

# **BAB I**

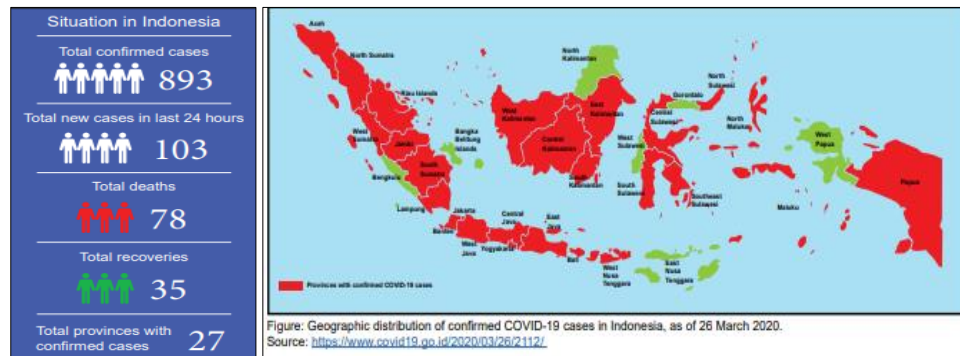
## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu pijakan awal dalam merintis pemikiran intelektual yang dapat memajukan bangsa dan negara serta mengangkat derajat manusia. Jatuh bangunnya peradaban masyarakat di suatu negara, salah satunya yakni ditentukan oleh seberapa kadar nilai dan kualitas pendidikan yang diimplementasikan. Oleh karenanya, tidak sedikit diantara banyak negara yang menempatkan pendidikan pada banjaran yang utama dan esensial sebab pada hakikatnya, pendidikan merupakan suatu upaya dalam mewariskan nilai sekaligus sebagai usaha perbaikan nasib peradaban generasi manusia.

Perkembangan tatanan pendidikan dewasa ini terasa begitu tangkas. Seiring dengan derasnya laju waktu, era semakin berkembang sementara teknologi juga semakin canggih bahkan menjadi kebutuhan vital di berbagai lingkaran sosial. Sejalan dengan kemajuan teknologi di era disrupsi, dunia pendidikan saat ini tengah diguncang serta ditantang untuk dapat menjawab berbagai perubahan global yang fundamental. Keadaan yang demikian, semakin menyadarkan akan pentingnya realitas kehidupan serta tantangan yang akan dihadapi di masa mendatang. Bersamaan dengan kedua hal tersebut, seluruh negara di dunia termasuk Indonesia tengah dihadapkan pada fenomena yang sangat dramatis, yakni mewabahnya Covid-19. Begitu cepat perubahan wabah Covid-19 dari status endemi hingga menjadi pandemi karena dalam

perkembangannya dirasa semakin serius dan meluas seiring dengan melonjaknya angka masyarakat yang terpapar virus Covid-19.



Gambar 1.1 Surveilans Covid-19 WHO Indonesia (26/03/2020)  
(Sumber: <https://www.who.int/Indonesia>)



Gambar 1.2. Evolusi Pendidikan Global oleh UNESCO (25/03/2020)  
(Sumber: <https://en.unesco.org/covid19/educationresponse>)

Berdasarkan hasil *surveilans* Covid-19 di Indonesia oleh WHO, diketahui kondisi terkait angka penyebaran virus Covid-19 pada tanggal 26 Maret 2020 yang menunjukkan bahwa terdapat kasus sebanyak 893 terkonfirmasi Covid-19 dengan 103 kasus baru, 78 kasus kematian, serta 35 kasus sembuh dari total 27 provinsi Indonesia yang terkonfirmasi Covid-19. Berdasarkan data tersebut, hal ini tentu sangat berpengaruh terlebih terhadap sektor pendidikan di dunia tanpa terkecuali termasuk Indonesia sehingga pada tanggal 25 Maret 2020, secara nasional pemerintah menutup aktivitas pembelajaran tatap muka untuk menekan penyebaran Covid-19.

*New normal* merupakan suatu transisi sikap dalam menjalankan aktivitas keseharian normal namun dengan tetap mengindahkan protokol kesehatan guna meminimalisir angka penyebaran Covid-19. Secara sosial, adaptasi sikap di era *new normal* ini dilakukan dengan menghindari sentuhan atau kontak fisik dengan orang lain, menjauhi kerumunan, serta bekerja dan bersekolah dari rumah.<sup>1</sup> Dalam konteks pendidikan secara global, adaptasi *new normal* ini mulai berlangsung terhitung sejak merebaknya Covid-19. Sektor pendidikan di Indonesia bahkan mungkin seluruh dunia pun tengah berupaya mencari solusi dan strategi terbaik agar tetap dapat menjalankan aktivitas pendidikan di tengah-tengah pandemi.

Banyak diantara pro dan kontra bertebaran terhadap segala keputusan yang dikeluarkan oleh pemangku kebijakan karena perubahan kultur sosial belajar mengajar yang lazimnya dilaksanakan secara *synchronous learning* antara pendidik dengan peserta didik di ruang-ruang belajar, kini terbarukan dari segi *learning method* yakni melalui kegiatan pembelajaran dalam jaringan (daring) berbantuan media elektronik (*e-learning*). Dampaknya, hiruk-pikuk akibat keterkejutan budaya (*culture shock*) ini begitu terasa baik bagi pendidik, peserta didik, dan terlebih lagi orang tua peserta didik karena dituntut untuk adaptif terhadap perubahan-perubahan yang ada.

---

<sup>1</sup> Hadion Wiyono, *Panduan Pembelajaran New Normal dan Transformasi Digital* (Purwokerto: Pena Persada, 2020): 14.

Michael Fullan mengemukakan bahwa “*educational change depends on what teachers do and think*”.<sup>2</sup> Ungkapan tersebut mengisyaratkan bahwa perubahan dan pembaharuan sistem pendidikan sangat bergantung pada “*what teachers do and think*” atau dengan kata lain bergantung pada penguasaan kompetensi pendidik. Pendidik merupakan sosok figur sentral dalam pembangunan pendidikan. Seorang pendidik memegang kendali selama proses pembelajaran sehingga andilnya sangat menentukan keberhasilan peserta didik. Untuk memajukan pendidikan yang dapat mempersiapkan pendidik maupun calon pendidik yang mampu bersaing di masa pandemi maupun pasca pandemi, maka perlu dicari alternatif pemecahannya yakni dengan langkah identifikasi peluang dan kesempatan yang ada.

Melalui gerakan misi penyelamatan, dengan memilih teknologi pendidikan dan strategi yang tepat agar pembelajaran tetap dapat dilakukan dengan kondisi pandemi seperti ini, maka kegiatan belajar mengajar di era *new normal* sangat diharapkan dilaksanakannya pembelajaran secara daring dengan bantuan media elektronik (*e-learning*). Menurut Deni Darmawan, *e-learning* merupakan suatu teknologi informasi di dunia maya dalam bidang pendidikan yang mampu menghubungkan peserta didik dengan pendidik dalam suatu ruang belajar *online*. *E-learning* sebagai aplikasi *online* berbasis web ini, dirancang salah satunya yaitu untuk menangani perihal keterbatasan jarak antar ruang, waktu, kondisi, maupun keadaan pendidik dan peserta didik.<sup>3</sup> Adapun

---

<sup>2</sup> Michael Fullan, *The New Meaning of Educational Change (Fourth Edition)* (New York: Teachers College Press Columbia University, 2007): 129.

<sup>3</sup> Deni Darmawan, *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016): 10.

salah satu kelebihan dari pembelajaran daring berbasis *e-learning* ini yaitu secara komprehensif pendidik dapat meninjau aktivitas serta menilai capaian peserta didik selama pembelajaran berlangsung sehingga pemanfaatannya sangat tepat dan penting untuk diterapkan dalam dunia pendidikan sebagai transformasi digital pembelajaran jarak jauh di era *new normal* seperti sekarang.

Untuk dapat menjalankan pembelajaran berbasis *e-learning* ini, maka diperlukan suatu pengelolaan sistem pembelajaran yakni melalui *Learning Management System (LMS)*. *Learning Management System* atau lebih familier dengan akronim LMS ini merupakan suatu aplikasi perangkat lunak berbasis *online* yang tidak hanya memfasilitasi program pengelolaan konten atau materi pembelajaran saja, akan tetapi lebih dari itu yakni terkait dengan *work flow* dan *track record* aktivitas dan capaian belajar peserta didik. Terdapat beberapa jenis *platform online learning* berbasis *Learning Management System (LMS)* yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan, salah satunya yaitu *Moodle*, *Edmodo*, *Schoology*, *Quizlet*, *Google Classroom*, dan lain sebagainya.

Terdapat berbagai jenis *platform* dari *Learning Management System (LMS)* yang kontributif terhadap teknik pembuatan media pembelajaran berbasis *distance learning*, salah satunya yaitu Moodle. Moodle merupakan suatu *platform* yang bersifat *web-based* serta *open source software* yang umumnya dimanfaatkan untuk mengembangkan ruang belajar *online* dengan beragam pilihan fitur guna memudahkan tata laksana kegiatan belajar mengajar dimana pendidik dapat secara dinamis mengunggah bahan ajar dengan berbagai format *file*, penugasan, bahkan mengadakan forum diskusi dalam

suatu ruang belajar *online*. Peserta didik sebagai *user* dapat masuk/ *login* di LMS Moodle dengan cara mendaftar serta memilih kelas melalui *enrolment key* atau *manual enrolment* dari pendidik. Selain itu, aktivitas belajar yang dilakukan oleh peserta didik dapat dimonitor oleh sistem administrator.<sup>4</sup> Salah satu kelebihanannya yaitu, Moodle sebagai suatu paket perangkat lunak ini diberikan secara gratis sebagai *open source* berlisensi GNU (*General Public License*). Maknanya, meskipun perangkat lunak Moodle ini memiliki hak paten, akan tetapi Moodle memberikan keleluasaan bagi penggunanya untuk mengadopsi serta memodifikasi desain sesuai dengan kebutuhan pengguna.<sup>5</sup>

Oleh karena perkembangan LMS Moodle ini masih relatif baru bagi dunia pendidikan di Indonesia terlebih merupakan suatu adaptasi di era normal baru, maka pemanfaatan model *e-learning* dapat dikombinasikan dengan sistem pembelajaran konvensional yang secara bahasa lebih dikenal dengan sebutan *blended learning*.<sup>6</sup> Secara bahasa, *blended learning* berasal dari dua kata, yaitu *blended* yang berarti campuran dan *learning* yang berarti belajar. Uwes Anis Chaeruman mendefinisikan *blended learning* sebagai konvergensi sistematis antara pembelajaran *synchronous* dengan *asynchronous* dalam kesatuan pembelajaran yang saling melengkapi satu sama lain.<sup>7</sup> Berdasarkan pemaparan di atas, maka *blended learning* dapat didefinisikan sebagai suatu

---

<sup>4</sup> Gede Indrawan, *Moodling Your Class: Moodle untuk Kelas Online* (Depok: Raja Grafindo, 2017):1.

<sup>5</sup> Amiroh, *Kupas Tuntas Membangun E-Learning dengan Management System* (Jakarta: Berkah Mandiri Globalindo, 2012): 1.

<sup>6</sup> I Kadek Suartama, *E-Learning Konsep dan Aplikasinya* (Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha, 2014), 21.

<sup>7</sup> Uwes Anis Chaeruman, "Merancang Model Blended Learning," *Jurnal Teknodik* 17 No 4 (September 2013).

aktivitas belajar mengajar yang mengkombinasikan antara sistem pembelajaran bertemu muka (*face to face*) dengan pembelajaran bermediasi teknologi (*online* dan *offline*) guna mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran daring akibat pandemi Covid-19 ini tidak menutup kemungkinan terjadinya proses pembelajaran yang berpusat pada pendidik sehingga kurang melibatkan peran aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, agar tercipta proses pembelajaran daring pendidikan agama Islam yang sesuai tujuan pembelajaran yang diharapkan, maka keberhasilan sistem *blended learning* ini akan menjadi lebih efektif dan efisien apabila diintegrasikan dengan model pembelajaran *flipped classroom*.

*Flipped classroom* atau kelas terbalik ini merupakan suatu pembalikan pembelajaran dari kelas konvensional. Pembelajaran yang lazimnya dilaksanakan di dalam kelas dan tugas terkait dengan materi dikerjakan peserta didik di rumah, maka dalam konsep *flipped classroom* ini kebalikannya yakni peserta didik mempelajari materi di rumah baik berupa teks ataupun video pembelajaran, kemudian saat kelas berlangsung, pendidik bersama peserta didik dapat mendiskusikan hal-hal yang belum dipahami dari materi, memecahkan masalah, atau mengerjakan soal latihan di kelas dengan tingkat kerumitan yang lebih tinggi dibandingkan saat mengerjakan soal secara mandiri di rumah.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Muhamad Abidin, "Model Pembelajaran Flipped Classroom Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Penguasaan Rumus Transformasi Geometri," *Journal on Pedagogical Mathematics* 1 No 2 (April 2019).

Sistem pembelajaran yang memanfaatkan strategi pembelajaran *flipped classroom* ternyata memiliki konvergensi dengan *taksonomi Bloom* dalam hal pengkategorian tingkat berpikir pada ranah kognitif peserta didik. Menurut Cynthia J. Brame, strategi *flipped classroom* ini balans dengan pengkategorian kognitif *taksonomi Bloom*, yakni peserta didik mempelajari materi di luar kelas (dalam hal ini adalah pekerjaan kognitif dalam kategori pengetahuan dan pemahaman) kemudian berfokus pada bentuk kerja kognitif pada level yang lebih tinggi (aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi) yang peserta didik lakukan di kelas pada saat pembelajaran efektif berlangsung.<sup>9</sup>

Sementara itu, pendidik yang profesional dan unggul adalah pendidik yang mampu memenuhi kualifikasi standar pendidikan seperti halnya kompetensi dalam melaksanakan tugas pembelajaran secara aktif, inovatif, dan menyenangkan.<sup>10</sup> Di era revolusi industri seperti saat ini, dunia pendidikan dituntut untuk mampu membekali peserta didik dengan keterampilan abad 21 (*21<sup>st</sup> Century Skills*). Melalui keterampilan ini, peserta didik diharapkan mampu berpikir kritis serta aktif dalam memecahkan masalah, berkomunikasi, berkolaborasi, serta berpikir kreatif dan inovatif. Selain itu, keterampilan dalam mencari, mengelola, dan menyampaikan informasi serta terampil dalam hal pemanfaatan teknologi dan informasi turut menjadi bagian dari

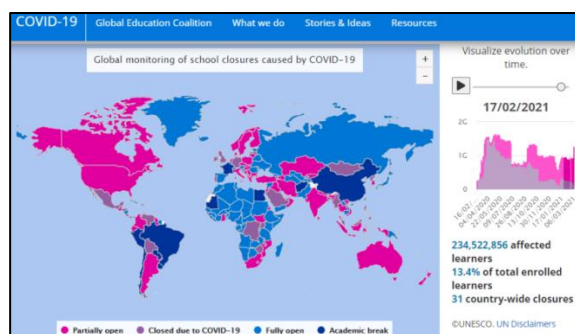
---

<sup>9</sup> Cynthia J. Brame, *Flipping the Classroom*. Vanderbilt University Center for Teaching, 2013, diakses dari <https://cft.vanderbilt.edu/guides-sub-pages/flipping-the-classroom/>, pada 16 Maret 2021, pukul 20.46 WIB.

<sup>10</sup> Milya Sari, "Blended Learning Model Pembelajaran Abad ke-21 di Perguruan Tinggi," *Jurnal Ta'dib* 17 No. 02 (Desember 2014): 132.



keterampilan abad 21 ini.<sup>11</sup> Oleh karena itu, pendidik maupun calon pendidik sangat penting untuk memiliki kompetensi profesional salah satunya dalam hal pemanfaatan Teknologi Informasi (TI) disamping kompetensi pedagogik, kepribadian, dan sosial.



Gambar 1.3. Evolusi Pemantauan Global oleh UNESCO (17/02/2021)  
(Sumber: <https://en.unesco.org/covid19/educationresponse>)

Berdasarkan evolusi pemantauan global oleh UNESCO pada tanggal 17 Februari 2021 terkait perkembangan dunia pendidikan selama pandemi Covid-19, pendidikan di negara Indonesia saat ini sudah berstatus *partially open*. Itu artinya, sebagian daerah di Indonesia sudah diperbolehkan membuka sistem pembelajaran tatap muka dengan tetap mematuhi arahan dari pemerintah serta protokol kesehatan yang berlaku. Selain itu, berdasarkan penuturan menteri pendidikan Indonesia Nadiem Makarim, menuturkan bahwasanya semua sekolah di Indonesia secara aktif akan dibuka mulai Juli 2021 yakni setelah dituntaskannya vaksinasi Covid-19 kepada semua tenaga pendidik dan kependidikan yang ditargetkan akan rampung pada akhir Juni 2021.<sup>12</sup> Dengan

<sup>11</sup> American Association of Colleges for Teacher Education (AACT), “21<sup>st</sup> Century Knowledge and Skills in Education Preparation,” *Eric*, (September 2010): 10.

<sup>12</sup> Adhie Wicaksono, *Nadiem: Sekolah Seharusnya Sudah Tatap Muka Juli 2021*, diakses dari <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20210303172813-20-613319/nadiem-semua-sekolah-seharusnya-sudah-tatap-muka-juli-2021>, pada tanggal 09 Maret 2021, pukul 14.20 WIB.

menimbang hal tersebut, maka peluang besar yang terjadi apabila pada nantinya pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka, maka tidak menutup kemungkinan pembelajaran daring akan tetap dilaksanakan dengan sistem *shift* atau dengan kata lain sekolah dengan tatap muka terbatas karena menimbang dari berbagai keputusan oleh pemangku kebijakan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas dengan memperhatikan kondisi pendidikan di Indonesia saat ini, maka kemampuan pendidik dalam memvariasikan media pembelajaran berbasis teknologi sangat diperlukan guna menghadapi masalah-masalah terkait pembelajaran baik selama pandemi maupun pasca pandemi Covid-19. Agar proses pembelajaran pendidikan agama Islam dapat berjalan dengan efektif dan efisien, maka penggunaan media pembelajaran LMS Moodle yang terintegrasi dengan strategi pembelajaran *flipped classroom* ini dapat dijadikan alternatif pemecahannya disamping melatih kompetensi calon pendidik PAI agar memiliki potensi serta siap untuk berkompetisi di abad-21.

Atas dasar gagasan itulah, maka penulis tertarik untuk menyusun penelitian dengan judul “Pengembangan Media Web *Learning Management System* Berbasis Moodle dalam *Flipped Classroom* sebagai Transformasi Digital Pembelajaran Jauh Pendidikan Agama Islam di Era Normal Baru” dengan harapan dapat memberikan sumbangsih berupa tenaga dan pemikiran untuk turut memajukan pendidikan di Indonesia.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat peneliti rumuskan permasalahan dari penelitian dan pengembangan ini antara lain sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media web *learning management system* berbasis Moodle dalam *flipped classroom* sebagai transformasi digital pembelajaran jarak jauh pendidikan agama Islam di era normal baru?
2. Bagaimana kualitas media web *learning management system* berbasis Moodle dalam *flipped classroom* sebagai transformasi digital pembelajaran jarak jauh pendidikan agama Islam di era normal baru?

## **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat peneliti rumuskan tujuan dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini antara lain:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media web *learning management system* berbasis Moodle dalam *flipped classroom* sebagai transformasi digital pembelajaran jarak jauh pendidikan agama Islam di era normal baru;
2. Menganalisis kualitas media web *learning management system* berbasis Moodle dalam *flipped classroom* sebagai transformasi digital pembelajaran jarak jauh pendidikan agama Islam di era normal baru.

#### **D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka dari penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya yaitu:

##### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam hal inspirasi dan referensi untuk penelitian selanjutnya yang relevan dalam bidang pendidikan khususnya pada media pembelajaran berbasis LMS Moodle yang terintegrasi dengan strategi pembelajaran *flipped classroom* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Peserta Didik

- 1) Mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran pendidikan agama Islam;
- 2) Meningkatkan antusias dan keterlibatan aktif peserta didik selama pembelajaran daring pendidikan agama Islam;
- 3) Memacu peserta didik untuk lebih berpikir kritis dan kreatif karena menggunakan media pembelajaran LMS Moodle yang terintegrasi dengan strategi pembelajaran *flipped classroom*.

###### b. Bagi Pendidik

- 1) Membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran pendidikan agama Islam;
- 2) Menjadikan motivasi dalam melaksanakan tugas pendidik sehingga terus mengembangkan dan mengkombinasikan dengan

media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran sebagai bahan integral dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Instansi Sekolah/ Madrasah

- 1) Sebagai sumbangan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan pada kegiatan belajar mengajar menuju tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan;
- 2) Sebagai masukan yang berharga bagi pihak sekolah/ madrasah untuk melakukan sosialisasi perlunya penggunaan media-media pembelajaran yang bervariasi khususnya pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.

d. Bagi Peneliti

Dapat menjadi penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang sangat berharga serta dapat menerapkan pengalaman serta ilmu pengetahuan yang telah peneliti peroleh.

## **E. Spesifikasi Produk Penelitian dan Pengembangan**

Adapun spesifikasi terkait produk dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini antara lain:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media pembelajaran web (*e-learning*) berbasis Moodle;
2. Versi Moodle yang peneliti gunakan adalah Moodle versi 3.9.2+;
3. Mata pelajaran yang dijadikan uji coba produk adalah Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti jenjang SMA kelas IX.

## F. Pentingnya Penelitian & Pengembangan

1. Perubahan cepat dalam bidang teknologi dan informasi telah membawa paradigma baru dalam dunia pendidikan terutama pada *learning material* dan *learning method*. Dari segi *learning material*, melalui pengembangan LMS Moodle diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang mampu menyuguhkan bahan ajar yang dapat diakses secara dinamis dan fleksibel oleh peserta didik. Sedangkan dari segi *learning method*, diharapkan dapat menjadi alternatif pilihan baru transformasi digital pembelajaran jarak jauh yang terintegrasi dengan *flipped classroom*.
2. Aktivitas *online learning* selama masa pandemi Covid-19 ini, mayoritas pendidik masih memanfaatkan *messenger platforms* seperti *WhatsApp* dan *Telegram* baik dalam penyampaian materi maupun absensi. Salah satu yang menjadi kelebihanannya yaitu kemudahan akses dalam penggunaannya. Akan tetapi secara sistem, *messenger platforms* tersebut memiliki fitur-fitur yang terbatas karena *platforms* ini pada dasarnya bukan diperuntukkan untuk mewedahi aktivitas pembelajaran sehingga yang menjadi kekurangan dari *messenger platforms* ini adalah ketidakmampuan memberikan bukti jelas rekam jejak aktivitas selama pembelajaran. Akibatnya, jika penggunaan *messenger platforms* ini dimanfaatkan untuk pembelajaran dalam jangka waktu yang cukup lama, hal ini tentu akan sangat merepotkan pendidik dan tenaga kependidikan dalam hal arsip/ dokumentasi. Oleh karena itu, melalui pengembangan LMS Moodle ini diharapkan dapat menjadi terobosan baru bagi pendidik

untuk memanfaatkan teknologi pembelajaran agar menjadi lebih efektif dan efisien.

3. Aktivitas *online learning* selama masa pandemi Covid-19 ini, mayoritas pendidik memanfaatkan *Google Classroom* dan *Google Form* dalam hal penyampaian materi, absensi, dan penugasan. Pemanfaatan *platform Google Classroom* sebagai *instant platform* dirasa sangat memudahkan pendidik dalam penggunaannya. Akan tetapi secara sistem, *platform* ini juga memiliki kekurangan terkait pemantauan aktivitas pembelajaran. Pemanfaatan *instant platforms* yang beragam seperti halnya *Google Classroom*, *Edmodo*, *Schoology*, dan sejenisnya jika diterapkan ke dalam setiap kelas dengan guru pengampu yang berbeda, tentu hal ini akan menyulitkan dalam memantau aktivitas pembelajaran secara keseluruhan dalam ruang lingkup sekolah/ madrasah. Untuk itu, melalui pengembangan LMS diharapkan dapat membantu pihak sekolah atau madrasah dalam memantau aktivitas pembelajaran dalam satu *platform* secara menyeluruh dan berkelanjutan.
4. Kegiatan pembelajaran daring selama pandemi Covid-19 ini sangat memungkinkan adanya penggunaan ponsel android dan laptop/ PC. Berdasarkan hal tersebut, maka melalui pengembangan media web *Learning Management System* (LMS) berbasis Moodle ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan pendidik dan peserta didik dalam mengoptimalkan pemanfaatan teknologi informasi (TI) terutama dalam pembelajaran pendidikan agama Islam.

## **G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan**

Asumsi merupakan suatu pernyataan landasan berpikir sementara yang diperlakukan benar walaupun belum diketahui kebenarannya. Oleh karena itu, dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran PAI berbasis LMS Moodle ini dikembangkan atas beberapa asumsi, antara lain:

1. Media pembelajaran yang terintegrasi dengan *flipped classroom* ini dapat meringankan pendidik dalam hal penyampaian bahan ajar serta memudahkan pemahaman peserta didik terkait materi PAI secara dinamis, fleksibel, dan berkelanjutan;
2. Media pembelajaran yang terintegrasi dengan *flipped classroom* ini dapat melatih kemandirian belajar serta memunculkan umpan balik yang positif antara pendidik dengan peserta didik maupun antar peserta didik;
3. Media pembelajaran ini dapat meningkatkan keaktifan peserta didik serta memudahkan pendidik dalam mengontrol perkembangan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran PAI;

Dalam penelitian dan pengembangan media web berbasis LMS Moodle ini juga memiliki keterbatasan, antara lain:

1. Uji coba pengembangan media pembelajaran ini dibatasi pada ruang lingkup kecil, yaitu di SMA Negeri 1 Papar Kabupaten Kediri;
2. Materi yang diujicobakan terbatas, yaitu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti jenjang SMA kelas XI;
3. Kemampuan yang dimiliki peneliti terkait pengembangan media pembelajaran ini masih tergolong sedang.



## H. Orisinalitas Penelitian dan Pengembangan

Untuk meninjau lebih spesifik terkait dengan penelitian ini, maka peneliti mengkaji penelitian terdahulu sebagai bahan perbandingan dalam menjalankan penelitian. Berikut ini adalah tabel perbandingan antara beberapa penelitian terdahulu dengan penelitian yang peneliti kembangkan:

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian	Persamaan	Perbedaan
<p>Tesis Oleh: Ahmad Khoiruddin (2019)</p> <p>Judul Penelitian: Implementasi <i>Blended Learning</i> dalam Pembelajaran PAI</p> <p>Hasil Penelitian:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Konten media daring dengan bantuan Moodle ini menunjukkan antusiasme tinggi dari peserta didik. Selain itu, fitur yang terdapat dalam Moodle ini menarik dan juga mudah dipahami.</li> <li>✓ Model <i>blended learning</i> dapat membawa paradigma belajar baru yang terpusat pada keaktifan siswa yang terlihat dari sikap antusiasme siswa selama pembelajaran PAI berlangsung.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Terfokus pada konten media pembelajaran daring mata pelajaran PAI;</li> <li>✓ Media daring yang diterapkan dalam <i>blended learning</i> adalah LMS Moodle;</li> <li>✓ Secara proses dan implementasinya, peneliti juga turut mengembangkan media LMS berbasis Moodle yang diujikan dalam <i>blended learning</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Metode penelitian Ahmad Khoiruddin menggunakan studi kasus, sedangkan metode penelitian penulis adalah <i>Research and Development</i> (R&amp;D) sehingga yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah terkait proses pengembangan serta uji kelayakan media web berbasis LMS Moodle.</li> <li>✓ Lokasi penelitian Ahmad Khoiruddin di SMP Negeri 13 Surabaya sedangkan lokasi penelitian penulis di SMA Negeri 1 Papar Kab. Kediri.</li> <li>✓ Penelitian ini dilaksanakan dalam keadaan pandemi Covid-19 sehingga ini menjadi kebaruan penelitian di bidang keilmuan.</li> </ul>

<p>Skripsi Oleh: Nur 'Aini Alfi Ulyatin</p> <p>Judul Penelitian: Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Moodle Efektif Terhadap Keaktifan Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Blora</p> <p>Hasil Penelitian:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Kelayakan media pembelajaran berbasis Moodle yang diterapkan dalam pembelajaran PAI termasuk dalam kategori "Layak"</li> <li>✓ Berdasarkan hasil perbandingan rata-rata menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen terkait tingkat keaktifan siswa yang ditunjukkan dari nilai <math>t_{hitung} &gt; t_{tabel}</math> yaitu <math>7,628 &gt; 1,260</math>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Terfokus pada konten media pembelajaran daring mata pelajaran PAI;</li> <li>✓ Menggunakan jenis penelitian <i>Research and Development</i> (R&amp;D);</li> <li>✓ Produk yang dikembangkan di penelitian dan pengembangan adalah media pembelajaran LMS berbasis Moodle;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Model penelitian dan pengembangan Nur 'Aini Alfi Ulyatin adalah model ADDIE, sedangkan penulis menggunakan model Dick and Carey sehingga dapat menjadi pembeda dalam segi model metodologi penelitian dan pengembangan;</li> <li>✓ Uji coba produk dari penelitian Nur 'Aini menggunakan metode eksperimental yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol sedangkan penulis menguji coba produk media dengan mengintegrasikan model pembelajaran <i>flipped classroom</i>. Selain itu, jika dibandingkan dengan penelitian Nur 'Aini, maka ruang lingkup subjek uji coba dalam penelitian penulis adalah terbatas dalam ruang lingkup kecil;</li> <li>✓ Lokasi penelitian Nur 'Aini Alfi Ulyatin di SMP Negeri 1 Blora sedangkan lokasi penelitian penulis di SMA Negeri 1 Papar Kab. Kediri.</li> <li>✓ Penelitian ini dilaksanakan dalam keadaan Covid-19 sehingga ini menjadi kebaruan penelitian di bidang keilmuan.</li> </ul>
--	---	---

## I. Definisi Istilah

1. Pembelajaran berbasis web (*e-learning*) merupakan suatu aktivitas belajar mengajar *online* dengan memanfaatkan media situs web yang dapat diakses melalui koneksi jaringan internet.
2. *Platform* belajar merupakan suatu wadah atau media untuk menampung berbagai produk yang menyediakan berbagai elemen fasilitas belajar yang terdiri atas *tools* atau perangkat guna menyajikan isi, komunikasi, serta pengelolaan sistem terkait kegiatan pembelajaran.
3. *Learning Management System* (LMS) merupakan suatu teknologi informasi berupa perangkat lunak (*software*) yang biasa digunakan oleh lembaga pendidikan sebagai sarana terkait pengelolaan sistem pembelajaran berbasis internet dan situs web.
4. *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment* (MOODLE) merupakan salah satu manifestasi dari *Learning Management System* (LMS) yang memfasilitasi kemudahan pendidik terkait pengelolaan sistem pembelajaran seperti penyampaian materi, penugasan, serta penilaian/ evaluasi pembelajaran.
5. *Flipped classroom* merupakan suatu strategi dalam pembelajaran dengan konsep pembelajaran terbalik dari sistem pembelajaran konvensional dimana bahan ajar diberikan kepada peserta didik untuk dipelajari secara mandiri di rumah sebagai bahan untuk berdiskusi atau mengerjakan latihan soal di kelas pada pertemuan mendatang.