

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Berbasis Virtual

Secara etimologi, aplikasi berbasis virtual adalah media yang berbasis audio visual. Audio visual dalam pembelajaran dikaitkan dengan teknologi video. Teknologi Video baik itu berupa video content, Video call, ataupun Teleconference merupakan salah satu fasilitas yang digunakan dalam melaksanakan *distance learning* (pembelajaran jarak jauh). Komunikasi dua arah dalam hal ini dilakukan secara tidak langsung, dimana interaksinya dilaksanakan melalui media. Dengan kata lain, penggunaan aplikasi berbasis virtual tidak mengurangi kaidah interaksi belajar antara guru dan siswa.¹ Dengan demikian, era teknologi digital sebagai *society system* sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan di Indonesia, sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan terutama dalam hal pendidikan agama islam.

Sebagai standarisasi *society system* dalam ranah pendidikan, aplikasi e-learning merupakan media pembelajaran yang digunakan sebagai alat atau sarana yang fungsinya mendukung proses belajar mengajar. Keberadaan media dapat mempengaruhi visibilitas kelas. Bentuk-bentuk media bias

¹ Shen Shadiqien, "Efektivitas Komunikasi Virtual Pembelajaran Daring Dalam Masa PSBB (Studi Kasus Pembelajaran Jarak Jauh Produktif Siswa SMK Negeri 2 Banjarmasin)," *Jurnal Ilmu Komunikasi* 3, no. 1 (2020): 11.

berupa audio visual, maupun audio, dan visual.² Media dalam hal ini adalah aplikasi yang notabene diusung dalam penelitian, yaitu berbasis virtual (audio visual). Dengan demikian tahap awal dari demografi pendidikan adalah pentingnya sarana atau media pembelajaran sebagai alat yang berpengaruh dalam proses belajar mengajar.

Salah satu media dalam teknologi pembelajaran yang fleksibel dan dinamis untuk digunakan adalah pembelajaran berbasis android, dimana mulai dari siswa sampai pada mahasiswa dapat menjangkau dan menggunakan aplikasi android, yang kontennya sesuai dengan proses kegiatan belajar mengajar.³ Penguatan android sebagai media yang sesuai dalam proses pembelajaran adalah kesimpulan dari Purnomo dan Suparman dari hasil penelitiannya yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis android dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar.⁴ Android bisa digunakan dalam menjalankan aplikasi berbasis virtual sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, aplikasi sangat mudah digunakan sebagai media pembelajaran jarak jauh dan sebagai layanan bimbingan guru secara komprehensif.

² Marzuqi Agung Prasetya, "E-Learning Sebagai Sebuah Inovasi Metode Active Learning ," *Edukasia : Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 10, no. 2 (September 27, 2015): 326

³ Niken Septantiningtyas, "Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh Dengan Aplikasi Google Class Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa," *EDURELIGIA; JURNAL PENDIDIKAN AGAMA ISLAM* 2, no. 2 (November 13, 2018): 132, <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.714>.

⁴ Eko Andy Purnomo and Suparman Suparman, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Matakuliah Pembelajaran Matematika SD," *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang* 4, no. 1 (January 20, 2020): 194.

B. Media Learning Management System

Media *E-learning* merupakan suatu upaya dalam proses pembelajaran dengan menghubungkan antara peserta didik dengan faslitator atau sumber belajar, dimana pelaksanaannya dilakukan secara terpisah.⁵ Jadi dalam hal ini, *e-learning* merupakan media pembelajaran jarak jauh yang memungkinkan antara guru dan siswa tidak melaksanakan pertemuan tatap muka secara langsung. Dalam hal ini, ada ruang teknologi yang menjadi jarak pemisah dalam proses pembelajaran antara guru dan siswa.

Learning Management System (LMS) merupakan metode pembelajaran dengan menerapkan sistm manajegem yang digunakan sebagai pengelolaan sistem pembelajaran secara formal.⁶ LMS digunakan sebagai upaya administrator dalam model pembelajaran, dengan menekankan prinsip manajerial. Sehingga kaitannya dengan media *e-learning* dapat teralokasikan dan termanajerialkan dengan baik melalui LMS.

Dalam regulasinya, LMS dibagi menjadi dua tipe yaitu pengunjung pengguna dan pengunjung biasa.⁷ Pengunjung pengguna adalah anggota atau siswa yang tergabung dalam lembaga Pendidikan yang menggunakan LMS. Sedangkan pengunjung biasa adalah pengunjung yang login nya

⁵ Listiarini Edy Sudiati and Ninik Haryani, "Perancangangan Model Pembelajaran Dengan Learning Management System Di Ma Ppkp Darul Ma'la Winong-Pati," *Jurnal Socied* 3, no. 2 (2020): 3.

⁶ Sudiati and Haryani, 4.

⁷ Agung Tri Wibowo, Isa Akhlis, and Sunyoto Eko Nugroho, "Pengembangan LMS (Learning Management System) Berbasis Web untuk Mengukur Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa," *Scientific Journal of Informatics* 1, no. 2 (October 6, 2015): 130

tidak melalui prosedur anggota pengguna LMS.

C. Distance Learning

AECT (*Association Education Center and Technology*) berpendapat bahwa referensi atau sumber belajar bisa berupa orang, pesan, alat, lingkungan, bahan, dan teknik. Dengan demikian, poin penting dari perencanaan dalam pembelajaran adalah upaya menetapkan, mengembangkan, dan memilih desain pembelajaran baik itu metode atau strategi dalam pembelajaran. Hal tersebut bisa dilakukan dengan menyediakan pengalaman dan bahan belajar.⁸ Oleh karena itu, *distance learning* sebagai upaya desain pembelajaran yang ditawarkan sebagai solusi untuk memberikan pengalaman belajar siswa secara terpadu berbasis daring (dalam jaringan).

Distance Learning atau lebih dikenal dengan *electronics learning* merupakan konsep yang membangun kerangka pendidikan, melalui pembelajaran jarak jauh yang menggunakan media tertentu secara *online*.⁹ Dalam hal ini, media yang digunakan dalam *distance learning* adalah aplikasi virtual, yang berupa (audio visual).

Suryadi mengutip teori pembelajaran jarak jauh Moore, yang menyebutkan bahwa ada tiga unsur atau komponen dalam *online learning*,

⁸ Yusnimar Yusri, "Strategi Pembelajaran Andragogi," *Al-Fikra : Jurnal Ilmiah Keislaman*, Vol.12, no. 1 (August 1, 2017): 33.

⁹ Nur Khasanah, "Evaluasi Pelaksanaan Program Rintisan Ppjj (Pengembangan Pendidikan Jarak Jauh) Iain Walisongo Menuju Pembelajaran Online (Kerjasama DBE 2 USAID dengan IAIN Walisongo Semarang)," *Phenomenon : Jurnal Pendidikan MIPA 2*, no. 1 (March 8, 2016): 32.

yaitu peserta didik, guru atau tutor, dan sumber belajar.¹⁰ Komunikasi yang baik antara guru, siswa, dan orang tua dibutuhkan dalam pelaksanaan *distance learning*. Hal tersebut, karena jarak yang jauh dalam melaksanakan proses pembelajaran, sehingga membutuhkan kerjasama yang kongruen baik antara orang tua, guru, pihak Lembaga atau sekolah, dan peserta didik. *Distance learning* membuat komunikasi antar pihak yang terkait dalam proses pembelajaran dilaksanakan secara virtual menggunakan media digital. Supaya proses belajar menjadi optimal, maka orang tua bisa berkonsultasi dengan pihak Lembaga dan siswa dapat mengirimkan pertanyaan melalui teknologi digital. Sedangkan yang dikonsultasikan orang tua berkaitan dengan perkembangan anak dalam proses belajar anak yang dilakukan *distance learning*.¹¹

Media pembelajaran yang digunakan dalam *distance learning* didesain atau dipersiapkan kepada siswa sebagai bahan belajar mandiri, diantaranya adalah: modul (materi dalam bentuk cetak), audio, visual, dan pembelajaran berbasis *e-learning based internet*.¹² Kurniawan mengutip pendapatnya Gilbert dan Jones yang menyatakan bahwa "*The process of extending learning or delivery learning materials to remote palces to internet, audio,*

¹⁰ Asep Suryadi, "Revisi Dan Uji Pembelajaran Desain Instruksional Diklat Jarak Jauh Online Penelitian Tindakan Kelas Di Balai Diklat Keagamaan Jakarta," *Jurnal Balai Diklat Kegamaan Jakarta* 1, no. 2 (2020): 119.

¹¹ Widya Sari, Andi Muhammad Rifki, and Mila Karmila, "Analisis Kebijakan Pendidikan Terkait Implementasi Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Darurat Covid 19 ," n.d., 8.

¹² Marzuqi Agung Prasetya, "E-Learning Sebagai Sebuah Inovasi Metode Active Learning," *Edukasia : Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 10, no. 2 (September 27, 2015): 326.

satelit, CD-Rom, etc”.¹³ pendapat tersebut menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu proses yang digunakan untuk memperluas penyampaian materi pembelajaran ke dalam teknologi digital, seperti; internet, audio, satelit, dan cd-room. Itu artinya *distance learning* yang fungsinya sebagai pembelajaran melalui *e-learning*, memungkinkan antara guru dan peserta didik tidak bertemu langsung karena dihubungkan oleh media digital. Selain itu bimbingan dan konsultasi belajar bisa dilakukan 24 jam, karena penggunaan media digital tidak terbatas antara ruang dan waktu.

Perkembangan media dan teknologi informasi mempunyai pengaruh terhadap rutinitas dan aktifitas masyarakat sehari-hari. Pengaruh dalam kehidupan masyarakat salah satunya adalah dalam dunia pendidikan, yaitu *e-learning*.¹⁴

Eksistensi media dan teknologi informasi mempunyai peran sentral dalam bidang pendidikan. Berbagai solusi yang ditawarkan oleh perangkat teknologi memberikan solusi praktis dalam meningkatkan regulasi dan layanan pendidikan. Solusi yang ditawarkan oleh media dan teknologi informasi dalam bidang pendidikan salah satunya adalah pembelajaran online. Model pembelajaran berbasis online sudah banyak diterapkan dalam bidang pendidikan karena sifatnya yang fleksibel dan dinamis. Dengan melalui *e-learning* proses kegiatan belajar dapat dilakukan secara bersamaan

¹³ Rudi Kurniawan, “Rancang Bangun Sistem Pembelajaran Jarak Jauh (E-Learning) Pada Sma Negeri Karang Dapo”, n.d, No. 7 (2015): 30.

¹⁴ Qurrotul Aini, Hani Dewi Ariesanti, and Kitab Suci, “Penerapan IDu I-Learning Plus Berbasis Gamification Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Pada Perguruan Tinggi,” *Technomedia Journal* 1, no. 2 (2017): 38.

meskipun guru dan peserta didik berada di lokasi yang jauh.¹⁵ Jarak yang jauh tidak menjadi jalur pemisah dalam melaksanakan proses pembelajaran. Hal tersebut merupakan indikasi *society system*, dimana implementasinya menggunakan media dan teknologi digital.

Media dan teknologi digital adalah metode yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran PAI. Hal tersebut karena pemanfaatan teknologi digital merupakan tuntutan dalam dunia pendidikan, supaya pendidikan di Indonesia bisa lebih maju dan tujuan pembelajaran bisa tercapai.¹⁶ Dengan sistem yang lebih efisien dan efektif, mobilitas pendidikan akan lebih terakomodasi dengan baik. *Distance learning* sebagai kerangka pembelajaran berbasis teknologi digital sesuai dengan tuntutan pendidikan di era *society system*. Fauyan dalam jurnalnya menjelaskan bahwa “*Some of the advantages in interactive multimedia include being able to foster students' creativity, critical thinking, curiosity and attraction*”.¹⁷ Fauyan menyatakan bahwa keunggulan dalam penggunaan media interaktif (audio-visual), adalah untuk membina kreatifitas siswa, menstimulun pemikiran kritis, mendorong kaingin tahun dan ketertarikan dalam ranah ilmu pengetahuan.

¹⁵ Suwasono, “Pengembangan E-Modul Online Elektronika Analog Pada Pendidikan Jarak Jauh,” *Jurnal Teknologi Dan Kejuruan* 36, no. 1 (February 2013): 52.

¹⁶ Ryan Zeini Rohidin, Rihlah Nur Aulia, and Abdul Fadhil, “Model Pembelajaran PAI Berbasis E-Learning,” *Jurnal Online Studi Al-Qur'an* 11, no. 2 (July 1, 2015): 115.

¹⁷ Muchamad Fauyan, “Developing Interactive Multimedia Through Ispring on Indonesian Language Learning with The Insights of Islamic Values in Madrasah Ibtidaiyah,” *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 6, no. 2 (October 29, 2019): 179.

D. Subject Centered Design

Kurikulum adalah rencana dan rancangan pendidikan yang terdiri atas perangkat pembelajaran sebagai penyedia pengalaman belajar bagi peserta didik di sekolah.¹⁸ Ornstein dan Hunkins menjelaskan mengenai kurikulum dalam perspektif *subject centered design*, menyatakan ada beberapa bentuk yang berkaitan dengan kurikulum model *subject centered*, diantaranya adalah sebagai berikut:¹⁹

1. *Subject Matter Design* (SMD).

Model *Subject Matter* adalah desain kurikulum dalam bentuk mata pelajaran yang disusun secara terpisah, misalnya; mata pelajaran fiqih, al-Quran, hadist, sejarah islam, dan akidah akhlak. Mata pelajaran yang disusun tidak ada kaitannya dengan mata pelajaran yang lain. Pada proses pembelajaran guru bidang hanya mengampu mata pelajaran yang telah di SK kan. Desain kurikulum model *Subject Matter* mempunyai keyakinan bahwa kecerdasan manusia merupakan pembeda antara satu makhluk dengan yang lainnya. Artinya merencanakan dan membangun kurikulum akan lebih strategis jika aksentuasinya pada mata pelajaran.

2. *Diciplines Design* (DD),

Model *Diciplines Design* merupakan bentuk pengembangan kurikulum dari *subject matter design*, dimana keduanya masih berpusat

¹⁸ Ulpah Maspupah, "Pengembangan Kurikulum Di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini," *Yinyang: Jurnal Studi Islam, Gender dan Anak* 13, no. 1 (June 29, 2018): 135.

¹⁹ Khoirul Umam, "Dinamika Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Madrasah (Studi Multi-Situs di Kabupaten Jombang)," *Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education Studies)* 6, no. 1 (May 29, 2018): 6.

pada mata pelajaran. Perbedaan pada kedua pola model kurikulum tersebut terletak pada kriteria mengenai ilmu. Pada *subject matter design* belum dijelaskan mengenai kriteria tentang apa yang disebut *subject* atau ilmu. Sementara model *diciplines design* telah tegas menjelaskan mengenai ilmu. Model kurikulum *Diciplines Design* mempunyai beberapa kelebihan, diantaranya adalah:

- 1) Kurikulum yang mempunyai manajemen yang sistemik, dan efektif.
Kurikulum model *Diciplines Design* secara integral dapat menjaga dan memelihara intelektual manusia,
- 2) Kurikulum model ini memungkinkan peserta didik menguasai teori dan materi dalam suatu mata pelajaran. Selain itu, peserta didik juga bisa menguasai konsep, hubungan antar materi, dan proses intelektual pada peserta didik.

3. *Broad Filed Design* (BFD)

Model *Broad Filed Design* merupakan pengembangan dari model kurikulum *subject design* dan *disciplines design*. Model kurikulum *Broad Filed Design* berusaha untuk menghilangkan pemisah dengan menyatukan antar mata pelajaran yang saling berhubungan dan sistematis menjadi satu kesatuan dalam bidang studi. Model *Broad Filed Design* merupakan fusi dari beberapa mata pelajaran yang saling berkaitan sehingga membentuk keterpaduan menjadi satu bidang mata pelajaran. Tujuan dari desain kurikulum *Broad Filed Design* adalah menyiapkan peserta didik untuk hidup dewasa dalam dunia informasi

dengan pemahaman secara komprehensif.²⁰

Hambatan yang paling dominan dalam mengkonstruksi kurikulum terletak pada guru. Kurangnya partisipasi guru dalam pengembangan kurikulum disebabkan oleh:

- a. Keterbatasan waktu yang dimiliki oleh guru.

Selain menjadi pengajar, guru juga mempunyai kesibukan lain diluar profesinya. Dengan alasan dan alasan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Sehingga dengan demikian, guru tidak mempunyai waktu yang lebih untuk berpikir dan membangun kerangka terhadap materi yang diajarkannya.

- b. Perbedaan pengalaman dan disiplin ilmu

Perbedaan disiplin ilmu yang ditekuni masing-masing guru dan perbedaan pengalaman menyebabkan sulitnya lembaga dalam mengakomodir dan mengintegrasikan kurikulum.

- c. Pengetahuan dan kemampuan ilmu guru

Keterbatasan sumber daya manusia menjadi faktor penghambat dalam pengembangan kurikulum pada setiap lembaga pendidikannya.²¹

Brown dalam jurnal nya menyebutkan bahwa “*In subject-centered education, the core subject of a field is the primary concern of learning and*

²⁰ Asep Nursalim, “Dinamika Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Madrasah: Studi Perbandingan Penerapan Subject Centered Curriculum Di Kabupaten Bekasi” 16, no. 2 (September 2020): 177.

²¹ Umam, “Dinamika Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Madrasah (Studi Multi-Situs di Kabupaten Jombang),” 8.

teaching. For occupational therapy education, the core subject is occupation. Topics are related content that is addressed in curricula but are not occupation.”²² Brown menyebutkan bahwa kurikulum pendidikan yang aksentuasinya berlandaskan pada *subject centered design* hal yang paling terpenting adalah proses belajar dan mengajar. Dimana layanan aktivitas pembelajaran merupakan sasaran yang bertujuan meningkatkan kemampuan dasar, kemandirian, dan produktifitas peserta didik.

Sugiana yang mengutip pendapatnya rusman menyatakan bahwa desain kurikulum model *Subject Centered* mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kekurangannya adalah kedudukan materi atau bahan ajar yang diberikan secara terpisah, menyebabkan tidak ada hubungan antara materi yang satu dengan yang lain. Kelebihan dari model kurikulum *subject centered* adalah ilmu pengetahuan itu telah disiapkan dan disusun itu secara logis dan sistematis yang dituangkan dalam bentuk disiplin ilmu oleh para ahli dan pakar dibidangnya masing-masing.²³

²² Adelaide Brown, “Exploring The Applicability And Utility Of The Subject-Centered Integrative Learning Model In Academic Education.Pdf” (Fort Collins, Colorado, Colorado State University, 2016), 19.

²³ Aset Sugiana, “Proses Pengembangan Organisasi Kurikulum Dalam Meningkatkan Pendidikan Di Indonesia”. *Jurnal Pedagogik*. 05, no. 02 (2018): 265.