

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Diferensiasi dari pendidikan di era global adalah pemanfaatan teknologi informasi yang semula hanya berbasis *digital system* bertransformasi menjadi *society system*. Fatarib dalam jurnalnya menjelaskan bahwa “Dalam era global sekarang ini tidak ada lagi sekat dalam hal akses informasi sehingga semua lapisan masyarakat mempunyai kesempatan yang sama untuk mengembangkan diri dalam segala aspek kehidupan”.¹ Itu menunjukkan bahwa aksentuasi di era *society* terletak pada intensitas komunikasi yang bisa dilakukan melalui jarak jauh. Berdasarkan teori komunikasi, Knapp dan Crosky Larson menyatakan bahwa untuk mencapai komunikasi efektif dapat diperoleh dengan mengupayakan ketepatan komunikasi antara komunikator dan komunikan.² Salah satu upaya Ketepatan komunikasi secara tidak langsung dalam bidang pendidikan adalah dengan metode pembelajaran *distance learning*.

Pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) dapat diartikan sebagai metode pembelajaran yang berlangsung secara jarak jauh karena terpisahnya guru/pendidik dan peserta didik, sebagai syarat kemandirian peserta didik, dan

¹ Husnul Fatarib, “Meningkatkan Kualitas Pendidikan Melalui Teknologi Informasi ,” *Ta’dib* 14, no. 2 (September 28, 2016): 198.

² 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): 12.

didukung oleh fasilitas belajar yang memadai.³ Teknologi digital merupakan entitas dari fasilitas belajar peserta didik di era global. Esensinya pemanfaatan teknologi digital oleh peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh, tidak boleh terlepas dari tiga dimensi elementer, yaitu: *Pertama*, afektif yang dibangun berdasarkan spiritual peserta didik yang tercermin pada akhlak, moralitas dan kepribadian unggul, dan kompetensi estetis. *Kedua*, kognitif yang berupa intelektualitas dan kapasitas peserta didik dalam memahami dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. *Ketiga*, adalah psikomotor yang terletak pada kemampuan peserta didik dalam mengembangkan ketrampilan teknis, kecakapan praktis, dan kompetensi kinestetis.⁴ Untuk dapat mengakomodir kebutuhan akademik pada ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik dalam pembelajaran jarak jauh, maka peserta didik membutuhkan aplikasi sebagai media belajar.

Pembelajaran melalui *e-learning* sebagai media merupakan hasil eksplorasi dalam bidang pendidikan, dimana dalam implementasinya menjadikan belajar tidak terikat ruang dan waktu. Eksplorasi dalam bidang pendidikan berkaitan dengan perubahan substansi dari sistem pendidikan dan reorientasi tujuan pembelajaran pada pelaksanaan program pendidikan. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan agama islam, selain terletak pada metode pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) juga beraksentuasi pada kurikulum pendidikan.

³ Bambang Warsita, "Pola Kegiatan Pembelajaran Dalam Pendidikan Jarak Jauh ".*Jurnal Teknodik*. Vol. 18., No.1 (2014): 75.

⁴ Ali Muhtadi, "Pemanfaatan Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Kualitas Dan Efektifitas Pendidikan," *Jurnal Dinamika Pendidikan* 12, no. 2 (2006): 205.

Problematika dalam pembelajaran PAI adalah Mobilitas tinggi di era global yang ditandai dengan transformasi teknologi digital menjadi era *society system*. Lembaga yang belum siap melaksanakan tuntutan *society* 5.0 berimplikasi pada ketidakstabilan proses belajar mengajar PAI. Hal tersebut berdampak pada kompleksitas masalah.

Permasalahan Pertama, dimulai dari media dan fasilitas yang kurang memadai, metode pembelajaran yang kurang sesuai, sampai pada kurikulum pendidikan yang teralienasi. Ruang fasilitas yang kurang memadai menjadi salah satu permasalahan dalam PAI di era teknologi digital. Indikasinya ditandai dengan rendahnya intensitas penggunaan internet dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyatakan bahwa data kuantitas pengguna internet di Indonesia pada tahun 2012 mencapai 63 juta orang atau 24,23% dari total populasi negara. Data diambil dalam 10 dekade terakhir, sebagai upaya perkembangan dalam penelitian.⁵ Itu artinya, jika data sudah berjalan 10 dekade, maka bisa dikembangkan dalam intuisi penelitian. Dengan demikian permasalahan fasilitas menjadi salah satu problematika yang urgen untuk segera dipecahkan.

Permasalahan Kedua merupakan efek domino dari rendahnya intensitas penggunaan internet berdampak pada pola interaksi dan komunikasi pada metode pembelajaran. Mu'min dalam jurnalnya

⁵ Effendi Gazali, "KENDALA PEMANFAATAN INTERNET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN JARAK JAUH (FENOMENOLOGI KOMUNITAS HOMESCHOOLING E-HUGHESCOOLING)," *Jurnal Komunikasi Dinamika*, Vol.5, No.1, 2018: 11.

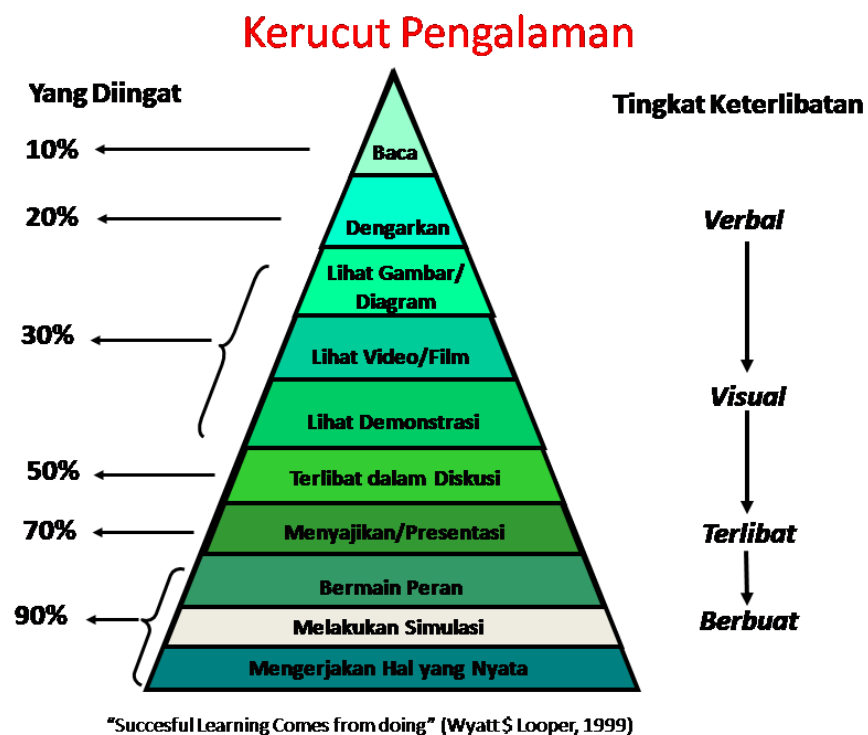
menyebutkan bahwa masalah yang menjadi faktor utama dalam pelaksanaan *distance learning* adalah tidak adanya interaksi.⁶ Dalam hal ini Mu'min mengambil sampel interaksi *distance learning* antara mahasiswa dan dosen. Tetapi dalam ukuran lembaga pendidikan bisa dijadikan acuan, karena ada linieritas dalam metode pendidikan *distance learning*. Oleh karena itu, metode *distance learning* yang pelaksanaannya menggunakan aplikasi media berbasis virtual sebagai salah satu upaya mengatasi problematika pendidikan secara eksponensial di era teknologi digital. Media pembelajaran yang didesain secara efektif dan efisien merupakan aktualisasi positif guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Hasil penelitian yang ditujukan pada sampel lima siswa di sekolah di kabupaten Jember yang menyatakan bahwa 20% dari 125 jumlah siswa mempunyai banyak alasan ketika disuruh membawa buku paket, salah satunya adalah malas membawanya karena buku paket yang terlalu berat.⁷ Dalam penelitian wulandari menunjukkan adanya eksponensial dalam problematika media di lembaga pendidikan.

Permasalahan ketiga adalah jika media itu kurang efektif dan efisien, maka siswa menjadi malas dalam melaksanakan proses pembelajaran. Hal tersebut juga membawa dampak pada ketidakstabilan kurikulum yang telah ditetapkan, dimana model desain kurikulum yang juga diimplementasikan

⁶ U. Abdullah Mu'min, "The Role Of Information Technology In Education World (Peran Teknologi Informasi Dalam Bidang Pendidikan; E-Education) ," *Jurnal Al Afkar*, Vol.2, No.1, January 30, 2019:107

⁷ Aminatul Munawaroh, "Program Studi Pendidikan Fisika Jurusan Pendidikan Mipa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember 2018 ," (Jember:Skripsi Universitas Jember). 2018, 19.

pada penelitian ini adalah *subject centered*. Jadi, butuh adanya media yang efektif dan efisien serta dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Media jika dijadikan sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan agama islam melalui pengalaman belajar peserta didik, maka teori kerucut pengalaman belajar Edgar Dale memberikan suatu gambaran bahwa peserta didik memperoleh pengalaman belajar melalui proses dan apa yang dipelajarinya.⁸ Ada beberapa tingkatan dalam teori pengalaman belajar Dale berkaitan dengan aktivitas yang dilakukan peserta didik dalam membangun kerangka keilmuan.



Gambar 1. Diagram Teori Pengalaman Belajar Dale

⁸ Heni Jusuf, Ahmad Sobari, and Mohamad Fathoni, "Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh Bagi Siswa SMA Di Era Covid-19: -," *Jurnal Kajian Ilmiah* 1, no. 1 (July 31, 2020): 18.

Pada gambar 1. Diagram Teori Pengalaman Belajar Dale⁹ terdapat tingkatan dalam pengalaman belajar mulai dari abstrak yang bersifat langsung hingga pada simbol komunikasi yang bersifat nyata.¹⁰ Gambar tersebut menunjukkan ada beberapa tingkatan peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajarnya, diantaranya; dengan metode membaca bisa mengingat 10%, dengan metode mendengar (audio) bisa mengingat 20%, dengan metode melihat atau visual bisa mengingat sampai 30%, dilakukan dengan metode audio-visual (mendengar dan melihat) bisa mengingat sampai 50%, dilakukan dengan metode berbicara dan menulis bisa mengingat sampai 70%, dan dilakukan dengan melihat, mendengar, berbicara, dan menulis dalam rangka pengalaman belajar bisa mencapai 90%. Penggunaan media *e-learning* berbasis virtual dan *Learning Management System* (LMS) sudah memenuhi 70% kapabilitas belajar siswa. Jika guru bisa mengoptimalkan dengan tugas membaca dan menulis dan diimplementasikan dalam kehidupan nyata bisa mencapai 90%.

Berdasarkan pengamatan peneliti, di MAN 3 Kediri mempunyai potensi besar dalam melaksanakan pembelajaran online. Hal tersebut karena di MAN 3 Kediri sudah didukung fasilitas dan sarana prasarana yang memadai. Fasilitas media teknologi digital baik yang *hardware* seperti computer, koneksi internet maupun media pembelajaran digital seperti web *e-learning* sendiri. Problem di MAN 3 Kediri hampir sama di kebanyakan

⁹ Indah Kusuma Dewi, 2016, <http://indahkdewi.blogspot.com/2016/12/kerucut-pengalaman-edgar-dale.html>, diakses pada 11 Juni 2021, pukul 06.35 WIB

¹⁰ Muallimul Huda, "Pembelajaran Berbasis Multimedia Dan Pembelajaran Konvensional: (Studi Komparasi Di Mts. al-Muttaqin Plemahan Kediri)," *Jurnal Penelitian* 10, no. 1 (February 2016): 135.

sekolah, yaitu tentang kesiapan dalam menerapkan *digital system* ketika melaksanakan proses pembelajaran. Hal itu disebabkan dengan mobilitas dari tuntutan yang terlalu cepat bersamaan dengan momen pandemi *covid-19*, yang notabene membuat guru harus menerapkan pembelajaran secara online dengan menggunakan media dan teknologi digital. Guru yang sudah siap bisa mengikuti regulasinya, dimana pembelajaran secara online dilaksanakan melalui *e-learning* yang terintegrasi dengan basis web server. Guru yang belum siap, tidak menggunakan media *e-learning* dan menggunakan media *Whats app* saja.

Oleh karena dengan melihat potensi dan problem di MAN 3 Kediri, maka penelitian penting untuk segera dilaksanakan dalam rangka re-orientasi pemanfaatan teknologi digital basis *web server* dan menambahkan solusi pembelajaran online (*distance learning*) yaitu basis *virtual* atau *video conference* sebagai upaya langkah tepat dalam mengatasi permasalahan pendidikan, umumnya pendidikan agama islam di era global dan khususnya di MAN 3 Kediri. Dengan demikian, permasalahan diatas mengacu pada tiga komponen, yaitu media “Teknologi digital”, metode pembelajaran, dan kurikulum pendidikan. Pada penelitian ini yang berjudul “**Pengembangan Media *E-learning* Berbasis *Virtual* dan *Management System* Sebagai Upaya Integrasi *Distance Learning* dan *Subject Centered Design* Pada Materi Quran Hadist di MAN 3 Kediri**”, menitikberatkan pada media yang ringan untuk digunakan dalam pembelajaran karena bisa diakses melalui android, metode pembelajaran yang sesuai pada kebutuhan teknologi digital

“Pembelajaran jarak jauh”, dan kurikulum yang dapat menginterpendensi antar komponen “Mengacu pada mata pelajaran”.

Dengan demikian, harapan dari penelitian ini adalah semua aspek, komponen, dan civitas akademik dapat melaksanakan program pendidikan di era teknologi digital, terutama pada pendidikan agama islam supaya bisa tetap eksis dalam menjalankan program pendidikan.

B. Rumusan Masalah

Konsep penelitian yang diinterpretasikan pada rumusan masalah memuat dua sinkronisasi, yaitu pengembangan dan kelayakan. Secara komprehensif, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran *E-learning* berbasis *Virtual* dan *Learning Management System*?
2. Bagaimana Integrasinya terhadap *Distance Learning* dan *Subject Centered Design*?
3. Bagaimana Kelayakan Media *E-learning* berbasis *Virtual* dan *Learning Management System* Sebagai Media Pembelajaran?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Secara komprehensif, tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah Mengatasi permasalahan pendidikan agama islam dalam ranah teknologi digital, yang menitikberatkan pada:

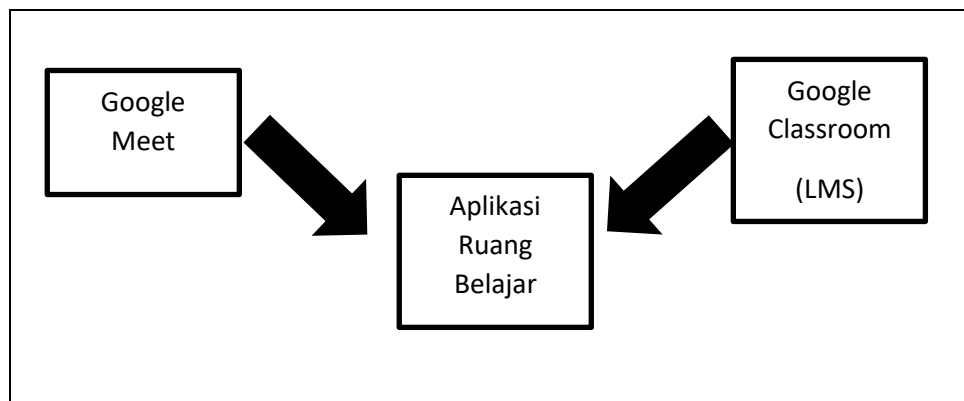
1. Untuk mengatasi permasalahan media pembelajaran, dengan menawarkan solusi aplikasi berbasis virtual. Dapat diakses melalui android maupun PC, sehingga dapat dijangkau semua kalangan.
2. Untuk mengatasi permasalahan metode pembelajaran yang kurang sesuai, yaitu dengan mengakomodir metode pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) yang sesuai dengan kebutuhan teknologi.
3. Untuk mengatasi permasalahan kurikulum pendidikan, dengan mengaktualisasikan desain kurikulum “*Subject Centered*” yang notabene menitikberatkan pada mata pelajaran.

Untuk mengatasi keterbatasan dalam bimbingan dan konsultasi belajar. karena sudah ter-*back up* pada fitur di aplikasi *Virtual Learning* dan *management system*.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk dalam penelitian ini adalah aplikasi berbasis *virtual dan management system*, yaitu media pembelajaran *e-learning* audio visual dan berbasis *file manager*. Spesifikasinya adalah transformasi dari Google Meet dan Google Classroom. Sehingga guru bisa membuat kelasnya sendiri dan dapat melaksanakan proses pembelajaran secara audio visual, bisa mengadakan kelas dengan basis chatting, dan juga bisa melaksanakan pembelajaran *e-conference* secara interaktif yang berkaitan dengan materi.

Untuk lebih jelas, spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Spesifikasi Produk

1. Google Meet

Fitur google meet yang diadaptasi pada aplikasi *Virtual Learning* adalah *video call*, dimana suatu kelas antara guru dan siswa bisa berinteraksi secara jarak jauh melalui media *conference* berupa *video call*. Yang diharapkan dari internalisasi fitur google meet, yaitu fitur *Go-Call* pada aplikasi *virtual learning* adalah siswa dapat melaksanakan proses pembelajaran tatap muka secara tidak langsung atau jarak jauh melalui aplikasi *virtual learning*.

2. Google Classroom

Fitur google classroom yang diintegrasikan pada aplikasi *Virtual Learning* adalah layanan *chat* dan kirim file atau materi. Pada layanan *chat* atau *Go-Advice*, diharapkan bisa menjadi terobosan baru dalam kaidah pendampingan dan bimbingan belajar peserta didik. Dimana fungsinya adalah sebagai layanan konsultasi dan bimbingan 24 jam.

Produk yang dihasilkan bertujuan untuk memecahkan permasalahan pada proses pembelajaran, terutama pada mata pelajaran pendidikan agama islam.

Jadi dalam penelitian ini mengembangkan media *video conference* dan *learning management system* (moodle), dimana pengembangannya adalah *lay out* dari *video conference* diletakkan di halaman utama dalam fitur di satu web server. Sehingga dalam melaksanakan pembelajaran *e-learning* guru tidak perlu menggunakan dua aplikasi atau dua web, karena sudah jadi satu di web server. Guru bisa menerapkan pembelajaran basis online baik melalui *video conference*, LMS, maupun keduanya. Begitu juga siswa tidak perlu memakai dua aplikasi atau dua web dalam melaksanakan proses belajar karena sudah *ter-cover* dalam satu web server.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini penting untuk segera dilaksanakan karena penelitian ini bertumpu pada tiga permasalahan komponen pendidikan di era teknologi digital, yaitu permasalahan media “Teknologi digital” dimana harus bisa menyentuh semua kalangan. Oleh karena itu penelitian ini menawarkan solusi media aplikasi dimana jangkauannya bisa untuk semua kalangan karena dapat diakses oleh android dan PC. Kemudian permasalahan menentukan metode apa yang sesuai, maka solusi yang ditawarkan adalah metode pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) yang disesuaikan dengan desain kurikulum *subject centered*. Hal tersebut sesuai dengan kebutuhan akademik. Kemudian permasalahan selanjutnya adalah berkaitan dengan kurikulum sebagai tujuan

diadakannya pendidikan.

Di MAN 3 Kediri penelitian dan pengembangan media *e-learning* penting untuk segera dilaksanakan, mengingat potensi sarana dan prasarana dalam melaksanakan pembelajaran berbasis *digital system* sudah memadai. Teknologi digital baik melalui android maupun PC sudah bisa diakses secara komprehensif. Dengan demikian, pengembangan media dalam penelitian ini dalam upaya solusi re-orientasi pemanfaatan pembelajaran online di MAN 3 Kediri melalui media *e-learning* berbasis web server, yaitu *virtual dan management system*.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan pada media pembelajaran, aplikasi berbasis virtual adalah:

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Media pembelajaran yang diimplementasikan pada mata pelajaran pendidikan ini menggunakan aplikasi berbasis virtual, yang secara luas kedepan bisa digunakan pada semua mata pelajaran
 - b. Siswa dapat belajar secara mandiri secara online dan mendapatkan fasilitas layanan media bimbingan belajar pai 24 jam.
 - c. Komponen atau unsur dalam angket yang notabene berisi penilaian, merepresentasikan produk yang layak pakai.
2. Keterbatasan Pengembangan
 - a. Produk atau media yang dihasilkan berupa aplikasi audio visual yang

terbatas pada media pembelajaran virtual, file manajer, dan layanan chat.

- b. Uji coba dilakukan pada validator dan subyek coba (uji lapangan) dan Subyek coba adalah siswa kelas 11 Keagamaan di MAN 3 Kediri
- c. Penelitian dan pengembangan ini hanya sampai pada layak tidaknya media.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu memuat konstruk yang akan dipakai dalam penelitian ini.

Secara garis besar, penelitian terdahulu dijelaskan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

Penelitian Terdahulu	Deskripsi
<p>M. Feri F. 2019. IAIN Tulungagung.</p> <p>Tesis dengan judul:</p> <p>Virtual Learning Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan mutu Pembelajaran. Praktek Kerja Lapangan (Studi Multi Situs di SMKN 1</p>	<p>Pada penelitian Feri Fadli ada dua variabel, yaitu virtual learning dan meningkatkan mutu pembelajaran.</p> <p>Persamaan Penelitian:</p> <p>Persamaan dengan penelitian ini adalah terletak pada konsep pembelajaran daring dan upaya meningkatkan mutu atau kualitas pendidikan agama islam.</p> <p>Perbedaan Penelitian:</p>

<p>Rejotangan dan SMKN 1 Bandung).</p>	<p>Penelitian Feri dan penelitian ini adalah pada variabel kurikulum yang ditambahkan pada penelitian ini.</p> <p>Kelebihan Penelitian:</p> <p>Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran jarak jauh dengan sistem online dapat membentuk budaya positif dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran.</p> <p>Kekurangan Penelitian:</p> <p>Hanya saja dalam penelitian ini hanya disebutkan point yang menunjukkan tren positif tanpa ada pembandingan variabel nya. Jadi sulit menginterpretasikan, bagaimana fungsi kerja variabel sehingga dapat membuat tren positif pada penelitian</p>
<p>Jurnal Penelitian Asep Nursalim dan Nico Verdianto 2020</p> <p>Dengan judul:</p>	<p>Persamaan Penelitian:</p> <p>Pada penelitian ini membahas penerapan desain kurikulum <i>subject centered</i> untuk pendidikan agama islam.</p>

<p>Dinamika Pengembangan Kurikulum Agama Islam di Madrasah: Studi Perbandingan Penerapan <i>Subject Centered Curriculum</i> di Kabupaten Bekasi, jurnal ilmu pendidikan islam.</p>	<p>Perbedaan Penelitian:</p> <p>Hal yang berbeda dengan penelitian ini, bahwa penelitian dari asep dan nico hanya fokus pada desain kurikulumnya.</p> <p>Kelebihan:</p> <p>Penelitian ini dapat menemukan fakta lapangan, yang menjelaskan bahwa belum ditemukan kesepemahaman dalam menjalankan desain kurikulum antara <i>subject centered</i> dan sumber daya “Guru” dalam menguasai teknologi.</p> <p>Kelemahan:</p> <p>Hanya saja dalam arah penelitian ini berkaitan dengan batas dan tujuan penelitian belum jelas, sehingga terkesan hanya meneliti <i>gabs</i> kurikulum <i>subject centered</i> yang kurang sinkron dengan kemampuan guru dalam menguasai teknologi informasi.</p>
--	---

H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

Definisi Istilah adalah penegasan istilah atau kata yang sering digunakan dalam penelitian, sebagai konsolidasi teori yang dikonversikan berdasarkan

pendapat peneliti, dengan tujuan menghindari pnafsiran makna yang berbeda:

1. *Research and Development*

Research and Development atau Penelitian dan pengembangan adalah penelitian untuk menghasilkan produk yang kemudian di uji kelayakannya untuk bisa dipakai secara masal.

2. Media Berbasis Virtual

Media berbasis virtual adalah aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran jarak jauh berbasis virtual. Berbasis virtual dalam hal ini, dapat melaksanakan pembelajaran jarak jauh melalui *video conferencel*.

3. Media Berbasis LMS

Media berbasis virtual adalah aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran jarak jauh berbasis file manager.

4. *Distance Learning*

Distance Learning adalah model pembelajaran jarak jauh, yaitu pembelajaran yang dilakukan secara daring (dalam jaringan) atau tidak bertatap muka secara langsung

5. *Subject Centred Design*

Subject Centered Design adalah desain kurikulum yang menitikberatkan pada mata pelajaran.