 74.

⁹ Nur Fitri Andarukmi, *et.al.*, “Efektivitas Pembelajaran Virtual Bagi Mahasiswa Pendidikan Geografi Universitas Negeri Malang,” dalam *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, Vol. 9, No. 1, April 2021, hal 36 – 43.

Sistem Pembelajaran *Online* Terpadu atau SIDU. Pembelajaran virtual di SMAI Al Azhar 19 merupakan pembelajaran virtual yang menggunakan dua pendekatan sekaligus yaitu dengan pendekatan *synchronous* dan juga pendekatan *asynchronous*.

B. Karakteristik Pembelajaran Virtual

Pembelajaran virtual adalah pembelajaran yang pelaksanaannya mengharuskan adanya jaringan internet, baik di pihak pendidik maupun peserta didik. Untuk itu, berikut ini akan peneliti paparkan terlebih dahulu karakteristik internet sebagai media, alat dan sumber belajar.

Suryandari menyatakan bahwa ada beberapa hal yang perlu dipahami oleh peserta didik mengenai internet, yaitu:

1. Keberadaan internet sebagai perpustakaan digital yang melimpah, menyediakan beragam sumber informasi secara gratis dan mendukung pembelajaran *online*.
2. Internet dapat diakses oleh setiap orang, termasuk guru dan peserta didik.¹⁰

Untuk itu, pendidik perlu menekankan pentingnya memperoleh pemahaman yang baik terhadap dua karakteristik internet yang disebutkan sebelumnya. Tujuannya adalah untuk mencegah penyalahgunaan yang dapat menyebabkan sesuatu yang tidak diinginkan, yang pada gilirannya dapat menghambat peningkatan kemampuan peserta didik. Selain itu, kerja sama antara pendidik dan orang tua juga diperlukan untuk melakukan pengawasan yang ketat terhadap penggunaan internet, terutama dalam konteks pelajaran yang memerlukan pemahaman yang akurat. Kesadaran akan hal ini sangat penting, mengingat internet memiliki sifat ganda, yang dapat mengakibatkan seorang pengguna menjadi korban jika tidak memanfaatkannya dengan bijak.

Selanjutnya, terdapat prinsip-prinsip penting yang perlu dipahami oleh pendidik dalam menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Prinsip-prinsip ini, sebagaimana diungkapkan oleh Rahman, mencakup:

1. Efektivitas dan efisiensi. Penggunaan TIK harus mempertimbangkan manfaatnya dalam meningkatkan efektivitas belajar, termasuk akses pengetahuan, kemudahan, dan keterjangkauan dalam hal waktu dan biaya.
2. Optimalisasi. Dengan menggunakan TIK, pembelajaran setidaknya menjadi lebih berarti daripada tanpa penggunaan teknologi. TIK

¹⁰ Ayu Wuly Suryandari, "Studi Pendahuluan Karakteristik Pembelajaran *Online* Fisika Selama Masa Pandemi Covid-19," dalam *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar, Tahun 2020, hal. 1 – 9.

memberikan nilai tambah melalui cakupan yang luas, kekinian (up to date), kecanggihan, dan keterbukaan.

3. Daya tarik. Prinsip ini menekankan pembelajaran yang menarik sehingga dapat membangkitkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi. Pembelajaran yang kurang menarik dan tidak memicu minat akan menjadi membosankan dan kontraproduktif.
4. Stimulasi kreativitas siswa. Dengan menggunakan TIK, diharapkan siswa dapat mengembangkan kreativitas mereka secara maksimal. Siswa dengan kreativitas tinggi mampu menyelesaikan masalah dengan cepat dan responsif terhadap situasi yang muncul, sementara siswa dengan kreativitas rendah mungkin menghadapi kesulitan.¹¹

Setelah memahami beberapa karakteristik internet dan beberapa prinsip dalam penggunaan TIK, selanjutnya akan peneliti paparkan juga karakteristik pembelajaran virtual. Sebagaimana telah peneliti jelaskan sebelumnya bahwa pembelajaran virtual juga sering disebut sebagai pembelajaran *online* atau pembelajaran moda daring, maka akan peneliti paparkan berikut ini beberapa karakteristik utama dalam model pembelajaran virtual/*online*.

Dengan pembelajaran virtual, peserta didik memiliki fleksibilitas dalam menentukan waktu dan tempat belajar mereka. Mereka memiliki kebebasan untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Dengan demikian, prinsip belajar seumur hidup (*long life education*) dapat diterapkan secara efektif.

Menurut Diningrat, terdapat lima karakteristik utama dalam model pembelajaran *online*, yaitu:

1. Aktivitas pembelajaran menggunakan portal web dan internet sebagai mediumnya.
2. Interaksi yang beragam terjadi antara pendidik dan peserta didik, pendidik dan materi pembelajaran, peserta didik dan materi pembelajaran, serta peserta didik dengan sesama peserta didik.
3. Terjadi komunikasi dua arah antara peserta didik dan pendidik.
4. Pembatasan jarak, lokasi, dan waktu tidak menjadi hambatan dalam pembelajaran.
5. Terdapat dua jenis komunikasi, yaitu tatap muka secara langsung (*synchronous*) dan tanpa tatap muka secara langsung (*asynchronous*).¹²

¹¹ Ali Rahman, "Desain Model dan Materi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," dalam *Jurnal Studi Pendidikan Al-Ishlah*, Vol. XVI No. 2 Tahun 2018, hal. 128 – 143.

¹² Syaiputra Wahyuda Meisa Diningrat, "Desain Model Pembelajaran *Online* Sebagai Upaya Memfasilitasi Belajar di Tempat Kerja," dalam *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*, Vol. 20 No. 1, Maret 2019, hal. 17 – 24.

Sedikit berbeda dengan karakteristik pembelajaran virtual yang sedang berkembang saat ini, Said mengatakan bahwa implementasi pembelajaran virtual tidaklah mengharuskan adanya jaringan internet. Secara rinci Said memaparkan bahwa model pembelajaran virtual memiliki enam karakteristik, yaitu:

1. Fokus pada kreativitas dan kemandirian peserta didik.
2. Menghargai perbedaan individual.
3. Fleksibilitas dalam peran dan lokasi.
4. Pemanfaatan teknologi komputer.
5. Pembelajaran tanpa batasan waktu dan tempat.
6. Pembelajaran virtual dapat tetap berlangsung meskipun akses ke jaringan internet tidak tersedia.¹³

Dalam pandangan Suryandari, pendapatnya berbeda dengan Said mengenai pembelajaran virtual yang menekankan pentingnya jaringan internet. Suryandari secara rinci menjelaskan karakteristik pembelajaran *online* sebagai berikut:

1. Penggunaan teknologi internet menjadi landasan utama.
2. Adanya fleksibilitas dalam mengakses dan mengunduh materi pembelajaran.
3. Mendorong pembelajaran mandiri dan memicu kreativitas peserta didik.
4. Terjalin komunikasi yang efektif baik antara guru dengan peserta didik atau antara sesama peserta didik.
5. Penggunaan sumber informasi yang akurat untuk menghindari terjadinya miskonsepsi.¹⁴

Berdasarkan beberapa karakteristik tersebut di atas, maka seorang pendidik dan peserta didik harus memiliki kompetensi baru ketika ingin melaksanakan pembelajaran *online*. Untuk itu, sebagai akibat adanya pergeseran lingkungan belajar dari yang awalnya dilaksanakan secara tatap muka kemudian beralih ke lingkungan pembelajaran non tatap muka/*online*, maka diperlukan keterampilan keterampilan baru yang dapat mendukung keberhasilan kegiatan pembelajaran secara *online*. Selain itu, diperlukan juga kemandirian, kerja keras dan kejujuran yang tinggi dari peserta didik agar proses pembelajaran virtual dapat mencapai target yang diinginkan.

¹³ Hamdanah Said, "Pengembangan Model Pembelajaran Virtual Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pada Madrasah Negeri di Kota Parepare," dalam *Jurnal Lentera Pendidikan*, Vol. 17 No. 1 Juni 2014, hal. 18 – 33.

¹⁴ Ayu Wuly Suryandari, "Studi Pendahuluan Karakteristik Pembelajaran *Online* Fisika Selama Masa Pandemi Covid-19," dalam *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar, Tahun 2020, hal. 1 – 9.

Dalam mengimplementasikan pembelajaran virtual, penting untuk dipahami bahwa seorang pendidik tidak boleh hanya sekedar mentransfer ilmu pengetahuan, namun juga harus menyampaikan nilai-nilai adab dan budi pekerti. Khususnya tentang kejujuran dan sikap bertanggungjawab. Terlebih lagi jika di lembaga-lembaga pendidikan Islam. Hal ini tentu sejalan dengan apa yang telah Rasulullah sabdakan dalam haditsnya:

قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: "عَلَيْكُمْ بِالصِّدْقِ فَإِنَّ الصِّدْقَ يَهْدِي إِلَى الْبِرِّ وَإِنَّ الْبِرَّ يَهْدِي إِلَى الْجَنَّةِ وَمَا يَزَالُ الرَّجُلُ يَصْدُقُ وَيَتَحَرَّى الصِّدْقَ حَتَّى يُكْتَبَ عِنْدَ اللَّهِ صِدْقًا، وَإِيَّاكُمْ وَالْكَذِبَ فَإِنَّ الْكَذِبَ يَهْدِي إِلَى الْفُجُورِ وَإِنَّ الْفُجُورَ يَهْدِي إِلَى النَّارِ وَمَا يَزَالُ الرَّجُلُ يَكْذِبُ وَيَتَحَرَّى الْكَذِبَ حَتَّى يُكْتَبَ عِنْدَ اللَّهِ كَذَابًا."¹⁵

Rasulullah shallallâhu ‘alaihi wasallam bersabda: “Kalian harus berlaku jujur, karena kejujuran itu akan membimbing kepada kebaikan dan kebaikan itu akan membimbing ke surga. Seseorang yang senantiasa berlaku jujur dan memelihara kejujuran, maka ia akan dicatat sebagai orang yang jujur di sisi Allah. Dan hindarilah dusta, karena kedustaan itu akan menggiring kepada kejahatan dan kejahatan itu akan menjerumuskan ke neraka. Seseorang yang senantiasa berdusta dan memelihara kedustaan, maka ia akan dicatat sebagai pendusta di sisi Allah”. (HR. Muslim dari Abdullâh).

C. Prinsip-prinsip Pembelajaran Virtual

Untuk memastikan kelancaran serta agar dapat mendapatkan hasil yang maksimal dalam pembelajaran virtual, baik pendidik maupun peserta didik perlu memperhatikan beberapa prinsip-prinsip dasar dalam pembelajaran virtual.

Anderson dan McCormick dalam Belawati telah mengidentifikasi sepuluh prinsip utama dalam pembelajaran virtual. Prinsip-prinsip tersebut mencakup aspek kurikulum, desain konten, perencanaan pembelajaran, asesmen dan pengajaran.¹⁶ Dalam penelitian ini, kesepuluh prinsip tersebut diterapkan untuk mengkaji implementasi media aplikasi *Moodle* dalam pembelajaran virtual berbasis kelas melalui SIDU. Kesepuluh prinsip-prinsip tersebut yaitu:

1. Menitikberatkan pada kesesuaian dengan kurikulum, termasuk menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas, memilih materi yang

¹⁵ Imam Muslim, *Shahîh Muslim*, Hadis No. 4721.

¹⁶ Tian Belawati, *Pembelajaran Online*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2019, hal. 47 – 49.

- relevan dengan tujuan tersebut, dan menggunakan metode penilaian yang sesuai.
2. Memperhatikan inklusivitas dengan merancang strategi pengajaran yang mendukung pembelajaran inklusif untuk berbagai jenis dan tingkat kemampuan belajar.
 3. Menekankan pada keterlibatan pembelajar, dengan menghadirkan strategi yang memotivasi dan mendorong pembelajar untuk aktif dalam proses pembelajaran.
 4. Mengedepankan inovasi dengan memanfaatkan teknologi inovatif agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
 5. Membahas pembelajaran yang efektif dengan menggunakan pendekatan desain yang memungkinkan peserta didik memilih metode yang sesuai, menyesuaikan tampilan dan proses pembelajaran, serta mendorong pengembangan kemampuan belajar mandiri.
 6. Menekankan pada asesmen formatif, termasuk umpan balik, evaluasi saling memberi umpan balik, dan evaluasi diri.
 7. Membahas asesmen sumatif yang digunakan untuk menilai hasil pembelajaran, menentukan kelulusan, dan memberikan panduan kepada peserta didik.
 8. Menitikberatkan pada keselarasan, konsistensi, dan transparansi dalam semua aspek pembelajaran, mulai dari tujuan, materi, kegiatan pembelajaran, hingga penilaian.
 9. Menyoroti kemudahan penggunaan sistem pembelajaran oleh pembelajar tanpa bantuan yang berlebihan dan teknologi yang rumit.
 10. Menekankan pada efisiensi dan efektivitas biaya, dengan memastikan bahwa investasi teknologi sebanding dengan manfaat yang didapatkan.

Selain itu, pembelajaran virtual juga harus bersifat terbuka yang memungkinkan akses terbuka bagi peserta didik, mengedepankan proses belajar mandiri yang menjadikan peserta didik mengambil tanggung jawab atas proses pembelajaran mereka sendiri, pembelajaran harus tuntas dengan fokus pada pencapaian pemahaman yang mendalam, menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti internet dan perangkat digital, menggunakan teknologi pendidikan lainnya yang dapat meliputi *platform* pembelajaran *online* dan alat-alat digital lainnya, serta pembelajaran haus terpadu yang mengintegrasikan berbagai aspek pembelajaran dalam satu kesatuan yang koheren.¹⁷

Pembelajaran virtual diharapkan dapat mengembangkan kemandirian peserta didik dalam proses belajar. Mereka diharapkan dapat belajar secara

¹⁷ Dirjen Pembelajaran dan Kemahasiswaan, *Panduan Penjaminan Mutu Proses Pembelajaran Daring PDITT*, Jakarta: Dirjen Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kemendikbud, 2016, hal. 14.

mandiri, menentukan tujuan belajar sendiri, menilai kebutuhan belajar mereka sendiri, memiliki kepercayaan diri, dan bertanggung jawab atas pembelajaran mereka. Selain itu, mereka juga diharapkan dapat melakukan evaluasi diri terhadap kemajuan belajar mereka.

Pelaksanaan pembelajaran virtual juga harus memperhatikan prinsip-prinsip yang diterapkan dalam pembelajaran tatap muka. Prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

1. Mendorong komunikasi antara peserta didik dan pengajar.
2. Membangun kedekatan dan kerjasama antar peserta didik.
3. Mengedepankan pembelajaran aktif.
4. Pendidik harus memberikan umpan balik sesegera mungkin
5. Menekankan kedisiplinan dalam pengerjaan tugas sesuai waktu yang telah ditentukan.
6. Mengkomunikasikan kepada peserta didik agar memiliki ekspektasi yang tinggi dalam belajar.
7. Menghargai beragam bakat dan metode pembelajaran.¹⁸

Marbun mengemukakan beberapa prinsip dalam pembelajaran virtual, yang mencakup:

1. Belajar bersifat terbuka (*learning is open*)
2. Belajar melibatkan interaksi sosial (*learning is sosial*)
3. Belajar merupakan pengalaman personal (*learning is personal*)
4. Belajar didukung oleh teknologi (*learning is augmented*)
5. Belajar melibatkan beragam representasi (*learning is multi represented*)
6. Belajar dapat dilakukan secara mobile (*learning is mobile*)¹⁹

Berdasarkan dari beberapa paparan mengenai prinsip-prinsip pembelajaran virtual di atas, peneliti menyimpulkan bahwa inti dari pembelajaran virtual adalah penggunaan internet sebagai media, alat, dan sumber pembelajaran. Memahami hal ini dengan baik akan memungkinkan pelaksanaan pembelajaran yang lebih fleksibel. Keuntungan utama dari pembelajaran berbasis jaringan internet adalah mobilitas yang terjamin, sehingga memberikan keuntungan bagi pendidik dan peserta didik dengan tidak adanya batasan tempat belajar. Dalam adanya akses internet yang memadai, pembelajaran dapat dilakukan dengan nyaman.

¹⁸ Ditjen GTK Kemendikbud, *Guru Pembelajar: Petunjuk Teknis Program Peningkatan Kompetensi Guru Pembelajar Moda Dalam Jaringan*, Jakarta: Ditjen GTK Kemendikbud, 2016, hal. 10 – 11.

¹⁹ M. K. Naserly, “Implementasi Zoom, Google Classroom, Dan Whatsapp Group Dalam Mendukung Pembelajaran Daring (Online) Pada Mata Kuliah Bahasa Inggris Lanjut,” dalam *Jurnal Aksara Publik*, Vol. 4 Nomor 2, no. 9 Tahun 2020, hal. 155 – 165.

Salah satu manfaat lain dari pembelajaran virtual atau *online* adalah mendorong kemandirian peserta didik dalam mengelola metode belajar, termasuk pengaturan waktu dan sumber belajar. Selain itu, pembelajaran virtual juga memberikan manfaat dan efisiensi yang tinggi untuk peserta didik dengan memfasilitasi interaksi antara guru dan murid melalui *platform* pembelajaran virtual yang digunakan di sekolah.

D. Model Pembelajaran Virtual

Terdapat berbagai model pembelajaran virtual yang dirancang untuk memfasilitasi pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan. Model-model ini melibatkan pendekatan yang berbeda dalam mengorganisir dan menyampaikan materi pembelajaran, interaksi peserta didik dengan instruktur, serta metode evaluasi dan penilaian. Dengan memahami model-model pembelajaran virtual yang beragam, kita dapat memilih metode yang paling sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Pada bagian ini peneliti akan memaparkan beberapa model pembelajaran virtual yang umum digunakan, termasuk model *synchronous learning*, *asynchronous learning*, *blended learning* dan *hybrid learning*. Setiap model memiliki karakteristik dan kelebihan masing-masing, yang memungkinkan bagi pendidik untuk menyesuaikan pendekatan pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik dan konteks pembelajaran yang ada.

Pada dasarnya, model pembelajaran merujuk pada pola pembelajaran yang secara khas dipresentasikan oleh seorang pendidik dari awal hingga akhir sesi pembelajaran di ruang kelas. Untuk itu, seorang pendidik harus dapat menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, mengingat setiap model memiliki tujuan, prinsip, dan fokus utama yang berbeda.²⁰

Menurut Asyafah, model pembelajaran mencakup deskripsi yang merangkum perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran yang dipilih guru, serta seluruh elemen terkait yang digunakan baik secara langsung maupun tidak langsung dalam rancangan pembelajaran tersebut. Asyafah juga menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rancangan konseptual dan operasional yang memiliki identitas, karakteristik, urutan yang logis, pengaturan dan fasilitas yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran.²¹

²⁰ Isjoni, *Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok*, Cetakan 4, Bandung: Alfabeta, 2010, hal. 49.

²¹ Abas Asyafah, "Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam)," dalam *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, Vol. 6 No. 1 tahun 2019, 19 – 32.

Di sisi lain, Suhana mengemukakan bahwa model pembelajaran merujuk pada serangkaian proses pembelajaran yang melibatkan interaksi antara guru dan murid dari awal hingga akhir pembelajaran. Hal ini melibatkan desain pembelajaran yang spesifik dengan bahan ajar yang disesuaikan, serta dinamika interaksi antara guru, murid dan materi pembelajaran.²²

Berdasarkan paparan di atas tentang model pembelajaran yang dikemukakan oleh para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa pada umumnya model pembelajaran merupakan sebuah pendekatan atau strategi yang digunakan oleh guru untuk mengatur materi pembelajaran dan interaksi dalam kelas. Metode dan teknik dalam model pembelajaran digunakan untuk menyusun dan menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang efektif dan efisien.

Model pembelajaran membantu guru dalam mengorganisir pengalaman belajar peserta didik dengan cara yang terstruktur dan sistematis. Dengan menggunakan model pembelajaran, guru dapat mengidentifikasi tujuan pembelajaran yang spesifik, merencanakan urutan pembelajaran, menentukan strategi pengajaran yang tepat, dan mengevaluasi kemajuan peserta didik.

Selain itu, model pembelajaran memberikan panduan kepada guru dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran. Dengan memiliki model pembelajaran yang jelas, guru dapat mengembangkan rencana pembelajaran yang terorganisir, memilih metode pengajaran yang sesuai, menggunakan sumber daya yang relevan, dan memonitor kemajuan peserta didik secara efektif.

Pada intinya, model pembelajaran adalah sebuah pola yang membantu guru dalam merencanakan, mengorganisir, dan melaksanakan proses pembelajaran yang efektif. Dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih terstruktur dan bermakna bagi peserta didik karena berkaitan erat dengan gaya mengajar guru (*teaching style*) dan gaya belajar peserta didik (*learning style*). Dalam implementasinya, model pembelajaran dapat beragam. Pemilihan model yang tepat bergantung pada konteks, materi pembelajaran dan kebutuhan peserta didik.

Ada beberapa model dalam melaksanakan pembelajaran virtual. Setiap model memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Berikut ini akan peneliti paparkan beberapa model pembelajaran virtual yang dapat dilaksanakan oleh guru.

²² Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran*, (Edisi Revisi), Bandung: Refika Aditama, 2014, hal. 37.

1. Pembelajaran Sinkronus (*Synchronous Learning*)

Pembelajaran sinkronus (*synchronous learning*) merupakan pembelajaran yang *real time*, yaitu dilakukan secara langsung. Artinya, meski pembelajaran ini dilakukan secara virtual dan tidak berada di tempat yang sama atau kelas yang sama, namun baik guru maupun murid sama-sama dalam keadaan *online* dengan perangkatnya masing-masing sehingga kedua belah pihak dapat saling berkomunikasi dua arah secara langsung serta memberikan *feedback*.

Pada model pembelajaran ini, pengalaman belajar bersifat langsung dan *real-time*. Akar dari sinkronus berasal dari tiga pengaruh utama: ruang kelas, media, dan konferensi.²³ Untuk menerapkan model pembelajaran ini, guru dapat memanfaatkan aplikasi konferensi seperti *zoom meeting*, *google meet* atau aplikasi rapat virtual lain yang mendukung telekonferensi.

Model pembelajaran seperti ini dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi rapat virtual seperti; *zoom meeting*, *google meet*, dan lain sebagainya. Ada beberapa strategi dalam melaksanakan pembelajaran virtual secara sinkronus, sebagaimana disampaikan oleh Ahmad Saeroji, yaitu:²⁴

- a. Mengecek kehadiran siswa dengan pertanyaan sederhana di awal pembelajaran.

Sebagai langkah awal dalam memulai pembelajaran virtual melalui konferensi video, guru dapat membuat pertanyaan yang menguji kehadiran siswa dan memeriksa aspek sosial/emosional. Misalnya, pertanyaan yang unik seperti apa yang menjadi sarapan pagi ini? Apa buku yang sedang kamu baca? atau pertanyaan menarik lainnya yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang hidup. Alternatif lainnya adalah menggunakan pertanyaan dengan pilihan jawaban ya/tidak atau sudah/belum.

Selanjutnya, siswa diminta untuk menulis jawaban mereka dalam kolom chat. Setelah beberapa siswa mengirimkan jawaban, guru dapat memberikan umpan balik dengan menyebutkan jawaban dari siswa. Hal ini bertujuan untuk memberikan sentuhan emosional dan memperhatikan kehadiran siswa dalam kelas virtual.

²³ Ceppy Nasahi Ma'soem, "Sinkronus dan Asinkronus dalam Pembelajaran Daring," dalam <https://masoemuniversity.ac.id/berita/sinkronus-dan-asinkronus-dalam-pembelajaran-daring.php>, diakses pada 31 Januari 2023.

²⁴ Ahmad Saeroji, "Tips Pembelajaran Daring Tatap Muka Maya melalui *Teleconference*," dalam <https://unnes.ac.id/gagasan/tips-pembelajaran-daring-tatap-muka-maya-melalui-teleconference>, diakses pada 31 Januari 2023.

- b. Mengajukan sebuah permasalahan untuk memberikan tantangan kepada peserta didik.

Sebuah permasalahan diajukan untuk memberikan tantangan kepada peserta didik yang jawabannya akan dibahas pada saat penyampaian materi oleh guru. Dengan mengajukan permasalahan ini, diharapkan siswa merasa tertantang dan termotivasi untuk mencari solusi dan pemahaman yang tepat saat materi pembelajaran diberikan oleh guru. Tujuannya adalah untuk mendorong pemikiran kritis dan interaksi aktif dalam proses pembelajaran.

- c. Melibatkan murid melalui *polling*

Untuk menjaga keakraban antara guru dengan peserta didik pada saat pembelajaran melalui konferensi video, guru perlu melibatkan peserta didik dalam berbagai aktivitas. Salah satunya adalah melalui penggunaan *polling* atau pertanyaan-pertanyaan interaktif yang diajukan di tengah-tengah penyampaian materi oleh guru. Tujuan dari aktivitas ini adalah untuk membangun hubungan emosional selama proses pembelajaran dan juga merangsang keterlibatan peserta didik.

Di samping itu, peserta didik juga diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan. Terdapat berbagai aplikasi yang dapat digunakan, seperti *Google Form*, *Mentimeter* atau aplikasi *polling* lainnya bahkan bisa dengan menggunakan fitur kolom *chat*.

- d. Mengadakan quiz

Guru dapat menggunakan metode penilaian formatif untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah mengadakan tes berbentuk kuis secara daring.

- e. Menggabungkan antara kegiatan tatap muka dengan aktivitas di luar ruang virtual.

Kegiatan pembelajaran virtual yang dilakukan secara terus-menerus melalui layar monitor tentu akan berdampak timbulnya rasa jenuh dan bosan pada diri peserta didik. Untuk itu, guru harus dapat membuat strategi pembelajaran yang variatif, salah satunya adalah dengan menggabungkan kegiatan pembelajaran tatap muka *online* dengan kegiatan lain di luar kelas virtual.

Dalam rangka meningkatkan variasi dalam pembelajaran tatap muka virtual, dapat dilakukan pengaturan melalui sesi. Sebagai contoh, sesi telekonferensi dapat dilakukan selama 30 menit. Setelah itu, siswa diberikan tugas atau proyek yang mendorong mereka untuk melakukan kegiatan di sekitar lingkungan mereka. Setelah menyelesaikan tugas tersebut, siswa harus

mempresentasikannya pada saat tatap muka *online* untuk direfleksi bersama-sama serta menerima umpan balik dari guru. Dengan demikian, pada saat belajar siswa tidak hanya akan terpaku pada layar komputer atau ponsel secara terus-menerus, melainkan juga dapat melakukan aktivitas di luar lingkungan kelas virtual.

Setiap model pembelajaran, baik saat tatap muka langsung maupun saat pembelajaran virtual pasti memiliki kelebihan dan kekurangannya. Demikian juga pembelajaran virtual dengan model *si sinkronus*. Adapun beberapa kelebihan model *sinkronus* adalah sebagai berikut:

- a. Proses pembelajaran melibatkan interaksi dua arah yang berlangsung secara langsung, memungkinkan terjalinnya hubungan yang lebih dekat antara pendidik dan peserta didik, serta menghindari rasa terisolasi.
- b. Kehadiran komunikasi langsung membantu mengurangi kemungkinan munculnya kesalahpahaman antara peserta didik dan pendidik.

Sedangkan kekurangan dari pembelajaran model ini diantaranya adalah:

- a. Melakukan pembelajaran secara *sinkronus* membutuhkan keterlibatan pendidik dan peserta didik pada waktu yang sama, mengakibatkan kurangnya fleksibilitas dibandingkan dengan pembelajaran *asinkronus*.
- b. Baik pendidik maupun peserta didik dapat menghadapi kendala yang sama jika akses mereka terhadap jaringan internet kurang atau tidak stabil.²⁵

2. Pembelajaran Asinkron (*Asynchronous Learning*)

Pembelajaran *asinkron* merupakan bentuk pembelajaran di mana peserta didik dapat mengakses dan berpartisipasi dalam materi pembelajaran secara fleksibel tanpa perlu bersamaan secara waktu dan tempat dengan guru atau sesama peserta didik. Dalam pembelajaran *asinkron*, materi pembelajaran, tugas dan interaksi antara guru dan peserta didik terjadi secara terpisah dalam waktu yang berbeda.

Berbeda dengan pembelajaran *sinkron*, yang melibatkan interaksi langsung dalam waktu nyata seperti dalam kelas tatap muka atau rapat virtual langsung, pembelajaran *asinkron* memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan jadwal pribadi mereka. Peserta didik dapat mempelajari materi, menyelesaikan tugas dan berkomunikasi dengan guru atau sesama peserta didik melalui *platform* pembelajaran *online*, *email*, forum

²⁵ PJJ UI, "Sinkronus atau Asinkronus?" dalam <https://pjj.ui.ac.id/ufaqs/sinkronus-atau-asinkronus/>, diakses pada 31 Januari 2023.

diskusi atau alat komunikasi lainnya yang tidak memerlukan kehadiran langsung dalam waktu yang bersamaan.

Keuntungan utama dari pembelajaran asinkron adalah fleksibilitas waktu dan tempat. Peserta didik memiliki kemampuan untuk belajar sesuai dengan ritme dan preferensi individu masing-masing. Mereka dapat mengatur jadwal belajar mereka sendiri dan menyesuaikan waktu belajar dengan kegiatan atau tanggung jawab lainnya yang mereka miliki. Pembelajaran asinkron juga memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja, mengulangi materi jika diperlukan dan bekerja secara mandiri.

Meskipun pembelajaran asinkron dapat memberikan fleksibilitas yang lebih besar, interaksi langsung antara guru dan peserta didik dapat terbatas dalam bentuk ini. Namun, *platform* pembelajaran *online* sering menyediakan fitur untuk berkomunikasi melalui forum diskusi, pesan pribadi, atau sesi tanya jawab *online* untuk memfasilitasi interaksi antara guru dan peserta didik dalam pembelajaran asinkron.

Pembelajaran asinkron telah menjadi populer, terutama dalam konteks pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran *online*. Metode ini memungkinkan aksesibilitas yang lebih luas, memungkinkan peserta didik dari berbagai lokasi geografis untuk mengikuti pembelajaran tanpa terikat oleh batasan waktu dan tempat tertentu.

Sebagaimana model pembelajaran pada umumnya, dalam model pembelajaran virtual ini juga terdapat kelebihan dan kekurangan yang perlu diperhatikan. Kelebihan dari model pembelajaran asinkronus diantaranya sebagai berikut:

- a. Ketersediaan waktu yang fleksibel bagi pendidik dan mahasiswa memungkinkan adanya penyesuaian dalam proses belajar mengajar sesuai dengan preferensi dan situasi individu.
- b. Adanya Fleksibilitas waktu yang mendorong peserta didik dan guru untuk merenung secara lebih mendalam sebelum berpartisipasi dalam forum diskusi, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keterlibatan kognitif mereka.

Di sisi lain, model pembelajaran asinkronus juga memiliki beberapa kekurangan, di antaranya:

- c. Adanya keterlambatan dalam interaksi dapat membuat peserta didik merasa kurang terhubung dengan guru atau bahkan sesama peserta didik.
 - d. Terdapat risiko perbedaan pemahaman materi karena minimnya interaksi langsung.
3. Pembelajaran Campuran (*Blended Learning*)

Model pembelajaran *blended learning* merupakan bentuk pembelajaran yang menggabungkan unsur teknologi dalam prosesnya.

Model pembelajaran ini melibatkan pendekatan yang beragam dengan berbagai media dan teknologi digunakan. Pembelajaran dilakukan melalui kombinasi antara pembelajaran tatap muka, pembelajaran mandiri, dan pembelajaran mandiri secara *online*.²⁶

Menurut Hidayati, seperti yang dikutip oleh Utami, *blended learning* dapat didefinisikan sebagai penggabungan antara pembelajaran tradisional dengan penggunaan *web online*. Pendekatan ini melibatkan penggunaan berbagai media dan kombinasi pendekatan pembelajaran yang melibatkan teknologi dalam implementasinya.²⁷

Blended learning merujuk pada pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan beragam strategi dan metode. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa *blended learning* merupakan suatu pendekatan belajar yang mengombinasikan dua atau lebih strategi dan metode dalam proses pembelajaran, dengan tujuan mencapai hasil yang diinginkan dari proses pembelajaran tersebut.²⁸

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Yusuf tentang pemahaman terhadap *blended learning*, tujuan utama dari model ini adalah mengintegrasikan keunggulan pembelajaran konvensional di kelas dengan keunggulan pembelajaran *online* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Yusuf juga menekankan bahwa tidak ada pembelajaran yang dapat sepenuhnya terlepas dari tradisi pembelajaran tatap muka, sehingga perpaduan dan integrasi antara pemanfaatan teknologi dengan pembelajaran tatap muka menjadi suatu keharusan. Dalam kenyataannya, mengandalkan pembelajaran tatap muka saja sudah tidak lagi menjadi strategi yang efektif, mengingat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang telah meresap ke dalam semua aspek kehidupan manusia.²⁹

Dari paparan mengenai *blended learning* di atas, dapat disimpulkan bahwa masa yang akan datang, metode pembelajaran virtual yang menggabungkan model *blended learning* adalah pilihan yang tepat. Model ini menggabungkan berbagai pendekatan, strategi, dan pemanfaatan teknologi sebagai ciri khasnya, menjadikannya sebagai salah satu opsi yang ideal untuk dikembangkan.

²⁶ Ndaru Kukuh Masgumelar dan Pinton Setya Mustafa, "Pembelajaran Pendidikan Olahraga Berbasis Blended Learning untuk Sekolah Menengah Atas," dalam *Jurnal Kejaora: Jurnal Kesehatan Jasmani dan Olah Raga*, Vol. 6 No. 1, Edisi April 2021, hal. 133 – 144.

²⁷ Iga Setia Utami, "Pengujian Validitas Model *Blended Learning* di Sekolah Menengah Kejuruan," dalam *VOLT, Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, Vol. 2 No. 1, April 2017, hal. 01 – 10.

²⁸ Siti Istiningsih dan Hasbullah, "*Blended Learning, Trend Strategi Pembelajaran Masa Depan*," dalam *Jurnal Elemen*, Vol. 1 No. 1, Januari 2015, hal. 49 – 56.

²⁹ M.Yusuf T., "Mengenal *Blended Learning*," dalam *Lentera Pendidikan*, Vol. 14 No. 2 Desember 2011, hal. 232 – 242.

4. Pembelajaran *Hybrid (Hybrid Learning)*

Hybrid learning identik dengan *blended learning*. Sebagian orang mengatakan bahwa *blended learning* adalah *hybrid learning* itu sendiri atau sebaliknya, yang artinya tidak ada perbedaan antara keduanya. Namun ada juga yang membedakan antara kedua model pembelajaran tersebut.

Hybrid learning adalah model pembelajaran gabungan secara daring (*online*) dan luring (*offline*/tatap muka), tetapi pada *hybrid learning* pelaksanaannya dilakukan secara bersamaan.³⁰

Model ini memungkinkan guru untuk memberikan pembelajaran kepada peserta didik yang berada di rumah mereka masing-masing melalui pembelajaran daring, di sisi lain ada juga peserta didik yang hadir secara langsung di kelas untuk pembelajaran tatap muka. Teknologi digunakan sebagai alat untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran ini.

Dalam model *hybrid learning*, guru memiliki peran penting dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik yang berada di rumah melalui video konferensi. Peserta didik yang belajar secara daring dapat mengikuti pembelajaran melalui komputer, laptop, atau perangkat lain yang terhubung dengan internet. Di sisi lain, ada juga peserta didik yang hadir secara langsung di kelas untuk pembelajaran tatap muka. Mereka dapat saling berinteraksi langsung dengan guru dan rekan sekelas, berdiskusi dan melakukan aktivitas pembelajaran lainnya.

Pada umumnya, dalam model *hybrid learning*, proporsi peserta didik yang belajar secara daring dan luring dibagi secara merata, yaitu 50 persen dari total siswa di kelas. Hal ini berarti bahwa setengah dari peserta didik mengikuti pembelajaran secara daring di rumah, sementara setengahnya lagi hadir di kelas untuk pembelajaran tatap muka.

Dengan memanfaatkan teknologi yang ada, seperti video konferensi dan *platform* pembelajaran *online* atau alat bantu lainnya, guru dapat mengatur dan mengkoordinasikan pembelajaran untuk kedua kelompok peserta didik secara bersamaan. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan fleksibilitas, sambil tetap memiliki interaksi langsung dengan guru dan teman sekelas.

Secara keseluruhan, model *hybrid learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran daring dan tatap muka secara bersamaan. Dengan membagi proporsi peserta didik

³⁰ Sampoerna University, “*Hybrid Learning: Pengertian, Manfaat, Kelemahan dan Jenisnya*,” dalam <https://www.sampoernauniversity.ac.id/id/hybrid-learning-adalah/>, diakses pada 1 Februari 2023.

secara merata, pembelajaran dapat dilakukan melalui *platform* daring untuk peserta didik di rumah, sementara juga ada interaksi langsung dalam pembelajaran tatap muka di kelas.

E. Strategi Pembelajaran Virtual

Secara etimologi kata strategi berasal dari bahasa Inggris '*strategic*' yang artinya adalah siasat atau rencana.³¹ Adapun dalam bahasa Yunani, kata 'strategi' berasal dari '*strategos*', yang merujuk pada upaya untuk mencapai kemenangan dalam pertempuran. Meskipun asal kata 'strategi' terkait erat dengan konteks militer, seiring perkembangan zaman, penggunaannya telah meluas dan digunakan dalam berbagai bidang. Istilah 'strategi pembelajaran' juga diperkenalkan dan diterima dalam konteks pendidikan sebagai bentuk strategi yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran.³²

Dalam konteks pendidikan, strategi pembelajaran dapat melibatkan berbagai aspek, seperti metode pengajaran, penggunaan sumber daya pembelajaran, interaksi guru-peserta didik, penilaian, dan penyesuaian dalam proses pembelajaran. Tujuan dari strategi pembelajaran adalah memfasilitasi pembelajaran yang efektif, meningkatkan pemahaman dan penguasaan konsep, mengembangkan keterampilan dan mempromosikan motivasi serta partisipasi aktif peserta didik.

Strategi pembelajaran dirancang untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif, interaktif, dan relevan bagi peserta didik. Tujuannya adalah mendorong pemahaman yang mendalam, penguasaan keterampilan, dan pengembangan potensi peserta didik secara holistik.

Menurut Gagne, strategi pembelajaran melibatkan pencarian urutan langkah-langkah yang memungkinkan pencapaian tujuan secara efektif, dengan mempertimbangkan cara terbaik untuk menerapkan kegiatan instruksional yang sesuai dengan kebutuhan individu.³³

Menurut J.R. David, seperti yang dikutip oleh Sanjaya, strategi pembelajaran mencakup dimensi perencanaan. Artinya, strategi itu pada dasarnya masih dalam tahap konseptual yang melibatkan keputusan-keputusan yang harus diambil saat pelaksanaan pembelajaran. Jika mengacu pada strategi tersebut, pembelajaran dapat diklasifikasikan

³¹ John M. Echols dan Hasan Shadly, *An English-Indonesian Dictionary*, Jakarta: Gramedia, 2007, hal. 560.

³² Masitoh dan Laksmi Dewi, *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Departemen Agama RI, 2009, hal. 37

³³ Robert M. Gagne & Leslic Briggs, *Principle of Instructional Design*, New York: Holt, Rinchart and Winston, 1978, hal. 14.

menjadi dua jenis, yaitu: (1) pembelajaran penemuan eksposisi dan (2) pembelajaran kelompok-individu.³⁴

Sanjaya menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan tindakan yang perlu dilakukan baik oleh guru maupun siswa guna mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.³⁵

Di era teknologi informasi 4.0 saat ini, pembelajaran virtual, baik daring maupun luring, menjadi fenomena yang muncul sebagai hasil perkembangan pembelajaran. Kedua jenis pembelajaran tersebut dapat digunakan secara mandiri atau dikombinasikan (*blended learning*) dalam lingkungan sekolah. Model pembelajaran virtual/*online* semakin populer, terutama setelah munculnya pandemi COVID-19.

Dalam praktiknya, pembelajaran virtual memerlukan berbagai strategi yang efektif, baik untuk memfasilitasi pendekatan pembelajaran peserta didik secara daring maupun untuk memastikan pembelajaran virtual dan jarak jauh dapat dilakukan dengan baik. Salah satu faktor penting adalah memperkuat interaksi antara murid dan guru dalam pembelajaran virtual. Karena tidak ada tatap muka langsung, menciptakan hubungan yang saling memahami antara murid dan guru menjadi kunci. Dalam hal ini, penting untuk membangun koneksi yang nyaman dan efektif sepanjang penggunaan media pembelajaran virtual.

Langkah selanjutnya adalah mengoptimalkan interaksi antar peserta didik atau antara peserta didik dengan guru dan memastikan bahwa mereka merasa nyaman dalam proses pembelajaran. Peserta didik diharapkan selalu berperan aktif dalam pembelajaran dan memberikan kontribusi dalam kelompok belajar mereka. Sedangkan pendidik harus merencanakan beberapa kuis untuk mengetahui dan memahami pendapat mereka dan juga untuk mengukur sejauh mana mereka telah menguasai materi yang disampaikan.

F. Efektivitas Pembelajaran Virtual

1. Indikator Pembelajaran yang Efektif

Miarso, seperti yang dikutip oleh Rohmawati, menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran menjadi salah satu tolok ukur kualitas pendidikan dan sering kali dinilai berdasarkan pencapaian tujuan, atau sebagai kemampuan dalam mengelola situasi secara tepat, yang dikenal sebagai "melakukan hal yang tepat" (*doing the right things*).³⁶

³⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran: Beroreantasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2008, hal. 127.

³⁵ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran: Beroreantasi Standar*, hal. 15.

³⁶ Afifatu Rohmawati, "Efektivitas Pembelajaran," dalam *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol. 9 Edisi 1, April 2015, hal. 15 – 32.

Adapun menurut Setyosari pembelajaran dapat dikatakan efektif jika pembelajaran berhasil mencapai tujuan belajar sebagaimana yang diharapkan oleh guru.³⁷

Beranjak dari paparan di atas, proses pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila pembelajaran tersebut mengadopsi metode dan strategi yang tepat, berlangsung dalam lingkungan yang nyaman dan menarik, sehingga tujuan dan pencapaian pembelajaran dapat terwujud.

Dalam konteks kondisi dan suasana pembelajaran, guru sebagai pembimbing memiliki peran penting dalam menjalankan proses pembelajaran secara optimal. Selain itu, keberhasilan menciptakan lingkungan dan kondisi pembelajaran yang efektif juga bergantung pada faktor pendukung seperti lingkungan belajar yang baik, keterampilan mengajar guru, fasilitas yang memadai, dan kerjasama yang baik antara guru dengan peserta didik.

Dalam melaksanakan pembelajaran virtual, penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif. Pembelajaran virtual memiliki tantangan yang lebih besar dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (tatap muka langsung). Hal ini disebabkan oleh pengaruh tidak hanya dari faktor internal guru dan murid, tetapi juga faktor eksternal seperti sarana dan prasarana.

Widiyani dkk. mengungkapkan bahwa pembelajaran virtual dapat dikatakan efektif apabila pembelajaran tersebut berjalan sesuai dengan indikator-indikator keberhasilannya. Adapun indikator efektifitas pembelajaran virtual dapat di lihat dari lima hal, yaitu:

- a. Pengelolaan dan pelaksanaan pembelajaran berjalan sesuai dengan RPP daring yang telah direncanakan.
- b. Terjadi interaksi yang komunikatif antara guru dengan murid.
- c. Adanya respon aktif dari peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru.
- d. Murid termotivasi untuk terus belajar.
- e. Pencapaian pembelajaran dan prestasi belajar yang baik.³⁸

Senada dengan pendapat di atas, Magdalena dkk. juga mengungkapkan hal yang sama dan menegaskan bahwa saat melaksanakan pembelajaran virtual seorang guru harus dapat

³⁷ Punaji Setyosari, "Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif dan Berkualitas," dalam *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, Vol. 1, No. 1, Oktober 2014, hal. 20 – 30.

³⁸ Dita Tri Widiyani, *et.al.*, "Indikator Pembelajaran Efektif Dalam Pembelajaran Daring (Dalam Jaringan) Pada Masa Pandemi Covid19 di SMAN 2 Bondowoso," dalam <http://repository.unmuhjember.ac.id/11232/21/ARTIKEL%20DITA.pdf>. Diakses 3 Februari 2023.

menguasai tiga hal pokok agar pembelajaran bisa berjalan dengan baik dan efektif. Ketiga hal tersebut adalah media, metode dan materi.³⁹

Media sangat erat kaitannya dengan *platform* pembelajaran virtual yang digunakan oleh guru dalam memfasilitasi kelancaran proses pembelajaran moda daring. Ini penting karena pembelajaran virtual harus didesain dengan media yang baik dan komunikatif agar pembelajaran dapat lebih menarik peserta didik.

Mengenai strategi pembelajaran virtual, penting bagi seorang guru untuk menguasai metode yang efektif dalam menyampaikan konten materi. Kemahiran guru dalam merancang strategi pembelajaran virtual yang efektif menjadi kunci utama. Perlu diingat bahwa berbagai *platform* pembelajaran virtual, mulai dari yang sederhana seperti *WhatsApp* hingga *platform* LMS yang kompleks seperti *Moodle*, hanyalah alat bantu untuk mendukung proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran tetap bergantung pada kemampuan seorang guru saat menyampaikan materi secara efektif kepada peserta didik.

Dengan kata lain, sebaik apapun *platform* yang digunakan dalam pembelajaran, jika seorang guru sebagai fasilitator utama tidak mampu mengembangkan metode pembelajaran yang tepat, hasil pembelajaran akan biasa-biasa saja atau bahkan tidak mencapai standar minimal. Sampai saat ini, belum ada bukti langsung yang menunjukkan hubungan antara kualitas hasil pembelajaran dengan kualitas *platform* pembelajaran yang digunakan.

Setelah memperoleh pemahaman tentang berbagai jenis media pembelajaran virtual, seorang pendidik perlu mengembangkan kreativitasnya dalam mencari ide-ide inovatif untuk efektif mengajar siswa dengan memanfaatkan jaringan internet dan komunikasi virtual.

Ketika merencanakan pembelajaran *online*, guru harus memastikan adanya interaksi yang aktif, umpan balik yang konstruktif, dan komunikasi yang terencana baik antara guru dengan peserta didik. Dengan membangun hubungan interaktif dan komunikasi yang efektif, diharapkan dapat tercipta ikatan yang kuat antara guru dan peserta didik, yang pada akhirnya akan meningkatkan makna dan kebermanfaatan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, aspek materi pembelajaran juga menjadi hal yang krusial dalam konteks pembelajaran virtual. Penggunaan teknologi digital untuk menghadirkan materi ajar menjadi sangat penting. Materi akan disampaikan secara virtual melalui *platform* LMS yang telah ditentukan sebelumnya. Oleh sebab itu, guru harus terus

³⁹ Ina Magdalena, *et.al.*, "Pengelolaan Pembelajaran Daring yang Efektif Selama Pandemi di SDN 1 Tanah Tinggi," dalam *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, Vol. 2 No. 2, Agustus 2020, hal. 366 – 377.

mengembangkan diri dan memperluas kemampuan mereka dalam mencari atau bahkan membuat materi ajar digital, atau paling tidak memiliki kemampuan untuk mendigitalisasi materi ajar yang sebelumnya disampaikan secara konvensional secara manual.

Dalam rangka menjalankan pembelajaran virtual dengan efektif dan mendapatkan hasil yang maksimal, terdapat beberapa strategi pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru, antara lain:

- a. Menetapkan manajemen waktu belajar dengan baik dan teratur.⁴⁰

Hal ini lebih mudah dijalankan jika pihak sekolah memberikan batasan jadwal akses pembelajaran virtual kepada para peserta didik. Berbeda halnya jika sekolah memberikan fleksibilitas dan kebebasan penuh terhadap murid-muridnya. Dengan batasan akses pembelajaran virtual yang tegas, maka peserta didik akan belajar mengatur sendiri jadwal belajar mereka sehingga akan tercipta pola belajar yang baik bagi mereka.

- b. Mempersiapkan teknologi yang dibutuhkan.

Peserta didik harus memahami peralatan-peralatan apa saja yang diperlukan saat melaksanakan pembelajaran virtual. Oleh karena itu, penting bagi semua pihak baik dari lembaga pendidikan, pendidik maupun peserta didik untuk memahami peran dan manfaat teknologi selama melaksanakan pembelajaran virtual.

Menurut Salsabila, efektivitas pembelajaran virtual tidak semata-mata bergantung pada faktor teknologi, tetapi juga tergantung pada kompetensi Sumber Daya Manusia (SDM). Pengaruh teknologi yang signifikan hanya dapat tercapai jika para operator atau pengguna memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai dalam memanfaatkan dan mengelola teknologi tersebut.⁴¹

Tidak semua lembaga pendidikan dapat menyediakan layanan belajar virtual yang memadai. Oleh karena itu, ada beberapa *platform* pembelajaran virtual yang dapat digunakan menjadi alternatif pembelajaran.

- c. Belajar dengan serius dan penuh tanggung jawab.

Murid-murid perlu mengutamakan fokus dan konsistensi selama jam belajar yang telah ditetapkan. Penting untuk menjauhkan diri dari segala macam gangguan yang berpotensi

⁴⁰ Universitas Islam Indonesia, "Manajemen Waktu Dibutuhkan dalam Pembelajaran Daring," dalam <https://www.uii.ac.id/manajemen-waktu-dibutuhkan-dalam-pembelajaran-daring/>. Diakses pada 26 Januari 2023

⁴¹ Unik Hanifah Salsabila, *et.al.*, "Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19," dalam *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan* Vol. 17 No. 2. Tahun 2020, hal. 188 – 198.

mengganggu proses pembelajaran. Jika memungkinkan, disarankan agar mereka menyiapkan ruang khusus sebagai tempat belajar yang bebas dari gangguan anggota keluarga lainnya.

Selain itu, menjaga komunikasi yang baik dengan guru dan teman sekelas juga menjadi hal yang penting. Untuk murid-murid yang masih belum terbiasa dengan pembelajaran virtual, mereka harus beradaptasi dan tetap aktif dalam berkomunikasi dengan pengajar dan teman sekelas. Jika perlu, dapat dibentuk kelompok diskusi khusus untuk membahas tugas-tugas yang diberikan oleh pengajar. Komunikasi yang efektif harus dijaga agar tidak terjadi kesalahpahaman, walaupun tidak selalu harus dilakukan secara tatap muka.⁴²

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran Virtual

Hasil penelitian Baety mengungkapkan bahwa efektifitas pembelajaran virtual sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor ekonomi, sosial, kesehatan dan kepribadian.⁴³ Berikut ini penjelasan dari masing-masing faktor di atas.

a. Faktor Ekonomi

Pembelajaran virtual dianggap lebih banyak mengeluarkan biaya karena peserta didik harus dapat mencari materi sendiri yang sesuai sehingga harus mengeluarkan *budget* lebih untuk hal tersebut. Belum lagi harus selalu memiliki akses ke jaringan internet karena pembelajaran dilaksanakan secara virtual sehingga *submit* tugas dan urusan lainnya yang tentunya menghabiskan banyak kuota. Untuk sebagian kalangan, hal ini mungkin tidak menjadi masalah, namun untuk kalangan menengah ke bawah tentunya hal ini akan menambah beban hidup mereka.

b. Faktor Sosial

Dilihat dari sisi sosial, pembelajaran virtual dianggap sebagai salah satu faktor penghambat dalam komunikasi langsung karena sering mengakibatkan timbulnya pemahaman yang salah pada peserta didik.

c. Faktor Kesehatan

Dari segi kesehatan, peserta didik merasakan beberapa aspek negatif dalam pembelajaran daring, seperti kelelahan mata karena sering menggunakan laptop, komputer, atau perangkat elektronik

⁴² Kharisma Danang Yuangga dan Denok Sunarsi, "Pengembangan Media dan Strategi Pembelajaran Untuk Mengatasi Permasalahan Pembelajaran Jarak Jauh Di Pandemi Covid-19," dalam *Jurnal Guru Kita*, Vol. 4 No. 3 Tahun 2020, hal. 51 – 58.

⁴³ Dwinda Nur Baety dan Dadang Rahman Munandar, "Analisis Efektifitas Pembelajaran Daring Dalam Menghadapi Wabah Pandemi Covid-19," dalam *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 3 No. 3 Tahun 2021, hal. 880 – 889.

lainnya untuk mengerjakan tugas, rasa lelah fisik akibat kurangnya aktivitas fisik, serta merasa tertekan karena beban tugas yang harus diselesaikan.

d. Faktor Kepribadian.

Dalam hal kepribadian, pembelajaran daring memiliki dampak negatif terhadap kemampuan bersosialisasi, karena interaksi yang terbatas dan kesulitan dalam mengatur jadwal yang tidak sesuai dengan jadwal awal.

Hal ini senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rachmat dan Iwan Krisnadi yang menyatakan bahwa faktor dominan yang menghambat efektifitas pembelajaran virtual adalah dari faktor ekonomi yang mana banyak peserta didik yang bermasalah dengan pengadaan kuota internet.⁴⁴

Secara umum, faktor utama yang menyebabkan pembelajaran virtual menjadi tidak efektif adalah ketika pembelajaran tersebut dilaksanakan secara terus-menerus sehingga menumbuhkan rasa bosan bahkan bisa mencapai titik jenuh. Oleh karena itu, Dewantara mengatakan bahwa penerapan pembelajaran *online* akan berjalan efektif apabila dilakukan secara terjadwal dan tidak berkelanjutan secara terus-menerus.⁴⁵

Beranjak dari paparan di atas, sangat penting bagi pendidik untuk memiliki pemahaman yang baik terhadap situasi dan kondisi peserta didik serta dapat memilih strategi pembelajaran yang tepat guna memastikan efektivitas pembelajaran virtual.

Selain itu, pelaksanaan pembelajaran virtual secara berkelanjutan perlu dihindari guna mengatasi rasa jenuh yang mungkin dialami oleh siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal dan memuaskan.

3. Hambatan-hambatan dalam Pembelajaran Virtual

Dalam setiap kegiatan pembelajaran, selalu ada faktor-faktor yang dapat menghambat lancarnya kegiatan. Apalagi dalam melaksanakan pembelajaran virtual yang notabene dilakukan dengan adanya keterpisahan antara guru dengan murid.

Hambatan-hambatan dalam pembelajaran virtual tidak hanya dialami oleh murid bahkan guru pun tak menutup kemungkinan akan

⁴⁴ Agung Rachmat dan Iwan Krisnadi, "Analisis Efektifitas Pembelajaran Daring (*Online*) Untuk Siswa SMK Negeri 8 Kota Tangerang Pada Saat Pandemi Covid 19," dalam *Jurnal pendidikan*, tahun 2020, hal. 1 – 7.

⁴⁵ Jagad Aditya Dewantara dan T Heru Nurgiansah, "Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID 19 Bagi Mahasiswa Universitas PGRI Yogyakarta," dalam *Jurnal Basicedu*, Vol. 5 No. 1 Tahun 2021, hal. 367 – 375.

mengalami hal yang sama. Dari hambatan yang paling ringan bahkan sampai yang paling sulit untuk ditangani.

Penelitian yang dilakukan Lailatussaadah dkk. terhadap para mahasiswa pendidikan profesi guru (PPG) terkait faktor pendukung dan penghambat pembelajaran *online* menunjukkan bahwa ada tiga faktor utama penghambat pelaksanaan pembelajaran daring, yaitu kurangnya kompetensi mahasiswa dalam menggunakan TIK, jaringan internet yang kurang stabil, waktu pelaksanaan dan komitmen mahasiswa dengan instruktur.⁴⁶

Megawati dan Rophi yang mengungkapkan bahwa faktor salah satu penghambat pelaksanaan pembelajaran daring adalah terbatasnya sarana pembelajaran daring serta minimnya minat belajar siswa.⁴⁷

Beberapa pernyataan di atas membuktikan bahwa untuk saat ini faktor dominan yang paling sering menjadi penghambat pembelajaran virtual adalah kendala jaringan. Hal ini dapat dialami oleh guru atau pun peserta didik. Oleh karena itu, untuk meminimalisir terjadinya hambatan tersebut, baik seorang guru maupun murid harus dapat memastikan jaringan internet yang akan digunakan dalam keadaan baik dan stabil. Hal ini bisa dengan mencari tempat-tempat tertentu dengan frekuensi *signal* yang lebih stabil khususnya bagi yang menggunakan jaringan internet celluler.

Adapun faktor-faktor yang lain adalah kurangnya sarana dan prasarana, kurangnya minat belajar murid dan minimnya keterlibatan orang tua dalam mendampingi peserta didik saat melaksanakan pembelajaran virtual.

Untuk kendala-kendala yang sifatnya sarana dan fasilitas penunjang pembelajaran virtual dapat diatasi dengan berusaha mengadakannya atau memperbaikinya jika rusak atau mengalami kendala lain. Namun yang perlu diantisipasi adalah kurangnya minat belajar murid. Dalam hal ini, harus dilakukan pendekatan-pendekatan khusus dan simultan untuk mengetahui penyebab utama kurangnya minat belajar tersebut. Jika sudah ditemukan penyebabnya, Langkah selanjutnya adalah menjalin komunikasi antara guru, murid dan orang

⁴⁶ Lailatussaadah, et.al., “Faktor-faktor Penunjang dan Penghambat Pelaksanaan Pembelajaran Daring (Online) PPG Dalam Jabatan (Daljab) pada Guru Perempuan di Aceh,” dalam *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, Vol. 6 No. 2, September 2020, hal. 41 – 50.

⁴⁷ Ruth Megawati dan Apriani Herni Rophi, “Analisis Faktor-Faktor Penghambat Pelaksanaan Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru IPA SMP Se-Kota Jayapura,” dalam *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)* Vol. 8 No. 1, Januari 2022, hal. 767 – 772.

tua agar dapat merumuskan solusi terbaik demi meningkatkan semangat belajar peserta didik.

G. Diskursus Al-Qur`an tentang Pembelajaran Virtual

Islam memiliki pandangan yang sangat penting terhadap pendidikan dan menganggapnya sebagai bagian integral dalam kehidupan seorang Muslim. Dalam ajaran Islam, pendidikan dihargai sebagai sarana untuk mencapai pengetahuan, pemahaman, dan pencerahan yang mendalam.

Pendidikan dalam Islam berfokus pada dua aspek utama: pendidikan agama (*tarbiyah*) dan pendidikan umum (*ta'lim*). Pendidikan agama bertujuan untuk memperdalam pemahaman dan pengamalan ajaran Islam, termasuk pemahaman tentang Al-Qur`an, hadis, etika, moralitas, ibadah, dan akhlak yang baik. Pendekatan ini bertujuan untuk membentuk karakter Muslim yang saleh, berakhlak mulia, dan taat pada nilai-nilai agama.

Sementara itu, pendidikan umum mencakup pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Islam mendorong para pengikutnya untuk mencari ilmu pengetahuan di berbagai bidang, termasuk ilmu pengetahuan alam, matematika, bahasa, seni, ekonomi, dan sebagainya. Pendidikan umum di Islam bertujuan untuk menciptakan peserta didik yang cerdas, berpengetahuan luas, dan mampu berkontribusi positif dalam masyarakat.

Al-Qur`an sendiri menggarisbawahi pentingnya pendidikan dan pengetahuan. Dalam beberapa ayatnya, Al-Qur`an mendorong umat Muslim untuk mencari pengetahuan, merenungkan tanda-tanda kebesaran Allah dalam alam semesta, dan memperoleh pemahaman yang mendalam tentang agama mereka. Islam meyakini bahwa pengetahuan adalah cahaya yang memandu manusia menuju kebenaran dan kebaikan.

Selain itu, dalam tradisi Islam, pendidikan ditekankan sebagai tanggung jawab bersama masyarakat. Seluruh umat Muslim diminta untuk memberikan akses pendidikan yang adil dan merata bagi semua individu tanpa memandang usia, jenis kelamin, atau latar belakang sosial. Solidaritas dan saling membantu dalam mencapai pendidikan adalah nilai yang dianut dalam Islam.

Dalam rangka mencapai pendidikan yang efektif, Islam juga mendorong penerapan metode pengajaran yang baik. Metode pengajaran yang melibatkan interaksi aktif, diskusi, pertanyaan dan jawaban, serta praktik langsung ditekankan dalam Islam untuk memfasilitasi pemahaman dan penguasaan materi pembelajaran.

Dalam pandangan Islam, tanggung jawab intelektual seorang muslim sangat penting dan sangat ditekankan sebagai bagian integral dari ajaran agama. Melalui firman-firman Allah SWT dalam Al-Qur`an, Islam mengajarkan pentingnya mencari pengetahuan, merenungkan dan

menggunakan akal pikiran yang diberikan oleh Allah SWT untuk memahami kebenaran dan menjalani kehidupan dengan bijaksana.

Al-Qur`an adalah firman Allah SWT (*kalamullah*) yang diwahyukan kepada Nabi akhir zaman Muhammad SAW sebagai mukjizat terbesar yang tak akan pernah usang sampai akhir zaman. Kemukjizatan Al-Qur`an dapat dilihat dari keunikan dan keunggulan yang luar biasa dari segi bahasa, gaya penyampaian, kejelasan, dan konten yang terkandung di dalamnya. Karena kemukjizatan inilah menjadikannya tak dapat ditandingi oleh siapapun.⁴⁸

Sebagai mukjizat yang agung, Al-Qur`an tidak hanya mengatur bagaimana interaksi manusia dengan Rabbnya, namun segala bentuk sendi kehidupan terkandung dalam al-Qur`an termasuk di dalamnya terkait pendidikan.

Banyak kisah teladan dalam dalam al-Qur`an yang harus menjadi rujukan dalam dunia pendidikan. Seperti keteladanan Nabi Ibrahim dalam mendidik anaknya Ismail, Luqman dalam mendidik anaknya dan masih banyak lagi. Bahkan setiap ayat dalam al-Qur`an merupakan contoh nyata yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Khusus terkait pembelajaran virtual memang tidak dinyatakan secara langsung dalam al-Qur`an, namun isyarat mengenai hal tersebut sangatlah banyak. Realita bahwa Islam adalah agama yang sangat menjunjung tinggi ilmu pengetahuan menegaskan hal tersebut. Bahkan ayat yang pertama kali diturunkan oleh Allah adalah perintah membaca.

أَقْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝٥

Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan (1), Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah (2), Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah (3), Yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam (pena) (4), Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya (5).

Ibnu Katsir *rahimahullâh* juga menyatakan, "Kemuliaan seseorang meningkat seiring dengan pengetahuan agama yang dimilikinya. Pengetahuan inilah yang membedakan manusia, seperti Adam, dengan para malaikat. Pengetahuan ini dapat berada dalam pikiran seseorang, terkadang diekspresikan melalui lisan, dan kadang-kadang dituangkan

⁴⁸ Mohammad Luthfil Anshori, "Al-Takrâr Fî Al-Qur`an (Kajian tentang Fenomena Pengulangan dalam al-Qur`an)," dalam *Jurnal Studi Al-Qur`an Al ITQAN*, Vol. 1 No. 1 Tahun 2015, hal. 59 – 78.

dalam tulisan tangan untuk menyampaikan apa yang ada dalam pikiran dan terungkap melalui lisan.”

Ahmad Thib Raya menyoroti bahwa rangkaian ayat 1-5 dari surat al-'Alaq memiliki bentuk kata yang unik dan harmonis. Terdapat enam kata yang secara spesifik muncul dua kali, yaitu: *اَفْرَأَ - رَبُّكَ - الَّذِي - خَلَقَ - الْإِنْسَانَ - عَلَّمَ*. Pengulangan ini mengindikasikan adanya pesan penting yang perlu ditekankan oleh Allah SWT kepada Rasulullah dalam wahyu pertama ini. Penggunaan berulang kata-kata ini dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

1. Pesan yang terkandung dalam kata "اَفْرَأَ" adalah perintah kepada Nabi Muhammad dan umatnya untuk melibatkan diri dalam proses membaca, baik itu bahan tertulis maupun pengamatan terhadap alam semesta ini.
2. Dalam kata "رَبُّكَ" terdapat pesan bahwa Tuhan sebagai pencipta manusia memerintahkan Nabi Muhammad dan umatnya untuk membaca, dan dengan penuh kasih Tuhan juga mengajarkan pengetahuan kepada Nabi Muhammad dan seluruh umat manusia.
3. Pesan yang terkandung dalam kata "الَّذِي" adalah bahwa perintah untuk membaca dan pemberian ilmu berasal dari Tuhan yang maha kuasa.
4. Kata "خَلَقَ" membawa pesan bahwa Tuhan adalah pencipta yang mengubah alam semesta ini dari ketiadaan menjadi ada, dan juga menciptakan manusia dari ketiadaan menjadi ada.
5. Makna yang terkandung dalam kata "الْإِنْسَانَ" adalah bahwa manusia diciptakan dari setetes darah dan hanya manusia yang memiliki kemampuan untuk menerima dan memperoleh ilmu.
6. Dalam kata "عَلَّمَ" terdapat pesan bahwa hanya Allah yang mengajarkan ilmu, sehingga manusia menjadi terampil dalam menulis dan dapat menemukan pengetahuan baru yang sebelumnya tidak diketahui.⁴⁹

Lebih lanjut Raya menyampaikan bahwa pemulaan surat al-'alaq ayat 1 - 5 ini mengandung pesan-pesan penting yang harus dicermati, diantaranya adalah:

Awalnya, dalam ayat ini terdapat perintah kepada Nabi Muhammad untuk membaca, yang ditunjukkan oleh kata "اَفْرَأَ" yang berarti "bacalah". Perintah ini mencerminkan bahwa Nabi Muhammad diperintahkan untuk terus membaca. Meskipun tidak dijelaskan apa yang harus dibacanya, hal ini menunjukkan bahwa Nabi Muhammad diperintahkan untuk membaca segala hal yang ada di dunia ini. Meskipun perintah membaca ini ditujukan awalnya kepada Nabi Muhammad SAW, namun pada hakikatnya perintah membaca ini juga berlaku bagi seluruh umat manusia.

⁴⁹ Ahmad Thib Raya, "Tadabbur Atas Surat Al-'Alaq Ayat 1-5: Wahyu Pertama Perintah Membaca," dalam <https://tafsiralquran.id/tadabbur-atas-surat-al-alaq-ayat-1-5-wahyu-pertama-perintah-membaca/>. Diakses pada 3 Mei 2023.

Selanjutnya, frasa "باسم ربك" memiliki arti "dengan nama Tuhanmu". Sebagaimana diketahui bahwa Allah memiliki 99 nama yang indah yang dikenal sebagai "Asmaul Husna". Kata "ربك" mengacu pada Tuhanmu, Tuhan Nabi Muhammad. Kata ini menunjukkan bahwa Allah adalah Tuhan yang menciptakan Nabi Muhammad, Tuhan yang memberikan nikmat dan rahmat, Tuhan yang memberikan kehidupan dan mematikan.

Selanjutnya, frasa "الذي خلق" memiliki arti "yang telah menciptakan". Objek dari kata "خلق" tidak disebutkan dalam ayat ini dengan sengaja, untuk menunjukkan bahwa Allah menciptakan segala sesuatu di alam ini, termasuk manusia dan segala yang ada di langit dan bumi. Pesan utama dari ayat ini adalah perintah untuk membaca. Perintah membaca tidak hanya ditujukan kepada Nabi Muhammad, tetapi juga kepada seluruh umat manusia. Seperti Allah menyatakan, "Wahai Muhammad dan manusia, bacalah, bacalah, dan bacalah apa pun yang ada di depanmu dan di sekitarmu, baik yang tertulis maupun yang tidak tertulis, dengan menyebut nama Tuhanmu, yang memberikan kehidupan, mengatur segala urusanmu, memberikan rahmat, dan mematikan. Allah menciptakanmu, menciptakan seluruh umat manusia, serta menciptakan seluruh alam ini, di langit dan di bumi."

Ayat ketiga dari Surat Al-Alaq Ayat 1-5 berbunyi "اقرا وربك الأكرم". Rangkaian ayat ini juga mengandung makna yang dalam yang perlu direnungkan. Makna tersebut dapat dipahami melalui terjemahan "Bacalah, wahai Muhammad, sementara Tuhanmu adalah Zat yang Paling Agung." Ayat ini memerintahkan Nabi Muhammad untuk terus membaca, baik yang tertulis maupun yang tidak tertulis di sekitarnya. Perintah membaca ini juga berlaku bagi seluruh umatnya.

Perintah untuk membaca kepada Nabi Muhammad akan menghasilkan banyak pengetahuan. Dengan membaca secara luas, seseorang akan memperoleh banyak ilmu dan pengetahuan. Membaca banyak yang tertulis akan memberikan pengetahuan yang luar biasa, sementara membaca apa yang ada di sekitar akan memberikan pengetahuan empiris yang mendalam. Selain itu, membaca banyak yang tertulis maupun tidak tertulis akan memperkuat iman dan keyakinan seseorang pada Sang Pencipta alam semesta ini, yaitu Allah.

Namun, harus selalu diingat bahwa sebanyak apapun ilmu yang diperoleh melalui membaca, ilmu Allah tetap yang paling agung. Allah memiliki pengetahuan yang paling tinggi dan luas. Tidak ada manusia yang bisa menyamai atau menandingi pengetahuan-Nya. Oleh karena itu, frasa "وربك الأكرم" menunjukkan bahwa ilmu Allah tetap yang paling agung, meskipun manusia memiliki pengetahuan yang luas.

Dari pesan ini, dapat dipahami bahwa seseorang yang memiliki ilmu yang tinggi dan luas tetap tidak boleh sombong. Sebagai makhluk, manusia

harus menyadari bahwa ilmu yang dimiliki sangatlah sedikit dibandingkan dengan pengetahuan Allah. Allah memiliki pengetahuan yang paling tinggi dan luas.

Selanjutnya, bukti bahwa al-Qur`an sangat menjunjung tinggi ilmu pengetahuan dapat dilihat dari banyaknya ayat yang menjelaskan tentang keutamaan ilmu dan orang-orang yang berilmu. Diantaranya adalah firman Allah SWT dalam al-Qur`an surah al-Mujadilah/58: 11 sebagai berikut,

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan

Dalam ayat yang lain yaitu dalam surah Fâthir/35: 28, Allah SWT juga menjelaskan tentang keutamaan orang-orang yang berilmu:

وَمِنَ النَّاسِ وَالْدَّوَابِّ وَٱلْأَنْعَامِ مُخْتَلِفٌ أَلْوَانُهُۥ كَذَٰلِكَ ۗ إِنَّمَا يَخْشَى اللَّهَ مِنْ عِبَادِهِ الْعُلَمَاءُ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَزِيزٌ غَفُورٌ ﴿٢٨﴾

Dan demikian (pula) di antara manusia, binatang-binatang melata dan binatang-binatang ternak ada yang bermacam-macam warnanya (dan jenisnya). Sesungguhnya yang takut kepada Allah di antara hamba-hamba-Nya, hanyalah ulama. Sesungguhnya Allah Maha Perkasa lagi Maha Pengampun.

Selain dua ayat di atas, masih banyak lagi ayat yang menjelaskan tentang keutamaan ilmu, menuntut ilmu dan orang-orang yang berilmu.

Abdullah Al-Mas`udy menyatakan bahwa sistem pembelajaran dalam Al-Qur`an memiliki 10 prinsip utama yang diantaranya adalah prinsip mengikuti dan menyesuaikan dengan peristiwa terkini. Hal ini didasarkan bahwa al-Qur`an acap kali diturunkan untuk menjawab sebuah peristiwa dan fakta yang terjadi pada saat itu.⁵⁰ Proses turunnya al Qur`an yang

⁵⁰ Abdullah al-Mas`ûdy, *Nizhâmu at-Ta'allum Fi al-Qurân al-Karîm: Asâlibuhu, Mabda`uhu, wa khashâ'ishuhu,* pada

sering kali bersesuaian dengan peristiwa-peristiwa yang terjadi pada saat itu mengajarkan bahwa pembelajaran pun juga harus disesuaikan dengan kondisi dan situasi saat ini.

Suprayogo juga menegaskan bahwa pendidikan harus menyesuaikan dengan tuntutan zamannya. Dalam menghadapi perubahan yang terus-menerus, pendidikan harus senantiasa menyesuaikan diri. Jika pendidikan tidak mengikuti perkembangan zaman, maka akan menghasilkan kesenjangan. Lulusan tidak akan mampu menyesuaikan diri dengan dinamika yang terus berubah dalam zaman tersebut.⁵¹ Apalagi dengan perkembangan teknologi informasi saat ini, tentunya dunia pendidikan pun harus beradaptasi dengan hal ini.

Oleh karena itu, pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menjadikan jauhnya jarak bukan lagi sebuah hambatan untuk menuntut ilmu. Dengan adanya kemajuan teknologi, proses pembelajaran yang sebelumnya terbatas pada interaksi konvensional antara siswa dan guru di ruang fisik yang sama serta pada waktu tertentu, kini telah mengalami transformasi melalui pembelajaran jarak jauh secara virtual. Islam sebagai *dien* yang menghargai ilmu pengetahuan, terus berinovasi dan beradaptasi dengan pesatnya perkembangan ini.

Selain itu, banyaknya ayat-ayat al Qur'an yang diakhiri dengan kalimat *la'allakum ta'qilûn, la'allakum tatafakkarûn* dan semisalnya mengisyaratkan bahwa manusia dituntut untuk terus berfikir dan merenungi hakikat alam semesta. Hal ini tentunya selaras dengan prinsip *lifelong education*.

Dalam sebuah riwayat disebutkan bahwa:

أَطْلُبُوا الْعِلْمَ مِنَ الْمَهْدِ إِلَى اللَّحْدِ

Tuntutlah ilmu dari sejak lahir sampai liang lahat.

Ulama mengatakan bahwa hadist di atas *dhaîf*, karena sanadnya yang terputus, meskipun demikian, makna dari hadits tersebut adalah *shahîh*.⁵²

<https://howiyapress.com/%D9%86%D8%B8%D8%A7%D9%85-%D8%A7%D9%84%D8%AA%D8%B9%D9%84%D9%85-%D9%81%D9%8A-%D8%A7%D9%84%D9%82%D8%B1%D8%A2%D9%86-%D8%A7%D9%84%D9%83%D8%B1%D9%8A%D9%85-%D8%A3%D8%B3%D8%A7%D9%84%D9%8A%D8%A8%D9%87> diakses pada: 31 Maret 2023.

⁵¹ Imam Suprayogo, "Menyesuaikan Pendidikan Dengan Tuntutan Zamannya," dalam <https://uin-malang.ac.id/r/160401/menyesuaikan-pendidikan-dengan-tuntutan-zamannya.html>. Diakses pada 3 Mei 2023.

⁵² Lihat: <https://binbaz.org.sa/fatwas/2381/%D9%85%D8%A7-%D8%B5%D8%AD%D8%A9-%D8%A7%D8%B7%D9%84%D8%A8->

Pada akhirnya dapat peneliti simpulkan bahwa dalam al-Qur'an tidak ada ayat yang secara spesifik membahas mengenai pembelajaran virtual. Meski demikian, dapat peneliti sampaikan bahwa ada beberapa informasi tentang karakteristik pembelajaran virtual yang dapat direfleksikan dari perspektif Al-Qur'an.

1. Keterbukaan dan Aksesibilitas: Al-Qur'an mendorong umat muslim untuk mencari pengetahuan dengan semangat keterbukaan dan aksesibilitas. Pembelajaran virtual dapat mencerminkan karakteristik ini dengan memberikan akses luas terhadap materi pembelajaran kepada individu di berbagai tempat dan waktu.
2. Interaksi dan Kolaborasi: Al-Qur'an menekankan pentingnya interaksi sosial, kolaborasi, dan berbagi pengetahuan antarindividu. Dalam pembelajaran virtual, fitur-fitur seperti forum diskusi, video konferensi, dan proyek kelompok dapat mendorong interaksi antara peserta didik, memfasilitasi kolaborasi, dan memperkaya pemahaman mereka.
3. Pembelajaran Seumur Hidup: Al-Qur'an menggarisbawahi pentingnya pembelajaran sepanjang hidup. Pembelajaran virtual dapat memungkinkan akses ke sumber daya pendidikan yang beragam dan berkelanjutan, memungkinkan individu untuk terus belajar dan meningkatkan pengetahuan mereka.
4. Fleksibilitas dan Adaptabilitas: Al-Qur'an memberikan panduan bagi umat muslim untuk beradaptasi dengan perubahan dan menghadapi tantangan dengan fleksibilitas. Dalam konteks ini pembelajaran virtual memberikan fleksibilitas bagi peserta didik untuk belajar sesuai dengan kebutuhan dan ketersediaan mereka sehingga memungkinkan penyesuaian yang diperlukan dalam lingkungan pembelajaran.
5. Keterampilan Teknologi: Dalam era digital, Al-Qur'an tidak secara langsung membahas keterampilan teknologi. Namun, pembelajaran virtual dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan teknologi yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam lingkungan pembelajaran *online*.

[%D8%A7%D9%84%D8%B9%D9%84%D9%85-%D9%85%D9%86-%D8%A7%D9%84%D9%85%D9%87%D8%AF-%D9%88-%D9%84%D8%A7-D9%8A%D9%85%D9%88%D8%AA%D9%86-%D8%A7%D8%AD%D8%AF%D9%83%D9%85-%D8%A7%D9%84%D8%A7#:~:text=%D8%A7%D9%84%D8%AC%D9%88%D8%A7%D8%A8%3A,%D9%88%D9%84%D9%88%20%D9%81%D9%8A%20%D8%A7%D9%84%D8%B5%D9%8A%D9%86%20%D9%84%D9%8A%D8%B3%20%D8%A8%D8%B5%D8%AD%D9%8A%D8%AD.](#) Diakses pada 31 Maret 2023.

BAB III

PEMANFAATAN MEDIA APLIKASI *MOODLE* DALAM PEMBELAJARAN

Pada bagian ini peneliti akan menjelaskan mengenai konsep pemanfaatan media aplikasi *moodle* dalam pembelajaran. Dimulai dari konsep media pembelajaran, *learning Management System* (LMS) dan juga pemanfaatan media aplikasi *moodle* dalam pembelajaran virtual.

Dengan menggali lebih dalam tentang konsep pemanfaatan media aplikasi *moodle* dalam pembelajaran, diharapkan penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang potensi dan dampak penggunaan *moodle* dalam konteks pembelajaran di era digital. Informasi yang diperoleh melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan yang bermanfaat bagi para praktisi pendidikan dalam memanfaatkan *Moodle* secara efektif dalam lingkungan pembelajaran mereka.

A. Konsep Media Pembelajaran

1. Definisi Media dan Media Pembelajaran

Dalam pengertian yang sederhana, media merupakan alat yang digunakan untuk mentransmisikan pesan dari sumber informasi kepada penerima informasi.

Dalam konteks etimologi, kata "media" berasal dari bahasa Latin yang berarti "perantara" atau "pengantar." Seiring waktu, kata ini berkembang menjadi istilah yang mengacu pada berbagai bentuk perantara atau sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi, pesan, atau konten kepada audiens atau pengguna.

Cangara mengemukakan bahwa media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak.¹

Arsyad menjelaskan bahwa media merupakan sarana yang digunakan oleh individu untuk mengomunikasikan dan menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat agar dapat diterima oleh penerima yang dituju.²

Dalam terminologi, media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan, informasi, atau pengetahuan dari satu pihak kepada pihak lain. Dalam konteks pembelajaran, media berperan sebagai alat bantu yang membantu dalam penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik. Proses belajar-mengajar pada dasarnya merupakan bentuk komunikasi, oleh karena itu, media yang digunakan dalam pembelajaran dikenal sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan informasi dan konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih efektif, menarik, dan interaktif.³

Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didik. Media dapat membantu menggambarkan dan menjelaskan konsep yang abstrak atau sulit dipahami melalui penggunaan gambar, grafik, atau video. Selain itu, media juga dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih nyata melalui penggunaan simulasi, permainan edukatif, atau penggunaan teknologi *virtual* dan *augmented reality*.

Penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Melalui penggunaan media interaktif, seperti aplikasi pembelajaran atau perangkat lunak pembelajaran, peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam menjelajahi, bereksperimen, atau memecahkan masalah yang berkaitan

¹ Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006, hal. 119.

² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Cet. 14, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011, hal. 4.

³ Iwan Falahudin, "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran," dalam *Jurnal Lingkar Widya*, Edisi 1 No. 4, Oktober – Desember 2014, hal. 104 – 117.

dengan materi pembelajaran. Media interaktif juga dapat memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik, memfasilitasi pengulangan materi, dan mengadaptasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individu.

Dalam pemilihan media pembelajaran, penting untuk mempertimbangkan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, dan konten yang akan disampaikan. Beberapa pertanyaan yang perlu dipertimbangkan adalah apakah media tersebut sesuai dengan gaya belajar peserta didik, apakah dapat menjangkau peserta didik dengan beragam kebutuhan, dan apakah media tersebut mendukung tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Selain itu, penting juga untuk mempertimbangkan desain pembelajaran yang baik dan penggunaan media yang tepat. Desain pembelajaran yang baik melibatkan pengaturan yang jelas dan terstruktur dari penggunaan media dalam pembelajaran. Selain itu, evaluasi dan refleksi terhadap penggunaan media pembelajaran perlu dilakukan untuk mengukur efektivitasnya dalam mencapai tujuan pembelajaran dan untuk melakukan perbaikan jika diperlukan.

Dalam kesimpulannya, media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan, informasi, atau pengetahuan. Media pembelajaran membantu meningkatkan efektivitas, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik melalui penggunaan gambar, grafik, video, simulasi, interaksi, dan teknologi. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

2. Kedudukan Media dalam Pembelajaran

Kedudukan media dalam pembelajaran sangat penting karena media memiliki peran yang signifikan dalam memfasilitasi proses pembelajaran dan meningkatkan efektivitas pengajaran. Dalam konteks ini, media berfungsi sebagai alat bantu yang membantu menyampaikan informasi, memfasilitasi pemahaman, menggugah minat belajar, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Adapun kedudukan media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Memperkaya pengalaman belajar.

Media dapat memberikan variasi dalam cara informasi disampaikan kepada peserta didik. Dengan menggunakan media, peserta didik dapat memiliki pengalaman belajar yang lebih beragam, misalnya melalui penggunaan gambar, video, simulasi, atau permainan edukatif. Ini membantu meningkatkan daya tarik dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

b. Meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.

Media membantu memvisualisasikan konsep dan informasi yang kompleks atau abstrak. Dengan menggunakan gambar, grafik, atau video, peserta didik dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi pembelajaran. Media juga dapat memperjelas dan mengilustrasikan proses, langkah-langkah, atau ilustrasi yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata.

c. Memfasilitasi pengalaman belajar yang aktif.

Media interaktif, seperti aplikasi pembelajaran atau permainan edukatif, memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Mereka dapat bereksperimen, menjelajahi konten, dan memecahkan masalah secara interaktif. Hal ini membantu meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan peserta didik melalui pengalaman langsung.

d. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan.

Penggunaan media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Media dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, membangkitkan rasa ingin tahu, dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik. Hal ini membantu menjaga keterlibatan peserta didik dan memotivasi mereka untuk terus belajar.

e. Mengakomodasi gaya belajar yang beragam.

Peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, seperti visual, auditori, atau kinestetik. Media pembelajaran memungkinkan guru menyajikan informasi dengan berbagai cara untuk mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik. Misalnya, melalui penggunaan visual untuk peserta didik visual, audio untuk peserta didik auditori, atau simulasi interaktif untuk peserta didik kinestetik.

Komponen-komponen pembelajaran merupakan elemen-elemen yang saling terkait dan saling bergantung satu sama lain. Keberhasilan pembelajaran bergantung pada kehadiran dan penggunaan komponen pembelajaran secara menyeluruh, karena komponen-komponen tersebut memiliki hubungan yang erat dan tak terpisahkan. Dalam konteks ini, semua komponen harus terlibat dalam proses pembelajaran. Jika salah satu komponen tidak digunakan, maka pembelajaran tidak akan berjalan secara efektif dan efisien.

Dari perspektif ini, terlihat dengan jelas bahwa media memiliki peran yang strategis dalam sistem pembelajaran, karena media merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran.

Proses belajar dalam pembelajaran melibatkan interaksi dan komunikasi antara guru dan murid. Media memainkan peran penting sebagai jembatan dalam proses komunikasi ini, memfasilitasi interaksi yang efektif antara guru dan murid sehingga pesan-pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dan dipahami dengan baik.

Proses komunikasi melalui media sebagaimana dikutip oleh Rizal, digambarkan oleh Kemp dalam bukunya “*Planning and Producing Audio Visual Materials*” dalam bagan berikut ini:⁴

Gambar III.1. Proses komunikasi melalui media



Dari bagan di atas dapat dipahami bahwa media berperan sebagai perantara dari sumber pesan yang dikodekan kemudian pesan diterima. Setelah pesan diterima, pesan tersebut akan diolah dan dipahami oleh penerima pesan. Setelah proses komunikasi inilah terjadi umpan balik. Umpan balik inilah yang menggambarkan keberhasilan proses komunikasi, apakah pesan yang disampaikan dapat dipahami dan dimengerti dengan baik atau tidak.

Penting untuk dicatat bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus didukung oleh perencanaan yang baik, pemilihan media yang tepat, dan evaluasi terhadap efektivitasnya. Penting juga bagi pengajar untuk mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan konteks pembelajaran dalam memilih dan menggunakan media dengan efektif.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Di era digital saat ini, media pembelajaran telah menjadi bagian integral dari proses pendidikan. Media pembelajaran merangkul berbagai bentuk teknologi, alat, dan sumber daya yang digunakan untuk membantu menyampaikan informasi, memfasilitasi pemahaman, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Dalam konteks ini, penting untuk memahami fungsi-fungsi penting yang dimiliki oleh media pembelajaran.

⁴ Setria Utama Rizal, *et.al.*, *Media Pembelajaran*, ... , hal. 11.

Dalam paparan berikut ini, akan dijelaskan secara detail mengenai berbagai fungsi media pembelajaran dan bagaimana mereka berkontribusi dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, menarik, dan interaktif. Dari memfasilitasi penyampaian informasi hingga mendorong keterlibatan aktif dan kolaborasi. Setiap fungsi media pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam membantu mencapai tujuan pembelajaran. Diantara fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Memfasilitasi penyampaian informasi.

Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah membantu dalam penyampaian informasi dan pengetahuan kepada peserta didik. Media membantu menggambarkan dan memvisualisasikan konsep yang sulit dipahami hanya melalui kata-kata. Dengan menggunakan gambar, grafik, atau video, peserta didik dapat dengan mudah memahami dan mengingat materi pembelajaran.

b. Memperjelas dan mengilustrasikan konsep.

Media pembelajaran memungkinkan konsep abstrak atau kompleks dijelaskan dengan cara yang lebih konkret dan mudah dipahami. Melalui penggunaan visual, seperti gambar, diagram, atau grafik, peserta didik dapat melihat dan memahami hubungan antara konsep-konsep yang diajarkan. Media juga dapat mengilustrasikan langkah-langkah atau proses yang sulit dijelaskan secara lisan.

c. Meningkatkan keterlibatan dan minat belajar.

Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan minat peserta didik dalam pembelajaran. Misalnya, penggunaan video, simulasi komputer, atau permainan edukatif dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini membantu menjaga minat belajar peserta didik dan memotivasi mereka untuk terus berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

d. Mendorong pengalaman belajar yang aktif.

Media interaktif, seperti aplikasi pembelajaran atau simulasi, memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar. Mereka dapat bereksperimen, menjelajahi, atau memecahkan masalah melalui interaksi dengan media tersebut. Media interaktif juga dapat memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik, memungkinkan mereka untuk melihat hasil tindakan mereka dan memperbaiki pemahaman mereka.

e. Mengakomodasi gaya belajar yang beragam.

Setiap peserta didik memiliki preferensi dan gaya belajar yang berbeda. Media pembelajaran dapat mengakomodasi berbagai gaya

belajar dengan menyajikan informasi dalam berbagai bentuk. Misalnya, peserta didik visual dapat diuntungkan dari gambar dan grafik, sementara peserta didik auditori dapat mendapatkan manfaat dari materi audio. Dengan menggunakan berbagai jenis media, pengajar dapat mencapai peserta didik dengan gaya belajar yang beragam.

f. Meningkatkan pemahaman yang mendalam.

Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pembelajaran. Media membantu memperjelas konsep, memberikan contoh konkret, dan menggambarkan hubungan yang kompleks antara berbagai konsep. Peserta didik dapat melihat dan berinteraksi dengan informasi secara langsung, yang membantu mereka menginternalisasi dan menerapkan pengetahuan dengan lebih baik.

g. Mendorong kolaborasi dan diskusi.

Media pembelajaran juga dapat digunakan untuk mendorong kolaborasi antara peserta didik. Misalnya, platform pembelajaran daring atau forum diskusi dapat digunakan untuk berbagi pendapat, berdiskusi, dan bekerja sama dalam memahami dan memecahkan masalah. Media ini menciptakan lingkungan yang mendukung interaksi sosial dan pembelajaran yang kolaboratif.

Penting untuk dicatat bahwa fungsi media pembelajaran dapat berbeda tergantung pada jenis media yang digunakan dan konteks pembelajaran yang spesifik. Penggunaan media dalam pembelajaran harus didukung oleh perencanaan yang matang, desain pembelajaran yang baik, dan evaluasi terhadap efektivitasnya

Selanjutnya, Sanjaya mengklasifikasikan beberapa fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

a. Fungsi komunikatif

Pemanfaatan media pembelajaran bertujuan untuk memfasilitasi komunikasi antara pengirim pesan dan penerima pesan. Hal ini dimaksudkan untuk mengatasi hambatan dalam penyampaian pesan secara verbal dan menghindari kesalahpahaman dalam komunikasi.

b. Fungsi penggerak motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam proses belajar. Melalui penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan dengan baik, tidak hanya aspek artistik yang diperhatikan, tetapi juga membantu siswa dalam mempelajari materi pelajaran dengan lebih mudah, sehingga membangkitkan semangat dan motivasi belajar siswa.

c. Fungsi pemberian makna

Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk memberikan makna yang lebih mendalam. Hal ini berarti pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk menambah informasi, tetapi juga meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis dan mencipta.

d. Fungsi penyamaan persepsi

Media pembelajaran dapat membantu menyamakan persepsi antara siswa, sehingga mereka memiliki pemahaman yang serupa terhadap informasi yang disampaikan.

e. Fungsi individualitas

Karena latar belakang siswa yang berbeda, seperti pengalaman, gaya belajar, dan kemampuan, media pembelajaran dapat melayani kebutuhan individu dengan minat dan gaya belajar yang berbeda. Dengan demikian, media pembelajaran dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan setiap individu dengan lebih baik.⁵

Dari beberapa uraian di atas semakin menegaskan tentang pentingnya media pembelajaran dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil pembelajaran.

4. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Banyak penelitian yang telah mengungkapkan akan pentingnya peran media dalam proses pembelajaran demi meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar. Berbagai manfaat dan fungsi media pun telah dikaji dan diteliti. Namun, seberapa jauh seorang pendidik memandang akan pentingnya peran media ini dalam proses pembelajaran? Kesemua itu tentu akan sangat tergantung pada tingkat wawasannya atau keyakinannya akan manfaat dari media pembelajaran tersebut. Wawasan dan pemahaman tentang manfaat dan fungsi media dalam proses pembelajaran inilah yang akan menjadi landasan dalam penggunaan media dalam proses belajar dan pembelajaran.

Jannah mengatakan bahwa setidaknya ada empat hal yang melandasi seorang pendidik/fasilitator/guru dalam penggunaan media dalam proses pembelajaran, antara lain; landasan filosofis, landasan psikologis, landasan teknologis dan landasan empiris.⁶

a. Landasan Filosofis

Pada hakikatnya, optimal memanfaatkan semua indera yang dimiliki saat pembelajaran berlangsung. Manusia diberikan anugerah berupa indera pendengaran, indera penglihatan, akal, dan

⁵ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014, hal. 73 – 75.

⁶ Rodhatul Jannah, *Media Pembelajaran*, Banjarmasin: Antasari Press, 2009, hal. 7.

hati sebagai sarana yang memungkinkan mereka melakukan eksperimen, observasi, percobaan, diskusi, dan metode lainnya dengan memaksimalkan keempat sarana tersebut.

Sebagai pendidik, penting untuk terus memberikan rangsangan kepada peserta didik agar mereka dapat mengoptimalkan penggunaan berbagai indera yang dimiliki. Semakin banyak indera yang terlibat dalam penerimaan dan pemrosesan informasi selama pembelajaran, semakin besar kemungkinan informasi tersebut akan dipahami dan diingat dalam jangka panjang.

Namun, tidak semua orang dapat mengoptimalkan seluruh indera yang diberikan oleh Allah. Ada individu yang mungkin mengalami keterbatasan pada salah satu indera tersebut. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran dan sarana pendidikan modern dapat menjadi solusi untuk mendukung proses pembelajaran dan mengatasi keterbatasan indera yang dialami oleh sebagian orang.

Dengan demikian, media pembelajaran seharusnya menjadi pelengkap atau solusi dalam mengatasi kekurangan indera yang dialami oleh sebagian individu, sehingga proses pembelajaran dapat mencapai hasil yang optimal

Ketika kata-kata disampaikan dalam bentuk narasi, saluran auditori dapat digunakan untuk memproses kata-kata tersebut. Sementara itu, saluran visual dapat dimanfaatkan untuk memproses gambar-gambar. Dengan pendekatan ini, beban pemrosesan terdistribusi secara seimbang antara kedua saluran tersebut, menghindari beban yang berlebihan pada salah satu saluran.

b. Landasan Psikologis

Di lingkungan sekolah, seringkali siswa dihadapkan pada materi pelajaran yang bersifat abstrak dan berada di luar jangkauan pengalaman sehari-hari mereka. Hal ini menyebabkan materi tersebut sulit disampaikan oleh guru dan sulit diterima serta dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk berperan sebagai pengembang ilmu pengetahuan, dengan kemampuannya untuk menentukan, memilih dan melaksanakan pembelajaran yang efektif dan relevan bagi siswa, bukan hanya mengandalkan metode pembelajaran konvensional. Suasana pembelajaran yang kondusif dan hubungan komunikasi yang baik antara guru dan siswa juga menjadi faktor penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif.

Secara psikologis siswa cenderung lebih mudah mempelajari hal-hal yang konkrit daripada yang abstrak. Oleh karena itu, media pembelajaran hadir sebagai solusi untuk menghadirkan konkritisasi

pada materi pelajaran yang abstrak tersebut. Dengan menggunakan media pembelajaran, materi yang abstrak dapat diilustrasikan dan dijelaskan dengan cara yang lebih nyata dan mudah dipahami oleh siswa.

c. Landasan Teknologis

Landasan teknologis media dalam pembelajaran merujuk pada dasar-dasar teknologi yang digunakan dalam pengembangan, penggunaan, dan implementasi media dalam proses pembelajaran. Teknologi berperan penting dalam memfasilitasi penggunaan media pembelajaran yang efektif dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan personal bagi peserta didik. Berikut ini penjelasan lebih rinci mengenai landasan teknologis media dalam pembelajaran:

1) Infrastruktur Teknologi.

Landasan teknologis media pembelajaran mencakup infrastruktur teknologi yang diperlukan untuk mendukung penggunaan media dalam pembelajaran. Ini meliputi akses ke perangkat keras seperti komputer, laptop, tablet, atau smartphone, serta akses ke jaringan internet yang stabil dan cepat. Infrastruktur teknologi yang memadai diperlukan agar peserta didik dan pendidik dapat mengakses dan menggunakan media pembelajaran secara efektif.

2) Perangkat Lunak Pembelajaran.

Landasan teknologis juga melibatkan perangkat lunak atau aplikasi yang digunakan dalam media pembelajaran. Ini termasuk aplikasi pembelajaran, platform pembelajaran daring, perangkat lunak simulasi, permainan edukatif, atau alat pembuat konten digital. Perangkat lunak tersebut memungkinkan pembuatan, penyuntingan, dan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

3) Multimedia dan Desain Grafis.

Landasan teknologis media pembelajaran juga mencakup penggunaan multimedia dan desain grafis. Ini meliputi penggunaan gambar, video, animasi, suara, grafik, dan elemen-elemen visual lainnya untuk memperkaya konten pembelajaran. Desain grafis yang baik dan penggunaan multimedia yang tepat dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

4) Teknologi Interaktif: Media pembelajaran dapat memanfaatkan teknologi interaktif seperti layar sentuh, pengenalan suara, atau perangkat input lainnya. Teknologi interaktif memungkinkan

peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dengan media pembelajaran, melakukan tindakan, menjawab pertanyaan, atau memecahkan masalah. Hal ini meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memfasilitasi pembelajaran yang aktif dan kolaboratif.

5) *Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR)*.

Pengembangan teknologi realitas virtual (VR) dan realitas tambahan (AR) telah memberikan dampak signifikan pada media pembelajaran. Teknologi VR memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan lingkungan pembelajaran yang simulatif, sementara teknologi AR memungkinkan integrasi objek digital ke dalam dunia nyata. Hal ini membuka peluang baru dalam menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan imersif.

6) *Cloud Computing*.

Penggunaan teknologi *cloud computing* memungkinkan penyimpanan, pengelolaan, dan akses yang mudah terhadap berbagai konten pembelajaran. Melalui komputasi awan, peserta didik dan pendidik dapat dengan mudah berbagi, mengakses, dan mengedit materi pembelajaran secara kolaboratif dari berbagai perangkat dan lokasi.

7) *Analitik Pembelajaran*.

Landasan teknologis media pembelajaran juga mencakup analitik pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk mengumpulkan dan menganalisis data pembelajaran. Data ini dapat memberikan wawasan tentang kemajuan peserta didik, kebutuhan individu, dan efektivitas media pembelajaran. Dengan analitik pembelajaran, pengajar dapat mengambil keputusan yang lebih terarah dan personal dalam proses pembelajaran.

Penggunaan landasan teknologis media dalam pembelajaran memungkinkan pendidik untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis, responsif, dan adaptif sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan mengintegrasikan teknologi secara efektif, media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas dan efisiensi pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik.

d. Landasan Empiris

Peserta didik yang telah mengalami proses pembelajaran, diharapkan akan mengalami berbagai pengalaman psikologis dan pengalaman baru yang positif. Tujuan utamanya adalah agar pengalaman-pengalaman tersebut dapat mengembangkan sifat, sikap, dan keterampilan yang konstruktif, bukan yang destruktif.

Dalam konteks ini, landasan empiris menekankan pentingnya memilih dan menggunakan media pembelajaran berdasarkan karakteristik peserta didik dan jenis medianya. Hal ini didasarkan pada pemahaman bahwa setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, seperti visual, auditori, atau audio visual. Dengan memperhatikan gaya belajar ini, kita dapat memahami media pembelajaran mana yang paling sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

5. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Setiap jenis media memiliki karakteristik unik yang didasarkan pada fungsi dan manfaatnya, dan hal ini juga berlaku untuk media pembelajaran. Menurut Gerlach dan Ely yang disebut oleh Arsyad, ada tiga karakteristik khusus dari media pembelajaran yang menjelaskan alasan penggunaannya, yaitu: (1) karakteristik fiksatif, (2) karakteristik manipulatif, dan (3) karakteristik distributif.⁷

a. Ciri Fiksatif

Ciri fiksatif merujuk pada kemampuan media pembelajaran untuk merekam, menyimpan, dan mereproduksi objek atau peristiwa. Dalam konteks ini, media memiliki kapasitas untuk merekam, menyimpan, mempertahankan, dan memulihkan kembali peristiwa atau objek yang mungkin hanya terjadi pada waktu tertentu di masa lampau. Dengan menggunakan media seperti fotografi, perekaman video, perekaman audio, media penyimpanan digital, atau film, peristiwa atau objek tersebut dapat diurutkan dan dipresentasikan kembali. Ciri ini memungkinkan pendidik/guru untuk dengan mudah memvisualisasikan peristiwa masa lalu melalui rekaman yang tersedia dan dapat digunakan sesuai kebutuhan, tanpa keterbatasan waktu.

b. Ciri Manipulatif

Ciri manipulatif dalam media pembelajaran memungkinkan perubahan atau transformasi suatu peristiwa atau objek melalui penggunaan media. Proses yang membutuhkan waktu sehari-hari dapat dikompres menjadi waktu yang lebih singkat melalui

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Cet. 14, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011, hal. 12.

penggunaan teknik pengambilan gambar dengan metode rekaman time-lapse. Sebagai contoh, perkembangan larva menjadi kepompong dan kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipresentasikan dalam waktu yang lebih singkat melalui teknik fotografi tersebut. Selain itu, media juga memungkinkan peristiwa untuk diperlambat saat diputar kembali, bahkan dapat disesuaikan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk secara hati-hati memanipulasi urutan peristiwa dalam rekaman objek yang digunakan sebagai materi pembelajaran, agar menghindari kesalahan penafsiran oleh siswa yang mungkin bisa menyesatkan mereka.

c. Ciri Distributif

Ciri distributif memungkinkan objek atau peristiwa disampaikan melalui ruang dan pada saat yang sama dipersembahkan kepada sejumlah besar peserta didik dengan pengalaman stimulus yang relatif serupa mengenai peristiwa tersebut. Saat ini, distribusi media tidak terbatas hanya pada satu kelas atau beberapa kelas, tetapi media juga dapat menjangkau perbedaan individu di lokasi yang berbeda melalui rekaman video, audio, dan format digital lainnya. Begitu informasi direkam dalam bentuk media apa pun, informasi tersebut dapat direproduksi berulang kali dan digunakan secara bersamaan di berbagai lokasi atau digunakan berulang kali di satu lokasi.

6. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan berbagai kriteria, termasuk bentuk, sifat interaktivitas, jenis konten, dan platform pengiriman. Berikut adalah penjelasan mengenai beberapa klasifikasi umum media pembelajaran:

a. Berdasarkan Bentuk.

1) Media Cetak

Termasuk buku, majalah, leaflet, jurnal, atau materi tulis lainnya yang dicetak dalam bentuk fisik.

2) Media Audio

Termasuk rekaman suara, podcast, atau sumber audio lainnya yang dapat didengar.

3) Media Visual

Termasuk gambar, foto, grafik, diagram, peta, atau video yang memberikan representasi visual dari konten pembelajaran.

4) Media Audiovisual

Termasuk kombinasi antara elemen audio dan visual, seperti presentasi slide dengan narasi, atau video yang disertai suara.

- b. Berdasarkan Sifat Interaktivitas
 - 1) Media Pasif

Merupakan media yang tidak melibatkan interaksi langsung dengan peserta didik, seperti buku teks atau video yang ditonton tanpa interaksi.
 - 2) Media Interaktif

Merupakan media yang memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung, misalnya melalui aplikasi pembelajaran, simulasi, atau permainan edukatif.
 - c. Berdasarkan Jenis Konten.
 - 1) Media Konseptual

Menyajikan konten yang berfokus pada pemahaman konsep dan teori, seperti diagram, grafik, atau penjelasan teks.
 - 2) Media Prosesual

Menyajikan konten yang berfokus pada proses atau langkah-langkah, seperti video demonstrasi, simulasi, atau tutorial.
 - d. Berdasarkan Platform Pengiriman
 - 1) Media Konvensional

Meliputi media cetak, audio, dan visual yang digunakan secara tradisional dalam kelas atau di luar kelas.
 - 2) Media Digital

Meliputi media yang disampaikan melalui perangkat elektronik, seperti komputer, laptop, tablet, atau perangkat pintar. Ini termasuk e-book, video pembelajaran online, aplikasi pembelajaran, atau platform pembelajaran daring.
 - e. Berdasarkan Tingkat Aksesibilitas
 - 1) Media Tradisional

Media yang mudah diakses oleh peserta didik dengan biaya rendah dan tanpa keterbatasan teknologi, seperti buku, papan tulis, atau alat tulis.
 - 2) Media Modern

Media yang membutuhkan akses ke teknologi dan infrastruktur, seperti perangkat komputer, akses internet, atau perangkat lunak pembelajaran.
7. Pemilihan dan Pemanfaatan Media Pembelajaran
- Dasar pemilihan dan pemanfaatan media dalam pembelajaran didasarkan pada beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Berikut adalah beberapa dasar yang menjadi landasan dalam pemilihan dan pemanfaatan media dalam pembelajaran:

a. Tujuan Pembelajaran.

Pemilihan media harus selaras dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media harus mendukung proses pembelajaran dan membantu mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Misalnya, jika tujuan pembelajaran adalah memvisualisasikan konsep yang kompleks, maka media visual seperti gambar atau video mungkin lebih tepat digunakan.

b. Karakteristik Peserta Didik.

Pemilihan media harus mempertimbangkan karakteristik peserta didik, seperti usia, tingkat perkembangan kognitif, preferensi belajar, dan kebutuhan individual. Setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda, dan media yang dipilih harus dapat mengakomodasi gaya belajar yang beragam.

c. Konten Pembelajaran.

Media harus sesuai dengan jenis konten pembelajaran yang akan disampaikan. Beberapa konten lebih baik dipahami melalui penggunaan media visual, sedangkan yang lain mungkin memerlukan media yang lebih interaktif. Pemilihan media harus mempertimbangkan cara terbaik untuk mengkomunikasikan konten secara efektif kepada peserta didik.

d. Ketersediaan dan Aksesibilitas.

Ketersediaan media dan aksesibilitasnya perlu diperhatikan. Media yang dipilih harus tersedia dan dapat diakses oleh peserta didik. Juga, perlu dipertimbangkan apakah media tersebut memerlukan perangkat atau infrastruktur teknologi tertentu, serta apakah peserta didik memiliki akses yang memadai ke perangkat dan koneksi internet.

e. Efektivitas dan Keberlanjutan.

Media yang dipilih harus terbukti efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pemilihan media sebaiknya didasarkan pada bukti empiris atau penelitian yang mendukung efektivitas penggunaannya. Selain itu, perlu dipertimbangkan keberlanjutan penggunaan media dalam jangka panjang, termasuk kemampuan untuk diperbarui, diperbaiki, atau dikembangkan lebih lanjut.

f. Konteks Pembelajaran.

Pemilihan media harus mempertimbangkan konteks pembelajaran, seperti lingkungan fisik, durasi pembelajaran, dan jumlah peserta didik. Misalnya, media yang lebih interaktif mungkin lebih cocok untuk lingkungan pembelajaran yang kolaboratif, sedangkan media yang lebih pasif dapat cocok untuk pembelajaran mandiri atau sendiri.

Pemilihan dan pemanfaatan media dalam pembelajaran harus didasarkan pada evaluasi yang cermat, berdasarkan pertimbangan-pertimbangan di atas. Kombinasi media yang tepat dengan metode pengajaran yang efektif dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran, serta membantu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal

8. Diskursus Al-Qur`ân tentang Pembelajaran dan Media Pembelajaran

Pada kesempatan ini, akan diungkapkan beberapa ayat Al-Qur`an yang relevan dengan proses pembelajaran, serta nilai-nilai yang terkandung dalam ayat-ayat tersebut dalam konteks penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan Islam.

Al-Qur`an, sebagai wahyu Allah SWT, tidak hanya berfokus pada pengajaran dan panduan tentang hubungan manusia dengan Tuhan dan Penciptanya, tetapi juga memiliki jangkauan yang jauh lebih luas. Ajaran Al-Qur`an meliputi segala aspek kehidupan dan interaksi manusia. Al-Qur`an memberikan petunjuk tentang hubungan manusia dengan dirinya sendiri, masyarakat sekitarnya, makhluk lain dan alam semesta. Bahkan, tuntunan dalam Al-Qur`an dan Hadis meliputi pola hidup sehari-hari, dari saat bangun tidur hingga tidur kembali. Semua ini bertujuan untuk mencapai keselamatan, perdamaian, dan kebahagiaan bagi umat manusia baik di dunia maupun di akherat.

Ayat pertama yang dapat menjadi landasan dalam diskursus ini adalah Sûrah Al-‘Alaq/96: 1-5, Allah SWT berfirman:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ① خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ② أَقْرَأْ وَرَبُّكَ
الْأَكْرَمُ ③ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ④ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ⑤

Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan (1), Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah (2), Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah (3), Yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam (pena) (4), Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya (5). (Al-‘Alaq/96: 1-5)

Ayat-ayat tersebut di atas menggambarkan perintah Allah SWT kepada manusia untuk membaca, yang secara luas dapat ditafsirkan sebagai perintah untuk mencari pengetahuan dan belajar. Dalam konteks pendidikan modern, media pembelajaran dapat berperan penting sebagai alat untuk memfasilitasi proses pembelajaran dan membantu murid memperoleh pengetahuan.

Dalam ayat ini Allah menekankan pentingnya mencari ilmu dan mendalami pengetahuan agama. Dalam konteks ini, media pembelajaran dapat memberikan akses yang lebih luas kepada murid untuk mempelajari dan memahami ajaran-ajaran agama dengan lebih efektif dan menarik.

Selanjutnya sebagaimana terdapat dalam surah Al-Baqarah ayat 164 yang juga memberikan pandangan positif terhadap pengetahuan dan keberagaman dalam penciptaan Allah. Allah berfirman:

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَأَخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ وَالْفُلْكِ الَّتِي تَجْرِي فِي الْبَحْرِ بِمَا يَنْفَع النَّاسَ وَمَا أَنْزَلَ اللَّهُ مِنَ السَّمَاءِ مِنْ مَّاءٍ فَأَحْيَا بِهِ الْأَرْضَ بَعْدَ مَوْتِهَا وَبَثَّ فِيهَا مِنْ كُلِّ دَابَّةٍ وَتَصْرِيفِ الرِّيْحِ وَالسَّحَابِ الْمُسَخَّرِ بَيْنَ السَّمَاءِ وَالْأَرْضِ لَآيَاتٍ لِقَوْمٍ يَعْقِلُونَ ﴿١٦٤﴾

Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, silih bergantinya malam dan siang, bahtera yang berlayar di laut membawa apa yang berguna bagi manusia, dan apa yang Allah turunkan dari langit berupa air, lalu dengan air itu Dia hidupakan bumi sesudah mati (kering)-nya dan Dia sebarkan di bumi itu segala jenis hewan, dan pengisaran angin dan awan yang dikendalikan antara langit dan bumi; sungguh (terdapat) tanda-tanda (keesaan dan kebesaran Allah) bagi kaum yang memikirkan. (Al-Baqarah/2: 164)

Dalam hal ini media pembelajaran tentu sangat berperan dalam menggambarkan keragaman dunia dan keajaiban ciptaan Allah, sehingga peserta didik dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang kebesaran-Nya.

Ayat berikutnya yang dapat menjadi perhatian adalah Sûrah Al-Mujadilah ayat 11, dalam ayat ini Allah SWT menegaskan pentingnya memperoleh pemahaman yang mendalam dan berkualitas. Dalam konteks media pembelajaran, ini menekankan pentingnya memilih dan menggunakan media yang berkualitas tinggi serta mendukung tujuan pendidikan Islam. Allah SWT berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Hai orang-orang yang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan. (Al Mujadilah/58: 11).

Terkait dengan media pembelajaran, di dalam Al-Qur'ân banyak ditemukan ayat-ayat yang mengisyaratkan bahwa bunyi-bunyian dan suara merupakan sumber penyampai pesan. Hal ini dapat dipahami dari ayat-ayat yang mengandung kata baca, menjelaskan, ceritakan dan kata-kata semisalnya yang memiliki kesamaan makna. Hal ini tentu menegaskan bahwa Al-Qur'ân juga memberikan keterangan tentang pemanfaatan media suara (*audio*) dalam menyampaikan pesan kepada orang lain.

Beberapa ayat yang mengisyaratkan adanya penggunaan media suara (*audio*) sebagai alat penyampai pesan adalah terdapat pada sûrah Al-Isrâ`/17: 14, al-'Ankabût/29: 45, al-Muzzammil/73: 20, al-'Alaq/96: 1. Berikut sebagai contoh firman Allah SWT pada sûrah al-Isrâ`/17: 14, Allah berfirman:

﴿١٤﴾ أَقْرَأْ كِتَابَكَ كَفَىٰ بِنَفْسِكَ الْيَوْمَ عَلَيْكَ حَسِيبًا

Bacalah kitabmu, cukuplah dirimu sendiri pada waktu ini sebagai penghisab terhadapmu. (al-Isrâ`/17: 14)

Kata lain dalam Al-Qur'ân yang mengisyaratkan akan pemanfaatan media audio adalah dalam ayat-ayat mengandung kata "menjelaskan", diantaranya terdapat dalam sûrah at-Taubah/9: 11 dan sûrah al-'An'am/6: 97 dan 165. Berikut sebagai contoh dalam sûrah at-Taubah/9: 11 Allah SWT berfirman:

فَإِنْ تَابُوا وَأَقَامُوا الصَّلَاةَ وَعَآتُوا الزَّكَاةَ فَإِخْوَانُكُمْ فِي الدِّينِ وَنُقِصَلُ
الْآيَاتِ لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ ﴿١١﴾

Jika mereka bertaubat, mendirikan sholat dan menunaikan zakat, maka (mereka itu) adalah saudara-saudaramu seagama. Dan Kami menjelaskan ayat-ayat itu bagi kaum yang mengetahui. (At-Taubah/9: 11).

Kata lain dalam Al-Qur'ân yang juga mengisyaratkan adanya penggunaan media audio adalah kata "ceritakan". Seperti yang terdapat

pada sûrah al-Baqarah/2: 76 dan juga Yûsuf/12: 5. Misalnya firman Allah dalam sûrah al-Baqarah:

وَإِذَا لَقُوا الَّذِينَ ءَامَنُوا قَالُوا ءَامَنَّا وَإِذَا خَلَا بِبَعْضِهِمْ إِلَىٰ بَعْضٍ قَالُوا أَتُحَدِّثُونَهُمْ بِمَا فَتَحَ اللَّهُ عَلَيْكُمْ لِيُحَاجُّوكُمْ بِهِ ۖ عِنْدَ رَبِّكُمْ أَفَلَا تَعْقِلُونَ ﴿٧٦﴾

Dan apabila mereka berjumpa dengan orang-orang yang beriman, mereka berkata: "Kamipun telah beriman," tetapi apabila mereka berada sesama mereka saja, lalu mereka berkata: "Apakah kamu menceritakan kepada mereka (orang-orang mukmin) apa yang telah diterangkan Allah kepadamu, supaya dengan demikian mereka dapat mengalahkan hujjahmu di hadapan Tuhanmu; tidakkah kamu mengerti? (al-Baqarah/2:76)

Dari beberapa uraian di atas tentang ayat-ayat yang mengandung unsur kata “menjelaskan”, “membaca” dan “menceritakan”, kesemuanya tentunya menimbulkan bunyi atau suara sehingga dapat dipahami apa isi yang disampaikan. Terkait hal ini bisa saja terdapat seorang pendidik yang menyampaikan materi pembelajaran dengan hanya membacakan buku/kitab yang dijadikan rujukan dalam suatu pembelajaran. Terlepas dari itu semua, titik tekannya adalah bahwa dari kata “baca”, “menjelaskan”, dan “menceritakan” akan timbul suara yang diperdengarkan sehingga pesan yang ingin disampaikan bisa diterima oleh peserta didik.

Dalam perkembangannya media audio dikembangkan menjadi alat audio yang lebih canggih lagi seperti radio, *tape recorder*, kaset dan lain sebagainya.

Selain media audio, Al-Qur’ân juga mengisyaratkan adanya penggunaan media visual sebagai alat penyampai pesan. Misalnya yang terdapat dalam sûrah al-Baqarah/2: 31 Allah SWT berfirman:

وَعَلَّمَ ءَادَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar! (Al-Baqarah/2: 31).

Dari ayat di atas dapat dipahami bahwa Allah SWT telah mengajarkan Nabi Adam AS seluruh nama-nama benda yang terdapat di bumi. Kemudian Allah SWT memerintahkan kepada malaikat untuk menyebutkan nama-nama benda tersebut yang sebenarnya belum diketahui oleh para malaikat. Pada saat Allah SWT memerintahkan kepada Nabi Adam untuk menyebutkan nama-nama benda tersebut tentunya dengan menunjukkan bentuk masing-masing benda yang akan disebutkan namanya.

Dari sini dapat dipahami bahwa Al-Qur`ân pun mengisyaratkan adanya pemanfaatan media visual untuk menyampaikan pesan kepada orang yang dikehendaki.

Pada akhirnya, dalam diskursus Al-Qur`an ini, dapat disimpulkan bahwa Al-Qur`an memberikan dasar-dasar yang kuat untuk pendidikan dan pentingnya media pembelajaran dalam mencapai tujuan tersebut. Ayat-ayat tersebut menekankan pentingnya mencari pengetahuan, menggunakan alam semesta sebagai sarana pembelajaran, dan memperoleh pemahaman yang mendalam. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat, pendidikan Islam dapat lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan ajaran Al-Qur`an.

B. *Learning Management System (LMS) Moodle*

1. Definisi *Learning Management System (LMS)*

Learning Management System (LMS) adalah sebuah sistem perangkat lunak yang digunakan untuk mengelola, menyampaikan, dan mengatur pembelajaran secara daring. LMS menyediakan *platform* yang terpadu untuk mengorganisir dan menyampaikan konten pembelajaran, memfasilitasi interaksi antara pendidik dan peserta didik, serta mengelola administrasi pembelajaran.

Sejarah LMS dimulai pada tahun 1990-an dengan perkembangan teknologi internet dan komputer. Awalnya, LMS dirancang sebagai sistem yang digunakan di institusi pendidikan tinggi untuk mengelola dan mengatur kursus-kursus *online*. Namun, seiring berjalannya waktu, LMS telah berkembang dan digunakan di berbagai tingkat pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi dan pelatihan-pelatihan yang ada di perusahaan atau koorperasi.

Pada awalnya, LMS hanya berfokus pada penyampaian konten pembelajaran secara *online*, seperti materi kuliah, tugas, atau bahan bacaan. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran yang beragam, LMS telah mengalami perluasan fungsionalitasnya. Kini, LMS juga mencakup fitur-fitur seperti forum diskusi, pengumpulan tugas secara daring, pengujian dan

penilaian *online*, sistem pelacakan perkembangan peserta didik, dan berbagai fitur kolaboratif lainnya.

LMS telah menjadi bagian penting dari pembelajaran modern yang berbasis teknologi. Dalam LMS, pendidik dapat membuat dan mengatur kursus, menyampaikan materi pembelajaran, memberikan tugas dan penilaian, serta berinteraksi dengan peserta didik secara daring. Peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran, berpartisipasi dalam diskusi, mengirimkan tugas, dan melacak kemajuan mereka.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan pendekatan pembelajaran yang terus berubah, LMS terus berkembang untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran yang lebih interaktif, personal, dan responsif.

Chaubey & Bhattacharya mengatakan bahwa LMS merupakan *software* (perangkat lunak) yang berbasis web atau *cloud* guna membantu proses belajar mengajar dan membantu penyampaian instruksi, pelatihan dan program pengembangan yang efektif yang artinya sistem ini memfasilitasi instruktur, pelajar dan administrator untuk menggunakan dan mengakses layanan dan berada di luar batasan waktu dan tempat dalam proses pembelajaran.⁸

Sedangkan menurut Lonn LMS adalah sistem pembelajaran *online* berbasis web yang memungkinkan instruktur atau murid berbagi materi dan berinteraksi secara *online*.⁹ Lebih lanjut Lopes mengatakan bahwa LMS merupakan sebuah aplikasi pembelajaran yang digunakan untuk memusatkan dan menyederhanakan administrasi dan manajemen pembelajaran melalui *e-learning*.¹⁰

Beranjak dari paparan di atas, dapat dipahami bahwa LMS adalah program perangkat lunak (*software*) yang dikembangkan sedemikian rupa untuk mengakomodir kebutuhan-kebutuhan pembelajaran mulai dari mengatur, mendistribusikan, mengadministrasikan, menyampaikan sampai melaporkan kegiatan dan hasil pembelajaran baik kepada peserta didik maupun kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

⁸ Aabha Chaubey & Bani Bhattacharya, "Learning Management System in Higher Education," dalam *IJSTE - International Journal of Science Technology & Engineering*, Vol. 2, Issue 3 Tahun 2015, hal. 158 – 162.

⁹ Steven Lonon, Stephanie D. Teasley & Andrew E. Krumm, "Investigating Undergraduates' Perceptions and Use of a Learning Management System: A Tale of Two Campuses," dalam *Annual Meeting of the American Educational Research Association San Diego, California*, April 16, 2009, hal. 1 – 14.

¹⁰ A. P. Lopes, "Learning Management Systems in Higher Education," dalam *Proceedings of EDULEARN*, Tahun 2014, hal. 5360–5365. Retrieved from <https://library.iated.org/view/LOPES2014LEA>, diakses pada 4 April 2023.

Melalui LMS, ruang pembelajaran yang awalnya hanya berpusat pada ruang kelas konvensional menjadi lebih luas lagi jangkauannya karena dapat diakses kapan pun dan dimana pun, khususnya jika LMS ini sudah di *publish* di jaringan internet.

Dengan menggunakan LMS, ruang pembelajaran yang sebelumnya terbatas pada ruang kelas tradisional menjadi lebih luas dalam jangkauannya karena dapat diakses secara fleksibel dari mana saja dan kapan saja, terutama jika LMS tersebut telah dipublikasikan di internet.

Dengan menggunakan LMS, ruang pembelajaran yang sebelumnya terbatas pada ruang kelas tradisional menjadi lebih luas dalam jangkauannya karena dapat diakses secara fleksibel di mana saja dan kapan saja, terutama jika LMS tersebut telah dipublikasikan di internet.

Adzharuddin dan Ling menjelaskan bahwa sebuah LMS yang berupa platform online dapat menghubungkan guru dengan murid secara virtual dan memberikan guru kemampuan untuk membuka forum diskusi serta berkomunikasi langsung melalui audio dan video. Selain itu, penggunaan LMS dalam pembelajaran memungkinkan guru untuk terus memantau perkembangan dan kinerja murid.¹¹

Selanjutnya, Kulshrestha dan Kant mengemukakan bahwa LMS memiliki enam fitur yang saling terkait, yaitu:

- a. Fitur manajemen konten pembelajaran memungkinkan guru untuk mengunggah berbagai materi pembelajaran agar dapat diakses atau diunduh oleh peserta didik.
- b. Fitur tes dan penilaian memungkinkan peserta didik mengunggah tugas atau mengerjakan kuis/tes untuk mendapatkan hasil secara langsung.
- c. Fitur perencanaan kurikulum membantu guru dalam merancang rencana dan jadwal pembelajaran.
- d. dFitur rapor perkembangan belajar peserta didik memungkinkan guru untuk melaporkan kemajuan belajar peserta didik.
- e. Fitur diskusi, komunikasi, dan kolaborasi untuk kegiatan bersama.
- f. Fitur pengumuman memungkinkan guru untuk memberikan informasi terkait kegiatan pembelajaran yang sedang atau akan dilakukan.¹²

¹¹ Nor Azura Adzharuddin and Lee Hwei Ling, "Learning Management System (LMS) among University Students: Does It Work?" dalam *International Journal of e-Education, e-Business, e-Management and e-Learning*, Vol. 3, No. 3, June 2013, hal. 248 – 252. <https://doi.org/10.7763/ijeeee.2013.v3.233>.

¹² Tanmay Kulshrestha & A Ravi Kant, "Benefits of Learning Management System (LMS) in Indian education," dalam *International Journal of Computer Science & Engineering Technology (IJCSET)*, Vol. 4 No. 08 Tahun 2013, hal. 1153–1164. Dalam <http://www.ijcset.com/docs/IJCSET13-04-08-036.pdf>.

Learning Management System (LMS) merupakan perangkat lunak yang dirancang untuk memfasilitasi manajemen, pengaturan, dan pelaksanaan proses pembelajaran secara *online*. LMS menyediakan *platform* yang memungkinkan lembaga pendidikan, perusahaan, atau organisasi lainnya untuk menyampaikan konten pembelajaran kepada peserta didik atau karyawan mereka.

Ciri-ciri utama dari *Learning Management System (LMS)* meliputi:

- a. **Pengelolaan Konten:** LMS memungkinkan pembuat konten untuk mengunggah, mengatur, dan menyusun materi pembelajaran seperti teks, video, audio, dan sumber daya lainnya.
- b. **Manajemen Pengguna:** LMS memungkinkan administrator untuk mengelola pengguna, termasuk pendaftaran, aksesibilitas, dan penugasan peran dan tanggung jawab tertentu.
- c. **Pelacakan dan Evaluasi:** LMS dapat melacak kemajuan peserta didik dalam pembelajaran, termasuk aktivitas, tugas, dan hasil evaluasi. Data ini dapat digunakan untuk memantau perkembangan dan memberikan umpan balik kepada peserta didik.
- d. **Interaksi dan Kolaborasi:** LMS menyediakan fitur komunikasi dan kolaborasi seperti forum diskusi, pesan langsung, dan ruang kerja berbagi yang memungkinkan interaksi antara peserta didik dengan peserta didik lainnya atau dengan guru pengampu mata pelajaran.

Secara umum, LMS memiliki banyak kesamaan dengan media pembelajaran, namun di sisi lain LMS juga memiliki perbedaan dengan media pembelajaran. Berikut ini adalah tabel yang menjelaskan persamaan dan perbedaan antara *Learning Management System (LMS)* dengan media pembelajaran:

Tabel II.1. Perbedaan LMS dan Media Pembelajaran

Aspek	Learning Management System (LMS)	Media Pembelajaran
Tujuan	Manajemen, pengaturan, dan pelaksanaan pembelajaran secara <i>online</i>	Penyampaian konten pembelajaran
Ruang Lingkup	Meliputi manajemen, pengaturan, dan pelaksanaan pembelajaran <i>online</i>	Fokus pada penyampaian konten pembelajaran
Fungsi	Menyampaikan konten, manajemen pengguna, pelacakan, evaluasi	Menyampaikan konten pembelajaran

Interaksi dan Kolaborasi	Menyediakan fitur interaksi dan kolaborasi	Mungkin memiliki fitur interaksi dan kolaborasi, tergantung pada media yang digunakan
Penggunaan Teknologi Digital	Menggunakan teknologi digital dalam penyampaian konten dan manajemen	Menggunakan teknologi digital dalam penyampaian konten
Evaluasi dan Umpan Balik	Menyediakan evaluasi dan umpan balik terkait hasil pembelajaran	Mungkin menyediakan evaluasi dan umpan balik tergantung pada media yang digunakan

Dari tabel di atas dapat dipahami bahwa terdapat beberapa persamaan antara LMS dan media pembelajaran, diantaranya:

- a. Menyampaikan Konten Pembelajaran: Baik LMS maupun media pembelajaran memiliki tujuan yang sama, yaitu menyampaikan konten pembelajaran kepada peserta didik atau karyawan. Keduanya dapat digunakan untuk menyampaikan materi seperti teks, gambar, audio, video, dan sumber daya pembelajaran lainnya.
- b. Mendukung Pembelajaran Jarak Jauh: Baik LMS maupun media pembelajaran dapat digunakan dalam konteks pembelajaran jarak jauh. Keduanya memungkinkan akses pembelajaran yang fleksibel dan mandiri tanpa memerlukan interaksi langsung.
- c. Mengaktifkan Pembelajaran Interaktif: Keduanya dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran interaktif dengan menggunakan fitur seperti tanya jawab *online*, aktivitas berbasis masalah, simulasi interaktif, dan lain sebagainya.
- d. Menggunakan Teknologi Digital: Baik LMS maupun media pembelajaran memanfaatkan teknologi digital dalam penyampaian konten. Keduanya dapat diakses melalui perangkat komputer, tablet, atau smartphone dengan menggunakan perangkat lunak atau aplikasi tertentu.
- e. Memfasilitasi Evaluasi dan Umpan Balik: Baik LMS maupun media pembelajaran dapat digunakan untuk mengevaluasi kemajuan peserta didik atau karyawan dalam pembelajaran. Keduanya dapat menyediakan tugas, kuis, atau ujian untuk mengukur pemahaman dan memberikan umpan balik terkait hasil pembelajaran.

Meskipun terdapat kesamaan tersebut, perlu diperhatikan bahwa LMS lebih kompleks dan menyediakan fitur yang lebih luas untuk manajemen dan pelaksanaan pembelajaran secara *online*, sementara

media pembelajaran lebih fokus pada penyampaian konten pembelajaran.

Selanjutnya, terdapat perbedaan utama antara *Learning Management System (LMS)* dengan media pembelajaran meliputi:

- a. Ruang Lingkup: LMS adalah platform yang menyediakan berbagai fitur untuk manajemen dan penyampaian pembelajaran secara *online*. Sementara itu, media pembelajaran merujuk pada alat, teknologi, atau media yang digunakan untuk menyampaikan konten pembelajaran seperti buku teks, video, presentasi, atau perangkat lunak pembelajaran.
- b. Fungsi: LMS tidak hanya menyampaikan konten pembelajaran, tetapi juga mengelola berbagai aspek pembelajaran seperti pendaftaran peserta, penugasan tugas, pelacakan kemajuan, dan evaluasi. Sementara itu, media pembelajaran hanya fokus pada penyampaian konten.
- c. Interaksi dan Kolaborasi: LMS menyediakan fitur interaksi dan kolaborasi yang memungkinkan komunikasi antara peserta didik atau karyawan. Media pembelajaran mungkin tidak memiliki fitur ini, kecuali jika itu merupakan bagian dari alat atau teknologi khusus yang digunakan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa LMS adalah sebuah *platform* yang meliputi manajemen, pengaturan, dan pelaksanaan pembelajaran secara *online*, sementara media pembelajaran merujuk pada alat atau media yang digunakan untuk menyampaikan konten pembelajaran.

Dari sini semakin jelas bahwa pengintegrasian LMS dalam proses pembelajaran tidak hanya sekadar tren kekinian, namun juga sebagai suatu media yang menyediakan berbagai keuntungan, baik keuntungan bagi pendidik ataupun peserta didik, baik saat pembelajaran tatap muka atau saat melakukan pembelajaran virtual.

Dengan demikian adanya pengintegrasian sistem LMS ke dalam pembelajaran akan memberikan kebebasan bagi guru maupun peserta didik untuk mengembangkan diri melalui portal pembelajaran *online* yang artinya belajar tidak lagi dibatasi dengan ruang, jarak bahkan waktu.

2. Aplikasi Moodle

Moodle adalah akronim dari *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment*. *Moodle* merupakan perangkat lunak untuk pembelajaran elektronik berbasis website yang dapat digunakan untuk

keperluan belajar mengajar dengan prinsip *sosial construction pedagogy*.¹³

Adapun *sosial construction pedagogy* sebagaimana dilansir dari Jagoancloud merupakan sebuah prinsip dalam aplikasi *moodle*, yang di dalamnya terdapat empat konsep utama yaitu; (1) *constructionism*, (2) *constructivism*, (3) *sosial constructivism* dan (4) *connected and separate*.¹⁴ Berikut ini penjelasan untuk masing-masing empat konsep tersebut:

- a. *Constructionism*, merupakan sebuah prinsip yang lebih mengarah pada pengalaman belajar peserta didik. Di sini seorang guru diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang baru kepada peserta didik sehingga mereka dapat mengkonstruksikan pengalaman belajarnya menjadi sebuah pengetahuan.
- b. *Sosial constructivism*, konsep ini memiliki tujuan untuk memperluas jaringan dari individu peserta didik ke kelompok belajar yang ke depannya diharapkan akan terjadi pertukaran pengalaman (*sharing session*) tentang pengetahuan baru mereka sehingga *output* dari konsep ini adalah kesamaan *mindset* antar para peserta didik.
- c. *Connected and separate*. Konsep ini mengandung tiga perilaku, yaitu (1) *separate behavior* atau perilaku terpisah yang artinya bisa dilaksanakan di tempat yang terpisah tapi tetap (2) *connected* atau terhubung karena meskipun terpisah jarak namun tetap dapat saling terhubung melalui aplikasi *moodle* ini. Dan yang yang terakhir perilaku (3) *constructed* (membangun), disini peserta didik dituntut untuk dapat mengkonstruksikan pengetahuannya secara mandiri.

Melalui empat konsep utama yang diusung dalam aplikasi *moodle* di atas, pengintegrasian LMS *moodle* ke dalam pembelajaran diharapkan dapat memberikan pengalaman baru pada peserta didik yang kemudian dikonstruksikan menjadi sebuah pengetahuan. Peserta didik juga memiliki ruang belajar yang tak terbatas karena pembelajaran bisa dilakukan dimana saja namun tetap dapat saling terhubung satu sama lain.

Himawan dan Ardinengtyas mengungkapkan bahwa kurikulum saat ini yang cenderung menekankan pada kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah oleh murid menjadikan penggunaan strategi

¹³ Ecampus, "E-Learning Moodle, LMS Gratis dengan Fitur Mumpuni," dalam <https://blog.ecampuz.com/aplikasi-online-class-menggunakan-moodle/>. Diakses pada 5 April 2023.

¹⁴ Jagoan Hosting Team, "Moodle adalah: Pengertian, Fitur dan Cara Penggunaannya," dalam <https://jagoancloud.com/blog/moodle-adalah/>, diakses pada 5 April 2023.

pembelajaran dan media pembelajaran yang menyenangkan merupakan kunci untuk mencapai tujuan pembelajaran di atas. Dalam hal ini, penggunaan *Moodle E-Learning* dapat menjadi alternatif untuk mewujudkan tujuan pembelajaran tersebut.¹⁵

Penggunaan media aplikasi *moodle* bukan berarti seorang guru harus mengubah gaya dalam mengajar melainkan *moodle* ini merupakan sebagai pendukung kegiatan pembelajaran dan sebagai metode baru dalam pembelajaran.¹⁶

Beranjak dari pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa seorang guru dituntut untuk terus mengembangkan diri dan harus selalu beradaptasi dengan kemajuan zaman sehingga dapat memberikan program-program pembelajaran yang *up to date* dan menyenangkan namun tetap harus sesuai dengan arah dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

3. Fitur dari *E-learning Moodle*

Sebagai platform manajemen pembelajaran (LMS), Moodle menawarkan sejumlah fitur yang dapat digunakan oleh pengguna, termasuk berbagai plugin yang tersedia. Menurut sumber yang dikutip dari *jagoanhosting.com*, beberapa fitur utama Moodle adalah sebagai berikut:

a. Dasbor yang dipersonalisasi (*Personalized Dashboard*)

Salah satu fitur unggulan *moodle* adalah tampilan dasbor yang terintegrasi dan intuitif. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk melihat berbagai informasi penting dalam satu halaman, seperti daftar pengguna yang sedang *online*, daftar kursus, pengumuman, dan kalender kegiatan. Kelebihan ini mempermudah pengguna dalam menemukan informasi dengan mudah dan semua jenis pengguna dapat menyesuaikan tampilan dasbor mereka sesuai dengan hak akses yang mereka miliki.

b. Pelacakan Kemajuan (*Progress Tracking*)

Fitur berikutnya adalah pelacakan kemajuan yang memungkinkan pengguna untuk melihat perkembangan pembelajaran mereka. Fitur ini bermanfaat bagi pengguna dalam mengevaluasi keberhasilan pembelajaran. Moodle terus meningkatkan fitur Pelacakan Kemajuan ini. Fitur ini menampilkan

¹⁵ Arifin Nur Himawan dan Arlischa Ardinengtyas, "Enhancing ELT Classroom Using Moodle E-Learning during Pandemic: Students' and Teachers' Voices," dalam *IJEE (Indonesian Journal of English Education)*, Vol. 8 No.1 Tahun 2021, hal. 1 – 17. Dalam <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2203810>.

¹⁶ Harry Dhika, *et.al.*, "Implementasi Learning Management System dalam Media Pembelajaran Menggunakan Moodle," dalam *Prosiding Seminar Nasional Riset Dan Information Science (SENARIS) 2020*, Vol. 2 Tahun 2020, hal. 228 – 234.

berbagai informasi, termasuk penyelesaian aktivitas, penyelesaian kursus, penghargaan (badges) yang diberikan atas pencapaian tertentu, penilaian (grades) yang diberikan pada tugas atau ujian, serta kemampuan (competencies) yang dimiliki oleh peserta didik.

c. Pengelolaan Berkas (*File Management*)

Fitur pengelolaan berkas pada Moodle memungkinkan pengguna untuk dengan mudah mengunggah materi atau ujian dalam bentuk berkas. Pengguna dapat mengunggah berkas dengan mudah hanya dengan menyeret dan meletakkannya (*drag and drop*) ke dalam kursus.

d. Penilaian Sejawat

Fitur unik ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memberikan penilaian kepada teman sekelas mereka. Dengan fitur ini, penilaian sejawat dapat dilakukan dengan cepat dan mudah. Bahkan, pengajar dapat mengatur agar penilaian sejawat dilakukan secara otomatis atau manual.

e. Integrasi Multimedia

Penggunaan berbagai jenis media adalah penting dalam pembelajaran daring. Oleh karena itu, Moodle memiliki fitur integrasi multimedia yang memungkinkan pengajar untuk menyertakan media dalam proses pembelajaran mereka.

f. Umpan Balik Langsung

Fitur ini memungkinkan pengajar untuk memberikan umpan balik atau koreksi langsung pada tugas yang diunggah oleh peserta didik. Dengan demikian, ketika seorang peserta didik mengunggah tugas, pengajar dapat memberikan catatan langsung pada dokumen tersebut.

Selain itu, *moodle* juga menyediakan sejumlah fitur lainnya yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi pengguna. Fitur-fitur ini dirancang untuk meningkatkan interaksi, penilaian, dan pengalaman belajar secara keseluruhan dalam lingkungan pembelajaran daring.¹⁷

4. Fungsi Moodle

Moodle adalah *platform* pembelajaran daring yang memiliki beberapa fungsi utama dalam memfasilitasi proses pembelajaran. Berikut adalah penjelasan rinci tentang fungsi-fungsi utama *moodle*:

¹⁷ Jagoan Hosting Team, "Moodle adalah: Pengertian, Fitur, Fungsi, dan Kelebihannya," dalam <https://www.jagoanhosting.com/blog/moodle-adalah/>, diakses pada 9 April 2023.

a. Kemudahan Akses

Moodle dirancang untuk memberikan kemudahan akses dalam proses pembelajaran. Melalui Moodle, siswa dapat mengakses materi pembelajaran, tugas, dan sumber daya lainnya dari mana saja dan kapan saja. Ini memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel dan memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kebutuhan dan jadwal mereka sendiri.

b. Pembelajaran Interaktif

Moodle menyediakan beragam fitur yang memungkinkan pembelajaran yang interaktif. Guru dapat membuat forum diskusi di mana siswa dapat berinteraksi satu sama lain dan berbagi pemikiran dan ide. Selain itu, *moodle* juga mendukung fitur kolaboratif seperti kerja kelompok, proyek bersama, dan pengeditan bersama dokumen. Ini memfasilitasi kolaborasi siswa dan meningkatkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

c. Pengelolaan Materi Pembelajaran

Moodle memungkinkan guru untuk mengelola dan menyajikan materi pembelajaran secara terstruktur. Guru dapat mengunggah materi, seperti slide presentasi, file PDF, video, dan audio, untuk diakses oleh siswa. Selain itu, *moodle* juga memungkinkan pengorganisasian materi menjadi modul atau unit pembelajaran yang berbeda, sehingga siswa dapat dengan mudah mengakses dan mempelajari materi yang relevan.

d. Pengumpulan Tugas dan Penilaian

Moodle menyediakan alat yang memungkinkan guru untuk memberikan tugas kepada siswa dan menerima tugas yang telah diselesaikan secara daring. Siswa dapat mengunggah tugas mereka ke *moodle*, dan guru dapat memberikan umpan balik, menilai, dan memberikan nilai melalui platform tersebut. Ini memudahkan proses pengumpulan tugas dan penilaian secara efisien, serta memberikan umpan balik yang langsung kepada siswa.

e. Keterlibatan Orang Tua dan Stakeholder Terkait

Moodle juga memungkinkan keterlibatan orang tua dan pihak terkait lainnya dalam proses pembelajaran. Dengan akses yang diberikan oleh Moodle, orang tua dapat melihat perkembangan dan kinerja siswa, serta berkomunikasi dengan guru. Ini memfasilitasi komunikasi yang lebih baik antara semua pihak yang terlibat dalam pendidikan siswa.

Secara keseluruhan, fungsi utama *moodle* adalah memberikan kemudahan akses, mendukung pembelajaran interaktif, pengelolaan materi pembelajaran, pengumpulan tugas dan penilaian, serta memfasilitasi keterlibatan orang tua dan pihak terkait lainnya. Dengan

fitur-fitur ini, Moodle menjadi alat yang kuat dalam memfasilitasi pembelajaran daring yang efektif dan terorganisir.

Beragam fitur yang tersedia dalam LMS *moodle* didesain khusus untuk mencapai tujuan tersebut. Akses pada *Moodle* juga terbuka untuk setiap elemen dalam proses pembelajaran, baik untuk murid, guru dan *stakeholders* terkait.

C. Pemanfaatan Media Aplikasi *Moodle* dalam Pembelajaran Virtual

Tak dapat dipungkiri bahwa pemanfaatan TIK dalam dunia pendidikan memberikan pengaruh yang sangat besar. Diantaranya adalah adanya pergeseran pola belajar, dari yang sebelumnya cenderung berorientasi pada guru (*teacher centered*) ke sebuah sistem yang lebih mengedepankan peserta didik sebagai pelaku utama proses pembelajaran (*student centered*), semakin maraknya pendidikan terbuka atau pembelajaran daring di kalangan masyarakat dan semakin beragamnya alternatif sumber belajar dapat digunakan.¹⁸

Rosenberg (dalam Herayanti, et.al.) juga menyatakan bahwa setidaknya terdapat tiga perubahan dalam pola pembelajaran sebagai akibat dari pesatnya kemajuan teknologi. *Pertama*, pembelajaran yang sebelumnya terbatas pada ruang kelas kini dapat diakses di berbagai tempat dan waktu. *Kedua*, dari yang biasanya banyak menggunakan kertas ke sistem yang berbasis *online* dan *paperless*. *Ketiga*, fasilitas pembelajaran yang sebelumnya berupa struktur fisik telah berubah menjadi jaringan kerja yang memfasilitasi proses pembelajaran.¹⁹

Kemudian, dalam penelitiannya, Wiragunawan mengungkapkan bahwa penggunaan LMS dalam proses pembelajaran memberikan manfaat bagi Lembaga Pendidikan dalam meningkatkan efisiensi pembelajaran. Pembelajaran dapat diakses secara fleksibel dari mana saja dan kapan saja, sementara pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih simpel.²⁰

Moodle, sebagai salah satu aplikasi berbasis LMS, adalah *platform e-learning* yang sederhana, lengkap, dan dapat digunakan dalam kurikulum pendidikan di Indonesia. Pengguna hanya perlu memahami cara menggunakan aplikasi *moodle* dengan menyediakan perangkat pendukung,

¹⁸ Hermawanto, S. Kusairi dan Wartono, “Pengaruh Blended Learning terhadap Penguasaan Konsep dan Penalaran Fisika Peserta Didik Kelas X,” dalam *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, Vol 9 No 1 Tahun 2013, 67 – 76.

¹⁹ Lovy Herayanti, M. Fuadunnazmi dan Habibi, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Moodle pada Matakuliah Fisika Dasar,” dalam *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, Vol. XXXVI, No. 2 Tahun 2017, 210 – 219.

²⁰ I Gusti Ngurah Wiragunawan, “Pemanfaatan Learning Management System (LMS) dalam Pengelolaan Pembelajaran Daring pada Satuan Pendidikan,” dalam *Jurnal EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, Vol. 2 No. 1 Tahun 2022, hal. 82 – 89.

yaitu komputer server yang dapat diakses baik dalam pembelajaran *offline* maupun *online*.

Untuk menerapkan pembelajaran virtual dengan menggunakan aplikasi *moodle*, ada beberapa tahapan khusus yang perlu dilakukan. Berikut adalah tahapan-tahapan dalam merancang pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *moodle*.

1. Persiapan dasar untuk membuat *e-learning* dengan *moodle* melibatkan pengadaan *software CMS Moodle*, komputer server, dan jaringan komputer LAN atau internet. Ini tergantung pada jenis *web e-learning* yang akan dikembangkan. *Moodle* dapat digunakan secara *online* atau melalui *localhost*.
2. Kebutuhan dasar untuk aplikasi *e-learning* dengan *moodle* adalah sebagai berikut:
 - a. Perangkat komputer untuk server. Server *Moodle* dapat diatur dalam jaringan intranet untuk pembelajaran *offline* atau menggunakan jaringan internet melalui *hosting* untuk akses *online*. Pilihan ini harus disesuaikan dengan kebutuhan.
 - b. Perangkat untuk Klien. Ini dapat berupa komputer, perangkat *mobile* atau *smartphone* (gawai pintar) dan sejenisnya.
 - c. Jaringan LAN, digunakan untuk server lokal (*intranet*), sementara jaringan internet digunakan untuk server *hosting online*.
 - d. Untuk jaringan lokal diperlukan *web server*, sementara untuk akses *online* disediakan oleh penyedia layanan server *hosting*.
 - e. Aplikasi Browser, berbagai aplikasi seperti *Safari*, *Firefox*, *Internet Explorer*, *Google Chrome*, dan lain-lain dapat digunakan untuk mengakses *moodle*.
3. Ada dua cara mudah untuk membuat *e-learning* dengan *moodle*, yaitu melalui *localhost* atau secara *online* melalui server publik.
 - a. *E-learning Moodle* di *localhost* memungkinkan pengguna untuk menjalankan *moodle* tanpa menggunakan jaringan internet. Cukup menggunakan server lokal atau komputer lokal. Namun, ada beberapa persyaratan dasar yang harus dipenuhi untuk membuat *moodle* pada server lokal yang dapat diakses melalui *localhost*, seperti:
 - 1) Komputer server.
 - 2) Infrastruktur jaringan LAN.
 - 3) Teknisi jaringan.
 - 4) Biaya operasional.
 - 5) Akses hanya bisa dilakukan jika berada di jaringan LAN/Wireless yang sama.

- b. *E-learning Moodle* di *Server Web Hosting* memungkinkan pengguna menjalankan *moodle* melalui server *web hosting online*. Langkah pertama adalah menyediakan perangkat komputer yang memiliki aplikasi *moodle* sebagai server, kemudian membeli layanan server *web hosting* dari penyedia layanan *hosting*. Selanjutnya, menghubungkan laman *moodle* yang telah diinstal di perangkat server dengan *web hosting* tersebut.²¹

Setelah beberapa tahapan di atas telah dipenuhi, aplikasi *moodle* sudah siap digunakan sebagai media pembelajaran.

Moodle sebagai salah satu LMS yang sering digunakan dalam pembelajaran virtual dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Berikut ini adalah contoh pemanfaatan media aplikasi *Moodle* yang dapat dilakukan oleh guru dalam pembelajaran virtual:

1. Penyampaian Materi Pembelajaran: Dalam *Moodle*, seorang guru dapat mengunggah materi pembelajaran seperti dokumen teks, *slide* presentasi, video, *audio*, dan sumber belajar lainnya, hal ini memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi tersebut secara *online*.
2. Diskusi dan Forum: *Moodle* menyediakan fitur forum diskusi yang dapat dijadikan sarana untuk saling berinteraksi antara peserta didik dan guru, bertukar pendapat, dan memecahkan masalah secara *online* bersama-sama. Diskusi ini dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran meskipun dilaksanakan di tempat yang berbeda-beda.
3. Penugasan dan Pengumpulan Tugas. Seorang guru dapat memberikan penugasan melalui *Moodle*. Setelah mendapat notifikasi terkait tugas dari guru, peserta didik dapat mengunggah tugas mereka melalui *platform* tersebut selanjutnya guru akan meninjau, menilai, dan memberikan *feedback* kepada peserta didik secara *online*.
4. Kuis dan Evaluasi: *Moodle* memungkinkan pembuatan kuis dan evaluasi *online*. Guru dapat membuat kuis dengan berbagai jenis pertanyaan seperti pilihan ganda, isian singkat, atau esai. *Moodle* secara otomatis menghitung dan menyimpan skor peserta didik. Hal ini memudahkan pekerjaan guru dalam menganalisa perkembangan belajar peserta didik sehingga dapat segera diambil langkah pembelajaran berikutnya.
5. Jadwal dan Pengingat: *Moodle* juga dapat digunakan untuk mempublikasikan jadwal pelajaran, tugas, dan pengumuman penting.

²¹ Afrizal, "Cara Membuat Elearning Moodle di Localhost dan Online dalam 30 Menit," dalam <https://e-padi.com/cara-membuat-elearning-moodle-localhost-online.htm>. Diakses pada 17 April 2023.

Sistem ini juga dapat mengirimkan pengingat kepada peserta didik tentang batas waktu penugasan atau kegiatan penting lainnya.

6. Kehadiran dan Pelacakan Kemajuan: *Moodle* dapat digunakan untuk melacak kehadiran peserta didik dan memantau kemajuan mereka dalam pembelajaran. Guru dapat melihat aktivitas peserta didik, catatan nilai, dan laporan kemajuan.
7. Kolaborasi dalam Kelompok: *Moodle* menyediakan fitur untuk pembelajaran berbasis kelompok. Peserta didik dapat bekerja bersama dalam proyek, tugas kelompok, atau diskusi khusus menggunakan fitur kolaborasi yang disediakan oleh *Moodle*.

Ketika menggunakan *Moodle* sebagai media pembelajaran, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh seorang pendidik, diantaranya adalah:

1. Penyusunan dan Pengorganisasian Materi: Pastikan materi pembelajaran yang disampaikan melalui *Moodle* disusun dengan baik dan mudah diakses oleh peserta didik. Gunakan struktur yang jelas dan kategori yang terorganisir untuk menyimpan dan mengelompokkan materi agar peserta didik dapat dengan mudah menavigasi dan menemukan konten yang mereka butuhkan.
2. Dalam pembelajaran virtual, penting untuk memastikan peserta didik tetap terlibat dan aktif. Berikan petunjuk yang jelas tentang bagaimana mereka dapat berpartisipasi dalam diskusi, tugas, atau kegiatan lainnya melalui *Moodle*. Dorong interaksi dan kolaborasi antara peserta didik dengan menggunakan fitur-fitur seperti forum diskusi atau proyek kelompok.
3. Pengaturan Privasi dan Keamanan: Perhatikan pengaturan privasi dan keamanan *Moodle*. Pastikan hanya peserta didik yang terdaftar yang memiliki akses ke materi dan informasi yang relevan. Jaga kerahasiaan data pribadi dan pastikan kebijakan privasi yang tepat diimplementasikan.
4. Pembuatan Penugasan dan Evaluasi: Ketika membuat penugasan dan evaluasi melalui *Moodle*, pastikan instruksi yang jelas, rubrik penilaian, dan batas waktu yang realistis. Berikan umpan balik yang konstruktif dan berguna kepada peserta didik setelah menilai pekerjaan mereka. Pastikan bahwa penugasan dan evaluasi mencerminkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
5. *Monitoring* dan Umpan Balik: Perhatikan kemajuan peserta didik melalui fitur *monitoring* yang disediakan oleh *Moodle*. Lakukan pemantauan secara teratur untuk melihat partisipasi peserta didik, perkembangan, dan keterlibatan dalam pembelajaran. Berikan umpan balik yang jelas dan tepat waktu kepada peserta didik untuk membantu mereka memperbaiki pemahaman dan kinerja mereka.

6. Dukungan Teknis: Pastikan ada dukungan teknis yang memadai untuk penggunaan *Moodle* dalam pembelajaran. Peserta didik harus dapat mengakses bantuan teknis jika mereka menghadapi masalah dalam menggunakan *platform*.
7. Kontinuitas Komunikasi: Tetap menjaga komunikasi yang efektif dengan peserta didik melalui *Moodle*. Berikan pengumuman penting, informasi perubahan jadwal, atau perubahan lainnya. Tetap responsif terhadap pertanyaan dan permintaan peserta didik melalui fitur komunikasi yang disediakan oleh *Moodle*.

Dengan memperhatikan hal-hal tersebut, diharapkan pendidik dapat memaksimalkan penggunaan *Moodle* sebagai media pembelajaran dan menciptakan pengalaman pembelajaran virtual yang efektif dan bermakna bagi peserta didik.

Meskipun *Moodle* adalah alat yang bermanfaat dalam pembelajaran virtual, ada beberapa dampak negatif yang mungkin dapat terjadi saat penggunaannya. Berikut ini adalah beberapa dampak negatif yang mungkin timbul dan cara menghindarinya:

1. Ketergantungan pada Teknologi: Penggunaan *Moodle* dapat menyebabkan ketergantungan pada teknologi. Terlalu mengandalkan *platform* ini secara berlebihan dapat mengurangi kemampuan peserta didik untuk belajar di luar *Moodle* atau mengembangkan keterampilan lain yang tidak terkait dengan penggunaan teknologi. Penting untuk menjaga keseimbangan dengan memanfaatkan berbagai metode dan sumber daya pembelajaran yang beragam. Oleh sebab itu, Selain menggunakan *Moodle*, pendidik harus dapat memperluas penggunaan sumber daya pembelajaran lainnya seperti buku cetak, materi *offline*, atau kegiatan di luar kelas yang melibatkan interaksi langsung dengan lingkungan fisik dan rekan sekelas.
2. Terjadinya Isolasi Sosial: Pembelajaran virtual melalui *Moodle* dapat menyebabkan isolasi sosial jika tidak ada interaksi langsung antara peserta didik dan guru atau antarpeserta didik sendiri. Kurangnya interaksi sosial dapat mengurangi motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Untuk itu, seorang pendidik harus dapat merancang kegiatan kolaboratif dan diskusi *online* yang mendorong interaksi antara peserta didik. Selain itu, mengadakan pertemuan langsung atau mengadakan sesi video konferensi secara berkala untuk memfasilitasi interaksi sosial antara peserta didik dan instruktur menjadi penting agar pembelajaran tetap dapat berlangsung dengan baik.
3. Kesulitan Teknis: Bagi beberapa peserta didik, penggunaan *Moodle* atau teknologi lainnya mungkin menjadi tantangan. Kesulitan teknis seperti masalah aksesibilitas, koneksi internet yang buruk, atau

ketidakhafahaman dalam menggunakan antarmuka *Moodle* dapat menghambat pembelajaran. Dalam hal ini cara mengatasinya adalah dengan menyediakan panduan penggunaan yang jelas dan mudah diakses bagi peserta didik. Pastikan ada dukungan teknis yang memadai dan sumber daya bantuan yang tersedia. Jika mungkin, lakukan tes teknis sebelum memulai pembelajaran untuk memastikan semua peserta didik dapat mengakses dan menggunakan *Moodle* dengan baik.

4. Kelelahan Mental dan Fisik: Pembelajaran virtual dapat meningkatkan risiko kelelahan mental dan fisik bagi peserta didik. Lama waktu yang dihabiskan di depan layar, kelebihan tugas *online*, dan kurangnya interaksi sosial dapat menyebabkan peningkatan kelelahan dan stres. Maka untuk mengantisipasi terjadinya hal tersebut, perlu ditetapkan batasan waktu untuk aktivitas *online* dan tugas yang diberikan melalui *Moodle*. Sediakan istirahat yang cukup antara sesi pembelajaran. Dorong peserta didik untuk menjaga keseimbangan dengan aktivitas fisik, relaksasi, dan interaksi sosial di luar lingkungan virtual.

Dalam penggunaan *Moodle*, penting untuk memperhatikan dampak negatif potensial ini. Pendekatan yang seimbang dan beragam dalam pembelajaran virtual akan membantu mengurangi dampak negatif dan meningkatkan pengalaman pembelajaran peserta didik.

BAB IV

PEMBELAJARAN VIRTUAL BERBASIS *MOODLE*

DI SMAI AL AZHAR 19 CIRACAS, JAKARTA TIMUR

Dalam bab IV ini, peneliti akan menyajikan informasi, temuan, dan analisis penelitian mengenai SMAI Al Azhar 19 Ciracas Jakarta Timur sebagai objek penelitian. Fokus penelitian ini adalah pada manajemen pembelajaran virtual dan implementasi media aplikasi *moodle* melalui Sistem Pembelajaran *Online* Terpadu (SIDU) di sekolah tersebut.

Penyajian data dan temuan penelitian ini akan didasarkan pada berbagai sumber, seperti wawancara, observasi lapangan, penggunaan angket baik secara langsung maupun melalui *Google Form*, dan dokumen-dokumen lainnya. Tujuan dari paparan data dalam penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran yang sejelas mungkin tentang data yang telah dikumpulkan oleh peneliti. Data ini akan dijelaskan secara menyeluruh guna memahami situasi sosial, baik pada tingkat individu maupun kelompok yang menjadi fokus penelitian. Peneliti akan membatasi penggunaan data dan sumber data sesuai dengan fokus penelitian yang telah dirumuskan dalam penelitian ini.

A. Tinjauan Umum Objek Penelitian

Pada bagian ini peneliti akan memaparkan deskripsi umum tentang objek penelitian yaitu SMAI Al Azhar 19 Ciracas Jakarta Timur.

SMAI Al Azhar 19 Ciracas atau lebih dikenal dengan sebutan akrab Alcas 19 merupakan salah satu cabang sekolah Islam Al Azhar di bawah naungan Yayasan Pesantren Al Islam Bahrul Ulum (YPAIBU) yang bekerjasama dengan Yayasan Pesantren Islam Al Azhar (YPI Al Azhar) yang berpusat di Jl. Sisinga Mangaraja Kebayoran Baru Jakarta Selatan.

1. Letak Geografis SMAI Al Azhar 19 Ciracas dan Peranannya Sebagai Bagian dari Masyarakat Sekitar.

Secara geografis, SMAI Al Azhar 19 adalah salah satu satuan pendidikan pada jenjang SMA yang terletak di Kelurahan Ciracas, Kec. Ciracas, Kota Administrasi Jakarta Timur, DKI Jakarta tepatnya di Jl. Raya Centex No. 24 RT. 07 RW. 10. SMAI Al Azhar 19 terletak di pinggir jalan raya yang dilalui jalur angkutan umum, sehingga memudahkan peserta didik ataupun warga masyarakat yang ingin menuju ke tempat ini.

Di lingkungan tempat SMAI Al Azhar 19 Ciracas berada sangat terasa kekhasan daerah setempat yaitu budaya Betawi dengan mayoritas penduduknya beragama Islam yang sangat mengutamakan setiap individu bisa mengaji dengan benar, ada shalawatan/baca *barjanji* setiap malam Jum'at, dan sebagainya. Kitab *barjanji* yang dibacakan setiap malam Jum'at tersebut bertuliskan huruf arab. Sehingga SMAI Al Azhar 19 ini pun menguatkan kekhasan daerah setempat dengan menjadikan pendidikan Al Qur'an sebagai program kekhasan sekolah.¹

Selain kekhasan daerah setempat tentang membaca Al Qur'an ada juga kesenian pencak silat Betawi. Di SMAI Al Azhar 19 Ciracas, kesenian pencak silat tersebut dikemas kembali menjadi program ekstrakurikuler Al Azhar Seni Bela Diri (ASBD). ASBD memiliki gerakan yang mirip dengan pencak silat Betawi tetapi ada bagian kecil yang berbeda yang merupakan kekhasan seni pencak silat ASBD dan telah diakui oleh IPSI (Ikatan Pencak Silat Seluruh Indonesia).

SMAI Al Azhar 19 Ciracas ini juga memiliki peran sebagai bagian dari masyarakat setempat. Diantara peran sekolah sebagai bagian dari masyarakat adalah dengan digunakannya masjid sekolah untuk shalat jum'at oleh masyarakat setempat atau shalat-shalat wajib lainnya. Selain itu, karena sekolah memasang CCTV di beberapa titik yang penting untuk keamanan lingkungan maka masyarakat sekitar merasa diawasi oleh CCTV sekolah. Jika ada kejadian di sekitar lingkungan,

¹ Hasil Observasi sekolah dan lingkungan sekolah oleh peneliti selama mengajar di SMAI Al Azhar 19.

maka CCTV sekolah pun menjadi sumber informasi untuk keamanan masyarakat sekitar sekolah.

Selain itu, pada setiap perayaan hari raya Idul Adha, SMAI Al Azhar 19 Ciracas juga selalu berbagi hewan qurban kepada masyarakat sekitar. Pada kegiatan ini setiap tahunnya minimal satu ekor sapi qurban dan beberapa hewan kambing qurban diserahkan kepada masyarakat sekitar. Momentum berbagi ini tidak hanya dilakukan pada saat hari raya Idul Adha, namun menjelang hari raya Idul Fitri, SMAI Al Azhar 19 Ciracas juga selalu melaksanakan program santunan anak-anak yatim dan *dhu'afa* serta mengadakan bakti sosial berupa pembagian sembako untuk masyarakat yang kurang mampu di sekitar sekolah.

2. Visi dan Misi serta Tujuan SMAI Al Azhar 19

a. Visi SMAI Al Azhar 19 Ciracas

Visi sekolah ini adalah “Membentuk Generasi Qur`ani Yang Menguasai Ilmu Pengetahuan dan Teknologi”. Visi tersebut telah dirumuskan melalui rapat kerja guru dan karyawan serta disaksikan oleh pengurus yayasan dan *jamiyyah* (komite sekolah).² Sebagai acuan keberhasilan dalam pencapaian terhadap visi yang telah disepakati maka dibuatlah indikator-indikator dari visi tersebut, yaitu:³

Tabel IV.1. Visi dan Indikator Pencapaian Visi SMAI Al Azhar 19

No	Visi Sekolah	Indikator
1.	Membentuk generasi Qur`ani	<ul style="list-style-type: none"> • Mencetak generasi yang bisa lancar dan benar membaca Al Qur`an. • Mencetak generasi yang bisa menghafalkan Al Qur`an. • Mencetak generasi yang bisa memahami Al Qur`an kandungan ayat-ayatnya. • Mencetak generasi yang mampu memahami Al Qur`an dan Hadîst

² SMAI Al Azhar 19, *Kurikulum Operasional Satuan Pendidikan TP. 2022-2023*, Jakarta: 2022, hal. 32.

³ SMAI Al Azhar 19, *Kurikulum Operasional Satuan Pendidikan TP. 2022-2023*, Jakarta: 2022, hal. 32 – 33.

		<ul style="list-style-type: none"> • Mencetak generasi yang mampu memahami Al Qur'an berikut ilmu tentang sebab-sebab turunnya Al Qur'an. • Mencetak generasi yang mampu memahami Al Qur'an per kata. • Mencetak generasi yang mampu memahami Al Qur'an melalui penafsiran Ulama. • Mencetak generasi yang ber-Akhlak Al Qur'an. • Mencetak generasi yang memiliki profil pelajar pancasila yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
2.	Membentuk generasi Qur'ani Menguasai Ilmu Pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> • Menguasai ilmu pengetahuan dengan belajar dari para guru. • Mencetak generasi berpengetahuan yang mampu belajar dari alam. • Mencetak generasi yang berpengetahuan yang mampu belajar mandiri. • Mencetak generasi yang berpengetahuan luas dan menyadari bahwa segala macam ilmu bersumber dari Al Qur'an. • Mencetak generasi yang berpengetahuan yang mampu dan berani berdakwah dengan ilmunya untuk ummat. • Mencetak generasi yang memiliki profil pelajar pancasila yang mandiri, bergotong royong, dan berpikir kritis.
3.	Menguasai Teknologi	<ul style="list-style-type: none"> • Mencetak generasi yang menguasai IT dengan belajar melalui guru, teman dan belajar mandiri. • Mencetak generasi yang mampu mengaplikasikan ilmunya menjadi

		<p>teknologi baru sebagai solusi permasalahan hidup umat.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencetak generasi yang memiliki profil pelajar pancasila yang kreatif dan berkebinekaan global.
--	--	---

Pada prosesnya, seluruh indikator di atas dianggap dapat memberikan pandangan/arahan serta motivasi yang tampak realistis, kredibel dan atraktif untuk semua civitas akademika SMAI Al Azhar 19. Sehingga semua pihak akan berikhtiar dan berdoa semaksimal mungkin untuk bisa mewujudkan visi sekolah tersebut.

Selanjutnya, dijelaskan pula bahwa visi yang diusung oleh sekolah tersebut juga sejalan dengan tujuan Pendidikan Nasional yang mengampanyekan pendidikan sebagai elemen penting dalam masyarakat yang tangguh dan memiliki reputasi yang kuat. Hal ini bertujuan untuk memberdayakan seluruh individu warga negara Indonesia agar berkembang menjadi individu yang berkualitas dan mampu menghadapi perubahan zaman dengan sikap proaktif.

Visi SMAI Al Azhar 19 Ciracas ini diputuskan dalam rapat komite pembelajar yang dipimpin oleh kepala sekolah. Setelah ditetapkan menjadi visi sekolah yang menjadi acuan pelaksanaan program kerja di tahun pelajaran 2022/2023, visi sekolah ini disosialisasikan kepada bapak/ibu guru, bapak/ibu karyawan, pengurus yayasan, komite pembelajar sekolah, murid-murid, orang tua murid dan pihak-pihak tertentu yang peduli dengan SMAI Al Azhar 19 Ciracas. Dengan kata lain visi SMAI Al Azhar 19 Ciracas ini disosialisasikan kepada seluruh warga sekolah dan segenap *stakeholder*. Selain disosialisasikan, visi SMAI Al Azhar 19 ini akan ditinjau dan dirumuskan kembali secara berkala, sekurang-kurangnya setahun sekali atau sesuai dengan perkembangan zaman dan tantangan masyarakat.⁴

b. Misi SMAI Al Azhar 19

Untuk mewujudkan visi SMAI Al Azhar 19 Ciracas maka visi sekolah diterjemahkan lagi lebih detail dan terukur dalam bentuk misi sekolah. Berdasarkan hasil rapat komite pembelajar (Rapat Kerja Dewan Guru dan Karyawan) maka diputuskan bahwa misi SMAI Al Azhar 19 adalah sebagai berikut:

⁴ Hasil wawancara dengan Kepala SMAI Al Azhar 19 Ciracas, Bpk. Dedi Rubadi, S.Pd.

- 1) Mendidik dan melatih murid menjadi pribadi yang *religious* yaitu bertakwa kepada Allah SWT, hanya bergantung kepadanya dan berakhlak mulia.
- 2) Mendidik murid agar bermental nasionalis guna mengisi kemerdekaan bangsa dan mempertahankannya sesuai dengan ajaran Al Qur`an dan Hadīts tentang berbangsa dan bernegara. Sehingga mengakui kebinekaan global yang ada di Indonesia dengan menghormati sesama manusia serta tidak melakukan rasialisme terhadap orang lain.
- 3) Mencetak generasi mandiri dengan sistem pembelajaran berbasis Al Qur`an.
- 4) Mengutamakan pendidikan Al Qur`an untuk membentuk generasi yang berintegritas dan anti korupsi.
- 5) Menciptakan budaya kerjasama dan gotong royong serta saling menolong dalam kebaikan sebagai bentuk implementasi ajaran Al Qur`an dalam kehidupan sehari-hari.
- 6) Mewujudkan generasi yang beradab sehingga berakhlak Al Qur`an.
- 7) Mencetak generasi mampu membaca Al Qur`an dengan baik dan benar.
- 8) Mencetak generasi penghafal Al Qur`an.
- 9) Mewujudkan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, menarik dan inovatif.
- 10) Penyelenggaraan pembelajaran berbasis teknologi informasi.
- 11) Meningkatkan persentase kelulusan murid di Perguruan Tinggi Negeri, Perguruan Tinggi Kedinasan dan Perguruan Tinggi Luar Negeri.⁵

Misi Sekolah tersebut ditetapkan pada saat Rapat Kerja Dewan Guru dan Karyawan SMAI Al Azhar 19 Ciracas pada bulan Mei 2022. Misi berasal dari peserta Rapat Kerja Dewan Guru dan Karyawan yang didalamnya melibatkan komite sekolah (*jamiyyah*). Dari sekian banyak yang disampaikan pada saat rapat tersebut, butir-butir misi tersebutlah yang disepakati.⁶

Berdasarkan keterangan kepala SMAI Al Azhar 19, misi sekolah tersebut akan selalu ditinjau ulang setiap tahunnya pada saat rapat kerja dewan guru dan karyawan. Hasil keputusan butir-

⁵ SMAI Al Azhar 19, *Kurikulum Operasional Satuan Pendidikan TP. 2022-2023*, Jakarta: 2022, hal. 37 – 38.

⁶ Hasil wawancara dengan Kepala SMAI Al Azhar 19 Ciracas, Bpk. Dedi Rubadi, S.Pd.

butir misi tersebut selanjutnya akan disosialisasikan kepada seluruh warga sekolah, yaitu; yayasan, murid dan orang tua murid serta *stakeholder* yang terkait.

c. Tujuan SMAI Al Azhar 19 Ciracas

SMAI Al Azhar 19 hadir dengan tujuan yang jelas, yaitu menciptakan generasi cerdas, berakhlak mulia, dan siap menghadapi tantangan zaman. Tidak sekadar mengejar prestasi akademik, tetapi juga membentuk kepribadian yang tangguh, rendah hati, dan penuh kasih sayang terhadap sesama. Secara lebih rinci tujuan SMAI Al Azhar 19 adalah sebagai berikut:

- 1) Menanamkan aqidah yang lurus, berakhlak mulia dengan berlandaskan konsep rukun Iman dan rukun Islam.
- 2) Menghasilkan alumni yang memiliki kompetensi dalam membaca Al Qur'an dengan benar dan lancar.
- 3) Memberikan legalitas kepada peserta didik yang sudah bisa membaca Al Qur'an dengan sertifikasi lulus membaca Al Qur'an.
- 4) Menghasilkan alumni yang hafal Al Qur'an sekurang-kurangnya 3 juz.
- 5) Memberikan legalitas hafal Al Qur'an dengan sertifikasi tahfiz dari Lembaga Tahfiz Al Azhar.
- 6) Meningkatkan prestasi belajar peserta didik dengan menggabungkan teori behaviour dan konstruktivisme pada seluruh bidang studi untuk menciptakan generasi Mandiri dan Kreatif.
- 7) Mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam setiap pembelajaran dan kegiatan sekolah untuk meningkatkan pembentukan karakter sapta jiwa peserta didik.
- 8) Menerapkan teori kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*), untuk menggali dan menumbuhkembangkan minat serta bakat peserta didik melalui ekstrakurikuler. Tujuannya adalah menciptakan generasi yang bergotong-royong, mampu beradaptasi dalam keberagaman global, dan memiliki keterampilan berpikir kritis.
- 9) Mengupayakan meningkatnya lulusan SMAIA 19 yang diterima di PTN hingga mencapai 80%.
- 10) Berprestasi pada ajang akademik maupun non akademik baik di tingkat kecamatan, kota, propinsi maupun nasional dan internasional.

- 11) Pendidikan Pramuka menjadi ekstrakurikuler wajib untuk melatih murid menjadi pemimpin mandiri, kreatif, bergotong-royong, dan mampu bertahan dalam keberagaman global.
- 12) Melaksanakan pembelajaran dan melatih untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi.⁷

Tujuan sekolah di atas seluruhnya berbasis penguatan profil pelajar Pancasila, literasi, numerasi dan pembelajaran abad 21 yang secara keseluruhan berfokus pada hasil yang diinginkan peserta didik. Tujuan sekolah mengakomodir seluruh masukan dari berbagai pihak melalui kegiatan raker dewan guru dan karyawan. Rapat kerja tersebut dihadiri oleh pimpinan sekolah, guru, karyawan dan komite sekolah dan pengurus yayasan. Tujuan sekolah diputuskan oleh pimpinan sekolah pada rangkaian raker tersebut dan selanjutnya disosialisasikan ke orang tua murid, seluruh murid, seluruh civitas akademik dan *stakeholder* yang berkepentingan.

3. Slogan SMAI Al Azhar 19

Dalam rangka memupuk semangat juang keluarga besar SMAI Al Azhar 19 demi mencapai dan mewujudkan serta merealisasikan visi, misi dan tujuan sekolah, SMAI Al Azhar 19 Ciracas memiliki slogan “AKU MANTAP” yang merupakan sebuah akronim dari Al Qur`an Keluarga Masjid dan Teknologi serta Prestasi.⁸

Penjabaran dari slogan tersebut adalah sebagai berikut: *Al Qur`an* adalah *kalam* Allah SWT sebagai petunjuk bagi seluruh umat manusia sehingga memainkan peran kunci dalam memandu kebahagiaan umat, baik di dunia maupun di akhirat. Oleh sebab itu, pendidikan yang berlandaskan Al Qur`an menjadi kunci yang harus dilalui oleh umat Islam. Inilah alasan di balik hadirnya program-program unggulan di SMAI Al Azhar 19, salah satunya adalah program *Tahfizh* dan *Tahsin* Al Qur`an.

Keluarga, berperan sebagai lingkungan awal dan madrasah pertama bagi setiap murid sebelum memasuki pendidikan formal. Oleh karena itu keluarga memiliki peranan yang sangat signifikan dalam membentuk karakter yang akan melanjutkan perjuangan agama dan bangsa. Oleh sebab itulah, penting bagi keluarga dan sekolah untuk menjalin hubungan yang saling mendukung dengan ikhlas. Keluarga

⁷ SMAI Al Azhar 19, *Kurikulum Operasional Satuan Pendidikan TP. 2022-2023*, Jakarta: 2022, hal. 38 – 39.

⁸ SMAI Al Azhar 19, *Kurikulum Operasional Satuan Pendidikan TP. 2021-2022*, Jakarta: 2021, hal. 22 – 23.

dengan ikhlas menyerahkan anak-anak mereka kepada sekolah untuk mendapatkan pendidikan, pembinaan, dan pelatihan. Sementara itu, sekolah dengan tulus menerima setiap anak yang ditempatkan di bawah asuhannya tanpa alasan apapun, dengan tujuan untuk mendidik, membina, melatih, dan membimbing mereka agar dapat meraih cita-cita mereka. Dari kerjasama yang harmonis antara keluarga dan sekolah, terbentuklah karakter para murid yang memiliki semangat juang yang berlandaskan Al-Qur`an dan berakhlak mulia..

Masjid, merupakan pusat peradaban umat Islam. Melalui pembinaan murid berbasis masjid, sekolah berusaha untuk mendekatkan setiap murid di SMAI Al Azhar 19 dengan masjid sehingga mereka kelak dapat menjadi salah satu golongan yang akan mendapatkan naungan dari Allah SWT di hari yang tidak ada naungan kecuali naungan-Nya. Oleh karena itu, murid-murid SMAI Al Azhar 19 wajib berperan aktif dalam memakmurkan Masjid, sehingga masjid akan menjadi pusat pembinaan iman dan taqwa.

Teknologi. Pada era digital saat ini, teknologi memiliki peran yang vital sebagai bidang pengetahuan yang diterapkan secara praktis. Murid-murid di SMAI Al Azhar 19 Ciracas diharapkan dapat mempelajari teknologi dan mengikuti perkembangannya, karena teknologi telah menjadi elemen yang tidak dapat diabaikan dalam kehidupan. Tujuan utamanya adalah agar murid-murid tersebut tidak hanya menjadi pengguna atau pengikut teknologi, tetapi juga menjadi pemrogram atau pengembang teknologi.

Prestasi, merupakan hasil dari usaha yang dilakukan oleh murid-murid SMAI Al Azhar 19 selama masa belajar di sekolah dan setelahnya. Dengan landasan yang kuat dari Al Qur`an, murid-murid SMAI Al Azhar 19 diharapkan mampu berprestasi baik di dunia maupun di akhirat.

4. Program Unggulan SMAI Al Azhar 19

SMAI Al Azhar 19 telah menjadi lembaga pendidikan yang menonjol dalam pengajaran Al Qur`an dan pembinaan murid dalam mempelajari dan menghafalnya. Salah satu program unggulan sekolah ini adalah Program *Tahfīzh* dan *Tahsīn* Al Qur`an.

Program *Tahfīzh* dan *Tahsīn* Al Qur`an di SMAI Al Azhar 19 dirancang dengan tujuan utama untuk memberikan kepada peserta didik agar memiliki kesempatan yang optimal dalam menguasai dan menghafal Al Qur`an dengan baik. Program ini merupakan perpaduan antara pembelajaran teori dan praktik yang terintegrasi dengan baik dalam kurikulum sekolah.

Dalam program ini, murid mendapatkan pendidikan yang holistik dalam membaca, memahami, dan menghafal Al Qur'an. Mereka diajarkan tajwid (aturan bacaan Al Qur'an yang benar) secara menyeluruh dan diberikan bimbingan intensif dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menghafal Al Qur'an. Para murid juga diajak untuk memahami makna dan tafsir ayat-ayat Al Qur'an, sehingga mereka dapat mengaitkan ajaran Al Qur'an dengan kehidupan sehari-hari.

SMAI Al Azhar 19 memiliki tenaga pengajar yang berkualitas dan berkompoten dalam bidang pengajaran Al Qur'an. Para guru yang berdedikasi dan berpengalaman memberikan bimbingan individu kepada setiap murid untuk memastikan kemajuan mereka dalam mempelajari dan menghafal Al Qur'an. Mereka juga memberikan motivasi dan dorongan kepada murid agar terus meningkatkan prestasi mereka dalam menguasai kitab suci ini.

Dengan adanya Program *Tahfīzh* dan *Tahsīn* Al Qur'an sebagai program unggulan, SMAI Al Azhar 19 Ciracas telah menjadikan pendidikan Al Qur'an sebagai salah satu pilar penting dalam pendidikan mereka. Melalui program ini, sekolah ini membentuk generasi muda yang berakhlakul karimah, memiliki kecintaan dan pemahaman yang mendalam terhadap Al Qur'an, serta mampu mengaplikasikan nilai-nilai Al Qur'an dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Target pencapaian hafalan melalui program *tahfīzh* al Qur'an di SMAI Al Azhar 19 Ciracas adalah 15 juz sedangkan target terendahnya adalah 3 juz. Oleh karena itu, setiap murid SMAI Al Azhar 19 Ciracas diharapkan dapat memiliki hafalan Al Qur'an minimal 3 juz saat lulus nanti. Beranjak dari hal tersebut, maka salah satu Standar Kompetensi Lulusan (SKL) di SMAI Al Azhar 19 Ciracas adalah setelah murid memiliki hafalan sekurang-kurangnya 3 juz dan tersertifikasi oleh lembaga *Tahfīzh* Al Azhar.⁹

Melalui program *tahsīn* dan *tahfīzh* al Qur'an, SMAI Al Azhar membekali murid-muridnya dengan modal awal untuk melanjutkan pendidikan ke Perguruan Tinggi Negeri (PTN) melalui jalur *tahfīzh*.¹⁰

Untuk mencapai target hafalan yang sudah ditetapkan tersebut, SMAI Al Azhar 19 merberlakukan program pembinaan sebagai berikut:

⁹ Hasil wawancara dengan Koordinator Tahfīzh SMAI Al Azhar 19, Ust. Herdansya, M.Pd.

¹⁰ Hasil wawancara dengan Kepala SMAI Al Azhar 19, Bpk. Dedi Rubadi, S.Pd.

a. KBM *Tahsîn* dan *Tahfîzh*

SMAI Al Azhar 19 memasukkan kegiatan *tahsîn* dan *tahfîzh* al Qur`an ke dalam muatan kurikulum yang pelaksanaannya pada hari belajar efektif. Dalam setiap pekan, setiap murid belajar *tahsîn* dan *tahfîzh* al Qur`an sekurang-kurangnya 2 jam pelajaran sehingga total waktu belajar mereka adalah 10 jam pelajaran dalam setiap pekannya.

Untuk kegiatan *tahsîn*, SMAI Al Azhar 19 bekerjasama dengan lembaga *tahsîn* al Qur`an *Tilawati* dengan target pencapaian adalah setiap murid lulus ujian *tahsîn* dan tersertifikasi dari lembaga tersebut yang menyatakan bahwa murid yang sudah lulus dinyatakan telah dapat membaca al Qur`an dengan baik dan benar.

Bagi murid yang sudah lulus program *tahsîn* akan langsung melanjutkan dengan program *tahfîzh* dengan target pencapaian adalah 3 juz yaitu juz 30, 29 dan 28.

Metode yang digunakan untuk program *tahfîzh* adalah dengan metode *talaqqi* sesuai *sûrah* dan target hafalan masing-masing murid. Dengan rincian secara umum dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

**Tabel IV.2. Target Pencapaian Program *Tahfîzh*
SMAI Al Azhar 19**

No	Kelas	Semester	Waktu	Target	Keterangan
1	X	Sem 1	Juli – Des	Lancar membaca al Qur`an	Tersertifikasi oleh lembaga Tilawati.
		Sem 2	Jan – Juni	<i>Tahfîzh</i> 1 <i>Tahfîzh</i> 2	Juz 30
2	XI	Sem 3	Juli – Des Jan – Juni	<i>Tahfîzh</i> 3 <i>Tahfîzh</i> 4	Juz 29
		Sem 4	Juli – Des Jan – Juni	<i>Tahfîzh</i> 5 <i>Tahfîzh</i> 6	Juz 30
3	XII	Sem 5	Juli – Des	<i>Muraja`ah</i> <i>Tahfîzh</i> 1 – 6	Juz 29 – juz 30

Selain itu ada juga program *tahfîzh takhashush* dengan target pencapaian hafalan 15 juz selama belajar di SMAI Al Azhar 19. Program ini diperuntukkan bagi murid-murid yang memiliki

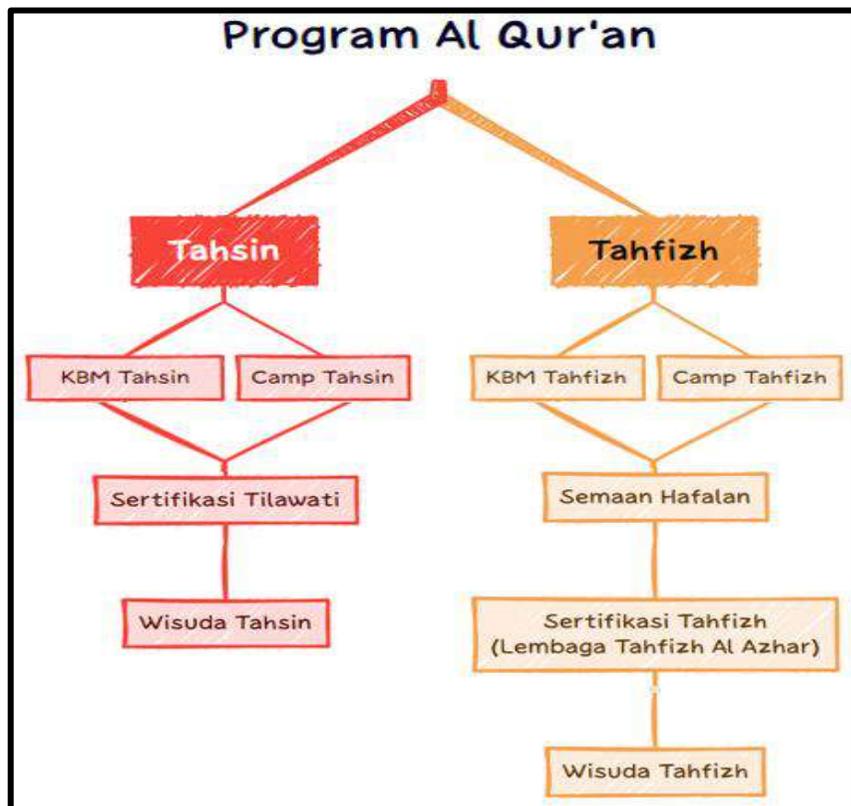
semangat dan kemampuan menghafal yang tinggi dan bersedia mengikuti seluruh program yang ditetapkan oleh sekolah.

b. *Camp tahsîn dan tahfîzh al Qur`an*

Camp tahsîn dan tahfîzh al Qur`an adalah sebuah kegiatan yang dirancang oleh SMAI Al Azhar 19 sebagai upaya untuk memaksimalkan pencapaian hafalan murid-murid sesuai target yang telah ditetapkan. Kegiatan ini dilaksanakan diluar sekolah yang biasanya dilaksanakan di villa dengan tujuan agar murid-murid dapat lebih fokus dalam belajar dan menghafal al Qur`an. Kegiatan ini dilaksanakan sebanyak lima kali, dari semester 1 sampai semester 5 selama kurang lebih 2 pekan setiap *camp*. Pada *camp* pertama yaitu pada semester 1, difokuskan untuk *tahsîn al Qur`an* atau memperbaiki bacaan al Qur`an sebagai modal dasar untuk menghafalkan al Qur`an pada semester berikutnya.

Secara umum program *tahsîn dan tahfîzh al Qur`an* di SMAI AlAzhar 19 dapat dilihat dalam bagan berikut ini:

Gambar IV.1. Skema Program Al Qur`an



5. Struktur Kurikulum

Pada Tahun Pembelajaran 2022-2023, SMAI Al Azhar 19 telah ditetapkan untuk memberlakukan kurikulum merdeka dan pada semester genap Tahun Pelajaran 2022-2023, SMAI Al Azhar 19 telah ditetapkan sebagai sekolah yang wajib menerapkan kurikulum merdeka berbagi.¹¹ Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam yaitu konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik.¹²

Struktur kurikulum di SMAI Al Azhar 19 sebagai pelaksanaan kurikulum merdeka didasarkan atas Kerangka Kurikulum Merdeka yang telah disiapkan oleh pemerintah meliputi:

- a. Struktur Kurikulum, merupakan penjabaran dari mata pelajaran serta alokasi jam pelajaran dalam satu pekan.
- b. Profil Pelajar Pancasila, merupakan gambaran atau identitas seorang pelajar atau peserta didik yang mencerminkan sikap, nilai-nilai dan perilaku yang sesuai dengan ajaran Pancasila. Pancasila adalah dasar dan ideologi negara Indonesia, yang menjadi panduan bagi kehidupan berbangsa dan bernegara. Profil pelajar Pancasila menekankan pentingnya pemahaman dan pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah.
- c. Capaian Pembelajaran, adalah hasil atau pencapaian yang diharapkan dari proses pembelajaran. Ini adalah tujuan yang ingin dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran atau kurikulum tertentu. Capaian pembelajaran secara khusus merujuk pada kompetensi pengetahuan, keterampilan, sikap dan karakter yang diharapkan dapat dikuasai oleh peserta didik pada akhir suatu periode pembelajaran.
- d. Prinsip Pembelajaran dan Asesmen, adalah pedoman atau aturan umum yang mengarahkan bagaimana proses pembelajaran seharusnya dirancang dan dilaksanakan agar efektif dan efisien. Prinsip-prinsip ini berdasarkan pada pengetahuan dan teori-teori pembelajaran yang telah teruji dan terbukti secara ilmiah. Implementasi prinsip-prinsip pembelajaran yang tepat dapat

¹¹ Hasil wawancara dengan Kepala SMAI Al Azhar 19, Bpk. Dedi Rubadi, S.Pd.

¹² Direktorat Sekolah Dasar, "Kurikulum Merdeka," dalam <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/kurikulum-merdeka>. Diakses pada 7 Mei 2023.

membantu meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan sikap siswa terhadap materi pembelajaran. Prinsip ini berfungsi sebagai nilai-nilai yang mendasari pelaksanaan pembelajaran dan asesmen pembelajaran.¹³

SMAI Al Azhar 19 Ciracas mulai menerapkan kurikulum merdeka pada tahun pelajaran 2022-2023, maka fase yang digunakan untuk struktur kurikulum adalah Fase E, yang ditujukan untuk kelas X. Sedangkan untuk kelas XI dan XII pada tahun pelajaran yang sama masih menggunakan kurikulum 2013. Sehingga beban belajar di SMAI Al Azhar 19 Ciracas terbagi menjadi dua muatan kurikulum yaitu:

- a. Kelas X menggunakan Kurikulum Merdeka.
- b. Kelas XI dan XII menggunakan Kurikulum 2013.

Muatan kurikulum di SMAI Al Azhar 19 terdiri dari dua bagian, yaitu beban belajar wajib (muatan nasional) dan beban belajar tambahan. Cara pengaturan beban belajar dan isi pembelajarannya diatur sebagai berikut:

Tabel IV.3. Struktur Kurikulum

Muatan Pembelajaran	Beban Belajar	Pengaturan
1. Intrakurikuler	Wajib	Beban belajar ini memuat semua mata pelajaran yang bersifat nasional.
		Materi pembelajaran setiap mata pelajaran mengacu pada Capaian Pembelajaran.
		Diatur dalam kegiatan reguler.
	Tambahan	Memuat mata pelajaran Al Qur'an dan Bahasa Arab kurikulum YPI Al Azhar.
Diatur dalam kegiatan reguler.		
2. Proyek	Wajib	Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila.
		Muatan pembelajaran mengacu pada 7 tema pokok Profil Pelajar Pancasila.
		Diatur dalam kegiatan proyek.

¹³ SMAI Al Azhar 19, Kurikulum Operasional Satuan Pendidikan TP. 2022-2023, Jakarta: 2022, hal. 40.

	Tambahan	Memuat tema-tema proyek yang menjadi karakteristik SMA Islam Al Azhar 19 Ciracas. Diatur dalam kegiatan proyek.
3. Ektrakurikuler	Wajib	Pendidikan Kepramukaan. Memiliki muatan yang menjadi karakteristik SMA Islam Al Azhar 19 Ciracas.
		Tambahan

Sedangkan muatan intrakurikuler dan proyek di SMAI Al Azhar 19 Ciracas diatur dalam struktur kurikulum dengan acuan sebagai berikut:

- a. Struktur kurikulum Kelas X menggunakan Kurikulum Merdeka.

Tabel IV.4. Struktur Kurikulum Merdeka

No	Mata Pelajaran	Jumlah Jam/minggu
1	Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	3
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	2
3	Bahasa Indonesia	3
4	Bahasa Inggris	2
5	Matematika (umum)	3
6	Biologi	2
7	Fisika	2
8	Kimia	2
9	Geografi	2
10	Sejarah	2
11	Sosiologi	2
12	Ekonomi	2
13	Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	2
14	Informatika	2
15	Al Qur'an (<i>Tahsîn dan Tahfîzh</i>)	2
16	Bahasa Arab	3
17	TOEFL	2
17	BK	2
18	Pramuka	2
	Jumlah	43

- b. Struktur kurikulum Kelas XI dan XII menggunakan Kurikulum 2013.

Tabel IV.5. Struktur Kurikulum 2013

No	Mata Pelajaran	Peminatan IPA	Peminatan IPS
1	Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	3	3
2	Pendidikan Kewarganegaraan	2	2
3	Bahasa Indonesia	4	4
4	Matematika (Wajib)	4	4
5	Sejarah Indonesia	2	2
6	Bahasa Inggris	2	2
7	Seni Budaya	2	2
8	PJOK	3	3
9	PKWU	2	2
10	Al Qur'an	2	2
11	Bahasa Arab	3	3
12	Matematika (Minat)/Sejarah (Minat)	4	4
13	Fisika/Geografi	4	4
14	Biologi/Ekonomi	4	4
15	Kimia/Sosiologi	4	4
16	TOEFL	2	2
17	BK	2	2
	Jumlah	47	47

6. Struktur Organisasi

Untuk menjalankan roda organisasi yang baik, yang memiliki kriteria kehandalan (*reliability*) dalam menjalankan kegiatan belajar dan pembelajaran, maka setiap individu dalam sekolah wajib memiliki peran yang satu dengan yang lainnya akan saling berkomunikasi dan bekerjasama secara bergantian. Oleh sebab itu, pimpinan sekolah dalam hal ini kepala sekolah menyusun dan menentukan struktur organisasi sebagai berikut:¹⁴

¹⁴ Hasil observasi dan wawancara di sekolah pada tanggal 5 April 2023.

13	Arryani Archan, S.Pd.	Guru Matematika
14	Muhammad Iqbal, S.Pd.	Guru Geografi
15	Agung Nugroho, S.Pd.	Guru Sejarah
16	Ibnu Rifa Saputra, S.Pd.	Guru Prakarya
17	Anis Setyaningsih, S.Pd.	Guru Matematika
18	Hasilah Rachman, S.Pd.	Guru BK
19	Sendi Kurniawan, S.Pd.	Guru Sosiologi
20	Ires Tufana, S.Pd.	Guru Sejarah
21	Venny Rohfiani, S.Pd, Gr.	Guru Ekonomi
22	Putri Harapan, S.Pd.	Guru Bahasa Indonesia
23	Muhammad Fadli.	Guru Tahfîzh
24	Pulung Prayogo, S.Pd.	Guru BK
25	M. Alhabib Yusron, S.Pd.	Guru Bahasa Arab
26	Rachmawati, S.Pd.	Guru Kimia
27	Nu'man Syukron, MM.	Guru PJOK
28	Herdansya, S.Pd.	Guru Tahfîzh
29	Bagus Aji Prayoga, S.H.	Guru Tahfîzh
30	Indah Minang, S.Si.	Laboran
31	Dieky Adipratama	Operator Sekolah
32	Bayu Krisna	Guru TIK / IT
33	Krisna	Guru TIK / IT
34	Yudi Susanto, S.E.	Kepala Tata Usaha
35	Muklis Cahyadi, A.Md.	Petugas Pusat Sumber Belajar
36	Ajianto	Bagian Umum
37	Ayu Putri Purwandani, S.Pd.	Tata Usaha
38	Suginah	Karyawan Kebersihan
39	Al Jupri	Karyawan Kebersihan
40	Iwan Gunawan	Karyawan Kebersihan
41	Hasan	Karyawan Kebersihan
42	Endang Kurnia	Karyawan Kebersihan
43	Romibar	Karyawan Kebersihan
44	Adji	Karyawan Kebersihan
45	Santi Purwati	Karyawan Koperasi
46	Suparmin	Bag. Keamanan
47	Zulardi Simatupang	Bag. Keamanan
48	Oman Stia	Bag. Keamanan
49	Endang	Bag. Keamanan
50	Marudin	Bag. Keamanan
51	Mahmud	Bag. Keamanan

Semua pendidik di SMAI Al Azhar 19 adalah mereka yang memiliki kualifikasi dan kompetensi baik pedagogik maupun profesional, artinya mereka telah melalui berbagai tahapan seleksi dan pembinaan sebelum ditetapkan sebagai pendidik maupun tenaga kependidikan.¹⁶

7. Kondisi Sarana dan Prasarana

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), definisi sarana mencakup segala hal yang dapat digunakan sebagai alat atau media untuk mencapai tujuan tertentu. Sementara itu, prasarana merujuk pada segala hal yang menjadi pendukung utama dalam pelaksanaan suatu proses, termasuk usaha, pembangunan, proyek, dan lain sebagainya.¹⁷

Untuk menerapkan pembelajaran virtual yang berkualitas maka diperlukan sarana dan prasarana yang memadai agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, menarik dan efektif. Dari hasil observasi lapangan, di SMAI Al Azhar 19 telah memiliki fasilitas yang sangat memadai untuk menerapkan kegiatan pembelajaran virtual. Hal ini ditegaskan juga oleh Kepala SMAI Al Azhar 19, bapak Dedi Rubadi, S.Pd. yang menyampaikan:

“SMAI Al Azhar 19 telah memiliki fasilitas yang cukup lengkap untuk mendukung pembelajaran virtual. Seperti kebutuhan akan jaringan internet, sekolah telah memasang 2 *provider* internet untuk mendukung pembelajaran virtual, jika salah satu *provider* bermasalah, maka jaringan akan dialihkan ke *provider* yang satunya lagi, sehingga akses guru dan murid dalam menjalankan pembelajaran virtual tidak terganggu. SMAI Al Azhar 19 juga memiliki tenaga IT yang cukup terlatih yang akan selalu tanggap dalam memberikan solusi saat pembelajaran virtual mengalami kendala. Selain itu, setiap guru juga dibekali dengan gawai pintar untuk melaksanakan pembelajaran. Sekolah juga telah memiliki program aplikasi pembelajaran virtual SIDU (*System Pembelajaran Online Terpadu*) yang dapat diakses kapan saja.”¹⁸

Diantara sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran virtual di SMAI Al Azhar 19 adalah:

a. Ruang Kelas

Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa di setiap ruang kelas di SMAI Al Azhar 19 Ciracas sudah terdapat satu buah perangkat komputer lengkap dengan kamera, perangkat audio, LCD *projector*, layar, jaringan *Wi-Fi* dan beberapa software

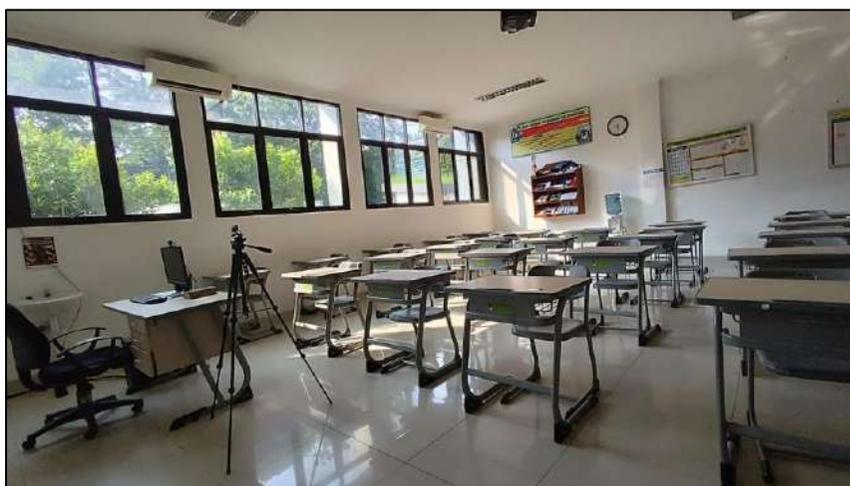
¹⁶ Hasil wawancara dengan Kepala SMAI Al Azhar 19, Bpk. Dedi Rubadi, S.Pd.

¹⁷ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemendikbudristek RI, “KBBI Daring,” dalam <https://kbbi.web.id/sarana> dan <https://kbbi.web.id/prasarana>. Diakses pada tanggal 10 Mei 2023.

¹⁸ Hasil wawancara dengan Kepala SMAI Al Azhar 19, Bpk. Dedi Rubadi, S.Pd.

penunjang pembelajaran virtual, seperti *zoom meeting* dan sebagainya.

Gambar IV.3. Ruang Kelas Pembelajaran

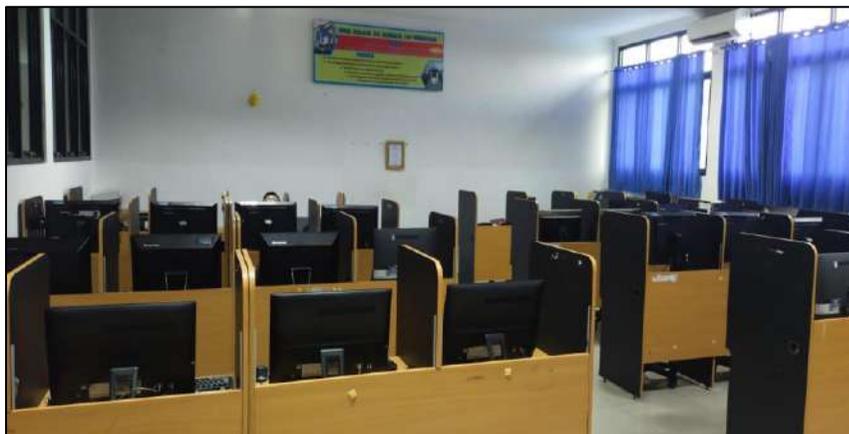


b. Laboratorium Komputer

Dari hasil observasi, diketahui bahwa SMAI Al Azhar 19 memiliki satu ruang komputer yang sudah terintegrasi dengan jaringan internet di setiap perangkat komputernya. Setiap komputer di ruang ini juga sudah dilengkapi dengan camera sehingga dapat dimanfaatkan setiap saat bagi oleh guru maupun murid dalam melaksanakan pembelajaran virtual. Selain itu, dalam ruang ini

juga selalu *stanby* dua orang tim IT yang sangat *mobile* untuk memantau dan membantu kelancaran setiap kegiatan pembelajaran baik saat pembelajaran *offline* maupun virtual.

Gambar IV.4. Laboratorium Komputer



c. Sistem Pembelajaran *Online* Terpadu (SIDU)

Sistem Pembelajaran *Online* Terpadu (SIDU) merupakan sistem pembelajaran virtual yang ada di SMAI Al Azhar 19 dan telah diintegrasikan ke dalam website sekolah. Program ini menggunakan *platform* pembelajaran virtual yang berbasis aplikasi moodle. *Moodle* sendiri merupakan sistem manajemen pembelajaran *open-source* yang populer dan sering digunakan dalam konteks pendidikan *online*. Dengan mengadopsi *moodle* sebagai dasar platformnya, SIDU dapat memberikan berbagai fitur yang mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan berdaya guna.

Dalam SIDU, peserta didik memiliki akses yang mudah dan terpusat ke berbagai materi pembelajaran. Guru dapat menyediakan berbagai jenis materi, seperti file teks, video, atau presentasi, yang relevan dengan materi pelajaran. Selain itu, tugas dan asesmen juga dapat diunggah dan disampaikan melalui *platform* ini. Ini mempermudah komunikasi antara guru dan siswa, serta memungkinkan evaluasi dan umpan balik yang efisien.

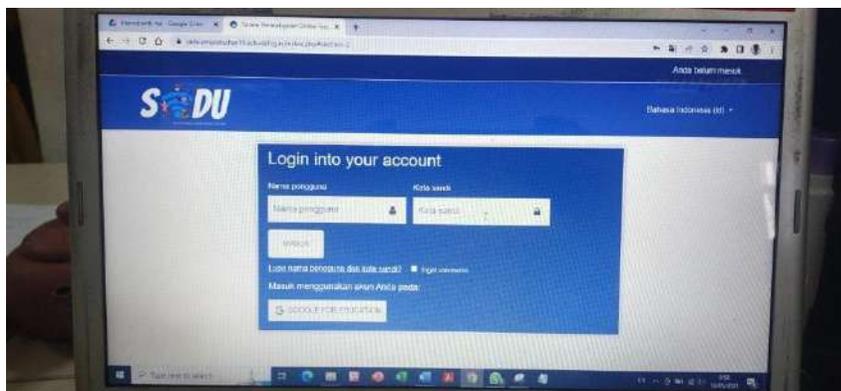
Platform ini menghadirkan kemudahan akses bagi peserta didik, karena mereka dapat mengakses semua informasi pembelajaran dari satu tempat yang terpadu, yaitu melalui website sekolah. Dengan demikian, peserta didik tidak perlu mencari

informasi atau materi dari berbagai sumber yang terpisah. Kemudahan ini juga berkontribusi pada efisiensi dalam belajar, karena proses pembelajaran tidak lagi terbatas oleh waktu dan tempat. Peserta didik dapat belajar secara mandiri, mengakses materi kapan saja dan di mana saja, selama terhubung dengan internet.

Lebih lanjut, SIDU memungkinkan adanya fleksibilitas dalam metode pembelajaran. Peserta didik dapat memilih gaya belajar yang sesuai dengan preferensi mereka, seperti belajar mandiri, berkolaborasi dengan teman sekelas melalui forum diskusi, atau mengerjakan tugas secara daring. Kemungkinan ini memberikan kesempatan untuk mengembangkan kemandirian dan kreativitas dalam belajar.

Dengan menggabungkan kemudahan akses, fleksibilitas, dan berbagai fitur interaktif, SIDU menciptakan lingkungan pembelajaran yang kekinian dan sesuai dengan perkembangan zaman. Selain itu, SIDU dapat memberikan data dan statistik mengenai perkembangan belajar peserta didik, yang dapat membantu guru dalam melacak dan memahami progres akademik mereka.

Gambar IV.5. Tampilan SIDU (System Pembelajaran Online Terpadu)



d. Jaringan Internet

SMAI Al Azhar 19 Ciracas telah dilengkapi dengan jaringan internet dari dua *provider* penyedia jaringan internet yaitu Biznet dan Indihome dengan kecepatan masing-masing jaringan tersebut mencapai 150 Mbps.

Gambar IV.5. Perangkat Utama Jaringan Internet



Dari beberapa poin temuan di atas tentang sarana dan prasarana penunjang pembelajaran virtual yang peneliti dapatkan selama observasi, dapat peneliti simpulkan bahwa sarana dan prasarana pembelajaran virtual di SMAI Al Azhar 19 Ciracas cukup baik. Selain itu, pihak sekolah juga secara berkala terus mengembangkan berbagai fasilitas penunjang lainnya agar terus dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman yang semakin canggih.

8. Karakteristik Peserta Didik

Penelitian ini melibatkan sejumlah peserta didik di SMAI Al Azhar 19, Jakarta Timur. Data yang dikumpulkan meliputi informasi tentang tingkat pendidikan peserta didik, usia, latar belakang, serta faktor lain yang relevan dengan konteks penelitian.

Pada saat penelitian berlangsung, SMAI Al Azhar 19 memiliki 396 peserta didik dari berbagai tingkat, yaitu kelas 10, 11, dan 12. Usia peserta didik berkisar antara 14 hingga 18 tahun yang merupakan masa-masa penting dalam perjalanan menuju kedewasaan.

Dari sisi tingkat sosial dan ekonomi, mayoritas murid di SMAI Al Azhar 19 memiliki tingkat sosial dan ekonomi menengah ke atas, sebuah faktor yang secara signifikan mempengaruhi kemampuan

mereka dalam mengakses berbagai fasilitas pembelajaran virtual yang tersedia. Latar belakang ekonomi yang lebih mapan memberi mereka akses yang lebih mudah terhadap teknologi dan infrastruktur yang mendukung pembelajaran jarak jauh.

Selain perangkat keras, akses mereka terhadap koneksi internet yang stabil juga menjadi keuntungan tersendiri. Dalam dunia yang semakin terhubung secara digital, akses internet yang handal adalah kunci utama untuk mengikuti kelas *online*, mengakses berbagai program pembelajaran secara virtual dan berinteraksi dengan guru serta teman sekelas secara maya.

Berdasarkan faktor-faktor di atas dan dari hasil observasi selama menjadi salah satu tenaga pendidik di sekolah ini, mayoritas peserta didik telah memiliki pengalaman menggunakan *platform* pembelajaran *online*, dan hanya sebagian kecil dari mereka mungkin masih perlu beradaptasi dengan penggunaan *moodle* dalam pembelajaran virtual.

Selain itu, faktor-faktor lain seperti tingkat motivasi, gaya belajar, dan kebutuhan khusus juga diambil dalam pertimbangan. Data demografis seperti jenis kelamin, latar belakang etnis, dan kesehatan fisik dan mental juga dicatat untuk memperoleh pemahaman yang lebih holistik tentang peserta didik.

Selama penelitian ini, dilakukan pengumpulan data tambahan melalui wawancara, kuesioner, dan observasi langsung untuk memperoleh wawasan yang lebih mendalam tentang karakteristik peserta didik. Hal ini membantu peneliti dalam memahami preferensi belajar, harapan, dan tantangan yang dihadapi oleh peserta didik dalam menggunakan *moodle* sebagai media pembelajaran.

Analisis karakteristik peserta didik ini akan memperkaya pemahaman tentang bagaimana implementasi *moodle* dalam pembelajaran virtual berbasis kelas dapat berdampak pada berbagai kelompok peserta didik. Hasil analisis ini juga dapat memberikan dasar untuk pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan dukungan yang lebih tepat sasaran bagi peserta didik di SMAI Al Azhar 19.

B. Temuan Penelitian tentang Pembelajaran Virtual Berbasis Moodle di SMAI Al Azhar 19 Ciracas, Jakarta Timur

1. Manajemen Pembelajaran Virtual di SMAI Al Azhar 19

Pembelajaran virtual telah menjadi sebuah terobosan penting dalam pendidikan, terutama di tengah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. SMAI Al Azhar 19 Ciracas sebagai lembaga pendidikan

yang bermoto juang AKU MANTAB, juga telah mengambil langkah-langkah strategis dalam mengelola pembelajaran virtual.

Berdasarkan pengamatan pada objek penelitian dan dari hasil wawancara dengan beberapa pihak terkait, ditemukan data bahwa manajemen pembelajaran virtual di SMAI Al Azhar 19 dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu diawali dengan penetapan tim pengembang pembelajaran virtual oleh kepala sekolah dan diakhiri dengan evaluasi program pembelajaran.

a. Penetapan SK Kepala Sekolah terkait Tim Pengembang Pembelajaran Virtual.

Setelah SMAI Al Azhar menetapkan untuk menyelenggarakan pembelajaran virtual, kepala sekolah membentuk tim kerja melalui SK (Surat Keputusan) kepala sekolah untuk menetapkan tim pengembang pembelajaran virtual. Adapun tujuan dibentuknya tim ini adalah:

1) Pemfokusan dan Koordinasi.

Dengan dibentuknya tim pengembang pembelajaran virtual, dapat memberikan fokus yang jelas dan struktur organisasional untuk pengembangan pembelajaran virtual. Ini membantu dalam koordinasi tugas dan tanggung jawab anggota tim, mencegah tumpang tindih, dan memastikan setiap aspek pembelajaran virtual ditangani dengan baik.

2) Otoritas dan Dukungan.

Melalui SK resmi dari kepala sekolah, tim pengembang memperoleh otoritas yang diakui secara formal untuk mengambil keputusan terkait pengembangan, implementasi, dan evaluasi pembelajaran virtual. Ini juga menunjukkan dukungan dari pihak kepala sekolah dan administrasi sekolah atas usaha ini.

3) Ketegasan Tujuan.

SK dapat menetapkan tujuan, sasaran, dan prioritas pengembangan pembelajaran virtual. Hal ini membantu tim memiliki panduan yang jelas tentang apa yang harus dicapai dan bagaimana cara mencapainya, sehingga usaha tim lebih terarah dan efektif untuk mendukung tujuan besar sekolah.

4) Pemberian Wewenang.

SK memberikan wewenang resmi kepada anggota tim pengembang, memberi mereka kepercayaan diri untuk mengambil keputusan yang diperlukan. Ini menghindarkan

proses pengambilan keputusan yang rumit dan memungkinkan tim untuk mengambil tindakan segera saat diperlukan.

5) Akuntabilitas.

SK menciptakan tingkat akuntabilitas yang lebih tinggi terhadap hasil dan pencapaian tim. Ini memungkinkan pengawasan dan evaluasi yang lebih baik terhadap kinerja tim dalam mencapai tujuan-tujuan yang ditetapkan.

6) Kelancaran Proses.

Dalam situasi di mana perubahan atau intervensi diperlukan, SK dapat membantu mengatasi hambatan administratif dan birokrasi, memastikan bahwa proses pengembangan dan implementasi pembelajaran virtual berjalan dengan lancar.

b. Penentuan platform pembelajaran virtual.

Dalam upaya mengelola pembelajaran virtual yang efektif, SMAI Al Azhar 19 Ciracas telah memilih *platform Moodle* sebagai fondasi utama dalam menyediakan pengalaman pembelajaran daring yang terstruktur dan interaktif. Berikut adalah cara *platform Moodle* digunakan dalam konteks pembelajaran virtual di sekolah ini:

1) Pembuatan Kelas Virtual.

Guru dapat dengan mudah membuat ruang kelas maya di *moodle* untuk setiap mata pelajaran dan tingkat kelas. Setiap ruang kelas ini menyediakan tempat bagi siswa dan guru untuk berinteraksi, mengakses materi pembelajaran, dan berpartisipasi dalam kegiatan kelas.

2) Pemberian Materi Pembelajaran.

Pemberian materi wajib dilakukan oleh guru dengan mengunggah materi-materi pembelajaran berupa slide power point, video pembelajaran dan sebagainya. Setelah guru mengunggah materi pembelajaran, selanjutnya murid akan mendapatkan notifikasi terkait materi yang wajib dipelajari. Jika ada kendala atau kesulitan dalam memahami materi, murid dapat langsung masuk ke menu diskusi untuk menanyakan perihal materi yang sulit dipelajari tersebut. Selain itu, murid juga bisa menanyakannya saat pembelajaran tatap muka di sekolah.

3) Penugasan dan Pengumpulan Tugas.

Untuk mempermudah dalam pemberian tugas, guru-guru di SMAI Al Azhar 19 dapat memberikan tugas kepada siswa dan

menerima pengumpulan tugas secara daring melalui *moodle*. Siswa dapat mengunggah pekerjaan mereka, dan guru dapat memberikan umpan balik dan penilaian secara langsung melalui *platform*.

4) Asesmen pembelajaran.

Dengan ditetapkannya *moodle* sebagai *platform* pembelajaran di SMAI Al Azhar 19, guru-guru dimudahkan karena dapat membuat kuis maupun asesmen secara *online*.

c. Evaluasi secara berkala.

Dalam upaya untuk memastikan efektivitas pembelajaran virtual dan kontinuitas peningkatan kualitas, SMAI Al Azhar 19 telah melakukan evaluasi secara berkala meliputi hal-hal berikut ini:

1) Evaluasi Teknis dan Fungsional Platform.

Evaluasi teknis dilakukan secara berkala untuk memastikan platform pembelajaran virtual tetap berfungsi dengan baik. Tim memeriksa ketersediaan konten, aksesibilitas, dan kinerja teknis.

2) Evaluasi Metode Pengajaran

Melalui kerjasama dengan bidang kurikulum, tim pembelajaran virtual menganalisis berbagai metode pengajaran yang digunakan oleh guru. Efektivitas presentasi materi, strategi interaktif, dan pendekatan personalisasi dievaluasi untuk memastikan siswa tetap terlibat dan memahami konsep dengan baik. Guru juga diberi kesempatan untuk berbagi pengalaman dan praktik terbaik dalam forum kolaboratif.

3) Evaluasi Keterlibatan Siswa

SMAI Al Azhar 19 secara berkala juga mengukur tingkat kehadiran dalam kelas maya, tingkat interaksi di forum diskusi, dan tingkat penyelesaian tugas. Data ini digunakan untuk membantu mengidentifikasi siswa yang mungkin memerlukan dukungan tambahan dan memastikan bahwa setiap siswa dapat mengakses peluang pembelajaran dengan adil.

4) Respons dan Masukan dari Stakeholder

Selain itu, SMAI Al Azhar 19 juga menampung dan merespon berbagai pendapat dan masukan dari pihak-pihak terkait, seperti siswa, orang tua, dan guru. Untuk mendapatkan masukan ini sekolah biasanya melakukan survei menggunakan *google form* untuk mengumpulkan pandangan mereka tentang pengalaman pembelajaran virtual.

Masukan ini memberikan wawasan berharga tentang kekuatan dan kelemahan dari perspektif yang berbeda, sehingga dapat digunakan untuk melakukan penyesuaian dan perbaikan yang lebih baik.

5) Pengembangan Rencana Perbaikan

Data yang diperoleh melalui evaluasi diintegrasikan ke dalam proses pengembangan rencana perbaikan. Area yang memerlukan peningkatan diidentifikasi untuk kemudian diambil tindakan konkret guna mengatasi masalah yang muncul.

2. Deskripsi Implementasi Media Aplikasi *Moodle* dalam Pembelajaran Virtual berbasis kelas di SMAI Al Azhar 19 Jakarta

SMAI Al Azhar 19, telah menerapkan pembelajaran virtual sejak tahun 2019, namun masih dalam bentuk yang sangat sederhana dan dengan media yang apa adanya. Sepertinya dengan memanfaatkan media *Video Call WhatsApp* dan sejenisnya. Baru pada tahun 2020, SMAI lebih serius dalam menerapkan pembelajaran virtual. Hal ini berawal sejak adanya larangan pemerintah untuk membuat kerumunan demi mencegah penyebaran virus Covid-19 yang pada saat itu sedang mewabah diberbagai belahan dunia termasuk Indonesia.

Implementasi media aplikasi *Moodle* dalam pembelajaran virtual berbasis kelas di SMAI Al Azhar 19 Jakarta telah dilakukan sebagai respons terhadap keterbatasan pelaksanaan pembelajaran luring selama masa pandemi COVID-19. *Moodle*, sebagai *platform* pembelajaran virtual terkenal, dipilih oleh SMAI Al Azhar 19 sebagai media utama yang memungkinkan murid dan guru untuk berinteraksi secara *online* dan melanjutkan proses pembelajaran meskipun dalam situasi pembatasan fisik.

Dalam konteks ini, sebuah tim terdiri dari guru dan staf IT sekolah bertanggung jawab atas instalasi dan konfigurasi *Moodle* di lingkungan sekolah. Proses implementasi dimulai dengan instalasi server *Moodle* di server sekolah yang terhubung dengan jaringan lokal. Setelah itu, kelas-kelas dan pengguna guru serta murid dibuat dalam sistem *Moodle*.

Setiap kelas diwakili oleh ruang kelas virtual di *moodle*, guru dapat mengunggah materi pembelajaran seperti *slide* presentasi, video pembelajaran, dan materi bacaan. Murid memiliki akses ke ruang kelas mereka masing-masing dan dapat melihat semua materi yang disediakan oleh guru. Selain itu, guru juga memiliki kemampuan untuk membuat tugas *online* yang harus dikerjakan oleh murid dan diunggah kembali ke *moodle* untuk dinilai.

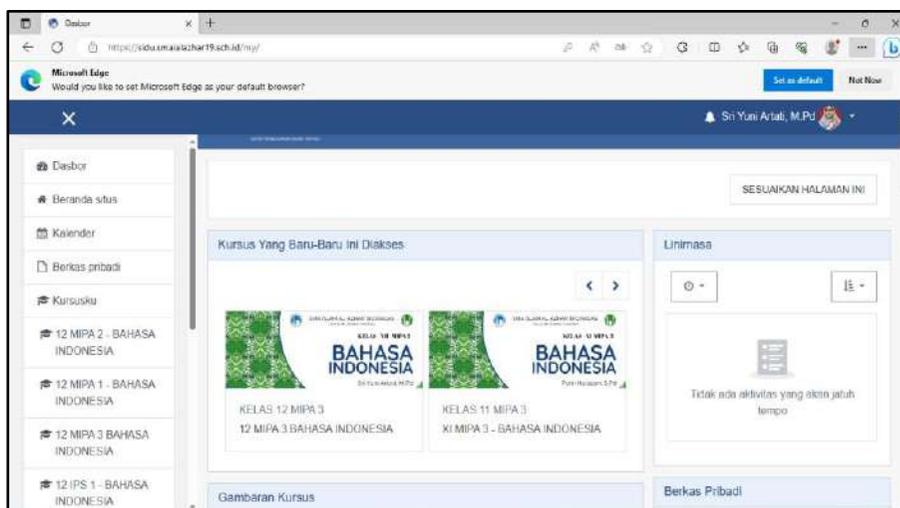
Proses implementasi *moodle* ini juga melibatkan integrasi dengan sistem pembelajaran *online* terpadu yang sudah ada di SMAI Al Azhar 19. Hal ini memungkinkan data murid, jadwal pembelajaran, dan informasi lainnya dapat secara otomatis terintegrasi dengan *Moodle*. Dengan adanya integrasi ini, murid dan guru dapat dengan mudah mengakses jadwal pembelajaran mereka, memberikan informasi tugas, dan hasil penilaian di dalam *moodle*.

Melalui implementasi *moodle* dalam pembelajaran virtual, SMAI Al Azhar 19 dapat memberikan kontinuitas pembelajaran yang efektif dan interaktif bagi murid selama situasi pandemi maupun pasca pandemi.

Setelah masa pandemi berakhir, meskipun telah memulai kembali pembelajaran tatap muka, SMAI Al Azhar 19 tetap memberikan layanan pembelajaran virtual melalui Sistem Pembelajaran *Online* Terpadu (SIDU) berbasis *moodle*. Keputusan ini diambil mengingat pentingnya fleksibilitas dalam menghadapi dinamika perkembangan lingkungan pendidikan saat ini.

Melalui SIDU, konfigurasi media aplikasi *Moodle* yang digunakan di SMAI Al Azhar 19 dirancang untuk mendukung pembelajaran virtual yang interaktif dan efektif. Guru-guru mengatur ruang kelas virtual dengan mengatur modul dan aktivitas pembelajaran, seperti forum diskusi, pengunggahan tugas, kuis *online*, dan materi pembelajaran terstruktur. Dalam konfigurasi ini, guru dapat dengan mudah mengelola kelas, melacak perkembangan murid, memberikan umpan balik, dan memberikan penilaian secara *online*.

Gambar IV.7. Konfigurasi SIDU pada Akun Guru



Dengan tetap diberlakukannya pembelajaran virtual melalui SIDU sebagai suplemen dan layanan pembelajaran setelah melaksanakan pembelajaran tatap muka, peserta didik tetap dapat mengakses materi-materi yang telah dipelajarinya di kelas secara *online*. Ini memberikan keuntungan tersendiri bagi murid yang tidak dapat masuk sekolah karena sakit atau karena sebab lain. Mereka tetap dapat mengakses materi pembelajaran secara *online* dan juga dapat mengerjakan tugas-tugas yang telah disiapkan oleh guru di SIDU.

Pembelajaran virtual melalui SIDU yang berbasis media aplikasi *moodle* di SMAI Al Azhar 19 Jakarta mengikuti alur yang terstruktur. Guru mengunggah materi pembelajaran, seperti presentasi, video, atau bacaan, ke dalam ruang kelas virtual di *moodle*. Murid kemudian dapat mengakses materi tersebut, membacanya, dan menonton video pembelajaran sesuai dengan jadwal yang ditentukan. Setelah mempelajari materi, murid dapat diberi tugas *online* yang harus diselesaikan dan diunggah kembali ke *moodle*. Guru akan menilai tugas tersebut dan memberikan umpan balik kepada murid melalui *moodle*. Selain itu, kuis *online* juga dapat digunakan sebagai bentuk evaluasi formatif untuk mengukur pemahaman murid terhadap materi pembelajaran.

Dalam implementasi *moodle* di SMAI Al Azhar 19 Jakarta, konfigurasi yang efektif memungkinkan interaksi yang aktif antara guru dan murid serta mengikuti alur pembelajaran yang terstruktur. Hal ini memastikan bahwa murid dapat mengakses materi pembelajaran, berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, dan menerima umpan balik secara langsung dalam lingkungan virtual yang terintegrasi.

3. Persepsi Peserta Didik Tentang Pemanfaatan *Moodle* Melalui Sistem Pembelajaran *Online* Terpadu (SIDU)

Dalam penelitian ini, telah dilakukan survei terhadap peserta didik di SMAI Al Azhar 19 Ciracas untuk mengetahui pendapat mereka tentang penggunaan *Moodle* sebagai media pembelajaran. Hasil survei menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik merespon positif terhadap penggunaan *Moodle* dalam proses pembelajaran virtual berbasis kelas. Mereka menyatakan bahwa *Moodle* memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, dinamis, dan memungkinkan akses yang mudah ke berbagai sumber belajar.

Peserta didik mengungkapkan bahwa kehadiran Moodle membuat mereka lebih aktif dalam pembelajaran. Fitur-fitur seperti forum diskusi memungkinkan mereka untuk berpartisipasi dalam diskusi kelompok, bertukar ide, dan saling berbagi pengetahuan dengan teman

sekelasnya secara *online*. Selain itu, adanya materi pembelajaran digital yang terstruktur dengan baik memudahkan peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan.

Menurut tanggapan peserta didik, penggunaan Moodle memiliki beberapa kelebihan yang dirasakan dalam pembelajaran virtual berbasis kelas. Pertama, mereka menyebutkan bahwa aksesibilitas Moodle yang dapat diakses dari mana saja dan kapan saja memberi fleksibilitas yang lebih besar dalam proses pembelajaran. Peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran, mengumpulkan tugas, dan berinteraksi dengan guru dan teman sekelas melalui platform Moodle tanpa terbatas oleh batasan ruang dan waktu.

Selain itu, peserta didik juga mengapresiasi interaksi yang lebih intensif antara guru dan peserta didik yang dapat terjadi melalui *Moodle*. Mereka merasakan adanya respons yang cepat dari guru terhadap pertanyaan atau masalah yang mereka sampaikan melalui forum diskusi atau pesan pribadi. Hal ini memberikan rasa dukungan dan motivasi tambahan dalam pembelajaran.

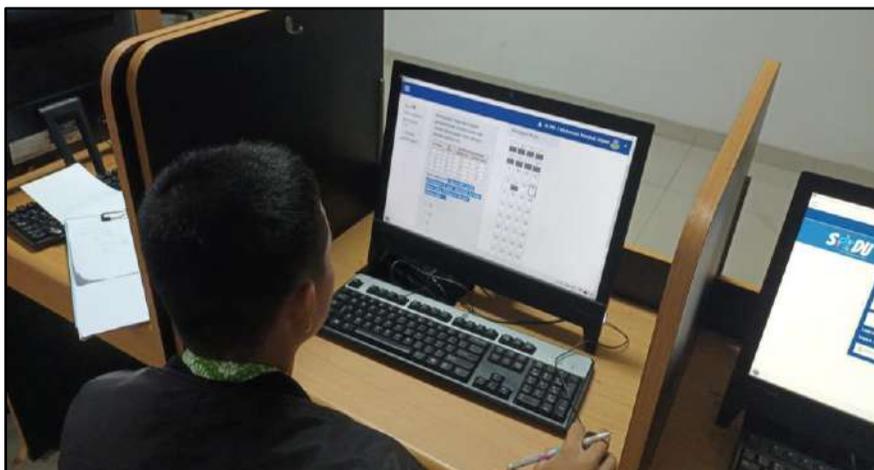
Meskipun sebagian besar peserta didik merespon positif terhadap pemanfaatan *Moodle* melalui *System Pembelajaran Online Terpadu (SIDU)*, beberapa tantangan atau kesulitan juga diidentifikasi. Salah satunya adalah tingkat keterampilan teknologi yang berbeda di antara peserta didik. Beberapa peserta didik mungkin mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan antarmuka *Moodle* dan memanfaatkan semua fitur yang tersedia.

Dalam rangka meningkatkan pemanfaatan *Moodle* melalui *System Pembelajaran Online Terpadu (SIDU)*, upaya dapat dilakukan untuk memberikan pelatihan teknologi tambahan baik kepada peserta didik yang membutuhkan maupun pendidik juga telah dilaksanakan, serta memastikan akses internet yang stabil bagi semua pihak. Selain itu, penggunaan strategi dan aktivitas yang mendorong interaksi sosial dan kolaborasi antara peserta didik dalam lingkungan virtual juga perlu diperhatikan untuk mempromosikan pengalaman pembelajaran yang lebih positif.

Selama penelitian ini, guru-guru di SMAI Al Azhar 19 Ciracas memberikan pendapat yang beragam mengenai efektivitas penggunaan Moodle dalam pembelajaran virtual berbasis kelas. Mayoritas guru mengungkapkan keyakinan mereka bahwa Moodle memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengalaman belajar murid. Mereka melihat bahwa Moodle mampu memfasilitasi interaksi antara guru dan murid secara *online* melalui

fitur-fitur seperti forum diskusi dan pengiriman tugas elektronik. Selain itu, guru-guru melaporkan bahwa Moodle dapat membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih terstruktur dan interaktif.

Gambar IV.8. Kegiatan Asesmen Sekolah dengan SIDU



4. Persepsi Guru Tentang Pemanfaatan Moodle Melalui System Pembelajaran *Online* Terpadu (SIDU) di SMAI Al Azhar 19 Ciracas.

Guru-guru di SMAI Al Azhar 19 Ciracas merasakan beberapa manfaat yang signifikan dari penggunaan *Moodle* sebagai alat bantu pembelajaran. Salah satunya sebagaimana diungkapkan oleh Sri Yuni Artati. Banyak manfaat yang dirasakan oleh guru akan pemanfaatan SIDU karena menyediakan aksesibilitas yang lebih baik terhadap

materi pembelajaran, baik secara *online* maupun *offline*. Guru-guru juga mengungkapkan kepuasan mereka terhadap penggunaan fitur pengumpulan tugas elektronik yang memungkinkan penilaian yang lebih efisien dan umpan balik yang lebih cepat kepada murid. Selain itu, mereka mencatat bahwa SIDU memberikan fleksibilitas dalam menyajikan materi pembelajaran, memungkinkan penggunaan multimedia, dan interaksi yang dapat meningkatkan minat dan partisipasi murid dalam proses pembelajaran.¹⁹

Gambar IV.9. Dokumentasi Wawancara dengan Ibu Sri Yuni Artati, M.Pd. (Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia)



Selain itu, dari hasil wawancara juga ditemukan fakta bahwa guru-guru di SMAI Al Azhar 19 juga memiliki persepsi yang mendalam terkait efektivitas *Moodle* dalam pembelajaran virtual berbasis kelas. Mereka menganggap *Moodle* sebagai alat bantu yang sangat efektif dalam meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik serta memfasilitasi pembelajaran yang adaptif dan berpusat pada peserta didik. Para guru melaporkan bahwa melalui SIDU, *moodle* memberikan fleksibilitas dalam menyampaikan materi pembelajaran, mendorong partisipasi aktif peserta didik, dan memfasilitasi pemantauan individual terhadap perkembangan belajar peserta didik.

¹⁹ Hasil wawancara dengan Sri Yuni Artati, M.Pd. guru bidang studi Bahasa Indonesia di SMAI Al Azhar 19.

Para pendidik di SMAI Al Azhar 19 juga merasakan berbagai manfaat yang signifikan dalam pemanfaatan SIDU di SMAI Al Azhar 19. Mereka merasakan adanya peningkatan kualitas dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. *Moodle* memungkinkan guru untuk menyajikan materi pembelajaran dalam berbagai format multimedia yang menarik, termasuk video, *audio*, dan animasi, sehingga meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, guru juga mengapresiasi fitur-fitur interaktif *Moodle*, seperti forum diskusi, tugas *online*, dan penilaian otomatis, yang memperkaya kolaborasi antara peserta didik dan mendukung formatif dan sumatif penilaian yang lebih efisien.

Meskipun ada manfaat yang signifikan, guru-guru juga dihadapkan pada beberapa kendala dan tantangan dalam mengimplementasikan *Moodle* dalam pembelajaran virtual berbasis kelas melalui SIDU. Beberapa tantangan teknis yang dihadapi termasuk pemahaman awal tentang konfigurasi dan pengaturan *Moodle*, manajemen konten dan tugas *online*, serta masalah aksesibilitas dan keterbatasan jaringan di lingkungan pembelajaran *online*. Selain itu, perubahan paradigma pembelajaran yang melibatkan penggunaan *Moodle* juga dapat menghadirkan tantangan dalam hal pengembangan kurikulum yang sesuai, integrasi teknologi dalam metode pengajaran, dan penyesuaian peran dan tanggung jawab guru dalam lingkungan pembelajaran digital.

Selain itu, beberapa guru di SMAI Al Azhar 19 juga menghadapi beberapa kendala dan tantangan dalam mengimplementasikan SIDU. Beberapa guru merasa butuh waktu untuk belajar dan beradaptasi dengan antarmuka dan fitur-fitur SIDU. Selain itu, terdapat hambatan teknis seperti koneksi internet yang kadang-kadang tidak stabil yang dapat menghambat aksesibilitas dalam pemanfaatan SIDU. Selain itu, beberapa guru juga menghadapi tantangan dalam mengelola dan memantau partisipasi aktif murid dalam SIDU pada *platform Moodle*, khususnya dalam memastikan bahwa murid telah mengakses dan menyelesaikan tugas secara tepat waktu.

SMAI Al Azhar 19 telah mengambil berbagai upaya untuk mengatasi hambatan dan tantangan yang dihadapi oleh guru dalam mengimplementasikan *Moodle*. Mereka menyadari pentingnya pelatihan kontinu dan pendampingan teknis yang efektif bagi guru agar dapat menguasai dan memaksimalkan potensi *Moodle* dalam pembelajaran virtual. Oleh karena itu, pihak sekolah secara berkala menyelenggarakan pelatihan intensif dan *workshop* yang melibatkan

para ahli teknologi pendidikan dan pengajar berpengalaman. Selain itu, pihak sekolah juga mendorong kolaborasi antar guru untuk berbagi pengalaman, strategi pengajaran, dan sumber daya dalam penggunaan *Moodle*.

Pemanfaatan *Moodle* dalam pembelajaran virtual berbasis kelas melalui SIDU di SMAI Al Azhar 19 juga memiliki dampak positif terhadap pengembangan profesionalisme guru. Dengan melibatkan guru dalam penggunaan *Moodle*, mereka memiliki kesempatan untuk memperluas pengetahuan dan keterampilan teknologi pendidikan, mengembangkan strategi pembelajaran inovatif, dan memperdalam pemahaman mereka tentang pedagogi digital. Guru-guru juga merasakan peningkatan kepercayaan diri dan motivasi dalam menghadapi tantangan pembelajaran yang kompleks di era digital.

5. Faktor Pendukung dan Hambatan dalam Implementasi *Moodle* Melalui *System Pembelajaran Online* Terpadu (SIDU) di SMAI Al Azhar 19.
 - a. Faktor Pendukung
 - 1) Dukungan Administrasi Sekolah

Gambar IV.10. Dokumentasi Workshop Guru Digital



Dalam penelitian ini, faktor pendukung yang pertama adalah dukungan yang diberikan oleh administrasi sekolah. Tim manajemen sekolah di SMAI Al Azhar 19 Ciracas sangat mendukung implementasi pembelajaran virtual dengan sistem pembelajaran *online* terpadu yang berbasis media aplikasi *moodle*. Mereka menyediakan anggaran yang memadai untuk pengadaan perangkat keras maupun perangkat lunak yang dibutuhkan. Sekolah juga menyediakan waktu dan tenaga untuk

memberikan pelatihan kepada guru-guru dalam memaksimalkan penerapan SIDU dalam pembelajaran virtual. Dukungan ini memastikan bahwa implementasi pembelajaran virtual yang berbasis aplikasi *moodle* dapat berjalan lancar dan mendapatkan prioritas di sekolah.

2) Infrastruktur Teknologi yang Memadai

Keberhasilan implementasi *Moodle* sangat bergantung pada infrastruktur teknologi yang memadai. SMAI Al Azhar 19 Ciracas telah dilengkapi dengan koneksi internet yang stabil dan kecepatan yang memadai. Selain itu, mereka telah mengalokasikan anggaran untuk memperbarui perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan dalam implementasi *Moodle*. Hal ini mencakup pembaruan komputer dan perangkat *mobile*, serta investasi dalam server yang kuat untuk menjalankan *Moodle* dengan baik. Dengan infrastruktur teknologi yang memadai, guru dan peserta didik dapat mengakses *Moodle* dengan lancar dan mengoptimalkan pengalaman pembelajaran *online*.

3) Pelatihan Guru

Pelatihan guru merupakan faktor penting dalam suksesnya implementasi *Moodle*. SMAI Al Azhar 19 Ciracas menyadari pentingnya melatih guru-guru dalam menggunakan *Moodle* secara efektif. Oleh karena itu, mereka mengadakan pelatihan secara berkala bagi seluruh guru yang terlibat dalam penggunaan *Moodle*. Pelatihan ini mencakup pengenalan *platform Moodle*, penyesuaian kurikulum, pembuatan materi pembelajaran digital, dan kemampuan administrasi *Moodle*.

Gambar IV.11. Dokumentasi Pelatihan SIDU



Guru-guru diberikan kesempatan untuk berlatih langsung dan mendapatkan umpan balik dari fasilitator pelatihan. Pelatihan ini memastikan bahwa guru-guru memiliki pemahaman yang baik tentang *Moodle* dan mampu menggunakannya dengan efektif dalam pembelajaran.

4) Dukungan dan Partisipasi Orang Tua Murid

Peran orang tua murid dalam pendidikan sangat penting, terlebih dalam pembelajaran virtual. Untuk itu, sekolah telah mengadakan sesi sosialisasi khusus untuk orang tua tentang teknis pembelajaran virtual yang berbasis *Moodle* di SMAI Al Azhar 19.

Sosialisasi ini bertujuan memberi pemahaman kepada orang tua tentang pentingnya keterlibatan mereka dalam mendampingi peserta didik dalam pembelajaran virtual. Dalam sosialisasi ini, sekolah telah menjelaskan manfaat dan keuntungan *Moodle* serta memberikan panduan tentang bagaimana orang tua dapat mendukung peserta didik dalam menggunakan *Moodle*.

Selain itu, sekolah juga membuka saluran komunikasi yang terbuka antara guru dan orang tua melalui *Moodle*, sehingga orang tua dapat memantau kemajuan pembelajaran anak mereka dan berkomunikasi dengan guru secara *online*. Dukungan dan partisipasi aktif orang tua merupakan faktor pendukung penting dalam kesuksesan implementasi *moodle* di SMAI Al Azhar 19.

Gambar IV.12. Sesi Wawancara Pada Saat Penerimaan Murid Baru



Sosialisasi terkait pemanfaatan *moodle* sebagai sarana pembelajaran di SMAI Al Azhar 19 juga tidak hanya dilaksanakan secara klasikal, namun juga secara personal pada saat penerimaan muid baru. Setiap calon orang tua murid baru wajib mengikuti sesi wawancara dengan pihak sekolah dalam rangka sosialisasi program-program sekolah agar terjalin komunikasi yang baik antara pihak sekolah dan orang tua murid.

5) Kolaborasi antara Guru dan Peserta Didik

Kolaborasi yang baik antara guru dan peserta didik juga menjadi faktor pendukung dalam implementasi pembelajaran virtual berbasis *moodle* ini. Dari hasil observasi selama penelitian, ditemukan juga bahwa guru-guru di SMAI Al Azhar 19 secara aktif berkomunikasi dengan peserta didik melalui fitur-fitur *moodle*, seperti dengan memanfaatkan forum diskusi atau melalui proyek kelompok *online*. Guru memberikan panduan yang jelas dan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada peserta didik saat berkolaborasi melalui *moodle*. Hal ini mendorong peserta didik untuk berinteraksi, berbagi pengetahuan, dan saling belajar satu sama lain melalui *platform moodle*.

b. Hambatan dalam Implementasi *Moodle* melalui *system* pembelajaran *online* terpadu (SIDU) di SMAI Al Azhar 19 Ciracas.

Selama penelitian terkait implementasi pembelajaran virtual berbasis *moodle*, selain ditemukan faktor-faktor pendukung juga ditemukan beberapa hambatan dalam pelaksanaannya, diantaranya:

1) Tantangan Penyesuaian Kurikulum

Implementasi pembelajaran virtual berbasis *moodle* juga mengalami tantangan yang cukup besar, khususnya dalam penyesuaian kurikulum. Mengintegrasikan *moodle* ke dalam kurikulum yang sudah ada membutuhkan waktu dan usaha yang signifikan dari guru-guru. Beberapa guru mungkin mengalami kesulitan dalam merancang dan menyesuaikan materi pembelajaran dengan format *online* yang disediakan oleh *moodle*.

Untuk mengatasi kesulitan guru-guru dalam penyesuaian ini, SMAI Al Azhar 19 telah memberikan dukungan dan bimbingan kepada guru-guru berupa pelatihan dan workshop pembelajaran. meski demikian, tantangan ini masih perlu ditangani secara terus-menerus agar tetap selaras dengan

perubahan dan perkembangan zaman yang semakin canggih dan modern.

2) Resistensi terhadap Perubahan

Tak pelak, resistensi terhadap perubahan juga menjadi hambatan dalam implementasi *Moodle*. Beberapa guru mungkin tidak sepenuhnya terbuka terhadap perubahan dan lebih nyaman dengan metode pembelajaran konvensional. Mereka mungkin merasa cemas atau tidak yakin tentang kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran.

Dalam konteks ini SMAI Al Azhar 19 telah mengadopsi pendekatan sosialisasi dan pemahaman yang intensif untuk mengatasi resistensi ini. Kepala sekolah secara aktif telah melakukan dialog dan diskusi terbuka dengan guru-guru untuk menjelaskan manfaat dan keuntungan *moodle* serta memberikan dukungan dan motivasi kepada guru-guru untuk mengadopsi perubahan ini.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Efektivitas Pembelajaran Virtual

Pada tahap ini peneliti akan memaparkan beberapa analisis dari hasil temuan tentang implementasi media aplikasi *moodle* di SMAI Al Azhar 19 Ciracas.

Berdasarkan hasil penelitian Baety sebagaimana telah disebutkan pada bab II yang menyatakan bahwa efektifitas pembelajaran virtual sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu ekonomi, sosial, kesehatan dan kepribadian.

Dari hasil temuan penelitian, data menunjukkan bahwa tingkat ekonomi mayoritas peserta didik di SMAI Al Azhar 19 berada di kelas menengah ke atas sehingga memudahkan mereka untuk mendapatkan berbagai fasilitas penunjang pembelajaran virtual. Dari sini dapat disimpulkan bahwa implementasi pembelajaran virtual di SMAI Al Azhar 19 dapat dilaksanakan dengan baik karena baik dari sisi sekolah maupun peserta didik tidak terkendala masalah sarana dan prasarana.

Selanjutnya dari sisi sosial, data menunjukkan bahwa SMAI Al Azhar 19 tidak hanya memberlakukan pembelajaran daring namun juga menyelenggarakan pembelajaran tatap muka di sekolah. Pembelajaran daring bersifat layanan pembelajaran bagi peserta didik ataupun guru yang berhalangan hadir ke sekolah untuk melakukan pembelajaran tatap muka atau bagi peserta didik yang ingin mengakses kembali pelajaran yang telah dipelajarinya secara virtual di rumah. Dari sini

peserta didik tetap dapat bersosialisasi secara langsung baik dengan peserta didik lain atau dengan guru.

Dari data di atas dapat dikatakan bahwa pembelajaran virtual di SMAI Al Azhar 19 dapat berjalan dengan baik sesuai dengan yang direncanakan yaitu memberikan layanan prima kepada peserta didik untuk dapat terus belajar dimana pun dan kapan pun.

Selanjutnya dari sisi kesehatan, murid maupun guru tidak perlu khawatir akan terjadinya kelelahan mata yang disebabkan karena terus menerus berada di depan layar komputer. Hal ini karena pembelajaran virtual di SMA Islam Al Azhar 19 bukan satu-satunya model pembelajaran yang diterapkan, namun merupakan bentuk layanan sekolah terhadap murid yang tetap ingin belajar meskipun mereka tidak dapat masuk sekolah.

Sedangkan dari sisi kepribadian, peserta didik tetap dapat bersosialisasi dengan baik saat pembelajaran. Karena mereka tetap dapat saling berkomunikasi baik secara virtual maupun pada saat pembelajaran tatap muka.

Dari beberapa faktor yang dapat mempengaruhi efektifitas pembelajaran virtual di atas, dari faktor ekonomi, sosial, kesehatan hingga faktor kepribadian kesemuanya mendukung dilaksanakannya pembelajaran virtual di SMAI Al Azhar 19. Oleh karena itu pembelajaran virtual di SMAI Al Azhar 19 dapat dikatakan efektif.

Selanjutnya, untuk mengukur tingkat efektifitas pembelajaran virtual yang ada di SMAI Al Azhar 19, peneliti dalam hal ini menggunakan teori yang disampaikan oleh Widiyani yang menyatakan bahwa ada lima indikator sebuah pembelajaran virtual dapat dikatakan efektif, yaitu:

- a. Pengelolaan pembelajaran berjalan sesuai dengan RPP
- b. Adanya interaksi antara guru dengan peserta didik
- c. Adanya respon aktif dari peserta didik terhadap materi yang disediakan oleh guru melalui platform virtual
- d. Murid termotivasi untuk terus belajar
- e. Tercapainya prestasi belajar yang baik

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan terhadap pembelajaran virtual di SMAI Al Azhar 19 Ciracas menunjukkan bahwa pembelajaran tersebut telah memenuhi beberapa indikator penting. *Pertama*, pengelolaan pembelajaran berjalan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun sebelumnya. Guru-guru secara konsisten mengikuti rencana pembelajaran yang telah ditetapkan, termasuk dalam pengaturan waktu, pemilihan materi, dan penggunaan sumber belajar yang sesuai. Hal ini terlihat dari sintaks yang tertuang dalam RPP maupun SIDU.

Selain itu, terdapat interaksi yang aktif antara guru dengan peserta didik dalam pembelajaran virtual. Guru-guru menggunakan berbagai fitur dan alat komunikasi dalam *platform virtual* untuk berinteraksi dengan peserta didik, seperti forum diskusi, chat, atau video konferensi. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk berkomunikasi dengan guru dan mengajukan pertanyaan serta berbagi pemahaman tentang materi pembelajaran.

Selanjutnya, observasi juga menunjukkan adanya respon aktif dari peserta didik terhadap materi yang disediakan oleh guru melalui *platform virtual*. Peserta didik secara aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat mereka melalui berbagai fitur yang ada. Mereka menunjukkan minat yang tinggi terhadap materi pembelajaran dan berusaha untuk memahaminya dengan baik.

Terakhir, hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran virtual di SMAI Al Azhar 19 Ciracas telah mencapai hasil belajar yang baik. Peserta didik menunjukkan peningkatan dalam pemahaman materi, penguasaan keterampilan, dan pencapaian hasil evaluasi. Prestasi belajar yang baik ini dapat dilihat dari hasil tugas, ujian, dan penilaian lainnya yang mencerminkan pemahaman yang baik terhadap materi pembelajaran.

Hasil observasi ini menggambarkan bahwa peserta didik di SMAI Al Azhar 19 Ciracas menunjukkan tingkat interaksi yang aktif dengan guru dalam pembelajaran virtual. Hal ini menunjukkan adanya keterlibatan yang baik antara peserta didik dan guru, serta kesungguhan mereka dalam memperoleh pemahaman yang optimal terhadap materi pembelajaran.

Setelah dilakukan analisis terhadap hasil belajar peserta didik untuk mengevaluasi efektivitas aplikasi *moodle* sebagai media pembelajaran berbasis kelas, dan setelah melakukan pengamatan dan observasi langsung di tempat penelitian maka dapat disimpulkan bahwa implementasi media aplikasi *Moodle* di SMAI Al Azhar 19 Ciracas berjalan efektif. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini melibatkan penggunaan *Moodle* sebagai media pembelajaran berbasis kelas di SMAI Al Azhar 19 Ciracas. Selama periode penelitian, peserta didik diberikan akses ke *platform Moodle* dan berpartisipasi dalam pembelajaran melalui media tersebut. Data hasil belajar siswa dikumpulkan dan dianalisis untuk mengevaluasi sejauh mana implementasi *Moodle* mempengaruhi pencapaian mereka.

Setelah analisis data, ditemukan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik yang secara aktif terlibat dalam pembelajaran

dengan menggunakan media aplikasi *Moodle*. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan hasil belajar antara kelompok siswa yang aktif dan yang tidak aktif dalam menggunakan *Moodle* sebagai media pembelajaran. Data menunjukkan bahwa siswa yang aktif mendapatkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan kelompok yang kurang aktif.

Peningkatan hasil belajar yang diamati dapat dikaitkan dengan beberapa faktor. Pertama, *Moodle* memberikan fleksibilitas dalam akses dan pembelajaran mandiri, memungkinkan siswa belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka sendiri. Kedua, interaktivitas dan fitur kolaboratif *Moodle* memfasilitasi komunikasi dan interaksi antara siswa dan pengajar, menciptakan lingkungan pembelajaran yang stimulatif.

Secara umum, observasi menunjukkan bahwa pembelajaran virtual di SMAI Al Azhar 19 Ciracas telah memenuhi indikator-indikator yang diinginkan, yaitu pengelolaan pembelajaran sesuai dengan RPP, interaksi antara guru dan peserta didik, respon aktif dari peserta didik, meningkatnya motivasi belajar, serta pencapaian hasil belajar yang baik. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi media aplikasi *moodle* dalam pembelajaran virtual melalui SIDU berjalan dengan baik dan efektif.

2. Peningkatan Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran virtual melalui Sistem Pembelajaran *Online* Terpadu (SIDU) di SMAI Al Azhar 19 Ciracas telah berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran virtual melalui *platform* SIDU.

Namun, dalam beberapa kelas terdapat beberapa peserta didik yang masih belum mencapai indikator yang diharapkan dalam meningkatkan motivasi belajar mereka. Hal ini dapat disebabkan oleh dua faktor utama. *Pertama*, faktor internal peserta didik yang cenderung malas belajar. Beberapa peserta didik menunjukkan kurangnya motivasi intrinsik dan tanggung jawab dalam mengambil bagian aktif dalam proses pembelajaran virtual. Upaya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan cara memotivasi mereka secara personal perlu ditingkatkan.

Kedua, kondisi lingkungan keluarga juga menjadi faktor yang berpengaruh. Beberapa peserta didik menghadapi kendala dalam lingkungan keluarga yang kurang peduli terhadap pendidikan anak-anaknya. Dukungan dan pengawasan yang kurang dari orang tua atau keluarga dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Perlu dilakukan kerjasama dengan pihak keluarga untuk meningkatkan

kesadaran akan pentingnya peran mereka dalam mendukung motivasi belajar anak-anak di lingkungan virtual.

Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan upaya kolaboratif antara sekolah, guru, dan orang tua. Sekolah dapat melibatkan orang tua dalam kegiatan pembelajaran virtual dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang pentingnya motivasi belajar. Guru juga dapat menerapkan strategi motivasi yang lebih personal dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran. Selain itu, dukungan dan komunikasi yang terbuka antara guru, peserta didik, dan orang tua perlu ditingkatkan guna menciptakan lingkungan pendidikan yang positif dan mendukung di lingkungan virtual.

3. Peningkatan Hasil Belajar

Setelah dilakukan perbandingan hasil pembelajaran antara kelas yang aktif menggunakan *Moodle* sebagai media pembelajaran virtual baik saat belajar *online* maupun *offline* dengan kelas yang kurang aktif menggunakan *moodle*.

Untuk menganalisa hal ini, peneliti mengambil sampel secara acak yaitu antara kelas XI IPS 1 dan kelas XI IPS 2. Berdasarkan pantauan server SIDU pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, kelas XI IPS 2 lebih aktif mengakses materi-materi yang disajikan oleh guru dibandingkan kelas XI IPS 1 meskipun masing-masing memiliki ruang kelas virtual yang mana kelas XI IPS 1 cenderung mengakses SIDU pada saat guru memberikan asesmen langsung. Sedangkan untuk materi-materi pembelajaran cenderung diabaikan.

Kelas XI IPS 2 sebagai kelompok murid yang aktif menggunakan *Moodle* menunjukkan pencapaian hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok murid yang tidak aktif menggunakan *Moodle*. Berdasarkan data yang dikumpulkan, persentase pencapaian indikator belajar pada kelompok murid yang aktif mencapai 88,19%. Hal ini menunjukkan bahwa murid yang secara aktif mengakses dan menggunakan *Moodle* sebagai media pembelajaran mampu mencapai tingkat pemahaman dan pencapaian yang lebih tinggi dalam materi yang diajarkan.

Di sisi lain, kelompok murid yang tidak aktif menggunakan *Moodle* dalam hal ini kelas XI IPS 1, meskipun pada dasarnya mereka juga memiliki ruang virtual yang sama menunjukkan persentase pencapaian indikator belajar lebih rendah yaitu hanya mencapai 83,28%. Hal ini mengindikasikan bahwa murid yang tidak terlibat secara aktif dalam penggunaan *Moodle* sebagai media pembelajaran cenderung mengalami keterbatasan dalam pemahaman dan pencapaian materi yang diajarkan oleh mata pelajaran, dalam hal ini adalah pelajaran Bahasa Indonesia.

Perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok ini menunjukkan pentingnya partisipasi dan penggunaan aktif *Moodle* dalam mendukung pembelajaran murid. Murid yang aktif menggunakan *Moodle* memiliki akses lebih besar terhadap sumber daya pembelajaran yang disediakan, seperti materi pembelajaran, tugas, dan forum diskusi. Mereka juga dapat berinteraksi langsung dengan guru dan teman sekelas melalui fitur-fitur yang ada dalam *Moodle*.

Dalam konteks ini, implementasi *Moodle* sebagai media pembelajaran virtual di SMAI AL Azhar 19 Ciacas terbukti efektif. Hal ini sesuai dengan apa yang telah disampaikan oleh Widiyani bahwa pembelajaran virtual yang efektif

Penggunaan *Moodle* memungkinkan murid untuk mengakses dan menggali informasi secara mandiri, berpartisipasi dalam interaksi pembelajaran yang aktif, dan memanfaatkan sumber daya pembelajaran yang lebih luas. Hal ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung pemahaman yang lebih baik dan pencapaian yang lebih tinggi bagi murid.

Dalam rangka meningkatkan hasil belajar murid secara keseluruhan, penting bagi lembaga pendidikan untuk mendorong partisipasi dan penggunaan aktif Moodle sebagai bagian dari strategi pembelajaran. Dukungan yang tepat dari pihak sekolah, guru, dan orang tua dalam mengintegrasikan Moodle dalam proses pembelajaran dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi peningkatan hasil belajar murid secara keseluruhan.

**Tabel IV.7. Hasil Belajar Murid Kelas XI IPS
Semester Genap TP. 2022 - 2023**

No	Aspek Penilaian	XI IPS 1	XI IPS 2
1	Intensitas keaktifan terhadap pembelajaran moodle	82%	85%
2	Rata-rata tujuan pembelajan 1	82,08	87,56
3	Rata-rata tujuan pembelajan 2	82,08	87,56
4	Rata-rata tujuan pembelajan 3	82,08	91,48
5	Rata-rata Asesmen Sumatif Akhir	82,12	84,52
6	Rerata Nilai Rapor	83,28	88,19

Perbedaan hasil belajar murid antara kelompok yang aktif menggunakan *Moodle* dan kelompok yang tidak aktif menggunakan *Moodle* menggarisbawahi pentingnya partisipasi aktif murid dalam

pembelajaran dan penggunaan teknologi pembelajaran yang tepat agar dapat mencapai pencapaian yang lebih baik dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, analisis mendalam hasil pembelajaran ini menunjukkan bahwa penggunaan *Moodle* dalam pembelajaran virtual berbasis kelas memiliki efek positif yang signifikan terhadap pencapaian target pembelajaran, kualitas tugas yang dihasilkan, partisipasi aktif peserta didik, dan prestasi belajar secara keseluruhan. Temuan ini memberikan dukungan yang kuat untuk penggunaan *Moodle* sebagai media aplikasi dalam meningkatkan pembelajaran di SMAI Al Azhar 19 Ciracas, Jakarta Timur.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan-temuan penelitian sebagaimana dituliskan pada paragraf-paragraf sebelumnya tesis ini menyimpulkan bahwa:

1. Implementasi media aplikasi *moodle* dalam pembelajaran virtual berbasis kelas melalui Sistem Pembelajaran *Online* Terpadu (SIDU) berjalan dengan efektif dan dapat membantu guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SMAI Al Azhar 19 Ciracas, meskipun belum mencakup semua kelas. Untuk itu, implementasi ini perlu diperluas lagi ke seluruh kelas agar seluruh peserta didik dapat mendapatkan manfaat yang lebih merata.
2. Implementasi media aplikasi *moodle* dalam pembelajaran virtual berbasis kelas melalui Sistem Pembelajaran *Online* Terpadu (SIDU) dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar khususnya bagi mereka yang secara aktif mengikuti pembelajaran melalui SIDU. Hal ini menunjukkan bahwa *moodle* berpotensi sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. Implikasi Hasil Penelitian

1. Bagi Lembaga Pendidikan (SMAI Al Azhar 19 Ciracas):
 - a. Implementasi media aplikasi *Moodle* melalui Sistem Pembelajaran *Online* Terpadu (SIDU) dapat menjadi model yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran virtual di lembaga ini.

- b. Lembaga dapat memperluas penggunaan *Moodle* dalam konteks pembelajaran lainnya, memanfaatkan fitur-fitur interaktif dan kolaboratif yang ada.
 - c. Penting untuk memberikan pelatihan dan dukungan yang memadai kepada pengajar untuk memaksimalkan potensi *Moodle* sebagai alat pembelajaran yang efektif.
 - d. Evaluasi dan pemantauan berkala perlu dilakukan untuk memastikan kelangsungan dan pengembangan penggunaan *Moodle* dalam pembelajaran.
2. Bagi Peneliti Sendiri:
- a. Penelitian ini dapat menjadi kontribusi penting dalam literatur tentang penerapan *Moodle* dalam pembelajaran virtual di lingkungan pendidikan Islam.
 - b. Peneliti dapat melanjutkan penelitian ini dengan menggali lebih dalam efektivitas dan dampak implementasi *Moodle* dalam aspek-aspek pembelajaran yang lebih spesifik atau dalam lingkungan pendidikan yang berbeda.
 - c. Hasil penelitian ini dapat dijadikan landasan bagi penelitian lanjutan tentang pengembangan dan peningkatan fitur-fitur *Moodle* yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran virtual di masa depan.
 - d. Implikasi penelitian ini dapat menjadi dasar untuk mengajukan rekomendasi kepada lembaga pendidikan lainnya yang tertarik untuk mengadopsi *Moodle* dalam konteks pembelajaran virtual.
3. Bagi Pengembang *Moodle* dan Tim Riset Teknologi Pendidikan:
- a. Temuan penelitian ini dapat memberikan wawasan dan panduan bagi pengembang *Moodle* dalam meningkatkan fitur-fitur yang telah terbukti efektif dalam pembelajaran virtual.
 - b. Implikasi penelitian ini dapat mendorong peneliti dan pengembang teknologi pendidikan untuk lebih memahami manfaat dan tantangan implementasi *Moodle* dalam berbagai konteks pendidikan.
 - c. Dalam pengembangan teknologi pendidikan lainnya, penelitian ini dapat menjadi sumber inspirasi untuk memanfaatkan elemen-elemen efektif *Moodle* dalam merancang alat pembelajaran dan platform yang serupa.
 - d. Implikasi hasil penelitian ini memberikan kontribusi praktis dan akademis yang penting. Bagi lembaga pendidikan, implementasi *Moodle* dapat meningkatkan pembelajaran virtual dan memberikan panduan bagi pengembangan kebijakan dan strategi pembelajaran. Bagi peneliti, penelitian ini dapat membuka pintu untuk penelitian lebih lanjut. Bagi pengembang *Moodle* dan riset teknologi pendidikan, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan untuk

meningkatkan fitur dan penggunaan teknologi dalam konteks pendidikan virtual.

C. Saran

Saran-saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian mengenai implementasi media aplikasi *Moodle* dalam pembelajaran virtual berbasis kelas di SMAI Al Azhar Ciracas adalah sebagai berikut:

1. Melanjutkan Penelitian: Penelitian ini dapat menjadi landasan untuk penelitian lanjutan yang lebih mendalam tentang implementasi *Moodle*. Penelitian selanjutnya dapat fokus pada aspek tertentu, seperti efektivitas penggunaan forum diskusi dalam *Moodle* atau pengaruh penggunaan *Moodle* terhadap motivasi belajar siswa.
2. Melibatkan Peserta Didik dalam Proses Implementasi: Mengikutsertakan peserta didik dalam proses implementasi *Moodle* dapat memberikan wawasan yang lebih baik tentang persepsi, pengalaman, dan kebutuhan mereka. Penelitian dapat melibatkan siswa dalam survei, wawancara, atau diskusi kelompok untuk mendapatkan masukan yang berharga.
3. Mempertimbangkan Faktor Kontekstual: Penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan faktor-faktor kontekstual yang mungkin memengaruhi implementasi *Moodle* di lembaga pendidikan lain. Variabel seperti budaya, tingkat teknologi, atau dukungan dari pihak sekolah dapat menjadi fokus penelitian untuk memahami dampaknya terhadap implementasi *Moodle*.
4. Mengeksplorasi Metode Pembelajaran Alternatif: Selain mengimplementasikan *Moodle* sebagai media pembelajaran utama, penelitian dapat mempertimbangkan penggunaan metode pembelajaran alternatif, seperti blended learning, flipped classroom, atau penggunaan alat pembelajaran lain yang terintegrasi dengan *Moodle*. Hal ini dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang efektivitas kombinasi media pembelajaran dalam konteks virtual.
5. Melakukan Perbandingan dengan Kelompok Kontrol: Untuk memperkuat temuan penelitian, disarankan untuk melibatkan kelompok kontrol yang tidak menggunakan *Moodle* dalam pembelajarannya. Dengan demikian, dapat dilakukan perbandingan langsung antara kelompok yang menggunakan *Moodle* dan kelompok kontrol untuk menilai dampak sebenarnya dari implementasi *Moodle*.
6. Menggali Aspek Motivasi dan Keterlibatan Siswa: Penelitian selanjutnya dapat meneliti lebih dalam tentang motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran menggunakan *Moodle*. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi siswa, seperti kepuasan pengguna,

rasa percaya diri, atau keterlibatan aktif dalam forum diskusi, dapat menjadi fokus penelitian lebih lanjut.

7. Membuat Pedoman Praktis untuk Implementasi *Moodle*: Berdasarkan temuan penelitian, disarankan untuk mengembangkan pedoman praktis atau panduan implementasi *Moodle* yang dapat digunakan oleh lembaga pendidikan lain. Pedoman ini dapat mencakup langkah-langkah pengimplementasian *Moodle*, strategi pembelajaran yang efektif, dan pengelolaan kelas virtual yang baik.
8. Melibatkan Orang Tua dan Stakeholder Pendidikan: Penelitian selanjutnya dapat melibatkan orang tua, pengajar, dan stakeholder pendidikan lainnya dalam evaluasi dan pemantauan implementasi *Moodle*. Melibatkan perspektif mereka dapat memberikan wawasan yang lebih komprehensif tentang keberhasilan dan tantangan implementasi *Moodle* dalam konteks pendidikan.

Saran-saran di atas dapat menjadi arahan untuk penelitian selanjutnya yang dapat melengkapi dan mengembangkan pemahaman tentang implementasi *Moodle* dalam pembelajaran virtual.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Zainul. “Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran.” Dalam *Jurnal Edcomtech*, Vol. 1 No. 1 Tahun 2016, hal. 9 – 20.
- Afriansyah, Hade. “Pengembangan Model Pembelajaran Virtual (MPV) Berbasis Video *E-Learning Moodle*.” Dalam *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan*. Vol. 8 No 1 Tahun 2019, hal. 52 – 57.
- Afrizal. “Cara Membuat Elearning Moodle di Localhost dan Online dalam 30 Menit.” Dalam <https://e-padi.com/cara-membuat-elearning-moodle-localhost-online.htm>. Diakses pada 17 April 2023.
- Aghni, Rizqi Ilyasa. “Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi.” Dalam *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Vol. XVI, No. 1, Tahun 2018, hal. 98 – 107.
- Ahmad, *et.al.* “Identifikasi Hambatan Belajar Online Siswa pada Masa Pandemi COVID-19 (Study Kasus: di Madrasah Tsanawiyah).” Dalam *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*. Vol. 4 No. 1, Januari 2021, hal. 145 – 154.
- Ally, Mohamed. “Foundation for educational theory for online learning.” Dalam Terry Anderson (Ed.). *The Theory and Practice of Online Learning. Second Edition*. Edmonton-Canada: AU Press, 2011, hal. 15 – 44.
- Amir, Abyan. *Materi Pokok Perencanaan Dan Pengelolaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pembinaan Kelembagaan Agama Islam dan Universitas Terbuka. Jakarta: t.tp. 2007.

- Andarukmi, Nur Fitri. *et.al.* “Efektivitas Pembelajaran Virtual Bagi Mahasiswa Pendidikan Geografi Universitas Negeri Malang.” Dalam *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*. Vol. 9, No. 1, April 2021, hal 36 – 43.
- Anshori, Mohammad Luthfil. “Al-Takrâr Fî Al-Qur`an (Kajian tentang Fenomena Pengulangan dalam al-Qur`an).” Dalam *Jurnal Studi Al-Qur`an Al ITQAN*. Vol. 1 No. 1 Tahun 2015, hal. 59 – 78.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*, Cet. 14, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- Asim. *Sistematika Penelitian Pengembangan*. Malang: Lembaga Penelitian-Universitas Negeri Malang, 2001.
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- Asyafah, Abas. “Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam).” dalam *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*. Vol. 6 No. 1 tahun 2019, hal. 19 – 32.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- Audie, Nurul. “Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik.” Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*. Vol. 2 No.1 Tahun 2019, hal. 586 – 595.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemendikbudristek RI. “KBBI Daring.” dalam <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>. Diakses pada tanggal 13 Januari 2023.
- Baety, Dwindi Nur dan Dadang Rahman Munandar. “Analisis Efektifitas Pembelajaran Daring dalam Menghadapi Wabah Pandemi Covid-19.” dalam *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 3 No. 3 Tahun 2021, hal. 880 – 889.
- Bali, Muhammad Mushfi El Iq. “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam *Distance Learning*.” Dalam *Jurnal TARBIYATUNA: Kajian Pendidikan Islam*. Vol. 3 No. 1 Tahun 2019, hal. 29 – 40.
- Bariah, Siti Husnul dan Kuntum An Nisa Imania, “Implementasi Blended Learning Berbasis Moodle Pada Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi.” dalam *Jurnal PETIK*. Vol. 4 No. 2 Tahun 2018, hal. 106 – 113.
- Belawati, Tian. *Pembelajaran Online*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2019.
- Budi, Eko Nur. “Penerapan Pembelajaran Virtual Class pada Materi Teks Eksplanasi Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas XI IPS 2 SMA 1 Kudus Tahun 2017.” Dalam

- Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*. Vol 27 No. 2 Desember Tahun 2017, hal. 62 – 75.
- Bungin, Burhan. *Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Kencana, 2008.
- Cangara, Hafied. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006.
- Chaubey, Aabha & Bani Bhattacharya. “Learning Management System in Higher Education.” Dalam *IJSTE - International Journal of Science Technology & Engineering*. Vol. 2, Issue 3 Tahun 2015, hal. 158 – 162.
- Chotib, Sjahidul Haq. “Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran.” Dalam *Awwaliyah: Jurnal PGMI*. Vol. 1 No. 2 Tahun 2018, hal. 109 – 115.
- Daheri, Mirzon *et.al*. “Efektifitas WhatsApp sebagai Media Belajar Daring.” Dalam *Jurnal Basicedu*. Vol. 4 No. 4 Tahun 2020, hal. 775 – 783.
- Dewantara, Jagad Aditya dan T Heru Nurgiansah. “Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID 19 Bagi Mahasiswa Universitas PGRI Yogyakarta.” Dalam *Jurnal Basicedu*. Vol. 5 No. 1 Tahun 2021, hal. 367 – 375.
- Dhika, Harry. *et.al*. “Implementasi Learning Management System Dalam Media Pembelajaran Menggunakan Moodle.” dalam *Prosiding Seminar Nasional Riset Dan Information Science (SENARIS)*. Vol. 2, Tahun 2020, hal. 228 – 234.
- Diningrat, Syaiputra Wahyuda Meisa. “Desain Model Pembelajaran Online Sebagai Upaya Memfasilitasi Belajar di Tempat Kerja.” Dalam *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*. Vol. 20 No. 1, Maret 2019, hal. 17 – 24.
- Dirjen Pembelajaran dan Kemahasiswaan. *Panduan Penjaminan Mutu Proses Pembelajaran Daring PDITT*. Jakarta: Dirjen Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kemenristekdikti, 2016.
- Ditjen GTK Kemendikbud. *Guru Pembelajar: Petunjuk Teknis Program Peningkatan Kompetensi Guru Pembelajar Moda Dalam Jaringan*. Jakarta: Ditjen GTK Kemendikbud, 2016.
- Dolong, H. M. Jufri. “Teknik Analisis dalam Komponen Pembelajaran.” Dalam *Jurnal Inspiratif Pendidikan*. Vol. V, No. 2, Juli - Desember 2016, hal. 293 – 300.
- Ecampus. “E-Learning Moodle, LMS Gratis dengan Fitur Mumpuni.” dalam <https://blog.ecampuz.com/aplikasi-online-class-menggunakan-moodle/>. Diakses pada 5 April 2023.
- Echols, John M. dan Hasan Shadly. *An English-Indonesian Dictionary*. Jakarta: Gramedia.2007.
- Elyas, Ananda Hadi. “Penggunaan Model Pembelajaran E-Learning Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran.” Dalam *Jurnal Warta*, Edisi: 56, April 2018.

- Fakhrurrazi. "Hakikat Pembelajaran Yang Efektif." Dalam *Jurnal At-Taqfir*. Vol. XI No. 1 Juni 2018, hal. 85 – 99.
- Farell, Geovanne. *et.al.* "Analisis Efektivitas Pembelajaran Daring pada SMK dengan Metode Asynchronous dan Synchronous." dalam *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol 3 No. 4, Tahun 2021, hal. 1185 – 1190.
- Falahudin, Iwan. "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran." Dalam *Jurnal Lingkar Widyaiswara*. Edisi 1 No. 4. Oktober – Desember 2014, hal. 104 – 117.
- Fitriani, Nani. "Pembelajaran E-learning Sebagai Salah Satu Strategi Pembelajaran di Era Digitalisasi." Dalam <https://dinkes.ntbprov.go.id/berita/pembelajaran-e-learning-sebagai-salah-satu-strategi-pembelajaran-di-era-digitalisasi/>. Diakses pada 22 Januari 2023.
- Gunawan, Imam. *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktek*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013.
- Hamalik, Oemar. *Kurikulum dan Pembelajaran*, Cet. XIII, Jakarta: Bumi aksara, 2013.
- Handayani, Nur. "Penggunaan Media Pembelajaran untuk Peningkatan Prestasi Belajar." *Jurnal An-Nuha*. Vol. 1, No. 2 Tahun 2014, hal. 81 – 98.
- Hartley, Darin E. *Selling: E-Learning*. USA: American Society for Training and Development, 2001.
- Hasan, Muhammad. *et.al.* *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta media Group, 2021.
- Hasanah, Fitria Fauziah. *et.al.* "Implementasi pembelajaran *fully online e-learning* berbasis moodle di SD IT Lukman Al Hakim Sleman Yogyakarta." Dalam *Madrosatuna: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. Vol. 3 No. 2. Tahun 2020, hal. 78 – 88.
- Herayanti, Lovy, M. Fuadunnazmi dan Habibi. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Moodle pada Matakuliah Fisika Dasar." Dalam *Jurnal Cakrawala Pendidikan*. Vol. XXXVI, No. 2 Tahun 2017, 210 – 219.
- Herbimo, Widiatmoko. "Penerapan Aplikasi Moodle Sebagai Salah Satu Model Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi." dalam *Jurnal Karya Ilmiah Guru*. Vol. 5, No.1 Edisi Khusus KBM Pandemi COVID-19. t.th., hal. 107 – 113.
- Hermawanto, S. Kusairi dan Wartono. "Pengaruh Blended Learning terhadap Penguasaan Konsep dan Penalaran Fisika Peserta Didik Kelas X," Dalam *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*. Vol 9 No 1 Tahun 2013, 67 – 76.

- Hidayah, Dewi. “Penggunaan Media Visual, Auditif dan Kinestik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. Vol. 2, No. 1. Tahun 2019, hal. 137 – 146.
- Himawan, Arifin Nur dan Arliska Ardinengtyas. “Enhancing ELT Classroom Using Moodle E-Learning during Pandemic: Students’ and Teachers’ Voices.” Dalam *IJEE (Indonesian Journal of English Education)*. Vol. 8 No.1 Tahun 2021, hal. 1 – 17. Dalam <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2203810>.
- Ibnu, Suhadi. *Kebijakan Penelitian Perguruan*. Malang: Lembaga Penelitian-Universitas Negeri Malang, 2001.
- IDN Times. “5 LMS E-Learning Gratis, Mudahkan Guru dan Dosen dalam Pembelajaran.” Dalam <https://www.idntimes.com/tech/gadget/arta-pradhika/lms-elearning-gratis-clc2/5>. Diakses pada 8 Januari 2022.
- Imam Muslim, *Shahih Muslim*, Nomor Hadis 4721.
- Isjoni. *Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Cetakan 4. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Isman, Mhd. “Pembelajaran Moda Dalam Jaringan (Moda Daring).” Dalam *The Progressive and Fun Education Seminar*. Tahun 2016, hal. 586 – 588.
- Istiningsih, Siti dan Hasbullah. “Blended Learning, Trend Strategi Pembelajaran Masa Depan.” Dalam *Jurnal Elemen*. Vol. 1 No. 1. Januari 2015, hal. 49 – 56.
- Jagoan Hosting Team. “Moodle adalah: Pengertian, Fitur dan Cara Penggunaannya.” Dalam <https://jagoancloud.com/blog/moodle-adalah/>. Diakses pada 5 April 2023.
- Jannah, Rodhatul. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press, 2009.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika. “Pemerintah Setujui PTM Terbatas 50% Bagi Daerah PPKM Level 2 Mulai 3 Februari.” Dalam <https://www.kominfo.go.id/content/detail/39767/pemerintah-setujui-ptm-terbatas-50-bagi-daerah-ppkm-level-2-mulai-3-februari/0/berita>. Diakses pada 21 Januari 2013.
- Kulshrestha, Tanmay & A Ravi Kant. “Benefits of Learning Management System (LMS) in Indian education.” Dalam *International Journal of Computer Science & Engineering Technology (IJCSET)*. Vol. 4 No. 08 Tahun 2013, hal. 1153–1164. <http://www.ijcset.com/docs/IJCSET13-04-08-036.pdf>.
- Lailatussaadah. *et.al*. “Faktor-faktor Penunjang dan Penghambat Pelaksanaan Pembelajaran Daring (Online) PPG Dalam Jabatan (Daljab) pada Guru Perempuan di Aceh.” Dalam *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*. Vol. 6 No. 2. Tahun 2020, hal. 41 – 50.
- Lestari, Ambar Sri. *Aplikasi Moodle dalam E-learning*. Cetakan 1, Jakarta: Orbit Publishing, 2014, hal. 55 – 59.

- Littlejohn, Stephen, *Teori Komunikasi*. Jakarta: Salemba Humanika, 2009.
- Lonn, Steven, Stephanie D. Teasley & Andrew E. Krumm. "Investigating Undergraduates' Perceptions and Use of a Learning Management System: A Tale of Two Campuses." Dalam *Annual Meeting of the American Educational Research Association San Diego, California*, April 16, 2009, hal. 1 – 14.
- Lopes, A. P. "Learning Management Systems in Higher Education." Dalam *Proceedings of EDULEARN*. Tahun 2014. Hal. 5360–5365. Retrieved from <https://library.iated.org/view/LOPES2014LEA>, diakses pada 4 April 2023.
- Magdalena, Ina. *et.al.* "Pengelolaan Pembelajaran Daring yang Efektif Selama Pandemi di SDN 1 Tanah Tinggi." Dalam *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*. Vol. 2 No. 2, Agustus 2020, hal. 366 – 377.
- Mahmuda, Siti. "Media Pembelajaran Bahasa Arab." Dalam *Jurnal an Nabighoh*. Vol. 20, No. 01 Tahun 2018, hal. 129 – 138.
- Mahmudi, Kendid. *et.al.* *Media Pembelajaran Berbasis GAR (Graphic Augmented Reality)*. Jember: UNEJ Press, t.th.
- Marbun, Purim. "Disain Pembelajaran Online Pada Era dan Pasca Covid-19." Dalam *CSRID Journal*, Vol. 12 No. 2 Juni 2020, hal. 129 – 142.
- Al-Mas'udy, Abdullah. "Nizhâmu at-Ta'allum Fi al-Qurân al-Karîm: Asâlîbuhu, Mabda`uhu, wa khashâ`ishuhu", dalam <https://howiyapress.com/%D9%86%D8%B8%D8%A7%D9%85-%D8%A7%D9%84%D8%AA%D8%B9%D9%84%D9%85-%D9%81%D9%8A-%D8%A7%D9%84%D9%82%D8%B1%D8%A2%D9%86-%D8%A7%D9%84%D9%83%D8%B1%D9%8A%D9%85-%D8%A3%D8%B3%D8%A7%D9%84%D9%8A%D8%A8%D9%87>. Diakses pada 31 Maret 2023.
- Masgumelar, Ndaru Kukuh dan Pinton Setya Mustafa. "Pembelajaran Pendidikan Olahraga Berbasis Blended Learning untuk Sekolah Menengah Atas." Dalam *Jurnal Kejaora: Jurnal Kesehatan Jasmani dan Olah Raga*. Vol. 6 No. 1, Edisi April 2021, hal. 133 – 144.
- Masitoh dan Laksmi Dewi. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Agama RI, 2009.
- Ma'soem, Ceppy Nasahi. "Sinkronus dan Asinkronus dalam Pembelajaran Daring," dalam <https://masoemiversity.ac.id/berita/sinkronus-dan-asinkronus-dalam-pembelajaran-daring.php>. Diakses pada 31 Januari 2023.
- Megawati, Ruth dan Apriani Herni Rophi. "Analisis Faktor-Faktor Penghambat Pelaksanaan Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru IPA SMP Se-Kota Jayapura." Dalam *Jurnal*

- Ilmiah Mandala Education (JIME)* Vol. 8 No. 1, Januari 2022, hal. 767 – 772.
- Miarso, Yusufhadi. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.
- , *et.al. Teknologi Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali, 1986.
- Miftah, M. “Studi Pemanfaatan *E-learning* Sebagai Media Pembelajaran Guru dan Siswa.” Dalam <https://m-edukasi.kemdikbud.go.id/medukasi/?m1=artikel&kd=1>. Diakses pada 25 Desember 2021.
- Miles, Matthew B. & A. Michael Huberman. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI Press, 2009.
- Moloeng, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007.
- Mukhtar. *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: Referensi (GP Press Group), 2013.
- Mulyono. *et.al.* “Efektivitas Pembelajaran Virtual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Statistik Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19.” Dalam *UNION: Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 8 No 3 Tahun 2020, hal. 411 – 422.
- Munawaroh, Isniatun. “Virtual Learning dalam Pembelajaran Jarak Jauh.” dalam *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, No. 2 Vol. 1 Oktober 2005, hal. 171 – 181.
- Muslimah, Tawaffani dan Nuril Maulida Fauziah. “Penerapan Media E-Learning Berbasis Moodle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia,” dalam *PENSA E-JURNAL: PENDIDIKAN SAINS*. Vol. 9, No. 2 Tahun 2021, hal. 234 – 241.
- Mustari, Mohamad dan M. Taufiq Rahman. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: LaksBang Pressindo, 2012.
- Muzid, Syaiful dan Mishbahul Munir. “Persepsi Mahasiswa Dalam Penerapan E-Learning Sebagai Aplikasi Peningkatan Kualitas Pendidikan (Studi Kasus Pada Universitas Islam Indonesia).” dalam *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2005 (SNATI 2005)*, Yogyakarta: Juni 2005, hal. 27 – 34.
- Naserly, M. K. “Implementasi Zoom, Google Classroom, Dan Whatsapp Group Dalam Mendukung Pembelajaran Daring (Online) Pada Mata Kuliah Bahasa Inggris Lanjut.” Dalam *Jurnal Aksara Publik*, Vol. 4 Nomor 2, no. 9 Tahun 2020, hal. 155 – 165.
- Nasution, S. *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito, 2008.
- Noor, Juliansyah. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana, 2017.

- Nugrahani, Farida. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa* (t.d).
- Nurrita, Teni. “Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” Dalam *Jurnal Misykat*. Vol. 03, No. 01, Juni 2018, hal. 171 – 187.
- Pane, Aprida dan Muhammad Darwis Dasopang. “Belajar dan Pembelajaran.” Dalam *Jurnal Fitrah, Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*. Vol. 03 No. 2 Desember 2017, hal. 333 – 352.
- Parnabhakti, Lily dan Nicky Diwi Puspaningtyas. “Pengaruh *Media Power Point* dalam *Google Classroom* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika.” Dalam *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*. Vol. 1 No. 2. Desember 2020, hal. 8 – 12.
- Pinteraktif Learning Suite. “Sejarah dan Perkembangan E-Learning.” dalam <https://learningsuite.id/2018/03/22/1228/>. Diakses pada 7 Januari 2022.
- PJJ UI, “Sinkronus atau Asinkronus?” dalam <https://pjj.ui.ac.id/ufaqs/sinkronus-atau-asinkronus/>. Diakses pada 31 Januari 2023.
- Prayitno, Wendhie. “Pemanfaatan TIK dalam Pembelajaran Abad 21.” dalam <https://lpmpjogja.kemdikbud.go.id/pemanfaatan-tik-dalam-pembelajaran-abad-21/>. Diakses pada 31 Desember 2021.
- Puntoadi, Ananda Widitomo dan Agung Prihandono. “Implementasi Moodle Sebagai Sarana Ujian Berbasis Komputer (Studi Kasus SMK Pontren Darussalam Demak).” Dalam *Jurnal Bisnis Digital dan Sistem Informasi*. Vol. 1 No. 1 Tahun 2020, hal.30 – 33.
- Purnama, Sigit. “Metode Penelitian dan Pengembangan (Pengenalan untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab).” dalam *Jurnal LITERASI*. Vol. IV, No. 1 Tahun 2013, hal. 19 – 32.
- Rachmat, Agung dan Iwan Krisnadi. “Analisis Efektifitas Pembelajaran Daring (Online) Untuk Siswa SMK Negeri 8 Kota Tangerang Pada Saat Pandemi Covid 19.” Dalam *Jurnal pendidikan*. Tahun 2020, hal. 1 – 7.
- Rahmad, Riki. *et.al*. “Google Classroom Implementation In Indonesian Higher Education.” dalam *Journal of Physics: Conf. Series* 1175 012153 Tahun 2019, hal. 1 – 6.
- Rahman, Ali. “Desain Model dan Materi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.” Dalam *Jurnal Studi Pendidikan Al-Ishlah*. Vol. XVI No. 2 Tahun 2018, hal. 128 – 143.
- Ramdhan, Muhammad. *Metode Penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2021.
- Riadi, Muchlisin. “Pembelajaran Daring (Karakteristik, Prinsip, Strategi dan Media).” Dalam https://www.kajianpustaka.com/2022/06/blog-post_24.html. Diakses pada 23 Januari 2023.

- Riyanto, Yatim. *Paradigma Baru Pembelajaran: Sebagai Referensi bagi Pendidik/Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta: Kencana, 2010.
- Rizal, Setria Utama. *et.al. Media Pembelajaran*. Bekasi: CV. Nurani, 2016.
- Rizal, Syamsul dan Birrul Walidain, “Pembuatan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle Pada Matakuliah Pengantar Aplikasi Komputer Universitas Serambi Mekkah.” dalam *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*. Vol. 19, NO. 2, tahun 2019, hal. 178 – 192.
- Rohani, Ahmad. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta, 2007.
- Rohmawati, Afifatu. “Efektivitas Pembelajaran.” Dalam *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Vol. 9 Edisi 1, April 2015, hal. 15 – 32.
- Safitri, Evi Maya. “Meningkatkan Kemampuan Melafalkan Surat Pendek Melalui Media Audio dengan Teknik Murottal pada Anak Kelompok B TK Hasyim Asy’ari Surabaya.” Dalam *Jurnal PAUD Teratai: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 2, No. 1, Tahun 2013, hal. 1 – 5.
- Santyasa, I Wayan. “Landasan Konseptual Media Pembelajaran,” dalam *Makalah Workshop Media Pembelajaran bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan*, Banjar Angkan Klungkung: 10 Januari 2007.
- Setyosari, Punaji. “Menciptakan Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas.” dalam *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*. Vol. 1, No. 1, Oktober 2014, hal. 20 – 30.
- Saeroji, Ahmad. “Tips Pemebelelajaran Daring Tatap Muka Maya melalui Teleconference.” dalam <https://unnes.ac.id/gagasan/tips-pemebelelajaran-daring-tatap-muka-maya-melalui-teleconference>. Diakses pada 31 Januari 2023.
- Said, Hamdanah. “Pengembangan Model Pembelajaran Virtual Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pada Madrasah Negeri di Kota Parepare.” Dalam *Jurnal Lentera Pendidikan*. Vol. 17 No. 1 Juni 2014, hal. 18 – 33.
- Salsabila, Unik Hanifah, *et.al.* “Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19.” Dalam *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*. Vol. 17 No. 2. Tahun 2020, hal. 188 – 198.
- Samala, Agariadne Dwinggo. *et.al.* “Desain dan Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Menggunakan Moodle Mobile App.” dalam *Jurnal JTIP*. Vol. 12 No. 2 Tahun 2019, hal. 13 – 20.
- Sampoerna University. “*Hybrid Learning: Pengertian, Manfaat, Kelemahan dan Jenisnya*.” Dalam <https://www.sampoernauniversity.ac.id/id/hybrid-learning-adalah/>. Diakses pada 1 Februari 2023.
- Sananta, Lanna Musna. *et.al.* “Faktor Penghambat Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran

- IPA Kelas IV di SD Muhammadiyah Pahandut Palangka Raya.” Dalam *Pedagogik Jurnal Pendidikan*. Vol. 17 No. 1. Tahun 2022, hal. 32 – 37.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2008.
- , *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014.
- Sara, Kristina. *et.al.* “Implementasi E-Learning Berbasis Moodle Di Masa Pandemi Covid 19” dalam *ALIGNMENT: Journal of Administration and Educational Management*. Vol. 3, No. 2 Tahun 2020, hal. 181 – 189.
- Sari, Andika Puspita and Ananda Setiawan. “The Development of Internet-Based Economic Learning Media using Moodle Approach.” dalam *International Journal of Active Learning (IJAL)*. 3 (2) Tahun 2018, hal. 100 – 109.
- Sari, Kiki Mundia. “Kompetensi Pedagogik Guru Paud Dalam Melaksanakan Penilaian Pembelajaran Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Al-Muttaqin Sungai Duren.” *Tesis*. Jambi: Pascasarjana UIN Sulthan Thaha Saifuddin, 2020.
- Sarmanu. *Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Statistika*. Surabaya: Airlangga University Press, 2015.
- Sasomo, B. “Pengembangan Pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions (STAD)-Virtual* Melalui *Breakout Room* Pada Aplikasi *Zoom Meeting*.” Dalam *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*. Vol. 12 No. 1, April 2021, hal. 65 – 74.
- Sauri, Sopyan. *et.al.* “Pembelajaran Virtual Pada Masa Pandemic Covid-19: Tantangan dan Solusi Permasalahan.” Dalam *Jurnal Civics Education And Sosial Sciense Journal (CESSJ)*. Vol. 2 No. 2 Desember 2020, hal. 16 – 26.
- Seprina, Iin dan Evi Yulianingsih. “Pemanfaatan Moodle Dalam Implementasi *E-Learning* di Sekolah Kejuruan (Studi Kasus: SMK Bina Jaya Palembang).” Dalam *Jurnal Ilmiah Betrik*. Vol. 12 No. 02. Agustus 2021, hal. 139 – 145.
- Sina, Ibnu. *Metodologi Penelitian*. Bandung: Widina Bhakti Persada, 2022.
- Siwi, Fine dan Nicky Dwi Puspaningtyas. “Penerapan Media Pembelajaran Kognitif Dalam Materi Persamaan Garis Lurus Menggunakan Video Di Era 4.0.” dalam *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*. Vol. 1, No. 1, Juni 2020, hal. 7 – 10.
- Sobri, Muhammad. *et.al.* “Mewujudkan Kemandirian Belajar Melalui Pembelajaran Berbasis Daring di Perguruan Tinggi Pada Era Industri 4.0.” Dalam *Jurnal Pendidikan Glasser*, Vol. 4 No. 1 April 2020, hal. 64 – 71.

- Sohibun dan Filza Yuliana Ade. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive.” dalam *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 02, DOI: 10.24042/tadris.v2i2.2177 Tahun 2017, hal. 121 – 129.
- Soraya. *et.al.* “Pemanfaatan E-Learning Berbasis Moodle Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pengantar Akuntansi I,” dalam *Jurnal Eksos*. Th XVI, No. 1 Tahun 2020, hal. 72 – 83.
- Strauss, Anselm dan Juliet Corbin. *Dasar-dasar Penelitian Kualitatif*, terj. Muhammad Shodiq dan Imam Muttaqien. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- . *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2008.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011.
- Suhana, Cucu. *Konsep Strategi Pembelajaran*. (Edisi Revisi). Bandung: Refika Aditama, 2014.
- Sujarwo. “Pendidikan di Indonesia Memprihatinkan,” dalam <https://journal.uny.ac.id/index.php/wuny/article/view/3528/pdf>. Diakses pada 25 Desember 2021.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008.
- Sulistyaningsih, Indra. “Analisis Penerimaan Pengguna Platform Pembelajaran Virtual Learning Unesa (Vinesa) Menggunakan Task Technology Fit (TTF) dan Technology Acceptance Model (TAM) Di Masa Pandemi COVID-19.” Dalam *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*. Vol. 10 No. 1 Tahun 2022, hal. 107 – 123.
- Surjono, Herman Dwi. *Membangun Course E-Learning Berbasis Moodle*. Yogyakarta: UNY Press, 2013.
- Suwardi. *Metodologi Penelitian Kebudayaan*. Yogyakarta: UGM Press, 2016.
- T., M.Yusuf. “Mengenal Blended Learning.” Dalam *Lentera Pendidikan*, Vol. 14 No. 2 Desember 2011, hal. 232 – 242.
- Tanzeh, Ahmad. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras, 2009.
- Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Turrahma, Annisa. *et.al.* “Pemanfaatan E-Learning Berbasis LCMS Moodle Dalam Peningkatan Efisiensi dan Efektivitas Serta Kualitas Media Pembelajaran Siswa Di MAN Sakatiga,” dalam *Jurnal JANAPATI*. Vol. 6, No. 3, Desember Tahun 2017, hal. 327 – 332.
- Universitas Islam Indonesia, “Manajemen Waktu Dibutuhkan dalam Pembelajaran Daring,” dalam <https://www.uui.ac.id/manajemen-waktu->

- [dibutuhkan-dalam-pembelajaran-daring/](#). Diakses pada 26 Januari 2023
- Usman, Husein dan Purnomo. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Utami, Iga Setia. “Pengujian Validitas Model Blended Learning di Sekolah Menengah Kejuruan.” Dalam *VOLT, Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*. Vol. 2 No. 1, April 2017, hal. 01 – 10.
- Wahid, Abdul. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar.” Dalam *Jurnal ISTIQRA’*. Vol. V No. 2 Maret 2018.
- Wahidmurni. *Cara Mudah Menulis Proposal dan Laporan Penelitian Lapangan*. Malang: UM Press, 2008.
- Wahsun. “WhatsApp Paling Diminati untuk Pembelajaran Online.” dalam <https://lpmpjatim.kemdikbud.go.id/site/detailpost/whatsapp-paling-diminati-untuk-pembelajaran-online>. Diakses pada 1 Januari 2022.
- Wibowo, Kismaya. “Tugas Via WhatsApp Dikeluhkan Orang Tua, Sekolah di Gunungkidul Belajar lewat Handy Talky.” dalam <https://yogya.inews.id/berita/tugas-via-whatsapp-dikeluhkan-orang-tua-sekolah-di-gunungkidul-belajar-lewat-handy-talky>. Diakses pada 31 Agustus 2021.
- Wicaksana, Ervan Johan. *et.al*. “Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Moodle Terhadap Motivasi Dan Minat Bakat Peserta Didik Di Tengah Pandemi Covid -19.” dalam *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*. Vol. 1 No. 2 Juni Tahun 2020, hal. 117 – 124.
- Widiyani, Dita Tri. *et.al*. “Indikator Pembelajaran Efektif Dalam Pembelajaran Daring (Dalam Jaringan) Pada Masa Pandemi Covid19 di SMAN 2 Bondowoso.” Dalam <http://repository.unmuhjember.ac.id/11232/21/ARTIKEL%20DITA.pdf>. Diakses 3 Februari 2023.
- Wiragunawan, I Gusti Ngurah. “Pemanfaatan Learning Management System (LMS) dalam Pengelolaan Pembelajaran Daring pada Satuan Pendidikan.” Dalam *Jurnal EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*. Vol. 2 No. 1 Tahun 2022, hal. 82 – 89.
- Yuangga, Kharisma Danang dan Denok Sunarsi, “Pengembangan Media dan Strategi Pembelajaran Untuk Mengatasi Permasalahan Pembelajaran Jarak Jauh Di Pandemi Covid-19,” dalam *Jurnal Guru Kita*, Vol. 4 No. 3 Tahun 2020, hal. 51 – 58.
- Yustanti dan Novita, D. “Pemanfaatan E-Learning Bagi Para Pendidik Di Era Digital 4.0.” dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*. Tahun 2019, hal. 338 – 346.

Lampiran 1

ANGKET PEMANFAATAN SIDU DI SMA ISLAM AL AZHAR 19 CIRACAS

1. Sejauh ini, seberapa sering Anda menggunakan SIDU dalam proses pembelajaran?
 - a. Sering sekali
 - b. Kadang-kadang
 - c. Jarang
 - d. Tidak pernah

2. Bagaimana pendapat Anda tentang penggunaan SIDU sebagai media pembelajaran?
 - a. Sangat efektif dan membantu saya dalam pembelajaran
 - b. Cukup efektif, tetapi masih ada ruang untuk perbaikan
 - c. Tidak terlalu efektif, lebih suka pembelajaran konvensional
 - d. Tidak efektif sama sekali

3. Apa manfaat utama yang Anda rasakan dalam menggunakan SIDU dalam pembelajaran?
 - a. Akses mudah ke materi pembelajaran dan sumber belajar
 - b. Interaksi yang lebih intensif dengan guru dan teman sekelas
 - c. Fleksibilitas dalam mengatur waktu belajar
 - d. Pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik

4. Menurut pendapat Anda, apakah SIDU membantu meningkatkan pemahaman Anda terhadap konsep-konsep pembelajaran?
 - a. Sangat membantu
 - b. Cukup membantu, tetapi masih membutuhkan bantuan tambahan
 - c. Tidak terlalu membantu, lebih suka penjelasan langsung dari guru
 - d. Tidak sama sekali membantu

5. Bagaimana Anda menilai respons dan dukungan yang Anda terima dari guru melalui SIDU dalam memecahkan masalah atau menjawab pertanyaan?
 - a. Sangat responsif dan membantu
 - b. Cukup responsif, tetapi terkadang membutuhkan waktu lebih lama

- c. Tidak terlalu responsif, sulit mendapatkan bantuan dari guru
 - d. Tidak responsif sama sekali
6. Apakah Anda merasa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran saat menggunakan SIDU?
- a. Sangat aktif dan terlibat
 - b. Cukup aktif, tetapi terkadang kurang motivasi
 - c. Tidak terlalu aktif, lebih pasif dalam pembelajaran
 - d. Tidak sama sekali aktif atau terlibat
7. Apakah Anda mengalami kendala teknis dalam menggunakan Moodle?
Jika ya, silakan jelaskan kendala tersebut.
.....
8. Bagaimana tingkat kenyamanan Anda dalam berinteraksi dengan teman sekelas melalui Moodle, seperti dalam forum diskusi atau proyek kelompok?
- a. Sangat nyaman dan mudah berinteraksi
 - b. Cukup nyaman, tetapi terkadang kesulitan berkoordinasi
 - c. Tidak terlalu nyaman, lebih suka interaksi langsung
 - d. Tidak nyaman sama sekali
9. Apakah Anda merasa penggunaan Moodle membantu Anda mencapai hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional?
- a. Ya, sangat membantu
 - b. Ya, tetapi hasil belajar tidak berbeda signifikan
 - c. Tidak terlalu membantu, hasil belajar tidak lebih baik
 - d. Tidak membantu, hasil belajar lebih baik dengan metode konvensional
10. Apakah Anda memiliki saran atau masukan lain tentang penggunaan Moodle dalam pembelajaran virtual di SIDU?
.....

Lampiran 2

Pedoman Wawancara Pemanfaatan media aplikasi Moodle melalui sistem pembelajaran online terpadu (SIDU) di SMA Islam Al Azhar 19 Ciracas.

1. Seberapa efektif menurut Anda penggunaan SIDU dalam meningkatkan kualitas pembelajaran?
2. Apakah SIDU membantu meningkatkan interaksi antara Anda dan siswa selama proses pembelajaran *online*?
3. Apakah SIDU memudahkan penyampaian materi pembelajaran secara terstruktur dan interaktif?
4. Seberapa sering Anda menggunakan fitur forum diskusi di SIDU untuk memfasilitasi diskusi siswa?
5. Apakah Anda merasakan bahwa SIDU meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran?
6. Bagaimana pendapat Anda tentang fitur pengumpulan tugas elektronik di SIDU?
7. Apakah penggunaan SIDU memudahkan Anda dalam memberikan umpan balik kepada siswa secara cepat dan efisien?
8. Sejauh mana SIDU memberikan fleksibilitas dalam menyajikan materi pembelajaran?
9. Menurut Anda, apakah SIDU memungkinkan penggunaan multimedia yang dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran?
10. Bagaimana Anda mengelola partisipasi aktif siswa ketika menggunakan SIDU dan memastikan bahwa mereka mengakses dan menyelesaikan tugas secara tepat waktu?
11. Sejauh mana Anda merasa terbantu oleh SIDU dalam melacak kemajuan belajar siswa?
12. Apakah Anda merasa bahwa SIDU meningkatkan efisiensi dalam proses penilaian dan pelaporan?
13. Bagaimana Anda mengatasi tantangan teknis dalam penggunaan SIDU, seperti masalah koneksi internet yang tidak stabil?
14. Seberapa nyaman Anda setelah menggunakan platform ini (SIDU) untuk beberapa waktu?
15. Apakah Anda merasa memiliki pengetahuan dan keterampilan yang cukup dalam menggunakan SIDU?
16. Sejauh mana Anda merasa bahwa penggunaan SIDU memerlukan waktu dan usaha tambahan dalam persiapan dan perencanaan pembelajaran?
17. Apakah Anda memiliki akses ke dukungan teknis yang memadai untuk mengatasi masalah atau pertanyaan yang muncul saat menggunakan SIDU?

18. Apakah Anda merasa bahwa penggunaan SIDU memberikan manfaat yang sebanding dengan usaha yang Anda keluarkan dalam mengimplementasikannya?
19. Bagaimana Anda mengevaluasi keseluruhan pengalaman Anda dalam menggunakan SIDU sebagai alat bantu pembelajaran?
20. Berdasarkan pengalaman Anda, apa rekomendasi atau saran yang Anda miliki untuk meningkatkan penggunaan SIDU dan pengembangan pembelajaran di SMA Islam Al Azhar 19 Ciracas?

Lampiran 3



YAYASAN PENDIDIKAN AL-QUR'AN
INSTITUT PTIQ JAKARTA
 PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Lebak Bulus Raya No. 2 Cilandak, Lebak Bulus, Jakarta Selatan 12440
 Telp. 021-75916961, 75904826 Ext.113 Fax. 021-75916961, www.ptiq.ac.id, email : pascaptiq@gmail.com
 Bank Syariah Mandiri : Rek. 7013903144, BNI : Rek. 000173.779.78, NPWP : 01.399.090.8.016.000

KARTU KONTROL BIMBINGAN TESIS/DISERTASI

Nama : M. ALHABIB YUSRON
 NIM : 702520089
 Prodi/Konsentrasi : Magister Manajemen Pendidikan Islam
 Judul Tesis/Disertasi : Implementasi Media Aplikasi Moodle dalam Pembelajaran Virtual Berbasis kelas Melalui Sistem Pembelajaran Online Terpadu (S/OU) di SMA Islam AL Azhar 19
 Tempat Penelitian : SMA Islam AL Azhar 19 Ciracas Jakarta Timur

Konsultasi Yang ke-	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf Pembimbing
I	18-10-2022	konsultasi Judul - Bab II	[Signature]
II	19-12-2022	Revisi Bab I	[Signature]
III	15-4-2023	Bab II	[Signature]
IV	29-4-2023	Revisi Bab II	[Signature]
V	1-5-2023	Bab III	[Signature]
VI	6-5-2023	Bab IV	[Signature]
VII	13-5-2023	Bab V	[Signature]
VIII	14-5-2023	Bab I - III	[Signature]
IX	20-5-2023	Revisi Bab I - III	[Signature]
X	17-6-2023	Bab IV & V	[Signature]
XI	6-9-2023	Revisi tesis akhir	[Signature]
XII	10-9-2023	Pergecokan hasil revisi	[Signature]

Jakarta, 25 Juni 2025

Pembimbing I,

[Signature]
 Dr. H. Iskandar, MA.

Pembimbing II,

[Signature]
 Dr. Akhmad Shunhaji, M.Pd.I

Mengetahui,
 Ketua Program Studi

[Signature]
 Dr. Akhmad Shunhaji, M.Pd.I

Catatan :
 Kartu Kontrol ini diserahkan ke Tata Usaha Pascasarjana pada saat melakukan pendaftaran sidang Tesis/Disertasi.

Lampiran 4



YAYASAN PENDIDIKAN AL-QUR'AN INSTITUT PTIQ JAKARTA PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Lebak Bulus Raya No. 2 Cilandak, Lebak Bulus, Jakarta Selatan 12440
Telp. 021-7690901, 75916961 Ext.104 Fax. 021-75904826, www.ptiq.ac.id, email: pascasarjana@ptiq.ac.id
Bank Syariah Mandiri : Rek. 7013903144, BNI : Rek. 000173.779.78, NPWP : 01.399.090.8.016.000

KARTU TAHAPAN PENELITIAN TESIS/DISERTASI

Nama : M ALHABIB YUSRON
 NIM : 202520089
 Prodi/Konsentrasi : Magister Manajemen Pendidikan Islam
 Judul Tesis/Disertasi : Implementasi Media Aplikasi Moodle dalam Pembelajaran Virtual Berbasis Kelas Melalui Sistem Pembelajaran Online Terpadu (SIOU) di SMA Islam Al-Azhar 19 Grahas
 Tempat Penelitian : SMA Islam Al-Azhar 19 Grahas Jakarta Timur

No	Hari/Tanggal	Tahapan Penelitian	Paraf Penanggungjawab
1.	16-10-2021	Konsultasi judul kepada dosen	/
2.	16-11-2021	Ujian komprehensif	/
3.	17-11-2021	Konsultasi judul kepada Kaprodi	/
4.	17-11-2021	Pembuatan proposal	/
5.	10-12-2021	Pengesahan proposal untuk seminar proposal oleh Kaprodi	/
6.	10-1-2022	Ujian proposal	/
7.	19-1-2022	Pengesahan revisi proposal oleh Kaprodi	/
8.	19-1-2022	Penentuan pembimbing oleh Kaprodi	/
9.	20-1-2022	Penyerahan surat tugas pembimbingan kepada pembimbing dan dilanjutkan dengan proses pembimbingan	/
10.	15-5-2022	Ujian progress Report I (ujian Bab I sampai Bab III)	/
11.	24-6-2022	Ujian progress Report II (ujian Bab IV sampai Bab terakhir)	/
12.	25-6-2022	Pengesahan tesis/disertasi oleh pembimbing	/
13.	25-6-2022	Pengesahan tesis/disertasi oleh Kaprodi	/
14.	3-7-2022	Ujian tesis atau ujian disertasi tertutup	/
15.	31-8-2022	Perbaikan tesis/disertasi	/
16.	29-9-2022	Pengesahan tesis/disertasi oleh tim penguji	/
17.		Ujian terbuka disertasi (khusus S3)	
18.		Pengesahan disertasi oleh tim penguji (khusus S3)	

Jakarta, 25 Juni 2023

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Dr. Akhmad Shunhoji, M.Pd.I.

Lampiran 5

DOKUMENTASI PENELITIAN



**Dokumentasi wawancara dengan Kepala SMA Islam Al Azhar 19,
Bapak Dedi Rubadi, S.Pd.**



**Dokumentasi wawancara dengan Wakil Kepala Sekolah, Ibu Utami
Adityaningsih, S.Si.**



Dokumentasi wawancara dengan Koordinator Bidang Kurikulum, Ibu Hermi Ria Harmoio, S.Si.



Dokumentasi wawancara dengan Staff bagian IT sekaligus Operator Sekolah, Bpk. Dieky Adipratama



Dokumentasi wawancara dengan Koordinator Bidang Sarana dan Prasarana Sekolah, Bpk. Adjianto



**Gedung SMA Islam Al Azhar 19 Ciracas
Tampak Depan**



**Gedung SMA Islam Al Azhar 19 Ciracas
Tampak Depan**



Ruang Guru SMA Islam Al Azhar 19 Ciracas



Suasana Belajar Menggunakan SIDU

DAFTAR RIWAYAT HIDUP (CURRICULUM VITAE)

Nama : M Alhabib Yusron
TTL : Sendang Mulyo – Lampung, 14 September 1985
Jenis Kelamin : Laki-laki
Alamat : Jl. Anggrek 1 No. 6 RT. 012 RW. 01
Karet Kuningan Setiabudi – Jakarta Selatan
12940
Email : Ayah.aufu@gmail.com



RIWAYAT PENDIDIKAN :

1. SD Negeri 3 Sendang Mulyo Lampung Tengah, lulus tahun 1997
2. MTs Ma'arif 08 Sendang Rejo – Lampung Tengah, lulus tahun 2000
3. MAKN Bandar Lampung lulus tahun 2003
4. Program Takmily Lembaga Ilmu Pengetahuan Islam dan Arab (LIPIA), lulus tahun 2008
5. S1 Pendidikan Bahasa Arab UNJ, lulus tahun 2008

RIWAYAT PEKERJAAN :

1. Guru Bahasa Arab di SMAI Al Azhar 19 Ciracas, dari 2020 - sekarang
2. Guru Bahasa Arab di SMAI Al Azhar 2 Pejaten, dari 2016 -2020
3. Guru Bahasa Arab dan Agama Islam di SMP Islam Al Azhar 22 Sentra Primer, dari 2011 – 2016
4. Guru Kelas di SDIT Al-Iman Cipinang Elok Jakarta Timur dari 2008 – 2011

DAFTAR KARYA TULIS :

1. Buku Ajar Bahasa Arab Qur`any kelas VIII SMP Islam Al Azhar
2. Buku Ajar Bahasa Arab Qur`any kelas XII SMAI Al Azhar
3. Buku Ajar Bahasa Arab Qur`any kelas X SMAI Al Azhar

IMPLEMENTASI MEDIA APLIKASI MOODLE DALAM PEMBELAJARAN VIRTUAL BERBASIS KELAS MELALUI SISTEM PEMBELAJARAN ONLINE TERPADU (SIDU) DI SMA ISLAM AL AZHAR 19 CIRACAS JAKARTA TIMUR

ORIGINALITY REPORT

22%
SIMILARITY INDEX

21%
INTERNET SOURCES

7%
PUBLICATIONS

5%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.iainpalopo.ac.id Internet Source	2%
2	repository.ptiq.ac.id Internet Source	1%
3	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
4	tafsiralquran.id Internet Source	1%
5	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1%
6	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1%
7	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	<1%
8	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1%
9	www.jagoanhosting.com Internet Source	<1%