

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM BERBASIS MOODLE EFEKTIF
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMA
NEGERI 3 LANGSA**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

IRFAN TRISNADI

NIM. 160201049

**Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH
1445 H /2023 M**

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
BERBASIS MOODLE EFEKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS X SMA NEGERI 3 LANGSA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S1)
dalam Pendidikan Agama Islam

Diajukan Oleh:

**IRFAN TRISNADI
NIM. 160201049**

**Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

Disetujui untuk Dimunaqasyahkan oleh:

Pembimbing I,



Dra. Hamdiah A. Latif, M. A.
NIP. 195906151987032001

Pembimbing II,



Cut Rizki Mustika, M Pd.
NIP.199306042020122017

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
BERBASIS MOODLE EFEKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS X SMA NEGERI 3 LANGSA**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus serta Diterima Sebagai Salah Satu
Beban Studi Program Sarjana (S-1) dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam

Pada Hari/Tanggal

Senin 14 Agustus 2023 M
27 Muharram 1445 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Sekretaris,

Ketua,



Dra. Hamdiah A. Latif., M.A
NIP. 195906151987032001



Cut Rizki Mustika., M.Pd
NIP. 199306042020122017

Penguji I,



Realita., S. Ag., M.Ag
NIP. 197710102006042002

Penguji II,



Dr. Syahrul Riza., S.Ag., M.A
NIP. 197305232007011021

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Prof. Safrul Mahid, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP. 195301021997031003





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp. (0651) 7551423 – Fax. (0651) 7553020 situs:www.tarbiah.ar-raniry.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Irfan Trisnadi
NIM : 160201049
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam
Berbasis Moodle Efektif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X
SMA Negeri 3 Langsa

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkannya.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak melakukan manipulasi dan pemalsuan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap untuk dicabut gelar akademik saya atau diberikan sanksi lain berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 14 Agustus 2023

Yang Menyatakan



(Irfan Trisnadi)
NIM. 160201049

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan Kehadirat Allah S.W.T, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan jenjang pendidikan Strata 1 (S.1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry dengan baik, sekaligus dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul **“Penerapan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Moodle Efektif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Sma Negeri 3 Langsa”**.

Shalawat serta salam, senantiasa tercurahkan kepada junjungan alam Nabi Muhammad S.A.W. yang telah menuntun umat manusia dari zaman jahiliyah sampai pada zaman yang islamiyah sebagaimana yang kita rasakan pada saat ini. Skripsi ini diajukan guna memenuhi persyaratan yang harus dilengkapi dalam rangkaian pembelajaran pada Program Studi Pendidikan Agama Islam di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

Dalam penyelesaian penulisan skripsi ini, penulis telah banyak memperoleh bahan, arahan, dorongan serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan yang baik ini penulis ingin menghaturkan ribuan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibunda tercinta Nilawati yang telah bersusah payah dalam mengandung, melahirkan hingga merawat, ayahanda Ishak yang memberikan beribu cintanya, doa malamnya, didikan, perjuangannya dalam memberikan semangat untuk meraih cita-cita besar. Semoga Allah SWT memberi kebaikan untuk keduanya, Aamiin.
2. Prof, Syafrul Muluk, S.Ag, M.A, M.Ed, Ph.D, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah memberikan izin kepada penulisan untuk melakukan penelitian ini.

3. Bapak Dr. Marzuki, S.Pd.I., M.S.I. selaku ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah memberi motivasi dan arahan sehingga penulis mendapatkan pencerahan tentang skripsi ini.
4. Ibu Dra. Hamdiah A. Latif, M.A. dan ibu Cut Rizki Mustika, M.Pd. selaku pembimbing yang telah dengan sabar, tekun, tulus, dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan saran-saran yang sangat berharga kepada penulis dalam menyusun skripsi.
5. Seluruh dosen prodi Pendidikan Agama Islam, atas segala ilmu yang telah diberikan kepada penulis semoga bapak dan ibu dosen selalu dalam rahmat dan lindungan Allah SWT sehingga ilmu yang diajarkan dapat bermanfaat.
6. Kepala UPT perpustakaan induk UIN Ar-Raniry yang telah memfasilitasi komputer untuk menyelesaikan karya ilmiah skripsi ini.

Terima kasih untuk diri penulis sendiri, telah berjuang dalam lelah, tetap semangat atas harapan, semoga apa yang dikerjakan bernilai pahala, berkah juga bermanfaat untuk banyak orang, Aamiin. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan.

Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritikan untuk penyempurnaan dikemudian hari demi kemajuan kita bersama. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan kita semua, atas perhatiannya sekali lagi penulis ucapkan terima kasih.

Banda Aceh, 14 Agustus 2023

Penulis

(Irfan Trisnadi)
NIM. 160201049

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
LEMBAR PERYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Definisi Operasional	9
F. Kajian Terdahulu yang Relevan	13
BAB II : LANDASAN TEORI	15
A. Media Pembelajaran	15
1. Pengertian Media Pembelajaran	15
2. Jenis Media Pembelajaran	16
3. Komunikasi dalam Media Pembelajaran	17
4. Penggunaan Media Pembelajaran	19
5. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	21
B. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)	23
C. E-Learning	29
1. Pengertian E-learning	29
2. Karakteristik Pembelajaran <i>E-Learning</i>	30
3. Kelebihan Dan Kekurangan E-Learning	35
D. Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning)	37
1. Pengertian Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning)	37
2. Karakteristik E-Learning Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning)	38
3. Sistem Manajemen Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic	

Learning).....	39
E. Pendidikan Agama Islam (PAI)	44
1. Sejarah Perkembangan Pendidikan Agama Islam (PAI) di Indonesia	44
2. Peran dan Fungsi Pendidikan Agama.....	45
3. Dimensi Materi dalam Pendidikan Islam	47
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	49
A. Jenis Penelitian.....	49
B. Sumber Data.....	50
1. Data Primer.....	50
2. Data Sekunder.....	51
3. Data Tersier	51
C. Teknik Pengumpulan Data.....	52
1. Wawancara	52
2. Observasi	52
3. Dokumentasi.....	53
D. Lokasi Penelitian.....	54
E. Populasi dan Sampel	54
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	55
G. Teknik Analisis Data.....	56
1. Pengolahan data.....	56
2. Analisis data	56
BAB IV MOODLE (Modular Object-Oriented Dynamic Learning)	58
A. Sejarah Pengembangan Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning).....	58
B. Fungsi Fitur Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning)	63
C. Mekanisme Penggunaan E-learning Berbasis Moodle(Modular Object-Oriented Dynamic Learning)	64
D. Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Berbasis <i>Moodle</i> Terhadap Siswa kelas X SMA Negeri 3 Langsa	68
E. Hambatan Guru dalam Menerapkan Media Pembelajaran Berbasis <i>Moodle</i>	76
BAB V PENUTUP	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran.....	80
DAFTAR KEPUSTAKAAN.....	82

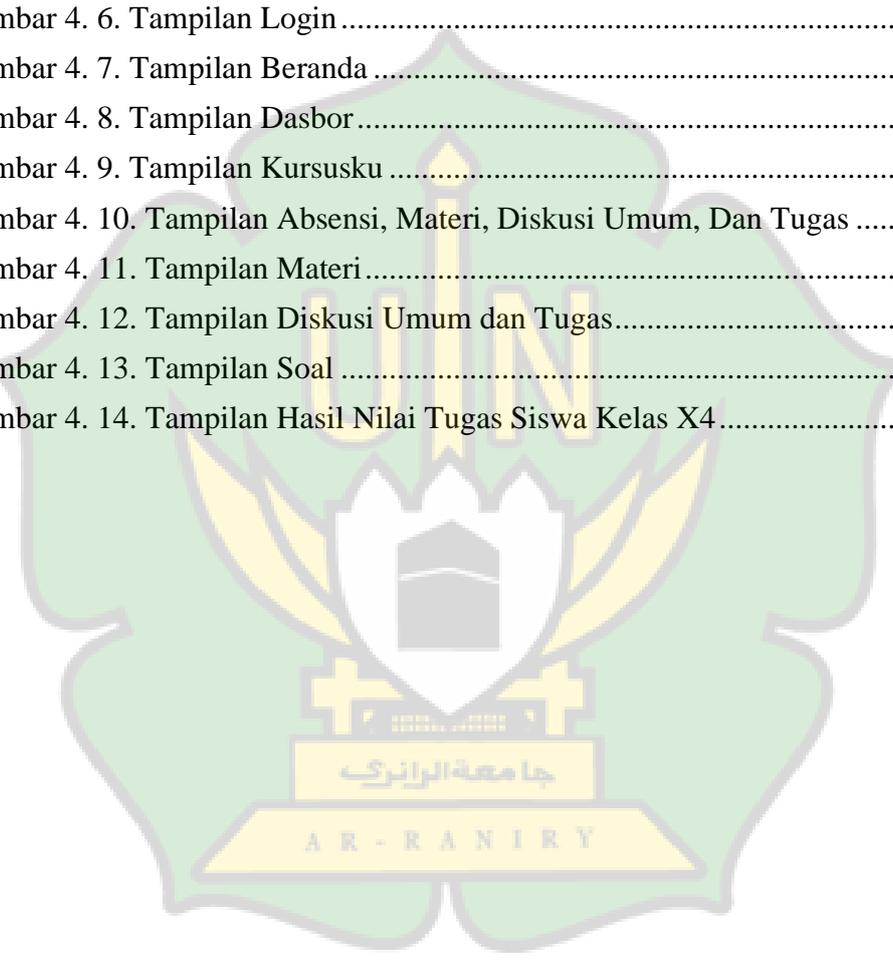
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Komunikasi Searah	17
Tabel 2. 2. Komunikasi 2 (dua) Arah.....	18
Tabel 2. 3. Komunikasi Banyak Arah.....	19
Tabel 4. 1. Nilai Siswa Kelas X2	70
Tabel 4. 2. Nilai Siswa Kelas X4	72



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1. Tampilan Moodle.org.....	61
Gambar 4. 2. Tampilan Moodle.com	62
Gambar 4. 3. Tampilan MoodleCloud.com	62
Gambar 4. 4. Tampilan Pencarian website Moodle SMA Negeri 3 Langsa	64
Gambar 4. 5. Tampilan Utama Website.....	64
Gambar 4. 6. Tampilan Login.....	65
Gambar 4. 7. Tampilan Beranda	65
Gambar 4. 8. Tampilan Dasbor.....	65
Gambar 4. 9. Tampilan Kursusku	66
Gambar 4. 10. Tampilan Absensi, Materi, Diskusi Umum, Dan Tugas	66
Gambar 4. 11. Tampilan Materi.....	67
Gambar 4. 12. Tampilan Diskusi Umum dan Tugas.....	67
Gambar 4. 13. Tampilan Soal	67
Gambar 4. 14. Tampilan Hasil Nilai Tugas Siswa Kelas X4.....	68



DAFTAR LAMPIRAN

- LAMPIRAN I Surat keputusan Dekan Tentang Pengangkatan Pembimbing
- LAMPIRAN II Surat izin penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
- LAMPIRAN III Surat Keterangan telah melakukan penelitian dari Prodi PAI
- LAMPIRAN IV Lembaran Observasi
- LAMPIRAN V Lembaran wawancara
- LAMPIRAN VI Foto kegiatan penelitian



ABSTRAK

Nama : Irfan Trisnadi
NIM : 160201049
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Agama
Islam
Hari/Tanggal Munaqasyah : 14 Agustus 2023
Tebal Skripsi : 85 Halaman
Pembimbing I : Dra. Hamdiah A. Latif, M.A.
Pembimbing II : Cut Rizki Mustika, M.Pd.
Kata Kunci : *Moodle*

Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning) adalah program aplikasi yang digunakan untuk mengubah media pembelajaran menjadi struktur internet yang memanfaatkan sebuah situs untuk memberikan pelajaran maupun tugas yang bisa diakses melalui Komputer maupun *Handphone* dan dapat dikerjakan diluar jam kelas. Dengan adanya *Moodle*, latihan pembelajaran tambahan dapat dikerjakan untuk siswa-siswa. Pendidik atau guru dapat mengembangkan materi kursus dan latihan, serta bekerja dengan percakapan *online*. Hambatan yang terjadi selama pembelajaran adalah siswa belum terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat saat guru dalam mengajukan pertanyaan, Siswa kurang fokus maupun bertanya. Banyak siswa yang tidak menangkap pesan-pesan penting dari guru, baik secara lisan maupun tulisan. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana langkah-langkah penerapan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis *Moodle* di sekolah SMA Negeri 3 Langsa dan pengaruh pengembangan pembelajaran *Moodle* terhadap hasil belajar siswa. Untuk memperoleh jawaban digunakan metode penelitian quasi eksperimental yang berupaya menentukan apakah penerapan *Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning)* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa atau tidak. Berdasarkan kajian yang dilakukan, hasilnya menunjukkan bahwa siswa di Kelas X4 yang menggunakan *e-learning* berbasis *Moodle* memiliki hasil pembelajaran yang lebih baik daripada siswa di Kelas X2 yang menggunakan media pembelajaran berbasis konvensional. Perbedaan ini menunjukkan bahwa nilai siswa Kelas X4 dengan hasil *e-learning* berbasis *Moodle* mengungguli nilai siswa kelas X2. Hasil tes hipotesis mendukung kesimpulan bahwa penggunaan *e-learning moodle* secara signifikan mempengaruhi hasil belajar siswa secara positif.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada masa globalisasi ini terjadi peningkatan yang sangat pesat baik di bidang moneter, sosial, sosial, pendidikan, dan lain-lain, mengingat inovasi bidang data dan korespondensi. Peningkatan pemanfaatan media dalam penyebaran data dan korespondensi berdampak pada permintaan kehidupan individu, baik sosial-sosial maupun sosial-mental. Penyebaran data kini telah menyusup ke seluruh pelosok dunia. Hal ini menyebabkan pemahaman masyarakat terhadap peristiwa dunia menjadi lebih terbuka. Langsung atau tidak langsung, lingkungan ini berdampak pada perubahan kualitas dan standar pemenang sehingga muncul masalah etika.¹

Untuk menciptakan etika yang baik maka diperlukan pendidikan yang merupakan salah satu kebutuhan pokok dalam kehidupan manusia yang menjalani dan mempertahankan hidup untuk mengembangkan tugas dari Sang Khaliq untuk beribadah. Manusia diharapkan mampu menerapkan ilmu yang telah ia dapat untuk menjadi orang terdidik baik di dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat. Untuk meningkatkan sumber daya manusia yang sistematis dan terarah yang dilandasi dengan iman dan ketaqwaan, maka perlu sekali pendidikan Islam yang sistematis, efektif, dan efisien. Hal tersebut adalah salah satu cara yang tepat untuk mencerdaskan bangsa.

¹ Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*, (Jakarta: Budi Aksara, 2013), hlm. 13.

Menurut ajaran Islam, pendidikan agama adalah perintah Tuhan dan merupakan perwujudan ibadah kepada-Nya. Guru juga berperan penting dalam pengembangan perilaku Islami siswanya. Sikap religious yang dapat dipahami sebagai tindakan yang didasari oleh dasar kepercayaan terhadap nilai-nilai kebenaran yang diyakininya. Kesadaran ini muncul dari produk pemikiran secara teratur, mendalam, dan penuh penghayatan.²

Pendidikan agama Islam merupakan program yang terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran agama Islam serta diikuti tuntutan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.³

Guru agama adalah seseorang yang mengajar dan mendidik agama Islam dengan membimbing, menuntun, memberi tauladan, dan membantu mengantarkan anak didiknya ke arah kedewasaan jasmani dan rohani. Hal ini agar sesuai dengan tujuan pendidikan agama yang hendak dicapai.

Peran guru sangat dibutuhkan dalam meningkatkan kemajuan pendidikan. Setiap pendidikan sangat membutuhkan guru yang kreatif, professional, dan menyenangkan agar siswa nyaman saat proses pembelajaran. Hal itu karena di setiap pembelajaran, siswa harus benar-benar menguasai bahan atau pelajaran-pelajaran yang diajarkan oleh guru tersebut. Tidak hanya mengandalkan sumber belajar yang sudah ada, peran guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa

² Muhammad Alim, *Pendidikan Agama Islam Upaya Pembentukan Pemikiran dan Kepribadian Muslim*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 5.

³ Muhammad Alim, *Pendidikan Agama Islam Upaya Pembentukan Pemikiran dan Kepribadian Muslim*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 6.

sangat besar. Apabila seorang guru berhasil merencanakan, merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran, maka bisa dikatakan bahwa guru tersebut berhasil dalam kinerjanya sebagai guru profesional.

Seorang guru, tak terkecuali guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dituntut untuk mengembangkan kecakapannya dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran sebagai perwujudan kompetensi profesionalnya. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti yang tertuang dalam undang-undang No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen mengenai Hak dan kewajiban Guru dalam pasal 20 b menyatakan bahwa, “dalam melaksanakan tugas keprofesionalan, guru berkewajiban meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.”⁴ Bagi pengajar termasuk guru Pendidikan Agama Islam (PAI), diharapkan dapat menumbuhkan kemampuan dalam pemanfaatan teknologi dalam memajukan sebagai tanda kapabilitas keahliannya.

Pemanfaatan data dan inovasi korespondensi dalam pembelajaran diyakini memiliki pilihan untuk menggarap hakikat pembelajaran dan menjawab permintaan guru dan siswa terhadap pemanfaatan inovasi. Media berbasis inovasi dapat menyebabkan mahasiswa menyesuaikan diri dengan kemajuan saat ini di bidang data dan inovasi (IT). Mahasiswa yang terbiasa memanfaatkan media berbasis data dan inovasi (IT) secara tidak langsung akan mengembangkan kemampuannya di bidang ini dan dapat menumbuhkan sifat Sumber Daya

⁴ Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, Guru dan Dosen, Pasal 0, ayat (b).

Manusia (SDM) mereka. Media pembelajaran yang berbasis inovasi yang dapat dimanfaatkan sebagai bantuan terhadap media yang telah ada sebelumnya atau saat ini adalah sebagai *e-learning* (*electronic learning*). Menurut Deni, *e-learning* adalah perangkat aplikasi internet yang memberikan ruang komunikasi antara siswa dan guru dalam ruang belajar berbasis internet. *E-learning* diciptakan untuk mendobrak batasan diantara guru dan siswa, terutama mengenai tempat, waktu, keadaan dan kondisi.⁵ Secara gamblang, *e-learning* dapat menjadikan sebagai tempat belajar yang terkomputerisasi, yang mana siswa mudah memperoleh mata pelajaran dari bermacam-macam data yang disertakan dengan fakta yang ada. Salah satu media pembelajaran berbasis inovasi yang dapat dimanfaatkan sebagai bantuan terhadap media yang ada adalah sebagai *e-learning*. Ada berbagai macam *e-learning*, misalnya *Moodle*, *Slate*, *Sakai*, *dotLRN*, *Dokeos*, dan *Claroline*.⁶

Moodle sendiri merupakan program aplikasi yang digunakan dalam ranah pelatihan untuk mengubah media pembelajaran menjadi struktur internet. Produk *e-learning* berbasis *Moodle* memungkinkan siswa menyelesaikan latihan wali kelas tingkat lanjut baik di sekolah maupun di luar sekolah untuk mendapatkan materi pembelajaran. *Moodle* adalah sekumpulan produk yang dapat diubah/dikonsolidasikan dengan berbagai komponen media seperti suara (suara) atau video (gambar dan suara). *Moodle* diberikan secara cuma-cuma sebagai pemrograman sumber terbuka. Ini berarti bahwa meskipun perangkat dilindungi, *Moodle* benar-benar memberi pengguna kesempatan untuk memanfaatkan dan

⁵ Deni Darmawan, *Pengembangan E-learning Teori dan Desain*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), hlm. 10.

⁶ Syahrudin, and Fien Pongpalilu, “*Inovasi Pembelajaran Menulis Kreatif Berbasis Weblearning*”, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran (JPP)* 21.2 (2016), hlm. 145.

mengubahnya menjadi kepentingan pengguna.⁷ Guru dapat menggunakan fitur Moodle untuk membuat pelajaran inovatif yang membuat siswa tetap tertarik dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Keaktifan siswa dalam pengalaman berkembang sangat bermanfaat bagi kelancaran dalam penyampaian materi. Ketertarikan mereka terhadap materi memudahkan guru sesuai dengan denah ilustrasi yang telah disusun. Sehingga target pembelajaran yang telah dibentuk akan tercapai.⁸

Keaktifan siswa akan sangat mempengaruhi siswa itu sendiri, dimana setiap siswa dapat mengembangkan kemampuannya tanpa batas. Siswa yang semangat dalam belajar dapat memilih apa yang ingin disadari dan bagaimana mempelajarinya.⁹ Dari keaktifan yang muncul dari siswa semakin meningkat perolehan hasil dan kemampuan yang ada pada siswa sebenarnya.

Bagaimanapun, tidak semua siswa dalam pembelajaran akan aktif. Semua bergantung pada pengalaman pendidikan itu sendiri. Untuk memperluas tindakan dan hasil belajar siswa harus diadakan penyempurnaan. Khususnya model dan tata cara pembelajaran yang tepat agar siswa tidak merasa lelah saat latihan pembelajaran dan pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan.¹⁰

Banyak siswa di SMA Negeri 3 Langsa masih kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Akibatnya, siswa belum

⁷ Amiroh, *Kupas Tuntas Membangun E-learning dengan Learning Management Sistem*, (Jakarta: Berkah Mandiri Globalindo, 2012), hlm. 1

⁸ E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi : Konsep, Karakteristik dan Implementasi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hlm.101.

⁹ Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2015), hlm. 107.

¹⁰ Suarjo, "Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Siswa Melalui Pendekatan Teknik Berpikir, Berpasangan Berbagi Pada Mata Pelajaran PKN Di Kelas IV SDN 07 kabawetan", *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9 (2) 2016, hlm. 262

terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini karena pada saat pembelajaran berlangsung, siswa sangat membutuhkan fokus. Hal ini terlihat saat guru mengajukan pertanyaan kepada siswa, sangat sedikit dari mereka yang menanggapi materi. Siswa yang bertanya dan berpendapat juga lebih sedikit ketika guru memberikan kesempatan besar untuk menemukan solusi tentang beberapa masalah dalam mata pelajaran. Banyak siswa yang tidak menangkap pesan-pesan penting dari guru, baik secara lisan maupun tulisan.¹¹

Permasalahan diatas disebabkan oleh beberapa hal, salah satunya adalah tidak adanya imajinasi dan inspirasi dari pendidik atau guru dalam berkreasi dan membuat media pembelajaran yang kreatif. Sehingga pengalaman yang berkembang di kelas melelahkan bagi siswa, fokus mereka berkurang dan fokus pada pikiran masing-masing. Hal ini menjadikan siswa kurang untuk menguasai pelajaran dari pendidik. Dimana hal ini menyebabkan kerjasama pendidik dan siswa tidak seimbang dan mempengaruhi pola pikir siswa yang tidak dapat terhubung secara efektif saat jam pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan media informasi sebenarnya harus dikuasai oleh masing-masing guru.

Permintaan instruktif dengan dorongan dalam inovasi dan informasi mempengaruhi jalannya pendidikan. Hal ini berakibat pada permintaan pendidik atau tenaga kependidikan untuk dapat menggunakan media sosial dengan baik.¹²

Menurut pengalaman penulis yang pernah belajar di sekolah SMA Negeri 3 Langsa selama 3 (tiga) tahun dan hasil observasi yang dilakukan penulis di

¹¹ Hasil Observasi Pra-Riset pada Tanggal 19 Februari 2022

¹² Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002) hlm. 4.

sekolah tersebut pada Sabtu, 19 Februari 2022 diketahui sudah memiliki beberapa fasilitas yang sangat memadai untuk menunjang kegiatan belajar mengajar di sekolah tersebut. Hal itu terlihat pada tersedianya fasilitas komputer dan LCD proyektor, yang mana akan lebih mudah untuk mendistribusikan materi pendidikan dengan fasilitas tersebut. Namun, belum semua fasilitas sekolah ini dimanfaatkan secara maksimal oleh sebagian guru, khususnya guru Pendidikan Agama Islam (PAI). Pengalaman pendidikan sebenarnya memanfaatkan bahan bacaan dan fokus kekuatan. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang didukung fasilitas tersebut, sebenarnya guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran tambahan. Oleh karena itu, penulis menganggap perlu untuk mengkaji suatu media pembelajaran berbasis teknologi/komputer yang efektif untuk aktivitas siswa pada Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas X SMA Negeri 3 Langsa dengan memanfaatkan program *Moodle* berbasis internet.¹³

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini dengan judul **“Penerapan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis *Moodle* Efektif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Langsa”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan landasan yang digambarkan diatas, masalah yang akan dipusatkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana langkah-langkah penerapan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis *Moodle* di sekolah SMA Negeri 3 Langsa ?

¹³ Hasil Observasi Pra-Riset pada Tanggal 19 Februari 2022

2. Apakah terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran *e-learning Moodle* terhadap hasil belajar siswa X SMA Negeri 3 Langsa ?

C. Tujuan Penelitian

Dilihat dari perincian masalah yang telah dirangkum, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah :

1. Menerapkan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis *Moodle* efektif terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 3 Langsa
2. Mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran *e-learning Moodle* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 3 Langsa.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dan kegunaan penelitian ini adalah:

1. Secara teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan komitmen yang signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya menciptakan media pembelajaran berbasis *Moodle* yang kuat untuk hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam).

2. Secara praktis

- a. Partisipasi siswa dalam mempelajari Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat meningkatkan diri yang mengarah pada peningkatan hasil belajar.
- b. Menjadi tanggung jawab bagi para pendidik dalam menjelaskan materi agar peserta didik dapat secara efektif mengambil bagian dalam keberlangsungan kegiatan kelas. Portal *e-learning* seperti *Moodle* juga

dapat dibuat oleh pendidik dan sekolah untuk memanfaatkan kemajuan teknologi.

- c. Penulis dapat memperoleh informasi langsung tentang media pembelajaran berbasis *moodle* untuk mengetahui hasil belajar siswa dan merekrut siswa untuk menjadi guru di masa depan. Ini akan mempersiapkan mereka untuk lapangan dan memungkinkan mereka untuk membuat media pembelajaran tambahan.

E. Definisi Operasional

Dalam sesi ini ingin menguraikan beberapa istilah penting dalam judul penelitian. Hal ini dimaksudkan untuk menjelaskan kesalahan memahami kata atau istilah yang digunakan. Adapun istilah-istilah yang dimaksud adalah “Media Pembelajaran”, “*Moodle*”, “hasil belajar”, “siswa” dan “Pendidikan Agama Islam”. Masing-masing dapat dijelaskan dibawah ini sebagai berikut: Beberapa istilah yang berkaitan dengan judul penelitian akan dijelaskan lebih detail

1. Media Pembelajaran

Kata "media" berasal dari kata Latin untuk "media." Pengertian kata “media” dalam bahasa Indonesia adalah “tengah”. sehingga sesuatu yang menyampaikan atau meneruskan informasi antara pengirim dan penerima pesan dapat dihasilkan dari pengertian tersebut. Zaenal mendefinisikan media pembelajaran sebagai perangkat yang dapat memuat pesan atau mata pelajaran

dan digunakan dalam penciptaan pengalaman agar mata pelajaran dapat disampaikan atau dipusatkan secara efektif dan benar.¹⁴

Pembelajaran adalah rangkaian interaksi antara guru dan siswa yang meliputi berbagai latihan terencana untuk mengubah perilaku siswa. Menyampaikan materi kepada siswa, menciptakan lingkungan belajar yang bermanfaat dan mendidik bagi siswa, menumbuhkan pengalaman, dan melibatkan siswa melalui kerjasama antara guru dan siswa merupakan komponen dasar latihan dalam mengolah pengalaman.¹⁵

Memperhatikan pernyataan diatas, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga membangkitkan refleksi, perasaan, kepedulian, dan minat serta kemajuan peserta didik dengan tujuan agar pertemuan yang bersifat edukatif diakui menjadi lebih membumi.

2. Moodle (*Modular Object-Oriented Dynamic Learning*)

Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning) adalah sebuah paket perangkat lunak yang diproduksi untuk kegiatan belajar *online* berbasis web.¹⁶ *Moodle (Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment)* adalah pembelajaran kerangka kerja eksekutif dibuat untuk mengarahkan instruksi berbasis internet dari jarak jauh, membuatnya lebih mudah untuk klien umum

¹⁴ Zainal, Arifin Ahmad, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta: Pedagogia, 2012), hlm.. 109.

¹⁵ Daryanto, *Media Pembelajaran : Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hlm. 10.

¹⁶ Wikipedia, *Moodle*. Diakses melalui situs https://id.wikipedia.org/wiki/Moodle#cite_nitepenggunapengguna_moodle_di_indonesia_yang_terdaftar-1, tanggal 28 Maret 2022.

untuk mengatur dan memanfaatkan aplikasi tersebut. Dibuat melalui bahasa pemrograman PHP, basis data MySQL dan disesuaikan dengan izin GNU dan bersifat *Open Source*. Dan itu berarti aplikasi ini dapat digunakan secara gratis dengan hampir tanpa biaya untuk melakukan perubahan untuk tujuan non-komersial.¹⁷

3. Hasil belajar

Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar siswa di sekolah dan lingkungan sekitarnya. Menurut A.J. Romizowski, hasil belajar merupakan keluaran (*outputs*) dari suatu sistem pemrosesan masukan (*input*). Masukan dari sistem tersebut berupa bermacam-macam informasi. Sedangkan keluarannya adalah perbuatan atau kinerja (*performance*).¹⁸

Jadi hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran.

4. Siswa

Siswa dalam istilah adalah siswa di tingkat sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas. Menurut pendidikan umum, peserta didik merupakan

¹⁷ Arif Rahman Hakim, "Pengembangan E-learning Berbasis Moodle Sebagai Media Pengelola Pembelajaran" Jurnal : Kodifikasi, Volume, 12 No. 2 Tahun 2018, hlm. 1

¹⁸ Asep Jihad, Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta : Multi Pressindo, 2012), hlm. 14.

komponen input sistem persekolahan yang kemudian dikelola sepanjang siklus pendidikan untuk mengembangkannya menjadi individu yang berkualitas.¹⁹

Semangat siswa dalam kegiatan pembelajaran adalah untuk membangun wawasannya sendiri dan melihat setiap masalah yang akan mereka hadapi. Hal ini akan membuat setiap siswa dapat menambah kapasitasnya tanpa batas. Latihan-latihan yang muncul dari siswa juga akan menghasilkan kumpulan pengetahuan dan keterampilan yang akan mendorong peningkatan prestasi. Salah satu indikasi motivasi siswa untuk belajar adalah kegembiraan mereka selama mengikuti pendidikan dan pengembangan. Siswa dianggap antusias bila terlihat sering bertanya tentang guru atau siswa lain, mampu menjawab pertanyaan, senang menerima tugas belajar, dan sebagainya.²⁰

5. Pendidikan Agama Islam (PAI)

Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah suatu usaha dengan cara mendidik, mengarahkan dan benar-benar memusatkan perhatian kepada anak-anak muda agar kelak setelah menyelesaikan sekolahnya mereka mampu memahami, menghayati, dan mengamalkan agama Islam, menjadikannya sebagai *way of life* dan berpartisipasi dalam aktivitas individu maupun komunitas.²¹

Sejalan dengan itu, pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan interaksi intuitif yang terjadi antara pengajar dan siswa untuk

¹⁹ Dosen Pendidikan, Pengertian Siswa Menurut Para Ahli. Diakses melalui situs : <https://www.dosenpendidikan.co.id/Pengertian-siswa-menurut-para-ahli/>, tanggal 20 Maret 2022.

²⁰ Sadirman, “ Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Komperensi Dasar Organisasi Pembelajaran PKN Melalui Pendekatan Pembelajaran PAKEM untuk kelas IV SD Negeri 064988 Medan Johor” Jurnal: PASCAL Vol. 01 No. 2, Desember 2017, ISSN: 2614-0950, hlm. 2

²¹ Aat Syafaat, *Peranan Pendidikan Agama Islam dalam Mencegah Kenakalan Remaja (juvenile Delinquency)*, (Jakarta: Rajawali Press, 2008), hlm. 16.

memperoleh informasi tentang Islam oleh guru mulai dari menyusun, melaksanakan, dan menilai pembelajaran.

F. Kajian Terdahulu yang Relevan

Untuk menggambarkan masalah secara umum, penulis menguraikan beberapa masalah sebelumnya sebagai sumber dan pedoman. Adapun penelitian terdahulu tersebut adalah :

1. Penelitian Desinta Dwi Nuriyanti, 2013, yang berjudul “Pengembangan *E-Learning* Berbasis *Moodle* sebagai Media Pembelajaran Sistem Gerak di SMA”.²² Hasil dari penelitian ini adalah bahwa item yang muncul karena item eksplorasi adalah peningkatan *E-Learning* berbasis *Moodle* dengan topik keaktifan di SMA. Hasil valid dari para ahli sangat bagus dengan skor 34 dari skor tertinggi 39. Kesesuaian data dari para ahli masuk akal dengan skor tertinggi 24 dari 30 dan evaluasi atau konsekuensi reaksi siswa pada kelas X A sebesar 94% dengan klasifikasi umum sangat baik dan kelas X B sebesar 93% dengan klasifikasi sangat baik. Terlebih lagi, media yang dibuat oleh Desinta ini berhasil mengembangkan hasil belajar lebih lanjut. Hasil tersebut didapatkan dari hasil belajar yang telah tercapai yaitu pemenuhan gaya lama sebanyak 80%. Perbedaan antara kajian ini dari penelitian yang dikaji oleh Desinta adalah mata pelajaran yang dipusatkan yaitu Ilmu Kekhususan dan fokus pada materi kerangka

²² Desinta Dwi Nuriyanti, “Pengembangan Pengembangan *E-Learning* Berbasis *Moodle* sebagai Media Pembelajaran Sistem Gerak di SMA”, Skripsi, Pogram Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Semarang, 2013.

pembangunan. Sedangkan penulis fokus pada mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam).

2. Penelitian Akhmad Munawar, 2009, dengan judul “Pengembangan *E-Learning* Berbasis *Moodle* sebagai Penunjang Perkuliahan di Jurusan Teknik Elektro Universitas Negeri Semarang”.²³ Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa Universitas Negeri Semarang yang mempelajari desain elektronik, merasa tertarik dan bersemangat untuk belajar menggunakan *moodle*, dengan mendapatkan skor 82% atau standar yang baik untuk penanda kepuasan pelanggan/klien. Kemudahan mendapat skor 76% saat mendapatkan materi dengan standar yang bagus. Siswa diajak untuk terbiasa dengan materi yang telah diberikan. Hal ini terlihat dari perolehan rate sebesar 82% atau dalam kriteria yang baik. Demikian pula, *Moodle* dapat membantu menangani masalah sambil melakukan pembicaraan dekat dan pribadi dengan tingkat 83% di kategori hebat. Perbedaan antara penelitian Akhmad Munawar dengan penelitian ini adalah penelitian Akhmad direncanakan untuk membantu pembelajaran pada mata kuliah Rancangan Rangka komputer di Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang. Sedangkan penelitian dari penulis adalah dimaksudkan untuk meningkatkan pergerakan mahasiswa pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 3 Langsa.

²³ Akhmad Munawar, “Pengembangan *E-Learning* Berbasis *Moodle* sebagai Penunjang Perkuliahan di Jurusan Teknik Elektro Universitas Negeri Semarang”, Skripsi: Program Studi Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang, 2009.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *medius*, secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Indonesia kata media diartikan sebagai “pertengahan”. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara atau penyampai pesan dari sumber kepada penerima pesan. Menurut Geralach dan Ely, media adalah bahan atau peristiwa yang membentuk kondisi yang membuat siswa dapat memperoleh informasi, kemampuan atau sikap.²⁴

Menurut Zaenal, media pembelajaran adalah perangkat yang dapat memuat pesan atau topik yang digunakan dalam suatu pengalaman pendidikan agar topik dapat disampaikan atau dikonsentrasikan secara benar dan efektif.²⁵

Menurut Hamalik sebagaimana dikutip Azhar Arsyad, media pembelajaran dapat menciptakan keinginan dan minat baru, menghasilkan inspirasi dan kegiatan belajar yang menjiwai, dan bahkan berdampak positif bagi siswa. Jalannya komunikasi antara pengajar dan siswa dalam hal berbagai kegiatan yang meliputi penyampaian materi kepada siswa, menciptakan suasana belajar yang bermanfaat dan edukatif untuk pembelajaran siswa, dan mengikutsertakan siswa melalui

²⁴ Nizwardi Jainilus, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), hlm. 2.

²⁵ Zainal Arifin Ahmad, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta: Pedagogia, 2012), hlm. 109.

hubungan sosial antara guru dan siswa, dimana semua ini dilakukan secara bertahap.²⁶

Menurut Zaenal, media pembelajaran adalah perangkat yang dapat memuat pesan atau topik yang digunakan dalam proses pembelajaran yang berkembang sehingga topik dapat disampaikan atau dipusatkan secara efektif dan berhasil.²⁷ Bagian evaluasi media pembelajaran harus memiliki pilihan untuk menjadikan pengalaman yang berkembang sehingga hasil pembelajaran dapat diselesaikan lebih dulu dengan sukses dan memiliki tingkat ketelitian yang tinggi.

2. Jenis Media Pembelajaran

Ada berbagai macam media pembelajaran, seperti:

a. Berdasarkan sifatnya, media dapat dibedakan menjadi:

- 1) Media auditif adalah media yang hanya dapat didengar atau hanya mengandung unsur suara, seperti radio, kaset, rekaman suara, dan sebagainya.
- 2) Media yang hanya dapat dilihat tidak termasuk suara, seperti foto, lukisan, dan berbagai bahan cetakan seperti media grafis dan sebagainya.
- 3) Media umum, yaitu media khusus yang berisi komponen-komponen suara dan gambar yang harus terlihat, seperti video account, *slide* suara, dan lain-lain. Menggabungkan kedua

²⁶ Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2010), hlm. 4

²⁷ Zainal, Arifin Ahmad, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta: Pedagogia, 2012), hlm. 109.

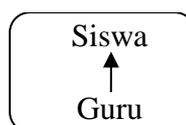
komponen tersebut, maka kemampuan media ini dianggap lebih unggul dan lebih menarik.

- b. Menurut kemampuannya, media dapat dibagi menjadi:
 - 1) Radio dan televisi adalah contoh media yang jangkauannya serentak dan luas.
 - 2) Media yang cakupannya terbatas oleh ruang dan waktu, seperti *slide* film, film, dan video, dan lain-lain.
- a. Media dilihat dari segi cara atau teknik penggunaannya, yang dapat dirinci menjadi beberapa kategori sebagai berikut:
 - 1) Media yang diproyeksikan seperti film *slide*, film garis, transparansi, komputer dan lain sebagainya.
 - 2) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, komposisi, radio, dan berbagai jenis media realistik.

3. Komunikasi dalam Media Pembelajaran

Guru dan siswa berkomunikasi selama proses belajar-mengajar. Proses korespondensi yang mungkin terjadi selama pengalaman mengajar dan berkembang adalah korespondensi searah, korespondensi 2 (dua) arah, dan korespondensi multiarah. Proses komunikasi searah digambarkan dalam tabel berikut:

Tabel 2. 1. Komunikasi Searah



Sehubungan dengan segmen ini, latihan korespondensi terjadi begitu saja dari guru ke siswa. Berikut ini adalah ciri-ciri dari jenis ini:

- a. Guru sebagai komunikator;
- b. Rendahnya tingkat aktivitas siswa;
- c. Para siswa sebagai komunikator

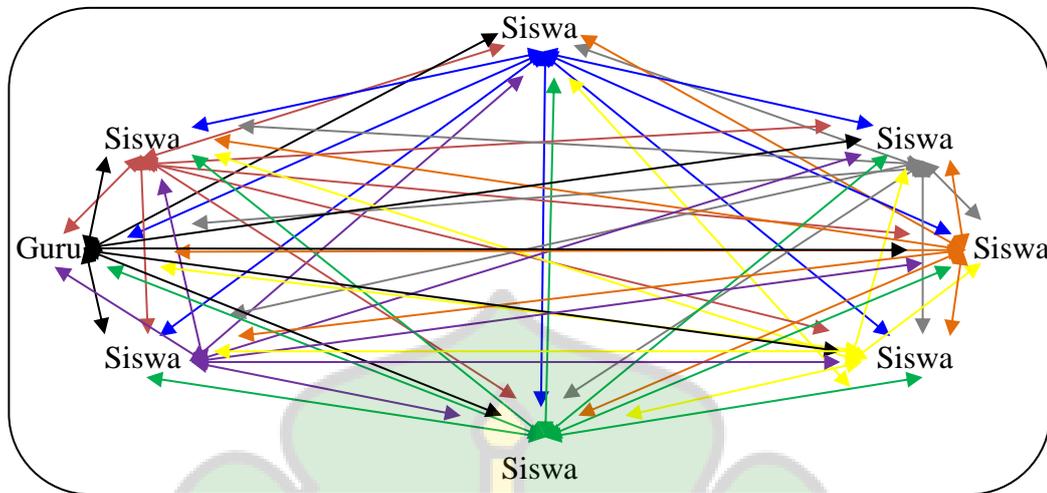
Korespondensi semacam ini menikmati manfaat dan beban. Keuntungannya adalah siswa dapat berkonsentrasi pada guru dan guru dapat membahas materi sebanyak mungkin berdasarkan pengetahuannya. Sementara itu, kerugiannya adalah siswa tidak dijamin untuk mempertahankan apa yang telah disampaikan oleh pendidik. Selain itu, karena peran guru yang dominan dalam proses belajar mengajar, kemampuan siswa untuk mengkomunikasikan ide secara kreatif menjadi terbatas. Proses komunikasi dua arah digambarkan dalam tabel berikut:

Tabel 2. 2. Komunikasi 2 (dua) Arah



Ketika guru dan siswa dijadikan sebagai subjek pembelajaran, komunikasi dua arah terjadi. Pendidik saat ini bukan subjek utama dalam memberikan materi, namun peserta didik juga berperan dalam memberikan data materi kepada pengajar melalui latihan percakapan antara pendidik dan peserta didik.

Dalam hal ini kegiatan siswa mulai bermunculan dan pendidik serta siswa dapat berperan sebagai komunikator. Berikut tabel dari proses komunikasi banyak arah:

Tabel 2. 3. Komunikasi Banyak Arah

Dilihat dari gambar di atas, korespondensi multi arah terjadi jika terjadi korespondensi antara pendidik dan siswa, serta siswa dan siswa. Tipe ini memiliki lebih banyak variasi dalam proses belajar mengajar, tingkat aktivitas siswa yang tinggi, dan kemampuan guru dan siswa untuk berkomunikasi satu sama lain. Namun, proses pembelajaran ini sulit karena interaksi guru dan siswa sangat bergantung pada kapasitas mereka untuk komunikasi yang efektif.²⁸

4. Penggunaan Media Pembelajaran

Seorang guru perlu mengetahui cara menggunakan media dengan benar. Kita harus mempertimbangkan sejumlah persyaratan saat memilih atau membuat alat peraga untuk mencapai hasil yang baik, antara lain:²⁹

- a. Tahan lama (terbuat dari bahan yang cukup);
- b. Menarik perhatian siswa karena bentuk dan warnanya;
- c. Sederhana dan sederhana untuk dikelola;

²⁸ Suryanto dan Asep Jihad, *Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global*, (Jakarta: Erlangga, 2013), hlm 105-106

²⁹ Suryanto dan Asep Jihad, *Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global*, (Jakarta: Erlangga, 2013), hlm. 109-110.

- d. Berukuran tepat untuk ruang belajar-mengajar;
- e. Mampu menyajikan konsep dalam bentuk gambar atau diagram aktual;
- f. Relevan dengan konsep yang akan dibahas;
- g. Mampu mengklarifikasi konsep daripada sebaliknya.
- h. Siswa harus mampu mendemonstrasikan cara mengembangkan konsep berpikir abstrak.
- i. Siswa harus dapat belajar secara aktif dan mandiri dengan memanipulasi dan merekayasa alat peraga.
- j. Alat ini memiliki banyak keuntungan untuk proses pembelajaran.

Setiap fitur yang akan digunakan oleh pengunjung, guru, atau siswa harus dikelola oleh administrator. Berikutnya adalah kekuatan administrator:

- a. Tetapkan dan berikan hak kepada pengguna (pengajar dan siswa).
- b. Atur kursus dan buat kelas;
- c. Kelola plugin dan template;
- d. Mengintegrasikan aplikasi eksternal;
- e. Buat aktivitas untuk pengguna;
- f. Akses laporan hasil dalam bentuk log.

Sementara itu, setelah administrator mengatur fitur dan mengaktifkannya, guru atau siswa dapat menggunakan beberapa layanan seperti:

- a. Buat kursus lain di bawah klasifikasi yang dibuat oleh administrator
- b. Memberikan kebebasan akses klien terhadap mata kuliah yang telah dibuat
- c. Tetapkan banyak eksekutif

- d. Keseimbangan tindakan dalam laporan log
- e. Simpan aset kecakapan
- f. Menimbulkan keraguan bagi siswa
- g. Selidiki hasil tes siswa
- h. Mengevaluasi pekerjaan siswa secara adil
- i. Memberikan lencana/identifikasi kepada siswa berprestasi

Kemudian, langkah-langkah guru menggunakan *Moodle* adalah sebagai berikut:

- a. Mengupload bahan ajar melalui *Google drive* yang berupa dokumen dan dianjurkan berbentuk *pdf* agar tidak mudah dimanipulasi oleh siswa.
- b. Membuat aktivitas, materi, dan survei.
- c. Membuat bahan kuis pilihan ganda
- d. Monitoring dan evaluasi hasil belajar

5. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah jenis perangkat aktual yang direncanakan secara tersusun untuk menyampaikan data dan membangun kerja sama. Seperti yang ditunjukkan oleh Sadiman, kemampuan media pembelajaran adalah sebagai berikut:³⁰

- a. Mengatasi kendala yang dipaksakan oleh ruang, waktu, dan indera. Misalnya, protes yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas dapat diganti dengan gambar atau slide.

³⁰ Nizwardi Jainilus, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016 Cet Ke-1), hlm.5

- b. Memperluas daya penguasaan, memberdayakan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan kecenderungan dan kemampuannya serta mengalahkan mentalitas siswa yang pasif menjadi dinamis.
- c. Dimungkinkan untuk menyamakan pengalaman dan persepsi siswa terhadap materi pembelajaran dengan memberikan stimulus yang sama.
- d. Memungkinkan siswa untuk belajar lebih efektif dan guru untuk belajar lebih banyak tanpa masalah.
- e. Memberikan pengalaman yang lebih nyata dan abstrak bisa menjadi konkret.
- f. Siswa mampu menggunakan kelima inderanya karena kelemahan salah satu indra dapat diatasi oleh indera lainnya.
- g. Meningkatnya minat dan perhatian siswa dalam belajar
- h. Dapat memanggil alam semesta spekulatif dengan realitas saat ini.

Berikut adalah keuntungan dari melibatkan media pembelajaran dalam pengalaman mendidik dan mendidik:³¹

- a. Dapat membuat pengenalan pesan dan data lebih jelas;
- b. Berpotensi meningkatkan fokus siswa;
- c. Dapat menghindari keterbatasan ruang, waktu, dan indera; dan dapat memberikan siswa paparan yang serupa dengan peristiwa di lingkungan mereka.

³¹ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2000), hlm. 26-27.

B. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi

(TIK)

Saat ini informasi tidak sulit untuk dilacak dengan mendapatkan inovasi. Kemajuan Inovasi Data dan Korespondensi (TIK) mempengaruhi dunia persekolahan, khususnya dalam pengalaman yang berkembang. Menurut Rosenberg, ada 5 (lima) pergeseran dalam proses pembelajaran seiring dengan berkembangnya penggunaan teknologi, yaitu :

1. pelatihan hingga kinerja;
2. ruang kelas di mana saja dan kapan saja;
3. kertas ke online;
4. fasilitas fisik ke fasilitas jaringan;
5. waktu siklus ke waktu nyata.

Sebagai media pembelajaran, korespondensi dilakukan melalui berbagai saluran, antara lain telepon, komputer, web, email, dan layanan pesan singkat. Memanfaatkan media, selain untuk mendekatkan hubungan pribadi, membantu komunikasi antara guru dan siswa. Pendampingan semacam ini dapat diberikan oleh pendidik tanpa harus mengatur peserta didik atau harus berinteraksi langsung dengan mereka..³²

Secara umum, penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pendidikan di deskripsikan sebagai berikut:³³

³² Suryanto dan Asep Jihad, *Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global*, (Jakarta: Erlangga, 2013), hlm. 176.

³³ Suryanto dan Asep Jihad, *Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global*, (Jakarta: Erlangga, 2013), hlm. 185.

1. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai objek pembelajaran yang biasanya disusun dalam berbagai mata pelajaran khusus untuk membantu siswa menjadi berpengetahuan tentang TIK. Apa yang diwujudkan tergantung pada jenis sekolah dan tingkat siswa. Pelatihan ini mempersiapkan siswa untuk memanfaatkan Inovasi Data dan Korespondensi (TIK) dalam pendidikan, kemampuan masa depan, dan aktivitas publik.
2. Data and Correspondence Innovation (ICT) sebagai alat dalam menyelesaikan tugas, mengumpulkan informasi dan dokumentasi, serta mengarahkan ujian. Secara mandiri, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dimanfaatkan untuk memecahkan masalah.
3. Data and Correspondence Innovation (ICT) sebagai mekanisme untuk menumbuhkan pengalaman dimana pengajar mendidik dan pelajar belajar. Melalui penyediaan alat komunikasi dan organisasi yang mempermudah penjelasan dan komunikasi kepada guru, siswa, dan orang tua siswa, integrasi teknologi ke dalam proses belajar mengajar berpotensi meningkatkan proses penetapan tujuan.

Perubahan mendasar dalam kegiatan pembelajaran yang diakibatkan oleh penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah meningkatnya kemampuan siswa dan guru dalam menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) secara wajar dan semakin luasnya penguasaan mereka dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Pada 9 (sembilan) prinsip integrasi ini dalam pembelajaran yang terdiri dari prinsip-prinsip tersebut harus dipahami oleh manajemen sekolah, guru, dan siswa untuk mendukung proses integrasi dalam pembelajaran.³⁴

1. Dinamis : memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan menjadikannya menarik dan penting.
2. Wawasan: memungkinkan siswa untuk memasukkan konsep-konsep baru ke dalam pengetahuan mereka yang ada untuk memahami makna, serta keinginan dan ketidakpastian mereka.
3. Bekerja sama : Mengizinkan mahasiswa dalam 1 (satu) perkumpulan atau daerah setempat untuk bekerja sama, berbagi pemikiran, gagasan atau pertemuan, menasihati atau memberikan kontribusi kepada individu perkumpulan individu.
4. *Excited* : mendorong siswa untuk secara aktif dan antusias mengejar tujuan mereka.
5. Pengaturan : Mengizinkan keadaan belajar diarahkan pada pengalaman yang berkembang secara signifikan (dunia nyata) dan melalui pembelajaran berbasis masalah dan berbasis kasus semakin dekat.
6. Sintaktis: Mengizinkan pengalaman pendidikan dan pendidikan secara intrinsik adalah proses sosial dan dialogis di mana siswa mendapat manfaat dari siklus korespondensi baik di dalam maupun di luar sekolah.

³⁴ Al-Ta'dib, "Pengelolaan Teknologi Informasi Dalam Menciptakan Model Inovasi Pembelajaran (E-LEARNING) La Hadisi Dan Wa Muna: Jurnal: Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Kendari Email :Lahadisi-M@Yahoo.Com Vol. 8 No. 1, Januari-Juni 2015 L 122.

7. Introspektif : memungkinkan siswa untuk mengenali dan merefleksikan apa yang telah mereka pelajari sebagai bagian integral dari proses pembelajaran.
8. Multimodal : memungkinkan siswa dipaparkan dengan modalitas belajar audio, visual, dan kinestetik (multisensori).
9. Pelatihan keterampilan berpikir tingkat tinggi: Mempertimbangkan mempersiapkan kemampuan berpikir permintaan yang lebih tinggi, (misalnya, berpikir kritis dan pengarahan mandiri) dan implikasinya.

Bertambahnya dan beragamnya perangkat pengajaran di dalam kelas merupakan contoh perubahan kegiatan pengajaran yang diakibatkan oleh pemanfaatan teknologi. Guru meningkatkan rencana pelajaran, bahan ajar, strategi pengajaran, dan lingkungan kelas. Ada lima kategori berbeda yang dapat digunakan untuk mendeskripsikan instrumen penggunaannya, yaitu: ³⁵

1. Sebagai alat untuk bahan ajar; Teknologi informasi dan komunikasi atau TIK dapat digunakan untuk menyampaikan data dan informasi terkini dalam berbagai format dan bahan pelengkap pembelajaran yang lebih mendalam.
2. Sebagai perangkat penanganan usaha pembelajaran; Selama pelajaran di kelas atau saat memberikan pekerjaan rumah, dapat digunakan untuk mengoreksi dan mengevaluasi siswa.

³⁵ Suryanto dan Asep Jihad, *Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global*, (Jakarta: Erlangga, 2013), hlm. 188-189.

3. Sebagai perangkat untuk membantu berbagai strategi pendidikan; Dalam proses pembelajaran bersama, diskusi, belajar mandiri, dan penelitian, digunakan untuk menyajikan tema.
4. Sebagai alat untuk memotivasi pikiran seseorang; Untuk menjaga perhatian siswa dan mendorong partisipasi mereka dimanfaatkan.
5. Di tempat papan tulis; digunakan untuk memulai, membuat, dan menutup contoh di kelas dengan memperkenalkan target ilustrasi, garis besar topik, dan tugas sekolah. dengan menghubungkan ke smartphone atau komputer untuk menampilkan pelajaran.

Ada 5 (lima) perspektif yang bisa dilihat dalam perannya sebagai media pembelajaran yaitu:³⁶

1. Media sebagai inovasi
2. Media sebagai spesialis sosialisasi
3. Media sebagai inspirasi untuk belajar
4. Media sebagai instrumen psikologis untuk berpikir dan mengatasi masalah.

Sikap instruktur terhadap tindakan ilustratif baru ini, khususnya, harus disesuaikan saat menggunakan TIK. Jika guru tidak segera beradaptasi dengan perkembangan zaman, keterampilan dan pengetahuan guru sebelumnya mungkin tidak up to date, dan kapasitas guru untuk berinovasi bisa menurun. sebagai lawan dari dominasi inovasi siswa.

³⁶ Suryanto dan Asep Jihad, *Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global*, (Jakarta: Erlangga, 2013), hlm. 185.

Menurut Louis V. Gerstmer, Jr, Peran guru akan diperluas., yaitu: ³⁷

1. Sebagai pelatih
2. Sebagai konselor
3. Sebagai manajer pembelajaran
4. Sebagai partisipan
5. Sebagai pemimpin
6. Sebagai pembelajar
7. Sebagai pengarn (penulis)

Faktor penting dalam menentukan tolok ukur pencapaian siswa adalah penilaian peningkatan kualitas pengajaran melalui pengajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Biasanya dilakukan menjelang akhir pendidikan, pengajaran, atau pelatihan untuk melihat apakah siswa sudah menguasai materi. Angka atau skor tertentu biasanya digunakan sebagai tolok ukur untuk menentukan kekuatan atau kekuatan siswa dari program tersebut. Jika demikian, siswa dianggap lulus, sedangkan jika tidak memuaskan, siswa dianggap tidak lulus.

Setiap siswa memiliki fondasi yang berbeda dalam kehidupan sehari-hari, baik itu sosial, moneter, dan sosial. Oleh karena itu, agar siswa dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) secara positif, guru bahkan orang tua harus memberikan bimbingan.

³⁷ Suryanto dan Asep Jihad, *Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global*, (Jakarta: Erlangga, 2013), hlm 186-187.

C. E-Learning

1. Pengertian E-learning

Kemajuan yang sedang berlangsung di dunia pendidikan telah diikuti oleh pengembangan fitur yang dikenal sebagai "pendidikan digital" atau pendidikan virtual, yaitu sistem pengajaran dengan internet. Model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi. Ide *e-learning* secara mendasar mempengaruhi cara paling umum untuk mengubah sekolah tradisional menjadi struktur terkomputerisasi, baik mengenai konten maupun kerangka kerja.³⁸

Definisi *e-learning* sangat luas. Menurut etimologinya, kata "e-learning" berasal dari huruf "e" yang merupakan singkatan dari elektronik, dan "learning" yang berarti pembelajaran. Oleh karena itu, e-learning didefinisikan sebagai pembelajaran dengan bantuan perangkat elektronik, khususnya komputer.

Karena elektronik hanyalah alat, maka *e-learning* menitikberatkan pada proses pembelajaran daripada "e" (elektronik). Peralatan audio, video, dan computer atau gabungan dari ketiganya digunakan dalam implementasi *e-learning*.

Sementara itu, dalam bahasanya, *e-learning* adalah pengalaman berkembang yang dilakukan dengan bantuan gadget elektronik melalui suatu organisasi (organisasi PC), baik sebagai *web* maupun intranet. *E-learning* dapat membantu siswa dalam menyelesaikan proses pendidikannya sendiri, tanpa bantuan atau arahan guru, jika diperlukan. Dengan tujuan agar kehadiran e-

³⁸ Robin Mason and Frank Rennie, *E-learning: Panduan Lengkap Memahami Dunia Digital Dan Internet*, trans. Teguh Wahyu Utomo, 1st ed. 2010, xii.

learning dapat diartikan sebagai proses perubahan pembelajaran dari fokus pada pengajar menjadi fokus pada siswa.

2. Karakteristik Pembelajaran *E-Learning*

LMS (*Learning Management System*) saat ini sedang digunakan dalam pembuatan portal *e-learning*. *Open-source Moodle* adalah salah satu opsi yang paling disukai. Portal untuk sistem *e-learning* dikembangkan menggunakan *Moodle*. Namun untuk membantu Kemendikbud dalam mengembangkan LMS (*Learning Management System*) untuk sekolah, kita perlu memahami karakteristik dasarnya, yaitu :³⁹

- a. *Student Self-Service*, dengan kata lain, setiap dan semua siswa dapat melayani dirinya sendiri ketika mereka ingin terlibat dalam kegiatan tanpa bantuan orang lain.
- b. Pembelajaran secara *online* , atau setidaknya-tidaknya semua materi yang diberikan oleh pengajar dapat diakses oleh mahasiswa secara online melalui web atau intranet.
- c. Penilaian *daring*: Siswa yang telah belajar daring dapat menentukan apakah mereka menguasai konten atau tidak.
- d. Pembelajaran kooperatif, khususnya penyelenggaraan pembelajaran kooperatif antara guru dengan guru, guru dengan siswa, serta antar siswa.
- e. *Management of Training Resources*, khususnya layanan terkomputerisasi untuk mengelola sumber daya pelatihan

³⁹ Sukari, *Mengembangkan Elearnig Sekolah*, (Jakarta:Erlangga, 2014), hlm. 2-3.

Dari atribut tersebut, elemen aplikasi dapat dibuat sebagai berikut:

- a. Berbagi konten, artinya bahan pelajaran guru dapat dengan mudah dibagikan kepada guru dan siswa lainnya.
- b. Forum dan ruang obrolan, yang merupakan alat untuk berkomunikasi dengan guru dan siswa. Berbeda dengan obrolan yang interaktif, komunikasi di forum tidak interaktif.
- c. Soal latihan, menyoroti yang memungkinkan siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka tentang materi pertunjukan yang sedang dipertimbangkan.
- d. Fitur aplikasi bernama *recording grades* dapat melacak dan mengelola nilai siswa sesuai dengan konfigurasi yang dibuat pendidik.
- e. *Recording Log*, yaitu sebuah komponen aplikasi untuk mencatat *log* semua aktivitas siswa.

E-learning juga memanfaatkan komputer yang terhubung dengan jaringan internet karena kemajuan *smartphone* dan komputer. Ada beberapa sorotan pembelajaran internet dan pemahaman elektronik, termasuk:⁴⁰

- a. Tidak memerlukan ruang atau waktu belajar tertentu. Setiap siswa dapat berkonsentrasi dimana saja dan kapan saja sesuai kesepakatan antara pengajar dan siswa

⁴⁰ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenada Media Grup, 2013), hlm.105.

- b. Dalam pengalaman yang berkembang tidak hanya terfokus pada buku, majalah atau arsip nyata, namun para pendidik dan siswa juga dapat mengakses data informasi melalui internet.
- c. Dapat lebih mengembangkan kemajuan wali kelas dengan mengakses data dan menyampaikan atau memperdagangkan data melalui PC/handphone dengan siswa lain.
- d. Instruktur dan siswa dapat mengakses arsip komputer/elektronik untuk memajukan contoh mereka.
- e. Sederhanakan siswa dan guru untuk berkomunikasi bahkan ketika mereka berada di lokasi yang berbeda.

Waktu belajar telah dipotong setengah berkat *e-learning*, seperti halnya interaksi antara siswa dan bahan ajar atau materi, siswa dan guru, dan hubungan siswa secara individu. Dengan kondisi ini, siswa dapat meningkatkan pemahamannya terhadap materi yang dipelajarinya.

Pemahaman pembelajaran elektronik juga menuntut pendidik untuk tampil di depan kelas sambil menulis di papan tulis tentang topik. Dari segi konten dan struktur, gagasan penerapan *e-learning* telah mempengaruhi transformasi sekolah konvensional menjadi struktur komputerisasi. Saat ini gagasan *e-learning* telah diterapkan secara umum oleh wilayah lokal dunia, yang dibuktikan dengan pelaksanaan *e-learning* tanpa batas dalam organisasi dan industri pendidikan.

Menurut Rosenberg, *e-learning* adalah pemanfaatan inovasi web dalam menyampaikan pesan dan isi pembelajaran secara luas dengan memperhatikan 3 (tiga) kaidah, yaitu:⁴¹

- a. *E-learning* adalah sebuah organisasi dengan kapasitas untuk menyebarkan, menyimpan, menyampaikan dan berbagi materi atau data yang ditampilkan.
- b. Transmisi ke pengguna akhir melalui komputer menggunakan teknologi internet standar.
- c. Berkonsentrasi pada pandangan pembelajaran yang paling komprehensif yang terletak di balik paradigma pembelajaran konvensional.

E-learning telah berkembang dalam berbagai model dan dapat dibagi menjadi 2 (dua) kategori saat ini, yaitu:

- a. Perangkat lunak dikenal sebagai *groupware*. Layanan seperti konferensi data, perpesanan elektronik, dan gateway perpesanan dapat diakses melalui perangkat lunak ini. Dalam *Groupware* ini, aplikasi komputer untuk *framework* pembelajaran jarak jauh dicirikan menjadi 4 (empat) kelas, yaitu:

- 1) *Computer Assisted Instruction* (CAI), khususnya model penerapan PC sebagai media edukasi. Ini dapat digunakan dalam model pelatihan dan praktik, model tutorial, model simulasi, model

⁴¹ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenada Media Grup, 2013), hlm. 176-177.

permainan, dan model untuk pemecahan masalah melalui *Computer Assisted Instruction (CAI)*.

- 2) Komponen yang menggunakan tugas administratif seperti menyimpan catatan dan memperbarui data adalah *Computer Managed Instruction (CMI)*. Instruksi yang Dikelola Komputer, atau CMI, dapat mengatur pengembangan siswa serta perintah dan aktivitas.
 - 3) Komunikasi yang dimediasi komputer, atau CMC, adalah saat dua orang atau lebih menggunakan aplikasi komputer seperti email, konferensi video, dan papan buletin untuk berkomunikasi satu sama lain.
 - 4) Model ini dikenal sebagai *Computer Based Multimedia (CBM)*, digunakan untuk menggabungkan berbagai teknologi video, suara, dan komputer ke dalam sistem yang mudah dikirim dan diakses. Saat ini, Media Berbasis PC adalah era yang diciptakan karena memiliki kemampuan yang kuat, fleksibel, dan menyenangkan.
- b. Sistem jaringan komputer yang terhubung secara global menggunakan paket protokol internet untuk menghubungkan perangkat ke seluruh dunia. Internet secara harfiah adalah jaringan yang saling terhubung. Kumpulan jaringan pribadi, publik, akademik, bisnis, dan pemerintah lokal hingga global yang dihubungkan oleh berbagai teknologi jaringan elektronik, nirkabel, dan optik membentuk jaringan ini. Internet menyampaikan aset dan administrasi data, misalnya, catatan

hiperteks yang terhubung dan aplikasi Internet, surat elektronik, telepon, dan dokumen lainnya.⁴²

3. Kelebihan Dan Kekurangan E-Learning

a. Kelebihan *E-Learning*⁴³

Proses e-learning menawarkan sejumlah manfaat, termasuk efektivitas biaya, aksesibilitas, efisiensi, interaktivitas dan kolaborasi, konsistensi, kemampuan beradaptasi, kreativitas, dan kemandirian. Pengguna termotivasi dengan manfaat e-learning, sehingga dapat diterima dan digunakan dengan cepat. E-learning memiliki manfaat sebagai berikut:

- 1) Biaya: Kemampuan menghemat uang untuk pelatihan adalah manfaat pertama dari *e-learning*. Organisasi atau lembaga pendidikan dapat menghemat biaya karena mereka tidak perlu mengeluarkan uang untuk perlengkapan ruang belajar, seperti memberikan papan tulis, proyektor, dan alat tulis.
- 2) Fleksibilitas dalam Waktu: *e-Learning* memungkinkan siswa untuk mengubah waktu belajar mereka, karena mereka dapat mengakses ilustrasi di Web kapan pun mereka membutuhkannya.
- 3) Fleksibilitas Tempat: E-learning memungkinkan siswa untuk belajar dari lokasi manapun selama komputer mereka terhubung ke Internet.

⁴² Wikipedia, *Internet*. Diakses melalui situs:[https:// Wikipedia.org/wiki/Internet](https://Wikipedia.org/wiki/Internet), tanggal 22 Juni 2022.

⁴³ Al-Ta'dib, "*Pengelolaan Teknologi Informasi Dalam Menciptakan Model Inovasi Pembelajaran (E-Learning) La Hadisi Dan Wa Muna*", Jurnal: *Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Iain* (Kendari Email :Lahadisi-M@Yahoo.Com Vol. 8 No. 1, Januari-Juni 2015), hlm 130-131.

- 4) Fleksibilitas dalam kecepatan belajar: E-Learning dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar setiap siswa.
- 5) Kelangsungan pendidikan; E-Learning adalah inovasi lain, selanjutnya siswa akan tertarik untuk mencobanya agar jumlah member bisa bertambah. Siswa mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang isi pelajaran ketika e-learning dirancang menggunakan desain instruksional terbaru.
- 6) Aksesibilitas sesuai permintaan: *E-Gaining* dapat diakses kapan saja dari berbagai tempat yang tercakup dalam Web, sehingga dapat dianggap sebagai "dompet" yang menyelesaikan tugas atau bekerja kapan saja.

b. Kekurangan *E-Learning*

Namun, ada sejumlah kelemahan terkait penggunaan internet untuk pendidikan, yang juga dikenal sebagai e-learning. Berikut ini adalah beberapa contoh dari beberapa kritik:

- 1) kurangnya komunikasi antara siswa dan guru, jika tidak antara siswa itu sendiri. Dalam proses belajar mengajar, pembentukan nilai mungkin akan melambat akibat kurangnya interaksi tersebut.
- 2) Kecenderungan untuk mengedepankan perluasan aspek bisnis ketimbang aspek akademik atau sosial.
- 3) Pelatihan lebih diutamakan daripada pendidikan dalam proses belajar mengajar.
- 4) Tugas instruktur telah berubah dan orang-orang yang selama ini mendominasi metode pembelajaran tradisional kini juga

diharapkan mengetahui strategi pembelajaran yang memanfaatkan TIK (inovasi data dan korespondensi).

- 5) Siswa yang kurang memiliki keinginan yang kuat untuk belajar lebih mungkin untuk gagal.
- 6) Akses internet tidak tersedia di semua tempat (mungkin karena masalah listrik, telepon, atau komputer).
- 7) Tidak menguasai komputer.⁴⁴

D. Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning)

1. Pengertian Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning)

Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning) adalah kerangka kerja administrasi, yang memberikan instruktur/pendidik manfaat dari sebuah situs, namun juga dengan latihan pembelajaran tambahan yang dapat dikerjakan untuk siswa-siswa. Pendidik atau guru dapat mengembangkan materi kursus dan latihan, serta bekerja dengan percakapan *online*.⁴⁵

Moodle menuntun pendidik/guru untuk membuat komunitas pembelajaran berbasis internet yang aman bagi mereka dan siswa mereka untuk belajar. Hal ini memungkinkan mereka memposting materi kelas dan memperluas fokus pada waktu di luar kelas. Untuk beberapa individu, *Moodle* adalah satu-satunya jawaban untuk kebutuhan mereka termasuk jurnal web, wiki, siaran digital, tes, studi, dan survei yang dapat mencetak desain luar biasa secara bersamaan. *Moodle*

⁴⁴ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenada Media Grup, 2013), hlm. 131-132

⁴⁵ Gwen Olomon Dan Lynne Schrum, *Web 2.0: Panduan Bagi Pendidik*, (Jakarta Barat: Pt. Indeks, 2011), hlm. 188.

juga memungkinkan instruktur untuk memberikan nilai dan membuat diskusi *online*.⁴⁶

Dengan *Moodle* memberikan lingkungan virtual berbasis internet. *Moodle* memiliki berbagai elemen, termasuk diskusi percakapan, buku kelas terkoordinasi dan cara menampilkan latihan pembelajaran, mengirimkan tugas melalui internet, dan menggabungkan latihan intuitif seperti teka-teki dan tes yang dibuat oleh guru maupun siswa lain⁴⁷

Pernyataan Hartanto dan Purbo dalam menggunakan *Moodle* dalam belajar antara lain sebagai berikut:⁴⁸

- a. Mampu menyediakan siswa mengakses materi kursus dalam pengaturan yang terkontrol sehingga mereka dapat belajar dari mana saja.
- b. Mengevaluasi kemajuan dan simpan catatan pembelajaran siswa.
- c. Menyediakan kelas dengan memberikan percakapan, penilaian, latihan berbasis internet, dan yang terpenting memberdayakan upaya terkoordinasi dan korespondensi untuk pembelajaran.
- d. Manfaatkan multimedia yang menarik, konten *online*, dan media 3D interaktif.

2. Karakteristik E-Learning Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning)

⁴⁶ Gwen Olomon Dan Lynne Schrum, *Web 2.0: Panduan Bagi Pendidik*, (Jakarta Barat: Pt. Indeks, 2011), hlm. 188.

⁴⁷ Gwen Olomon Dan Lynne Schrum, *Web 2.0: Panduan Bagi Pendidik*, (Jakarta Barat: Pt. Indeks, 2011), hlm. 188.

⁴⁸ Lovy Heryanti, *Cakrawala Pendidikan, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Moodle*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 212.

Beberapa karakteristik *Moodle* yang dapat dijadikan media pembelajaran di sekolah maupun di perguruan tinggi yaitu sebagai berikut:⁴⁹

- a. Melalui pemanfaatan layanan teknologi elektronik, dosen dan mahasiswa, serta dosen dan mahasiswa, serta mahasiswa lainnya dapat berkomunikasi satu sama lain dengan cukup mudah tanpa terkendala hal-hal yang diatur formalitas.
- b. memanfaatkan kelebihan yang disediakan oleh komputer.
- c. Memanfaatkan bahan ajar gratis yang disimpan di komputer sehingga pembicara, guru, dan siswa dapat mengaksesnya kapan pun dan di mana pun mereka membutuhkannya.
- d. Komputer dapat digunakan kapan saja untuk melihat RPP, kurikulum, hasil kemajuan belajar, dan masalah administrasi.

3. Sistem Manajemen Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning)

Menurut Riyanto *Moodle* memiliki beberapa hak akses, yaitu:⁵⁰

- a. Administrator: dalam aplikasi *Moodle*, hal ini adalah hak akses yang paling krusial. Semua fitur dan fungsi administrator Moodle dapat dikelola oleh pengguna dengan hak akses ini.
- b. Instruktur: akun pengguna dengan otoritas untuk membuat kursus sesuai dengan persyaratan.

⁴⁹ Ananda Hadi Elyas, *Penggunaan Model Pembelajaran E- learning Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*, Jurnal: Warta Edisi 6, April 2018, hlm. 8.

⁵⁰ Akbar Iskandar Dkk, *Aplikasi Pembelajaran Tik*, (Yogyakarta: Yayasan Kita Menulis, 2020), hlm. 23

- c. Pendidik: pengguna yang memiliki akses ke semua fungsi kursus dan bertindak sebagai instruktur atau mentor untuk kegiatan pembelajaran. Mereka dapat menambah atau menghapus kursus.
- d. Asisten Pendidik/pengajar: akun pengguna yang berfungsi sebagai asisten guru tetapi memiliki hak akses terbatas, membatasinya untuk kegiatan belajar mengajar tetapi mencegahnya mengubah atau menambah kursus.
- e. Murid: Pengguna yang berpura-pura menjadi siswa dan menggunakan fitur situs internet *E-moodle* dapat mengambil banyak kelas.
- f. Pihak Lain/Tamu: akun pengguna yang hak aksesnya ditentukan oleh pengaturan administrator.

4. Manfaat Penggunaan Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning)

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat membantu siswa belajar di era digital saat ini adalah *e-learning*. Prasajo mengatakan bahwa menggunakan *e-learning* memiliki 4 (empat) manfaat yaitu: pengalaman belajar pribadi, biaya lebih rendah, kemudahan pencapaian, dan kemampuan untuk bertanggung jawab.⁵¹ Adapun manfaat penggunaan *e-learning Moodle* adalah sebagai berikut:

- a. Fleksibilitas: Karena *e-learning* dapat diakses kapan saja dan dari lokasi mana saja, maka siswa tidak perlu bepergian ke lokasi di mana pelajaran dilaksanakan.

⁵¹ Lantib Diat Prasajo dan Riyanto, *Teknologi Informasi Pendidikan*, (Yogyakarta: Gava Media, 2011), hlm. 222.

- b. *E-learning* mandiri berbasis Moodle: *E-learning* memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih kapan memulai, kapan menyelesaikan, dan bagian mana dari model yang akan dipelajari. Hal ini memberikan siswa kontrol atas keberhasilan belajar mereka sendiri.
- c. Harga: Dari segi keuangan, biaya yang bisa dipangkas, seperti biaya transportasi ke tempat kuliah dan penginapan selama kuliah.⁵²

Sementara itu, Deni Darmawan menjelaskan bahwa salah satu keuntungan e-learning bagi siswa adalah tersedianya materi pembelajaran yang dimodifikasi agar siswa dapat berkonsentrasi di luar kelas, yang mendorong keberanian siswa dalam berbicara dengan orang yang tidak terlalu terlihat dan memberi siswa pembelajaran. siswa yang putus sekolah, dirawat di rumah sakit, atau putus sekolah tetapi masih bersemangat untuk melanjutkan pendidikannya, serta siswa yang berada di lokasi lain atau bahkan di luar negeri.⁵³

Penemuan jarak jauh melalui teknologi komputer atau internet adalah *e-learning Moodle*. *E-learning* memungkinkan siswa belajar pada waktu mereka sendiri dan dari manapun mereka berada dengan menggunakan komputer daripada pergi ke sekolah. Sedangkan *Moodle* adalah perangkat lunak yang dibuat untuk latihan pembelajaran berbasis internet. Sifat pembelajaran semakin signifikan dengan kemajuan kreatif yang berbeda dan kondisi pembelajaran yang berubah menjadi pembelajaran berbasis internet, pengalaman peningkatan pembelajaran

⁵² Ananda Hadi Elyas, *Penggunaan Model Pembelajaran E- learning Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*, Jurnal: Warta Edisi 6, April 2018, hlm. 7.

⁵³ Hamdan Husein Batubara, *Pembelajaran Berbasis Web Dengan Moodle Versi 3.4*, (Yogyakarta: Deepublish, 2012), hlm. 3-4.

elektronik *Moodle* adalah pekerjaan untuk menyesuaikan kekuatan dinamis siswa.⁵⁴

Banyak sekali dampak dari penggunaan aplikasi *Moodle* bagi siswa yang menjadikannya platform pembelajaran yang layak digunakan. Berikut adalah pengaruh penggunaan *moodle* bagi siswa:

- a. Gratis: unduh aplikasi Moodle tanpa membayar izin khusus. Selain itu, Moodle dapat dimanfaatkan dan dikembangkan berdasarkan kemampuan. Lagi pula, untuk membangun kursus atau pintu masuk pembelajaran, Anda benar-benar harus membayar untuk membuat situs dan merencanakan materi lainnya.
- b. Mudah digunakan : Aplikasi Moodle dapat digunakan oleh siapa saja tanpa banyak pelatihan. Baik sebagai instruktur, manajer atau pengganti. Berikut ini adalah tiga tempat paling umum untuk menemukan kemudahan ini:
 - 1) Unsur intuitif memudahkan pembuatan materi pembelajaran.
 - 2) Antarmuka pengguna mudah dipahami, yang membuat Moodle lebih mudah digunakan.
 - 3) Dokumentasi yang dapat diakses sepenuhnya selain berbagai latihan instruksional Moodle yang dibuat oleh area lokal klien.
- c. Fluxibel: Ada beberapa cara untuk menggunakan platform ini. Dari kelas kecil hingga portal untuk ribuan orang, termasuk karyawan dan pelajar, ada banyak pilihan. Dalam situasi ini, penting untuk diingat

⁵⁴ Akbar Iskandar Dkk, *Aplikasi Pembelajaran Tik*, (Yogyakarta: Yayasan Kita Menulis, 2020), hlm. 21

bahwa membuat sejumlah kesalahan bisa saja terjadi. Itu bisa dibuat dari yang kecil dengan bahan yang lebih lembut. Jika berhasil, dapat ditingkatkan secara perlahan untuk audiens yang lebih besar.

- d. Aman: Pembaruan dilakukan secara rutin untuk memastikan keamanan pengguna. Untuk tujuan penerapan sistem, dapat ditemukan dalam materi pendidikan serta langkah-langkah keamanan data. Jika menggunakan aplikasi ini sekarang, maka akan masuk ke panel admin platform.
- e. Integrasi: Tahap ini menampilkan alat kolaboratif eksternal. Jadi dapat dengan mudah menyelesaikan kursus online dengan halaman wiki, diskusi, dan blog.
- f. Dapat disesuaikan: Tahap ini dibuat untuk semua orang. Untuk mendukung tujuan tersebut, Moodle sengaja dibuat agar mudah dikustomisasi. Dari sisi tampilan, bisa mengubah tema sesuai keinginan. Moodle mengarahkan berbagai macam tema yang bisa diunduh secara gratis. Selain itu, bebas mengubah logo dan footer sesuai dengan instansi atau lembaga.
- g. Menginstal Plugin Secara default, Moodle memerlukan instalasi plugin berkualitas tinggi. Namun, jika Anda ingin menggunakan platform tersebut, Anda juga dapat memasang plugin. Tidak kurang dari 1677 (seribu enam ratus tujuh puluh tujuh) modul tersedia di direktori modul Moodle. Baik untuk administrasi, penilaian, komunikasi dan kebutuhan lainnya.

- h. Mobile-Friendly: Pengembangan Moodle tidak pernah berhenti. Salah satunya, dengan menjadikan panggung ini serbaguna. Ini cenderung benar dalam hal memperoleh bahan, khususnya.
- i. Dukungan Berbagai Bahasa: Moodle memiliki komunitas aktif dari seluruh dunia. Ada banyak alternatif untuk Moodle. Aspek terpenting dari ini adalah platform untuk mempelajari berbagai bahasa.

E. Pendidikan Agama Islam (PAI)

1. Sejarah Perkembangan Pendidikan Agama Islam (PAI) di Indonesia

Jauh sebelum kemerdekaan, ajaran Islam yang ketat sudah ada di Indonesia. Namun karena ekspansionisme Belanda, setiap sekolah tidak diberikan pendidikan yang baik. Setelah Indonesia merdeka, para perintis dan pemimpin kemerdekaan memahami pentingnya instruksi yang tegas. Ki Hajar Dewantara bersama Pendeta Diklat dan Kebudayaan di lingkungan sekolah dasar menyatakan bahwa pendidikan harus diselesaikan di sekolah.⁵⁵

Setelah rapat pada tanggal 27 Desember 1945, Badan Pekerja Komite Nasional Indonesia Pusat (BP-KNIP) mengajukan usulan kepada pemerintah untuk melaksanakan reformasi pendidikan dan pengajaran dengan memperhatikan semua masalah, termasuk pendidikan agama, madrasah, dan pesantren. sekolah. Selain itu, Departemen Agama mengeluarkan Keputusan Pemerintah No. 1/SD tanggal 3 Januari 1946. Pendeta Agama pilihannya Nomor 1185/K.J. Tanggal 20

⁵⁵ Abdul Rahman Shaleh, *Pendidikan Agama dn pembangunan Watak Bangsa*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hlm 25.

November 1946 mengidealkan Persatuan Pelayanan Keagamaan (OKA) dengan hadirnya wilayah C yang disertai tugas-tugas yang menyertainya:⁵⁶

- a. Urusan pelajaran dan pendidikan agama Islam dan Kristen
- b. Urusan pengangkatan guru agama
- c. Urusan pengawasan pelajaran agama

Untuk merealisasikan hasil di bidang pendidikan agama, maka Menteri PP&K dan Menteri Agama menerbitkan Peraturan Bersama Noor 1142/Bhq. A (pengajaran) pada tanggal 02 Desember 1946. Nomor 1285/K.J. (Agama) pada tanggal 12 Desember 1946 untuk menentukan adanya pelajaran sekolah di Sekolah Rakyat (SR) sejak kelas IV dan berlaku mulai 01 Januari 1947.⁵⁷

Dengan demikian, sejak 1 Januari 1947, mata pelajaran yang ketat, khususnya Islam, dididik di Sekolah Umum Ekspres (SR). Akibatnya, pelajaran agama Islam masuk dalam Rencana Pelajaran (kurikulum) Sekolah Rakyat (SR) sejak tahun 1947.⁵⁸

2. Peran dan Fungsi Pendidikan Agama

Peran Islam di sekolah-sekolah yang dibiayai pemerintah harus berjalan sebagaimana dari tujuan umum pendidikan umum.

⁵⁶ Abdul Rahman Shaleh, *Pendidikan Agama dn pembangunan Watak Bangsa*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), 25-26.

⁵⁷ Abdul Rahman Shaleh, *Pendidikan Agama dn pembangunan Watak Bangsa*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 26.

⁵⁸ Abdul Rahman Shaleh, *Pendidikan Agama dn pembangunan Watak Bangsa*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 26

Rencana kemampuan pendidikan umum yang juga merupakan tujuan dari pendidikan Islam, pendidikan Islam yang ketat harus mengambil bagian yang menyertainya.⁵⁹

- a. Pendidikan agama mempunyai tujuan sebagai berikut dalam rangka membentuk masyarakat Indonesia seutuhnya dan watak serta peradaban bangsa:
 - 1) menciptakan individu yang berakhlak mulia, takut akan Tuhan, dan beriman kepada-Nya.
 - 2) Dalam bagian kehidupan bermasyarakat dan bernegara adalah untuk:
 - b. Menjaga Pancasila dan UUD 1945.
 - c. Mempertahankan pembangunan nasional, atau hidup dalam keseimbangan
 - d. Menyimpan modal yang dalam dan mental melalui perluasan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa.
 - e. Mendorong warga negara Indonesia menjadi warga negara yang taat beragama dan warga negara yang baik.
 - f. Berubah menjadi pribadi yang memiliki keyakinan dan ketaqwaan, yang pada umumnya menghormati dan mengakomodir segala perintah Allah SWT dan menjauhi setiap larangannya.

Mulia, sehat, berpengetahuan luas, kompeten, kreatif, dan mandiri

⁵⁹ Abdul Rahman Shaleh, *Pendidikan Agama dn pembangunan Watak Bangsa*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hlm 42-44.

- g. Bertindak sebagai warga negara yang demokratis dan jaga negara asal Anda, yang merupakan teladan iman dan takwa.

3. Dimensi Materi dalam Pendidikan Islam

Materi yang diambil dari sumber mata pelajaran agama Islam harus dijadikan sebagai bahan kajian dalam rangka memenuhi tujuan pendidikan agama Islam. Bahan pelajaran ini umumnya dikonsolidasikan dalam program pendidikan dengan nama mata pelajaran. Dalam arti yang lebih luas, program pendidikan adalah kumpulan program pendidikan yang dibutuhkan oleh lembaga pendidikan dan digunakan untuk proses pendidikan dunia nyata dan virtual. Tujuan, isi/materi, teknik, posisi, instruktur, dan sebagainya membentuk struktur.⁶⁰

Dinas agama memisahkan ilmu-ilmu keislaman, di samping yang lain, kajian kalam, kajian terjemah hadits/ilmu hadits, fikih, sejarah Islam, etika, tasawuf, dll. Aspek kualitas yang mendalam yang harus ditunjukkan kepada publik melalui siklus pendidikan untuk mempengaruhi perilaku sehari-hari mereka di semua bidang, antara lain politik, sains, dan teknologi.⁶¹

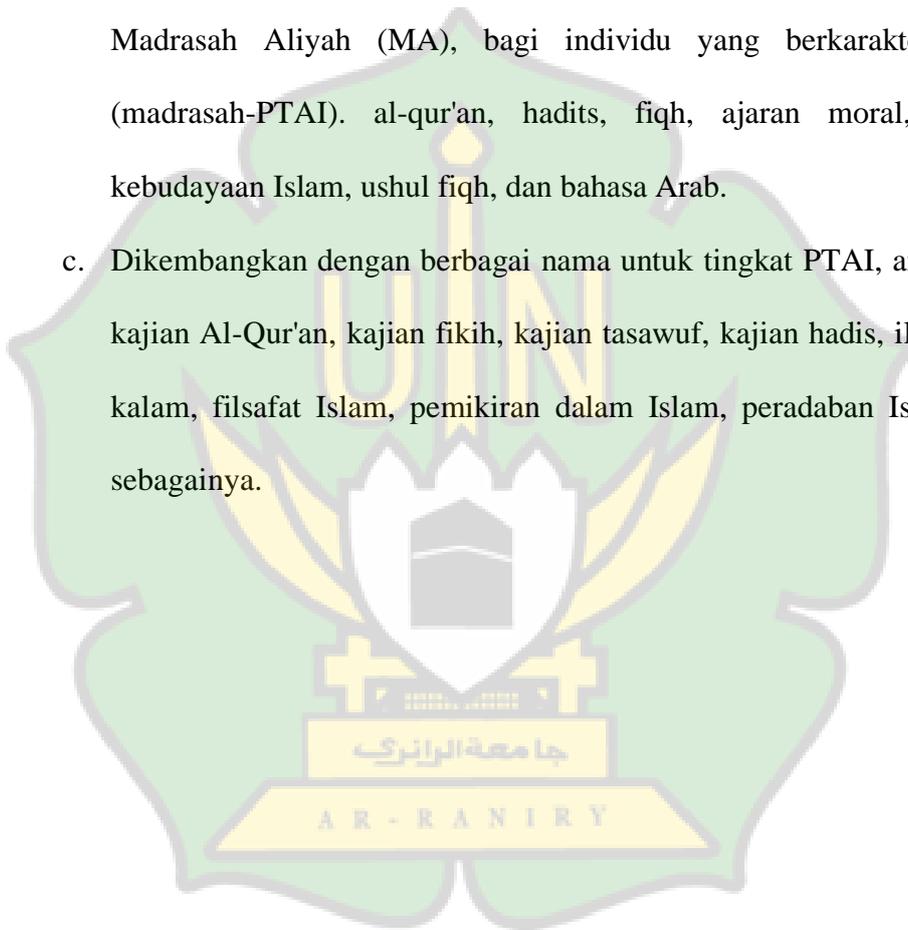
Di lembaga pendidikan, ilmu keislaman harus disebarluaskan melalui proses pembelajaran. Di Indonesia, organisasi pendidikan diatur menurut jalur, jenjang, dan jenis, khususnya sebagai berikut:⁶²

⁶⁰ A. Fatah Yasin, *Dimensi-Dimensi Pendidikan Islam*, (Malang: UIN-Malan Press, 2008), hlm. 120.

⁶¹ A. Fatah Yasin, *Dimensi-Dimensi Pendidikan Islam*, (Malang: UIN-Malan Press, 2008), hlm. 126.

⁶² A. Fatah Yasin, *Dimensi-Dimensi Pendidikan Islam*, (Malang: UIN-Malan Press, 2008), hlm 127.

- a. Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah nama yang diberikan untuk materi pendidikan Islam bagi orang-orang yang telah mengenyam pendidikan dasar di sekolah dasar atau universitas.
- b. Materi pendidikan Islam diberi nama yang lebih spesifik, seperti jenjang Madrasah Ibtidayah (MI), Madrasah Tsanawiyah (MTs), dan Madrasah Aliyah (MA), bagi individu yang berkarakter Islam (madrasah-PTAI). al-qur'an, hadits, fiqh, ajaran moral, sejarah kebudayaan Islam, ushul fiqh, dan bahasa Arab.
- c. Dikembangkan dengan berbagai nama untuk tingkat PTAI, antara lain kajian Al-Qur'an, kajian fikih, kajian tasawuf, kajian hadis, ilmu tafsir kalam, filsafat Islam, pemikiran dalam Islam, peradaban Islam, dan sebagainya.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif yang merupakan suatu metode yang menggambarkan objek atau subjek yang diteliti secara mendalam, luas, dan terperinci. Metode penelitian deskriptif digunakan untuk memecahkan atau menjawab permasalahan yang sedang dihadapi dengan mengumpulkan data, klasifikasi, analisis, kesimpulan, dan laporan. Penyajian data dalam penelitian ini dapat dilakukan melalui tabel, grafik, diagram, piktogram, perhitungan modus, median, mean, standar deviasi, dan perhitungan persentase.⁶³

Jenis penelitian deskriptif ini bersifat komparatif yang berfungsi untuk membandingkan 2 (dua) perlakuan atau lebih dari suatu variable atau beberapa variable sekaligus. Tujuannya untuk melihat perbedaan antara situasi, peristiwa, kegiatan atau program. Perbandingan yang diperhatikan mencakup seluruh unsur dalam komponen penelitian yang terkait antara satu sama lain. Inti penelitian ini adalah menjelaskan bagaimana unsur pembentuk hasil penelitian dapat menjadi latar belakang dari hasil penelitian tersebut.

Dalam hal ini, penulis melakukan penelitian dengan membandingkan 2 (dua) kelas X yaitu kelas X2 dengan 36 (tiga puluh enam) siswa menjadi kelas kontrol (konvensional) dan kelas X4 dengan 36 (tiga puluh enam) siswa yang menggunakan media *Moodle*.

⁶³ Moh. Nazir, *Metode Penelitian*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), hlm. 47.

Sehingga dapat disimpulkan, bahwa analisis deskriptif komparatif merupakan suatu analisis data yang bertujuan memberikan gambaran mengenai fenomena yang diteliti dengan cara membandingkan fakta-fakta dari 2 (dua) objek maupun sampel berbeda dimana dalam penelitian ini yaitu tingkat hasil belajar kelas X4 yang menggunakan *Moodle* dan kelas X2 yang tidak menggunakan *Moodle*

B. Sumber Data

Menggunakan penelitian lapangan sebagai sumber data primer (utama), penelitian perpustakaan (penelitian perpustakaan) sebagai sumber data sekunder (tambahan), dan sumber data tersier (dukungan) yang dapat memberikan instruksi pada data primer dan sekunder adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk penelitian ini.

1. Data Primer

Penelitian lapangan melibatkan melihat hal-hal secara langsung untuk mengumpulkan informasi yang relevan. Pencipta menggunakan wawasan dan evaluasi yang berhati-hati dengan item secara langsung dari sumbernya. Dalam hal ini, responden atau sumber daya yang menyediakan data secara pribadi dan langsung dihubungi.⁶⁴ Berikut narasumber dalam penelitian ini adalah :

- a. Kepala Sekolah SMA Negeri 3 Langsa : Rusli, S. Ag.
- b. Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) : Ramiatun, S. Ag
- c. Siswa Kelas X2 SMA Negeri 3 Langsa
- d. Siswa Kelas X4 SMA Negeri 3 Langsa

⁶⁴ Moh. Nazir, *Metode Penelitian*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), hlm. 193.

2. Data Sekunder

Penelitian pustaka (*Library Research*) adalah penelitian yang objek kajiannya melibatkan informasi kepustakaan sebagai buku-buku sebagai sumber informasi untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan subjek atau masalah yang menjadi objek kajian. Dalam tinjauan ini, penulis membantu metode pemilahan informasi melalui penelitian perpustakaan dengan menyelidiki data dari buku pelajaran, buku harian, majalah (majalah logis yang didistribusikan secara konsisten), dan arsip yang terkait dengan masalah diatas dan dengan menyelidiki situs-situs yang berkaitan dengan penelitian.⁶⁵

Sekolah *e-learning* dikembangkan dengan menggunakan sumber data tertulis seperti buku dalam penelitian ini: mosaik teknologi pendidikan elektronik, teknologi, dan aplikasi internet, langkah demi langkah oleh Moodle: aturan lengkap untuk memahami dunia tingkat lanjut dan web, pembelajaran *online* dengan Moodle Rendition 3.4.

3. Data Tersier

Bahan yang mendukung data primer dan sekunder disebut sebagai data tersier. Data pendukung atau pelengkap, seperti kutipan untuk kamus, ensiklopedi, artikel, dan sumber lainnya, disebut sebagai data tersier.

⁶⁵ Abdurrahman Fathoni, *Metodelogi penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2006), hal. 96.

C. Teknik Pengumpulan Data

Metode untuk mendapatkan atau mengumpulkan data disebut teknik pengumpulan data. Strategi bermacam-macam informasi yang digunakan dalam penelitian ini:

Wawancara

Wawancara adalah strategi yang digunakan untuk mendapatkan informasi untuk tujuan penelitian melalui tanya jawab. Beberapa waktu dari dekat dan pribadi antara pemeriksa atau penanya dengan respons atau responden yang menggunakan instrumen yang disebut panduan pertemuan (panduan wawancara).⁶⁶ Wawancara dilakukan langsung dengan Kepala Sekolah SMA Negeri 3 Langsa yaitu R, dan Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) yaitu R

Tujuan wawancara tersebut untuk mengetahui bagaimana proses dan hasil belajar mengajar selama ini yang terjadi di sekolah SMA Negeri 3 Langsa. Kemudian untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa jika guru mengajarkan materi pembelajaran dengan menggunakan *E-Learning Moodle*.

Observasi

Aktivitas mengamati suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan memahami pengetahuan tentang suatu fenomena yang didasarkan pada pengetahuan dan gagasan yang diketahui sebelumnya disebut pengamatan. Ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk melanjutkan studi. Kegiatan pada siklus atau hal yang sepenuhnya berpusat di sekitar sentimen dan

⁶⁶ Moh. Nazir, *Metode Penelitian*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), hlm. 193-194.

pemahaman data tentang keunikan dalam mengingat data dan kontemplasi yang diketahui mendapatkan informasi yang diharapkan dibuntuti oleh pemeriksaan.

Pada observasi ini, penulis melakukan pengamatan secara langsung terhadap subjek penelitian yaitu siswa kelas X SMA Negeri 3 Langsa. Tujuannya adalah untuk mengetahui bagaimana lingkungan fisik sekolah pada SMA Negeri 3 Langsa terutama pada kelas X4 dan kelas X2, baik secara akademik maupun sosial. Penulis juga mengamati bagaimana sarana dan prasarana yang tersedia dalam lingkungan sekolah SMA Negeri 3 Langsa.

Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa data-data yang tertulis yang mengandung keterangan dan penjelasan serta pemikiran tentang fenomena yang masih aktual sesuai dengan masalah penelitian. Teknik dokumentasi berawal dari menghimpun dokumen, memilih-milih dokumen sesuai dengan tujuan penelitian, mencatat, menerangkan, menafsirkan dan menghubungkan dengan fenomena lain. Tujuan melakukan dokumentasi adalah dengan cara paling umum yaitu memilih, dan mengumpulkan data berbentuk gambar/foto, kutipan, dan sumber informasi lainnya juga dapat dikumpulkan atau disediakan sebagai bukti melalui dokumentasi. Mengenai pengumpulan data dari SMA Negeri 3 Langsa, itu terdiri dari deskripsi umum tentang lokasi penelitian, kondisi fasilitas dan infrastruktur, lingkungan kelas, siswa, dan sebagainya.

D. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Langsa yang terletak di Jalan Cut Nyak Dhien, Gampong Jawa, Kecamatan Langsa Kota, Kota Langsa. , Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 3 Langsa.

E. Populasi dan Sampel

Populasi adalah seluruh subjek variabel penelitian yang terkait dengan masalah yang sedang diselidiki. Sekelompok individu dengan kualitas dan karakteristik yang mapan disebut populasi. Variabel adalah kualitas atau karakteristik. Finit adalah populasi dengan jumlah orang yang telah ditentukan sebelumnya.⁶⁷ Siswa kelas X SMA Negeri 3 Langsa yang terdiri dari kelas X2 dan kelas X4 yang merupakan populasi dalam penelitian sebanyak 72 (tujuh puluh dua) orang siswa.

Sampel adalah sebagian kecil dari populasi yang diambil untuk menentukan karakteristik dan sifat populasi yang diinginkan.⁶⁸ Metode pengambilan sampel acak sederhana digunakan ketika sampel populasi terbatas (sejumlah orang) memberikan setiap unit kesempatan yang sama untuk memilih. Di sini contohnya adalah pengganti Kelas X4 dengan 36 (tiga puluh-enam) pengganti sekolah menengah Negeri 3 Langsa yang menggunakan teknik pembelajaran berbasis *Moodle E-learning*. Jika contohnya adalah "n" dapat dihapus dari populasi finit yang jumlahnya "n":⁶⁹

$$N C n = \frac{N!}{n!(N-n)!}$$

⁶⁷ Moh. Nazir, *Metode Penelitian*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), hlm. 271.

⁶⁸ Moh. Nazir, *Metode Penelitian*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), hlm. 271

⁶⁹ Moh. Nazir, *Metode Penelitian*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), hlm. 279.

Dimana:

$N = 2$ kelas (kelas X4 dan kelas X2)

$N = 1$ kelas (kelas X4 untuk perlakuan)

Maka, jumlah sampelnya adalah:

$$\frac{2!}{2!(2-1)!} = \frac{2!}{2!1!} = \frac{2 \times 1}{2 \times 1 \times 1} = \frac{2}{2} = 1$$

Jadi, terdapat kemungkinan 1 sampel yang memiliki peluang dapat ditarik dari 2 populasi yang ada yaitu kelas X4.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Studi ini memanfaatkan instrumen berikut:

1. Aturan wawancara
2. Rencana Eksekusi Pembelajaran (RPP) yang memanfaatkan *Moodle* Media yang dimasukkan sebelum mengarahkan ujian di sekolah. Persiapan RPP dilakukan agar proses pembelajaran dapat lebih fokus dan memenuhi tujuan pembelajaran.
3. Lembar kerja pengganti (LKPD) untuk membantu pengalaman yang berkembang.
4. Ponsel, laptop, atau komputer

G. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Pengolahan data

Setelah data yang dibutuhkan telah terkumpul, kemudian diolah melalui tahap sebagai berikut:

- a. *Editing*: mengolah data dengan meneliti kembali data yang ada. Apakah data tersebut memenuhi persyaratan sebagai subjek penelitian
- b. *Scoring*: yaitu memberi skor jawaban subjek pada setiap item pernyataan
- c. *Tabulating*: yaitu proses memasukkan data ke dalam tabel

2. Analisis data

Analisis data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan desain “*Randomized Control Group Pretest-Posttest*”. Pada desain ini, populasi dibagi atas 2 (dua) kelompok secara *random*. Kelompok pertama yaitu kelas X4 merupakan unit percobaan untuk perlakuan dengan menerapkan *E-learning Moodle* dan kelompok kedua merupakan kelompok untuk suatu kontrol konvensional yaitu kelas X2. Kemudian dicari perbedaan antara *mean* pengukuran dari keduanya dan perbedaan ini dianggap disebabkan oleh perlakuan. Hal ini dapat digambarkan sebagai berikut:⁷⁰

⁷⁰ Moh. Nazir, *Metode Penelitian*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), hlm. 240.

Pengukuran (<i>pre-test</i>)	Perlakuan	Pengukuran (<i>post-test</i>)
T ₀	X ₁	T ₁
T ₀	-	T ₁

Ini adalah pemeriksaan pengarahannya pencipta pada Kelas X dari SMA Negeri 3 Langsa dengan mempartisi kelas X4 dengan 36 (tiga puluh enam) siswa sebagai analisis (mencoba) bahwa pemanfaatan media *Moodle* dan Kelas X2 diubah menjadi kelas kontrol konvensional. Ini untuk menentukan tingkat keberhasilan pembelajaran berbasis *Moodle*. Peneliti akan melakukan pra dan pasca-tes pada setiap kelas sebagai bagian dari teknik analisis data. Penulis kemudian menghitung mereka secara tematis mengikuti pra dan pasca-tes untuk memastikan bahwa nilai yang diperoleh sesuai dengan kemampuan siswa.

Dengan memanfaatkan tes yang mendasari (*pre-test*) dan tes terakhir (*post-test*) yang merupakan kepastian respon atau dapat dikenal sebagai "praktik sempurna" untuk bermacam-macam informasi selain dari pertemuan terkemuka. Penggunaan media *Moodle* media dianggap berhasil jika, pada saat tes, mereka memiliki nilai *post-test* yang lebih tinggi dari nilai *pra-test* mereka. Di sisi lain, jika kebalikannya terjadi, dimungkinkan untuk menarik kesimpulan bahwa penggunaan media *Moodle* tidak berhasil.

BAB IV

MOODLE (Modular Object-Oriented Dynamic Learning)

A. Sejarah Pengembangan Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning)

Kerangka kerja yang dapat mengarahkan komunikasi sumber daya manusia dalam organisasi pendidikan saat ini benar-benar diperlukan, terutama bagi para pendidik, siswa, dan yayasan pendukung untuk mengembangkan pengalaman. Terutama terkait dengan pembelajaran, para pendidik berada di tengah-tengah membuat penilaian resmi yang masih ada dalam "kertas" cahaya dan ini jelas sangat menjengkelkan. Seperti yang ditunjukkan oleh tuntutan inovasi baru, kerangka kerja yang mampu mengawasi secara lebih mendasar jelas diperlukan dari salah satu masalah yang disebutkan di atas. Di sini *Moodle* menggabungkan sorotan yang dipandang cukup untuk menjadi solusi untuk masalah ini.⁷¹

Meskipun pengembangan *Moodle* sebenarnya dimulai pada tahun 1970, *Moodle Version 1.0* dirilis pada Agustus 2002. Salah satu platform *e-learning* terbaik dipimpin oleh Martin Dougiamas. Seorang peneliti muda bernama Martin Dougiamas melewati pengelompokan rekayasa perangkat lunak dan sekolah dengan gelar Ph. dan belajar. Martin kemudian mengembangkan versi *Moodle* awal, yang digunakan di Universitas terbuka di Inggris dan menerima umpan

⁷¹ Buatku Ingat, *Pengenalan Moodle, Sejarah, dan Keunggulan Fitur Moodle*. Diakses melalui situs: <https://www.buatkuingat.com/2019/09/pengenalan-moodle-sejarah-dan-keunggulan-fitur-moodle.html>, tanggal 19 September 2022.

balik positif dari kampus. Inisial Martin, pengembang *Moodle* pertama, adalah apa yang perlu diketahui oleh huruf "M" dalam kata *Moodle*.⁷²

Moodle diperbarui secara berkala dalam hal fitur dan penampilan untuk mengimbangi teknologi dan tren saat ini. Sampai baru-baru ini, *Moodle* telah tiba di Varian 3.6 dengan manfaat rencana responsif untuk membuat akses *Moodle* lebih cepat dan lebih ringan. *Moodle* adalah produk yang merupakan *open source* yang dapat dimanfaatkan tanpa hasil dan diunduh dan digunakan secara tanpa syarat dan diubah. Di bawah ketentuan lisensi GNU (lisensi publik umum), *Moodle* adalah aplikasi pembelajaran. Karena perangkat lunak ini dapat diperoleh secara gratis melalui <http://moodle.org>, itu disebut sebagai *open source*. Sistem *e-learning* dapat dikembangkan dengan mudah menggunakan *Moodle*. Dengan *Moodle*, *gateway e-learning* dapat disesuaikan tergantung pada situasinya. Saat ini, *Moodle* digunakan oleh lebih dari 50.000 (lima puluh ribu) situs *e-learning* di lebih dari 210 (dua ratus sepuluh) negara. Sebaliknya, *Moodle* digunakan di lebih dari 594 (lima ratus sembilan puluh empat) situs *e-learning* di Indonesia.⁷³

Pada kenyataannya banyak perusahaan menggunakan *Moodle* untuk membuat *workplace learning* seperti pelatihan berbasis kompetensi, program sertifikasi, *professional development*, pelatihan keselamatan kerja, dan lain-lain.

Moodle adalah kerangka kerja eksekutif yang dibuat untuk memimpin pelatihan *online* dari cara yang baik, menjadikannya lebih mudah bagi klien

⁷² Jogjahost.co.id. apa itu *moodle*? Kelebihan, fitur, & cara penggunaannya. Diakses melalui situs : <https://jogjahost.co.id/apa-itu-modle-Kelebihan-fitur-&-cara-penggunaannya/12-09-2022/>, tanggal 20 september 2022.

⁷³ Tim Tekno, *Pengelolaan Pembelajaran E-learning Berbasis Moodle*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2013), hlm. 13.

umum untuk mengawasi dan memanfaatkan. Memanfaatkan database MySQL, bahasa pemrograman PHP, dan lisensi GNU itu adalah *open source*. Akibatnya, kita dapat menggunakan aplikasi ini untuk membuat perubahan untuk tujuan nirlaba tanpa biaya.⁷⁴

Karena *Moodle* memiliki fitur yang mudah dipahami dan telah dirancang untuk memenuhi persyaratan pendidikan, menerapkan dan memahami penggunaannya dalam pendidikan tidak boleh terlalu menantang. Misalnya dalam mempelajari rencana pendidikan yang persiapan perilaku, studio dan beberapa evaluasi yang memanfaatkan *Moodle* berubah menjadi pengaturan yang tepat.

Moodle memiliki berbagai fitur bawaan, sehingga Anda dapat memilih mana yang akan digunakan sebagai solusi untuk masalah yang Anda miliki. Misalnya jika Anda mendapatkan masalah untuk berbagai substansi "koneksi dokumen", elemen itu akan lebih terlibat. Sebagian dari manfaat yang digerakkan oleh LMS *Moodle Incorporate*, adalah:

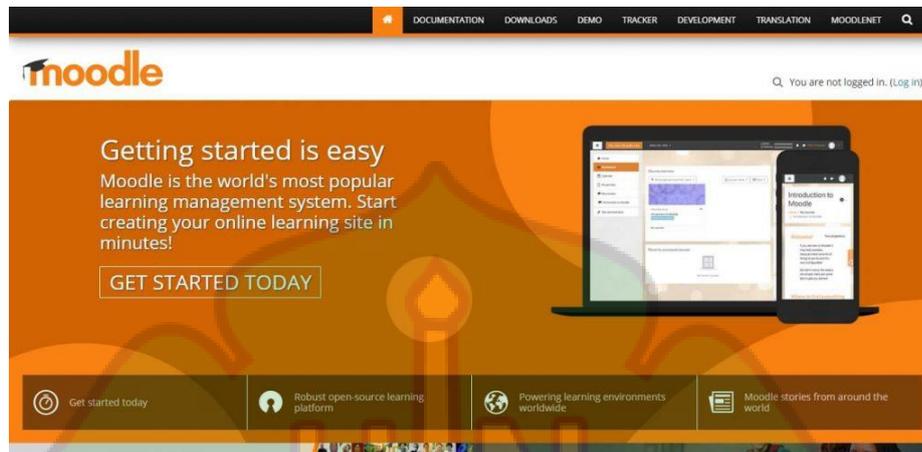
1. *Moodle* adalah aplikasi LMS *open source*
2. *Moodle* kompatibel dengan berbagai macam platform dan sistem operasi
Moodle dapat diposting tanpa orang lain tanpa masalah
3. Memiliki banyak diskusi dan jaringan sebagai mode untuk berbicara satu sama lain
4. Memiliki banyak modul yang dibuat dan dapat digunakan

Berisi lebih dari 120 (seratus dua puluh) terjemahan khusus negara. Ada 3 (tiga) versi *Moodle* untuk dipilih. Kami akan membahas perbedaan antara ketiga

⁷⁴ Arif Rahman Hakim, "Pengembangan E-learning Berbasis Moodle Sebagai Media Pengelola Pembelajaran" Jurnal : Kodifikasi, Volume, 12 No. 2 Tahun 2018, hlm. 1.

versi sehingga Anda bisa mendapatkan pemahaman yang lebih baik.. Berikut perbedaan *Moodle.org*, *Moodle.com*, dan *Moodlecloud.com*.⁷⁵

1. *Moodle.org*



Gambar 4. 1. Tampilan Moodle.org

Moodle memiliki situs web komunitas yang disebut *Moodle.org*. Di situs juga dapat menemukan diskusi bantuan memungkinkan Anda untuk mendapatkan jawaban untuk keharusan untuk digunakan. Di situs *web* ini, Anda juga dapat mengunduh plugin dan kode.

⁷⁵ Hosteko.com. perbedaan antara moodle.org, moodle.com, dan moodlecloud.com. diakses melalui situs: <https://hosteko.com/kb/perbedaa-antara-moodle-org-moodle-com-dan-moodlecloud-com/>, tanggal 21 juli 2022.

2. Moodle.com



Gambar 4. 2. Tampilan Moodle.com

Moodle.com adalah varian bisnis dari *Moodle HQ*. Produk -produk seperti Moodle LMS, Aplikasi *Moodle*, dan *Moodle Workplace*, antara lain tersedia di sini. Mitra *Moodle* juga dapat digunakan untuk menemukan para ahli dalam hosting, pelatihan, dan implementasinya.

3. MoodleCloud.com



Gambar 4. 3. Tampilan MoodleCloud.com

Ini mungkin versi *Moodle* dengan sebagian besar pengguna. *MoodleCloud.com* adalah gerbang gratis yang dibuat oleh *Moodle HQ*. Anda dapat membangun situs pembelajaran *online* Anda sendiri dengan platform ini.

Materi pembelajaran juga secara efektif terbuka karena disimpan di server Moodle.

B. Fungsi Fitur Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning)

Ada berbagai macam fitur moodle yang tersedia yang hanya perlu diaplikasikan sesuai kebutuhan, yaitu sebagai berikut: ⁷⁶

1. Beranda: Dari halaman utama, Anda dapat segera menggunakan fitur ini untuk berbagi berbagai informasi penting. Dimulai dengan daftar mata pelajaran yang telah diajarkan oleh siswa dan akan diajarkan, pengaturan Moodle, laporan, dan tanya bank adalah beberapa contoh.
2. Dasbor: Salah satu fitur Moodle untuk memodifikasi dan mengelola platform e-learning adalah dasbor.
3. Kursus Saya: Portal Pembelajaran Berbasis Moodle untuk akses subjek adalah fitur ini. Kehadiran siswa, materi, diskusi, tugas, dan pertanyaan akan muncul ketika Anda mengklik subjek.
4. Diskusi: Fitur Forum ini memungkinkan siswa berbicara tentang masalah spesifik dan dapat digunakan sebagai instrumen untuk menilai kegiatan siswa dalam diskusi.
5. Tugas: Siswa dapat dengan mudah melihat seberapa baik mereka dapat menjawab pertanyaan karena fitur ini menunjukkan kepada mereka seberapa baik jawaban terbuka mereka. Meskipun ada batas waktu untuk mengerjakan pertanyaan, fitur ini juga memberi siswa opsi untuk

⁷⁶ Suryadi kuniawan. Diakses melalui situs: [https://www.niagahoster.co.id/blog/moodle-adalah/17 april 2021](https://www.niagahoster.co.id/blog/moodle-adalah/17%20april%202021), tanggal 20 September 2022.

menjawab pertanyaan secara acak. Ketika kuis atau ujian selesai, hasilnya akan segera ditampilkan.

6. Administrasi Situs : fitur ini mengkoordinasi seluruh kepentingan agar terus berjalan. Tugas web administrator adalah mengatur akun pengguna, menjaga sekuritas, mengatur server, dan memelihara software.

C. Mekanisme Penggunaan E-learning Berbasis Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning)

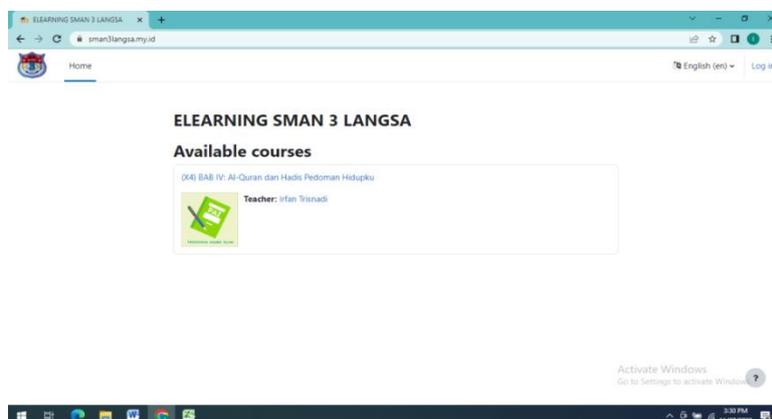
Berikut adalah tahap menggunakan *Moodle* dengan memanfaatkan *Moodlecloud*, yaitu:

- a. Buka *browser* dan ketik “sman3langsa”



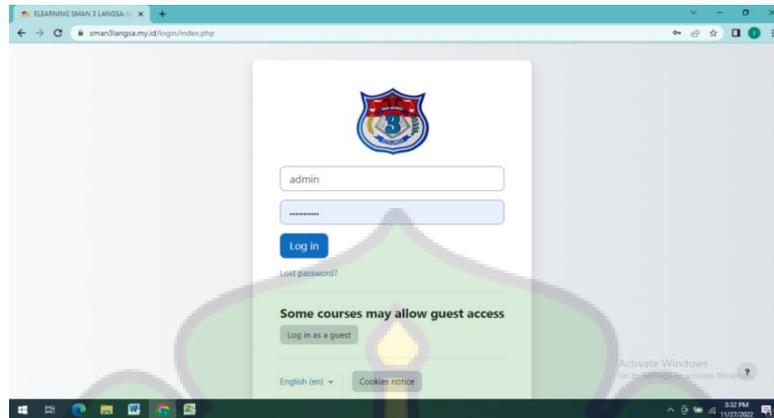
Gambar 4. 4. Tampilan Pencarian website Moodle SMA Negeri 3 Langsa

- b. Klik *Login* di pojok kanan atas



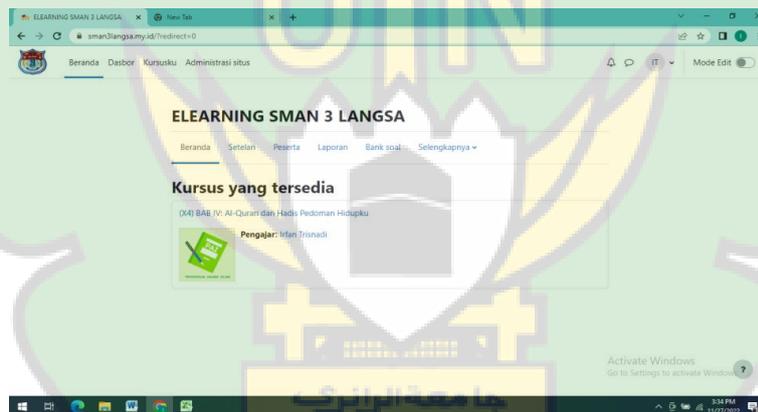
Gambar 4. 5. Tampilan Utama Website

c. *Login dengan memasukkan username dan password*



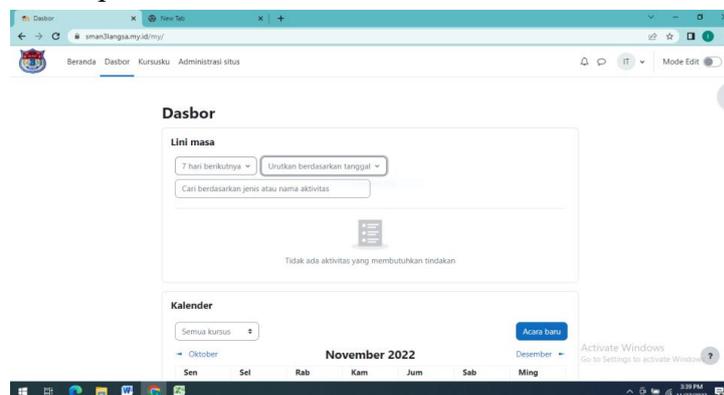
Gambar 4. 6. Tampilan Login

d. Tampilan “Beranda”



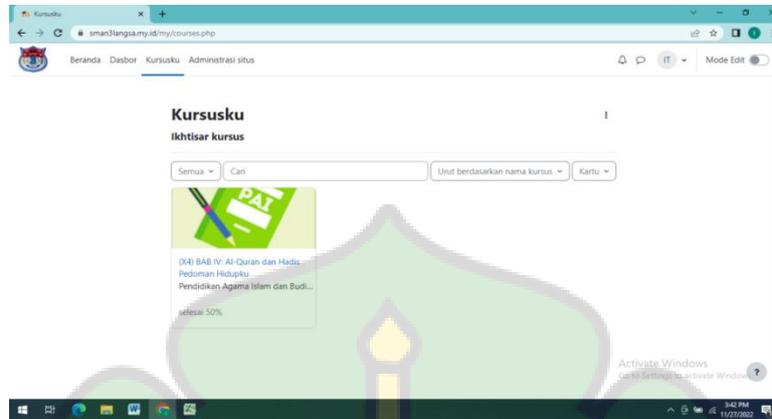
Gambar 4. 7. Tampilan Beranda

e. Tampilan “Dasbor”



Gambar 4. 8. Tampilan Dasbor

- f. Tampilan “Kursusku”. Klik mata pelajaran untuk mengakses absensi, materi, diskusi umum, dan tugas



Gambar 4. 9. Tampilan Kursusku

- g. Tampilan absensi, materi, diskusi umum, dan tugas



Gambar 4. 10. Tampilan Absensi, Materi, Diskusi Umum, Dan Tugas

h. Tampilan Materi Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)



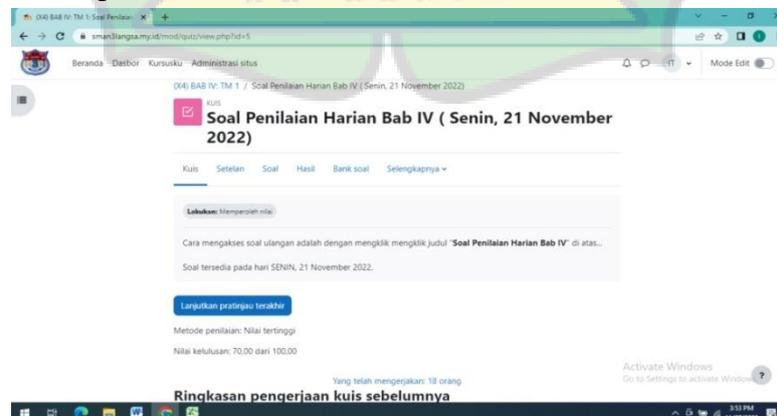
Gambar 4. 11. Tampilan Materi

i. Tampilan Diskusi Umum dan Tugas



Gambar 4. 12. Tampilan Diskusi Umum dan Tugas

j. Tampilan soal



Gambar 4. 13. Tampilan Soal

efisien. Hal-hal ini membuatnya menantang bagi siswa untuk memahami ilustrasi yang diinstruksikan sehingga mendapatkan nilai yang lewat merepotkan. Pengecoran tidak diberikan penggambaran, keaktifan atau rekaman yang dapat membuatnya lebih mudah bagi pengganti untuk mencari tahu materi atau pertanyaan. Dengan cara ini, mahasiswa ini dengan sengaja dan sesekali tidak memahami perhatian utama materi. Ini tidak cukup untuk membantu hasil pembelajaran pengganti menjadi hebat.

Pada dasarnya suatu media diperlukan yang dapat menaklukkan masalah waktu belajar terbatas, agar spesifik:

- a. *Moodle* membuatnya lebih sederhana bagi siswa untuk mengalami pembelajaran mandiri dengan memungkinkan mereka mempelajari apa yang ingin mereka pahami kapan saja dan di mana saja.
- b. Menggunakan *Moodle*, guru dan siswa dapat berkomunikasi lebih mudah dan paling efektif di luar waktu kelas. Menggunakan konten di *Moodle*, siswa dapat belajar secara mandiri.
- c. Siswa dapat memahami pelajaran yang diajarkan oleh pendidik menggunakan lebih dari satu alat pendekatan dan pembelajaran.
- d. Guru dapat dengan cepat memperbarui materi pembelajaran *Moodle*, yang dapat diperkaya dengan berbagai sumber belajar, termasuk multimedia.

Media yang digunakan dalam materi pendidikan juga harus dipilih dengan cermat, dikelola, dan disajikan. Demikian juga ada gambar yang berenergi dan video yang terhubung dengan materi yang harus terlihat langsung tanpa berpikir secara konseptual sehingga akan membuatnya lebih

sederhana untuk mempelajari materi dan menghubungkannya dalam keberadaan sehari-hari. Karena ada animasi di situs *web* yang membuat pembelajaran lebih mudah, siswa lemah tidak akan berpikir secara abstrak lagi.

Mengingat penggambaran di atas menunjukkan bahwa pengobatan yang berbeda akan menyebabkan produk akhir yang berbeda. Ini terjadi antara kelas X4, kelas pembelajaran berbasis *e-learning*, dan kelas kontrol, kelas X2, kelas pembelajaran konvensional. Nilai-nilai siswa di Kelas X2 dan X4 yang menggunakan *Moodle* dan mereka yang tidak yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. 1. Nilai Siswa Kelas X2

Kelas X2			
No.	Nama	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1.	Adelia Salsabila Putri NST	70	85
2.	Aura Fadhilina	65	85
3.	Citra Aulia Agita TRG	60	85
4.	Cut Raisya Syafira	60	80
5.	Diah Khaliza Fandiba	70	85
6.	Emil Anazor Rahman	50	60
7.	Hadziq Miftah Alfath	50	60
8.	Ichsan Maulana Suhadi	60	75
9.	Kania Ghaitsa Aqira	75	90
10.	M. Ananda Pasha	70	80
11.	M. Daffa Rizki	65	75
12.	M. Darul Fiqri	50	55
13.	M. Fazil Haqqi	65	75
14.	M. Rasya Alfaridzi	70	80
15.	Nabila Salsabila	60	75
16.	Nazwa Azzahra	75	90
17.	Naurah Luqyana Fasya	70	85

18.	Nurliza Aisara Nayla	60	70
19.	Popi Melani	80	90
20.	Putri Balqis Azzahra	30	35
21.	Putri Nabila	80	90
22.	Qaila Zahra Thsuyita	65	70
23.	Rana Najla	70	85
24.	Rasya Syakha Najwa	75	85
25.	Rauziq Al Hameidi	60	70
26.	Sintya Meidy	75	90
27.	Siti Nazmi	70	85
28.	Vania Aula Cinta	60	70
29.	Wan Raihana Noura Izzaty	70	90
30.	Zanzabila	70	85
31.	Zilla Azua	65	80
32.	M. Hafiz Al Ghifari	50	55
33.	M. Reissya Al Hafiz	60	75
34.	M. Sultan Ar Razzaq	50	55
35.	Ghaitsa Zahira Putri	70	75
36.	Muhammad Farhan	75	95
Nilai Rata-Rata		64,44	76,94

Presentase dan Kriteria Kualitatif

1. 0 - 20 = Sangat Kurang
2. 21 - 40 = Kurang
3. 41 - 60 = Cukup
4. 61 - 80 = Baik
5. 81 - 100 = Sangat Baik

Tabel 4. 2. Nilai Siswa Kelas X4

Kelas X4			
No.	Nama	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1.	Abdul Aziz	65	100
2.	Aidil Mubarak	70	90
3.	Anjani Pratiwi	55	75
4.	Aqsya Fadillah	65	95
5.	Balqis Nabila Jannah	65	85
6.	Bella Asriani Dewi	70	90
7.	Cindy Ireun G	70	85
8.	Cut Alfarisya	75	100
9.	Dura Fadila Yusri	70	85
10.	Farel Aulia	60	80
11.	Fisca An Nisaa	65	95
12.	Ikhsan Aditya	60	85
13.	Keysha	60	85
14.	Khairil Fitria	70	100
15.	M. Abdul Sodiq	60	75
16.	Madina Yustika	60	75
17.	M. Ibram Muchtiar	70	95
18.	Muhammad Arifin	60	75
19.	Muhammad fadhal	75	95
20.	Muhammad Rafly	70	85
21.	Putri Syafira	70	85

22.	Rahmad Al Farisi	75	80
23.	Rassya Athaar R	60	80
24.	Rizky Satri Putra	60	70
25.	Rizky Syahputra	75	95
26.	Riva Chairunnisa	65	95
27.	Shofy Nazhirah	65	85
28.	Teuku Attar Aqila D	70	80
29.	Touvan Fatahilla	75	90
30.	Tri Siti Atari	60	75
31.	Tomi Juliansyah	65	70
32.	Zulfa Nazira	70	90
33.	Zahrul Haqiqi	65	80
34.	Zuhri Mardani	65	90
35.	Zhafira Humaira	75	85
36.	Muhammad Asya	70	90
Nilai Rata-Rata		66,66	85,83

Presentase dan Kriteria Kualitatif

1. 0 - 20 = Sangat Kurang
2. 21 - 40 = Kurang
3. 41 - 60 = Cukup
4. 61 - 80 = Baik
5. 81 - 100 = Sangat Baik

Siswa kelas X2 (konvensional) dan kelas X4 (eksperimental) menguji hipotesis *pretest* (evaluasi sebelum memulai materi pembelajaran). Tidak ada perbedaan antara kedua kelas pada pertemuan awal pembelajaran menggunakan metode pembelajaran yang sama, yaitu metode pembelajaran konvensional. Bagaimanapun, konsekuensi dari pengujian spekulasi *posttest* (penilaian setelah

materi pembelajaran) kelas X4 menunjukkan nilai jauh lebih tinggi kontras dengan pengganti kelas kontrol (tradisional).

Konsekuensi dari tugas siswa kelas X4 pada *e-learning* berbasis *Moodle* untuk subjek belajar "mencari tahu Al-Qur'an, dan, hadits, dan ijtihad sebagai mata air dari peraturan Islam" dapatkan nilai khas 85,83 lebih tinggi dan dapatkan a Nilai dengan standar yang umumnya sangat baik daripada Kelas X2 dengan nilai khas 76,94 yang tidak menggunakan *Moodle*.

Perbedaannya menunjukkan bahwa siswa di Kelas X4 yang menggunakan *e-learning* berbasis *Moodle* memiliki hasil pembelajaran yang lebih baik daripada siswa di Kelas X2 yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Perbedaan ini berbanding lurus dengan pengaruh *e-learning Moodle* melalui motivasi pada hasil belajar siswa di Langsa Kelas X4 , yang signifikan ketika hasil belajar meningkat. Hasil tes hipotesis mendukung kesimpulan bahwa penggunaan *e-learning moodle* secara signifikan dipengaruhi secara positif.

Perbedaan ini menunjukkan bahwa siswa Kelas X4 dengan hasil *e-learning* berbasis *Moodle* mengungguli siswa kelas X2 dengan hasil media pembelajaran tradisional. Ini tidak dapat dipisahkan dari kontribusi signifikan yang dibuat oleh *E-learning Moodle* untuk motivasi dan hasil pembelajaran siswa di Kelas X4 SMAN 3 Langsa, yang telah meningkat secara signifikan. Hasil tes dari tes beralasan bahwa ada hasil positif yang sangat besar dalam pemanfaatan *e-learning Moodle*.

Posttest yang dilakukan secara langsung diberikan periode 25 (dua puluh lima) menit terdiri dari 20 (dua puluh) berbagai jenis keputusan. Setiap pengganti

tidak dapat menipu dan berbicara tentang satu sama lain mengingat fakta bahwa pertanyaan dibuat dengan sembarangan, jadi pengganti bekerja sesuai batas khusus mereka. Nilai akan dihasilkan oleh transmisi respon otomatis.

Akibatnya, ditunjukkan bahwa pemanfaatan pembelajaran berbasis Moodle e-learning dapat lebih lanjut mengembangkan hasil pembelajaran pengganti. Ini terbukti dari skor *posttest* yang lebih tinggi dari siswa di kelas eksperimental daripada di kelas kontrol yang diajarkan secara konvensional. Hasil pembelajaran yang dicapai dengan mengarahkan siswa ke tujuan yang diantisipasi adalah dampak dari pembelajaran langsung. Sementara sedikit dampak adalah hasil pembelajaran lain yang disebabkan oleh proses menciptakan lingkungan belajar yang dialami siswa secara langsung.

Moodle tidak hanya memengaruhi pengganti. Ini memiliki efek negatif pada siswa di kelas X2 dan X4 dari SMA Negeri 3 Langsa juga, karena banyak dari mereka tidak menggunakan pembelajaran *online*. Siswa bahkan membuka platform media sosial lainnya seperti Facebook dan YouTube ketika mereka menemukan waktu untuk belajar. Jika dipantau dengan benar. Banyak siswa juga terbuka *moodle* hanya untuk kehilangan atau mengumpulkan tugas, tidak untuk memahami materi atau belajar.

Banyak siswa tidak memanfaatkan waktu belajar mereka sebaik-baiknya karena mereka tidak mengerti atau belajar cukup serius. Hubungan tatap muka antara guru dan siswa dan antara siswa dan guru juga menderita akibat kurangnya *Moodle*. Karena belajar tidak dipantau oleh guru, siswa menjadi pasif di kelas dan meremehkan apa yang mereka pelajari. Hal ini dapat menyebabkan tugas

membutuhkan waktu lebih lama untuk dikumpulkan, dan siswa yang tidak memiliki alat pembelajaran yang memadai akan tertinggal. Siswa yang memiliki akses ke internet melalui perangkat pribadi akan lebih cenderung menemukan jawaban terbaik untuk tugas karena mereka dapat melihat dari sumber apa pun. Namun, efek ini sebenarnya kembali ke guru dan setiap siswa tentang bagaimana menginspirasi mereka untuk selalu bersemangat belajar.

E. Hambatan Guru dalam Menerapkan Media Pembelajaran Berbasis

Moodle

Guru terkadang merasa kecewa karena mereka tidak selalu punya cukup waktu untuk mengajar dan mendidik siswa mereka di kelas. Ini adalah masalah alternatif bagi para pendidik yang perlu menyampaikan subjek dari atas ke bawah. Masalah ini digerutu oleh banyak pendidik saat ini, yang dalam beberapa kasus memiliki materi yang membutuhkan klarifikasi untuk sementara waktu namun harus dipahami dalam jangka waktu singkat. Selain itu, instruktur berkewajiban untuk mengelola tes praktik atau pertanyaan sesegera mungkin. Ini mengharuskan kerja fisik yang luas.

Sekolah SMA Negeri 3 Langsa menggunakan *Moodle* sebagai pembelajaran, namun *e-learning Moodle* di sekolah ini tidak digunakan sebagai kerangka data utama di sekolah. Namun, dari setiap instruktur ini perdagangan data dan periksa tentang penggunaan *e-learning Moodle* sambil mendidik. Saat ini tidak ada pendidik yang menggunakan *e-learning Moodle*. Itu dengan alasan bahwa ada kontras dalam kesan masing-masing guru SMA Negeri 3 Langsa sehubungan dengan pemahaman gagasan belajar *e-learning moodle*.

Berdasarkan hasil data wawancara dan observasi, total guru pada sebanyak 49 (empat puluh sembilan) orang Pegawai Negeri Sipil (PNS) dan 19 (sembilan belas) orang honorer tersebut, belum terdapat guru yang menggunakan *e-learning Moodle* sebagai media pembelajaran.

Menurut temuan wawancara yang dilakukan dengan guru-guru kelas X dan kepala sekolah, persepsi guru tentang bagaimana *Moodle* mengkategorikan pembelajaran sebagai berbeda dan tidak efektif berbeda.

R selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 3 Langsa mengatakan bahwa: “Jika diterapkan di sekolah ini, *Moodle* dapat membantu belajar menjadi lebih mudah beradaptasi dan langsung. Instruktur dan pengganti dapat melakukan pembelajaran tanpa bertemu dari dekat dan pribadi dan dapat diselesaikan di luar jam sekolah. Dalam program Administrasi Guru, di mana data pembelajaran dapat disimpan, aplikasi ini sangat membantu. Tanpa harus membongkar *file* atau *file* yang disimpan secara manual secara manual, instruktur dapat dengan mudah menyimpan dan mencari data. Namun, pada saat ini, kami tidak terbiasa dengan setiap *e-learning Moodle*, sehingga perlu waktu untuk mempelajari semuanya sehingga guru di sini dapat menggunakannya secara efektif di masa depan.”⁷⁷

Sebagai penyelenggara kegiatan pembelajaran elektronik yang menggunakan *Moodle*, kemampuan guru untuk menginspirasi siswa untuk bangga dengan pekerjaan mereka sangat penting. Oleh karena itu, agar siswa memiliki peluang bagus untuk mencapai hasil pembelajaran yang positif, guru harus transparan untuk menyampaikan informasi tentang semua aspek kegiatan belajar.

⁷⁷ Hasil wawancara dengan Rusli S. Ag sebagai Kepala Sekolah, tanggal 23 November 2022.

Informasi yang dimaksud mencakup hal-hal seperti berapa banyak waktu yang dibutuhkan siswa untuk mempelajari materi pembelajaran dan menyelesaikan tugas, keterampilan teknologi yang mereka butuhkan untuk membantu kegiatan belajar, dan fasilitas dan peralatan yang mereka butuhkan untuk belajar.

Hasil wawancara dengan RM sebagai guru pendidikan agama Islam (PAI), yang mengklaim itu: “Setiap pembelajaran harus memiliki semacam interaksi, tetapi dalam e-learning, interaksi akan lebih dari yang pasif. Siswa akan lebih ceroboh dengan hal-hal lain ketika mereka memegang komputer yang terhubung ke jaringan, yang akan mengubah proses pembelajaran. Ini berkontribusi pada kurangnya interaksi sosial antara siswa dan lingkungan mereka. bersama dengan beberapa guru yang tidak pandai menggunakan komputer atau perangkat seluler.”⁷⁸

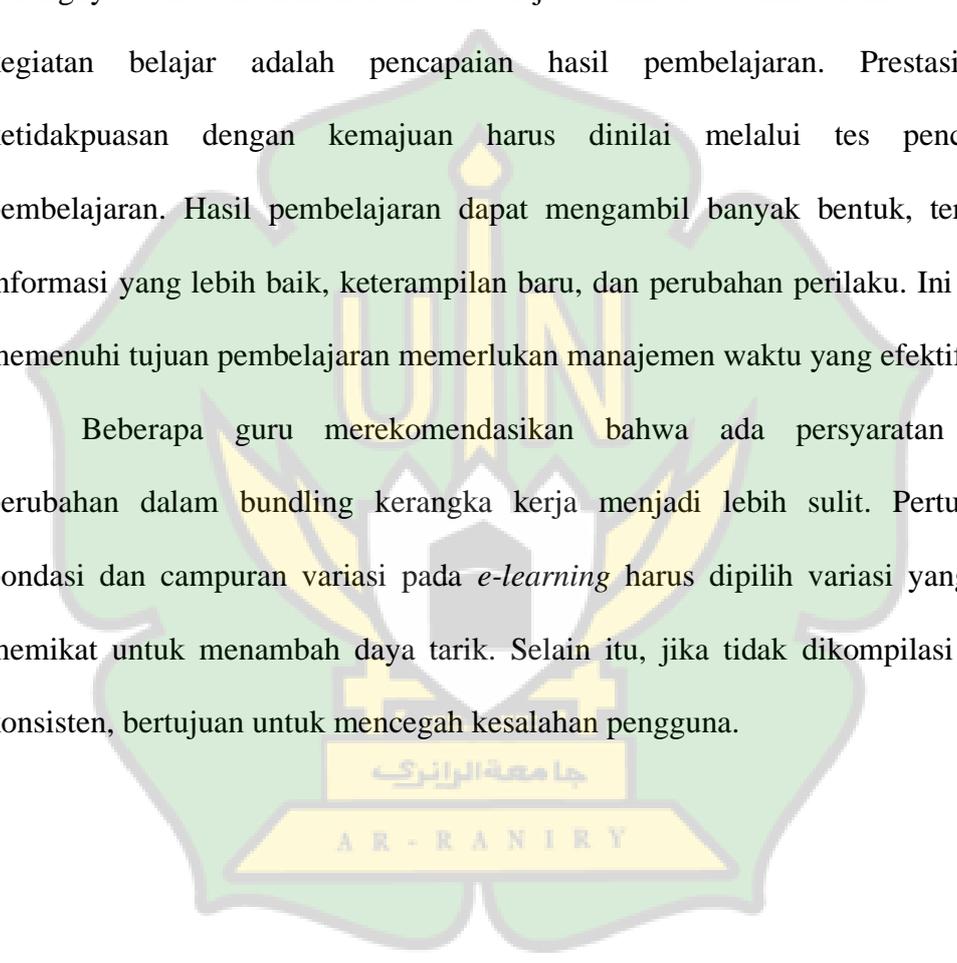
Moodle dianggap oleh beberapa pendidik sebagai perangkat lunak yang sangat rumit. Guru harus memiliki pemahaman yang kuat tentang sistem informasi untuk menggunakan *Moodle* dengan potensi penuhnya. Kemudian lagi, web yang kurang stabil membuat *e-learning* menjadi pencegah dalam memberikan materi pembelajaran. Hasil proses pembelajaran tidak didokumentasikan dengan baik. Perangkat lunak *Moodle* rumit dan membutuhkan lebih banyak pengetahuan untuk membangun sistem informasi. Guru di SMA Negeri 3 Langsa, khususnya, masih terbiasa dengan metode pembelajaran tradisional. Guru akan lebih suka menggunakan aplikasi obrolan lain seperti

⁷⁸ Hasil wawancara dengan Rumiatus S.Ag, Guru Pendidikan Agama Islam (PAI), tanggal 23 November 2022.

WhatsApp dan *Facebook* untuk memantau siswa jika ada kegiatan yang harus diselesaikan oleh siswa ketika guru tidak dapat hadir.

Tingkat pemahaman siswa, yang pada gilirannya mempengaruhi hasil pembelajaran yang sebenarnya dari pembelajaran siswa, dipengaruhi oleh kurangnya waktu untuk mendidik dan belajar. Jaminan terakhir dalam serangkaian kegiatan belajar adalah pencapaian hasil pembelajaran. Prestasi atau ketidakpuasan dengan kemajuan harus dinilai melalui tes pencapaian pembelajaran. Hasil pembelajaran dapat mengambil banyak bentuk, termasuk informasi yang lebih baik, keterampilan baru, dan perubahan perilaku. Ini karena memenuhi tujuan pembelajaran memerlukan manajemen waktu yang efektif.

Beberapa guru merekomendasikan bahwa ada persyaratan untuk perubahan dalam bundling kerangka kerja menjadi lebih sulit. Pertunjukan pondasi dan campuran variasi pada *e-learning* harus dipilih variasi yang lebih memikat untuk menambah daya tarik. Selain itu, jika tidak dikompilasi secara konsisten, bertujuan untuk mencegah kesalahan pengguna.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

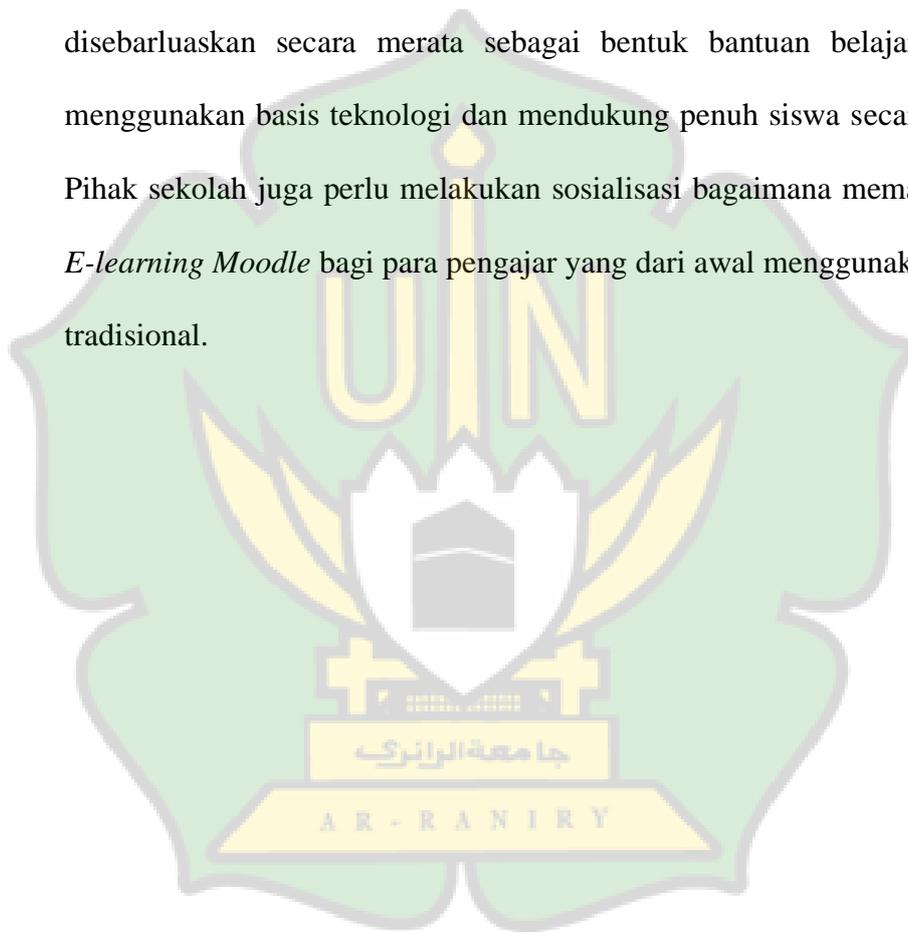
1. *Moodle (Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment)* adalah ide pembelajaran elektronik yang merupakan aplikasi produk yang dibuat untuk latihan pembelajaran siswa berbasis web, dapat digunakan secara gratis dan tanpa hambatan sebagai item *Open Source* dan dapat diperkenalkan pada setiap PC dan kerangka kerja yang dibuat melalui bahasa pemrograman PHP, kumpulan data MySQL dan diedarkan di bawah izin GNU.
2. Pengaruh yang terjadi pada siswa dengan melibatkan Moodle sebagai media pembelajaran memiliki dampak positif dan negatif. Efek positifnya adalah mahasiswa dapat mempersingkat waktu belajarnya secara lebih detail dalam bentuk *softcopy* dimana saja dan kapan saja secara mandiri. Sedangkan akibat buruknya adalah bakat siswa menjadi terpendam di kelas dan dapat menyalahgunakan kerangka pembelajaran, dan kurangnya pemahaman bagaimana siswa dapat menginterpretasikan materi.

B. Saran

1. Rencana informatif yang baik seperti definisi tujuan, prosedur, dan latihan, harus menjadi dasar dari desain *e-learning*. Pemahaman karakter pengganti sangat penting, mengingat harapan dan tujuan mereka untuk mengikuti *e-learning*, kecepatan dalam sampai ke *web*, *bandwidth*

terbatas, biaya untuk sampai ke *web*, serta data mendasar tentang status perencanaan pengganti untuk mengambil bagian dalam pembelajaran.

2. Pihak sekolah SMA Negeri 3 Langsa seharusnya mendukung secara fasilitas dan emosional kepada siswa untuk kemajuan strategi pembelajaran berbasis *E-Learning* dengan memperluas jaringan yang disebarluaskan secara merata sebagai bentuk bantuan belajar dengan menggunakan basis teknologi dan mendukung penuh siswa secara positif. Pihak sekolah juga perlu melakukan sosialisasi bagaimana memanfaatkan *E-learning Moodle* bagi para pengajar yang dari awal menggunakan teknik tradisional.



DAFTAR KEPUSTAKAAN

- A. Fatah Yasin, *Dimensi-Dimensi Pendidikan Islam*, Malang: UIN-Malan Press, 2008.
- Abdul Rahman Shaleh, *Pendidikan Agama dn pembangunan Watak Bangsa*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005.
- Akbar Iskandar Dkk, *Aplikasi Pembelajaran Tik*, Yogyakarta: Yayasan Kita Menulis, 2020, 2012.
- Akhmad Munawar, “*Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle sebagai Penunjang Perkuliahan di Jurusan Teknik Elektro Universitas Negeri Semarang*”, Skripsi: Program Studi Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang, 2009.
- Al-Ta’dib, “*Pengelolaan Teknologi Informasi Dalam Menciptakan Model Inovasi Pembelajaran (E-LEARNING) La Hadisi Dan Wa Muna*: Jurnal: Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Kendari Email :Lahadisi-M@Yahoo.Com Vol. 8 No. 1, Januari-Juni 2015 L 122.
- Ananda Hadi Elyas, *Penggunaan Model Pembelajaran E- learning Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*, Jurnal: Warta Edisi 6, April 2018.
- Asnawir., dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputan Pers. 2002.
- Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2000), hlm. 26-27.
- Buatku Ingat, *Pengenalan Moodle, Sejarah, dan Keunggulan Fitur Moodle*. Diakses melalui situs: <https://www.buatkuingat.com/2019/09/pengenalan-moodle-sejarah-dan-keunggulan-fitur-moodle.html>,
- Darmawan, Deni, *Pengembangan E-learning Teori dan Desain*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016.
- Desinta Dwi Nuriyanti, “*Pengembangan Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle sebagai Media Pembelajaran Sistem Gerak di SMA*”, Skripsi, Pogram Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Semarang, 2013.
- Dosen Pendidikan, *Pengertian Siswa Menurut Para Ahli*. Diakses melalui situs : <https://www.dosenpendidikan.co.id/Pengertian-siswa-menurut-para-ahli/>

Gwen Olomon Dan Lynne Schrum, *Web 2.0: Panduan Bagi Pendidik*, Jakarta Barat: Pt. Indeks, 2011.

Hakim, Arif Rahman, *Pengembangan E-learning Berbasis Moodle Sebagai Media Pengelola Pembelajaran. Jurnal : Kodifikasi, Volume, 12 No. 2, 2018.*

Hamdan Husein Batubara, *Pembelajaran Berbasis Web Dengan Moodle Versi 3.4*, Yogyakarta: Deepublish, 2012.

https://id.wikipedia.org/wiki/Moodle#cite_nitepenggunapengguna_moodle_di_indonesia_yang_terdaftar-1,

<https://www.niagahoster.co.id/blog/moodle-adalah/>,

[https://www.niagahoster.co.id/blog/moodle-adalah/17 april 2021](https://www.niagahoster.co.id/blog/moodle-adalah/17_april_2021),

Jogjahost.co.id. apa itu *moodle*? Kelebihan, fitur, & cara penggunaannya. Diakses melalui situs : <https://jogjahost.co.id/apa-itu-modle-Kelebihan-fitur-&-cara-penggunaannya/12-09-2022/>,

Kajian pustaka.com. metode pembelajaran : keaktifan belajar (pengertian, bentuk, indikator, dan faktor yang mempengaruhi). Diakses melalui situs : <https://www.kajianpustaka.com/2020/12/keaktifan-belajar-siswa.html?m=1>,

La Hadisi, Wa Muna, 2015, "*Pengelolaan teknologi informasi dalam menciptakan model inovasi pembelajaran (e-learning)*" Jurnal: Al-Ta'dib Vol. 8 No. 1, Januari-Juni 2015.

Lantib Diat Prasojo dan Riyanto, *Teknologi Informasi Pendidikan*, Yogyakarta: Gava Media, 2011.

Muhammad Alim, *Pendidikan Agama Islam Upaya Pembentukan Pemikiran dan Kepribadian Muslim*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2011),

Mulyasa, E, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosdakarya. . 2005.

Nazir, Moh, *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2014.

Niagahoster, Pengertian Moodle. Diakses melalui situs:

Nizwardi Jainilus, *Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2016.

Nuriyanti dan Desinta Dwi, *Pengembangan Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle sebagai Media Pembelajaran Sistem Gerak di SMA*, 2013.

- Robin Mason and Frank Rennie, *E-learning: Panduan Lengkap Memahami Dunia Digital Dan Internet*, trans. Teguh Wahyu Utomo, 1st ed. 2010.
- Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2010.
- Sadirman, “ *Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Komperensi Dasar Organisasi Pembelajaran PKN Melalui Pendekatan Pembelajaran PAKEM untuk kelas IV SD Negeri 064988 Medan Johor*” *Jurnal: PASCAL* Vol. 01, ISSN: 2614-0950 No. 2, Desember 2017.
- Siregar, Eviline., dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2015.
- Suarjo, *Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Siswa Melalui Pendekatan Teknik Berpikir, Berpasangan Berbagi Pada Mata Pelajaran PKN Di Kelas IV SDN 07 kabawetan. Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9 (2), 2016.
- Suarni, *Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Komperensi Dasar Organisasi Pembelajaran PKN Melalui Pendekatan Pembelajaran PAKEM untuk kelas IV SD Negeri 064988 Medan Johor. Jurnal: PASCAL Vol. 01 No. 2*, 2017.
- Sudjana, Nana, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010.
- Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2017.
- Suharsimi Arikunto, *Pengelolaan Kelas Dan Siswa Sebuah Pendekatan Evaluatif* Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1996.
- Sukari, *Mengembangkan Elearnig Sekolah*, Jakarta: Erlangga, 2014.
- Suryadi kuniawan. Diakses melalui situs:
- Suryanto dan Asep Jihad, *Menjadi Guru Profeional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi dn Kualitas Guru di Era Global*, Jakarta: Erlangga, 2013.
- Syahrudin, and Fien Pongpalilu, 2016, “*Inovasi Pembelajaran Menulis Kreatif Berbasis Weblearning*”, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran (JPP)* 21.2
- Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005, *Guru dan Dosen*, Pasal 20, ayat (b).

Wikipedia, *Internet*. Diakses melalui situs:[https:// Wikipedia.org/wiki/Internet](https://Wikipedia.org/wiki/Internet),

Wikipedia, *Moodle*. Diakses melalui situs

Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014.

Zainal, Arifin Ahmad, *Perencanaan Pembelajaran*, Jakarta: Pedagogia, 2012.



LAMPIRAN I

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

NOMOR: B- 6967 /Un.08/FTK/KP.07.6/07/2023

TENTANG

PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWAI FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUN UIN AR-RANIRY

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa/i pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, maka dipandang perlu menunjukkan pembimbing skripsi yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan.
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat diangkat sebagai pembimbing skripsi mahasiswa pada Semester Genap Tahun Akademik 2022/2023.

- Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden RI Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan IAIN Ar-Raniry Banda Aceh menjadi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014 tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003 tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Departemen Agama RI
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015 tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

- Memperhatikan : Keputusan Sidang / Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Tanggal 09/08/2022 08.00

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
PERTAMA : Menunjukkan Saudara:

Dra. Hamdiah A. Latif, MA
Cut Rizki Mustika, M.Pd

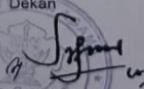
sebagai Pembimbing Pertama
sebagai Pembimbing Kedua

Untuk membimbing skripsi sebagai berikut:

Nama : Irfan Trisnadi
NIM : 160201049
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Moodle Efektif terhadap Keaktifan Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Langsa

- KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2023. SP DIPA - 025.04.2.423925/2023 Tanggal 30 November 2022.
- KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Ganjil Tahun Akademik 2023/2024.
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan : Banda Aceh
Pada Tanggal : 14 Juli 2023
An. Rektor,
Dekan


Safrul Muluk

Tembusan:

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh.
2. Ketua Prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan.
4. Mahasiswa yang bersangkutan

LAMPIRAN II



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syaikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh

Telpon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-13887/Ua.08/FTK.1/TL.00/10/2022
Lamp :-
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Kepala Sekolah SMA Negeri 3 Langsa

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : IRFAN TRISNADI / 160201049
Semester/Jurusan : XIV / Pendidikan Agama Islam
Alamat sekarang : Jln. Tgk Glee Iniem, Dusun Mula, Desalamkeumung, Lorong Taman Muda No. 11, Kec.
Darussalam Kab. Aceh Besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul *Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Moodle terhadap Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa X SMA Negeri 3 Langsa*

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 19 November 2022
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 19 Desember
2022

Habiburrahim, M.Com., M.S., Ph.D.

LAMPIRAN III

**PEMERINTAH ACEH**
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) NEGERI 3 LANGSA
AKREDITASI A
Alamat : Jln Cut Nyak Dhien No. 27 Telp. (0641) 21427 Kota Langsa; Website : sman3langsa.sch.id; Email : sman3langsa91@gmail.com

Nomor : 422.1 / 1592 / 2022
Lampiran :
Hal : Penelitian

Langsa, 24 November 2022
Kepada Yth :
Dekan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Di-
Banda Aceh

Dengan Hormat.

Sehubungan dengan Permohonan Izin Penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 3 Langsa bahwa yang tersebut dibawah ini :

Nama : Irfan Trisnadi
Nim : 160201049
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Semester : XIV
Alamat : Jln.Tgk Glee Iniem, Dusun Mulia, Desa lamkeunung
Lorong Taman Muda No.11, Kec. Darussalam.
Kab. Aceh Besar

Benar nama yang tersebut diatas telah melakukan Penelitian pada tanggal 21 s/d 23 November 2022 dengan judul *Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Moodle terhadap Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa X SMA Negeri 3 Langsa .*

Demikian surat keterangan ini kami berikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

جامعة الرانيري
AR-RANIRY

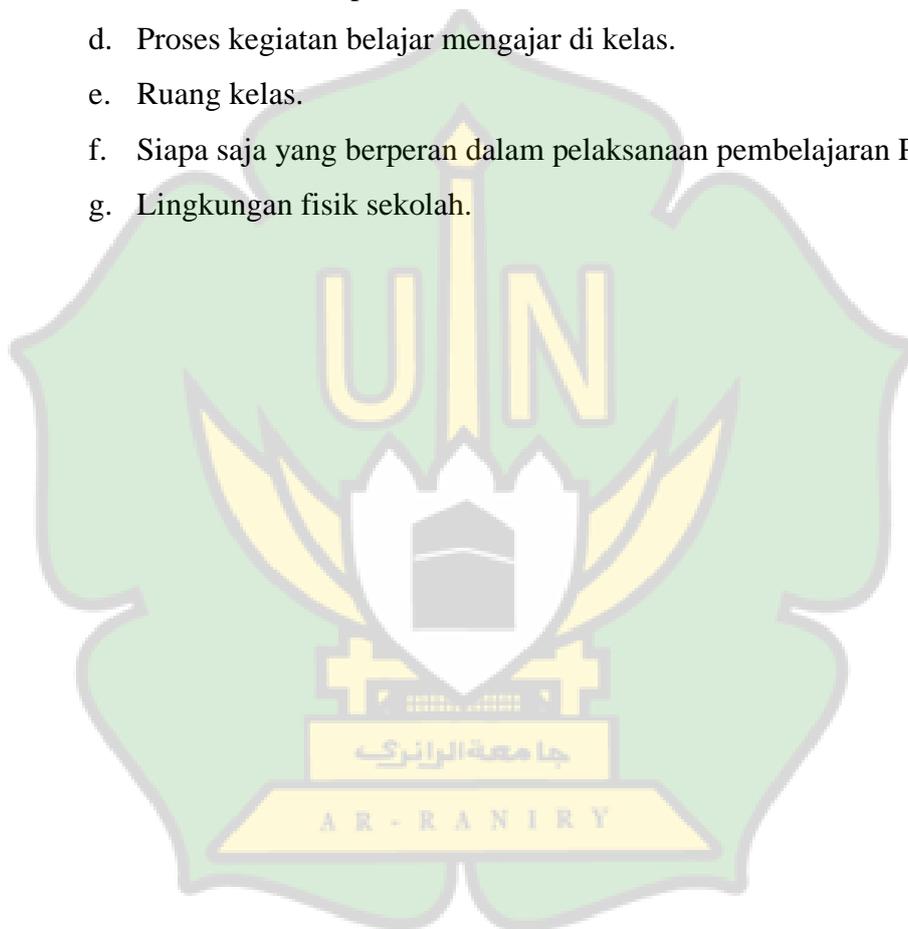
Kepala SMA Negeri 3 Langsa

RUSLI S. Ag
NIP. 18609072007011004

LAMPIRAN IV
LEMBAR Observasi

Aspek yang Diamati :

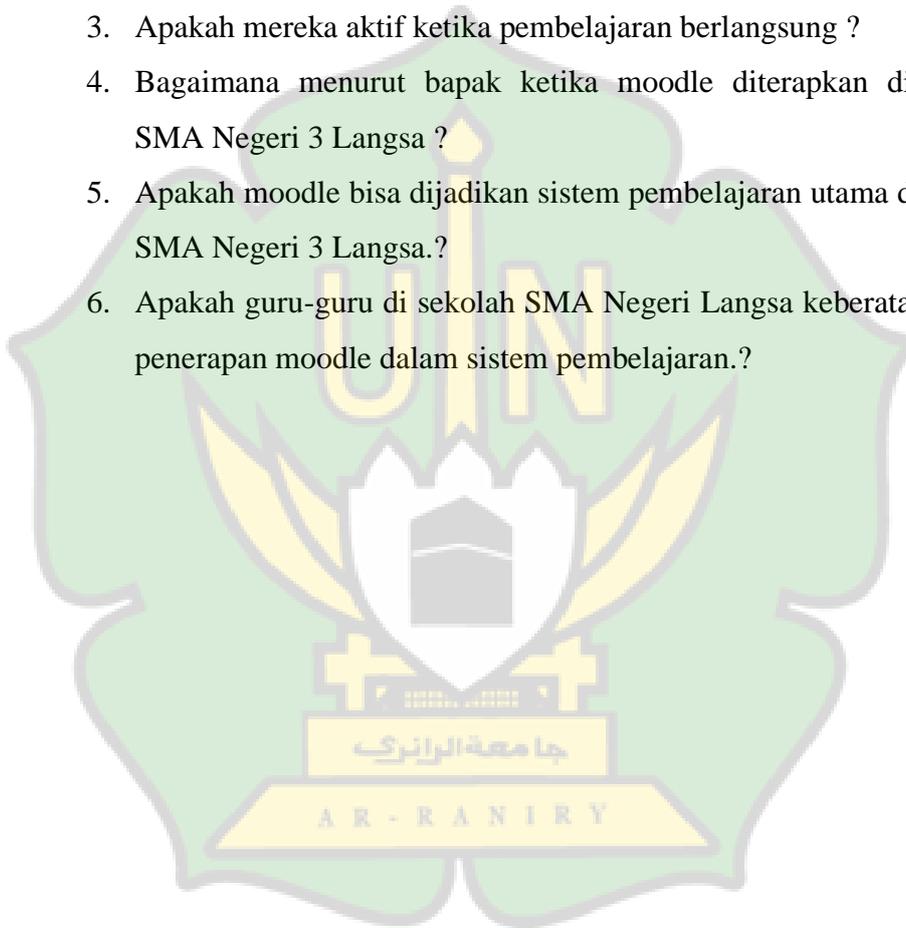
- a. Alamat/lokasi sekolah.
- b. Fasilitas yang memadai dalam proses pembelajaran.
- c. Laboratium computer.
- d. Proses kegiatan belajar mengajar di kelas.
- e. Ruang kelas.
- f. Siapa saja yang berperan dalam pelaksanaan pembelajaran PAI.
- g. Lingkungan fisik sekolah.



LAMPIRAN V
LEMBAR WAWANCARA

Daftar Pertanyaan :

1. Bagaimana sistem pembelajaran siswa di sekolah SMA Negeri 3 Langsa. ?
2. Ada berapa siswa di kelas X ?
3. Apakah mereka aktif ketika pembelajaran berlangsung ?
4. Bagaimana menurut bapak ketika moodle diterapkan di sekolah SMA Negeri 3 Langsa ?
5. Apakah moodle bisa dijadikan sistem pembelajaran utama di sekolah SMA Negeri 3 Langsa.?
6. Apakah guru-guru di sekolah SMA Negeri Langsa keberatan dengan penerapan moodle dalam sistem pembelajaran.?



LAMPIRAN VI
FOTO KEGIATAN PENELITIAN



LAMPIRAN VII
RIWAYAT HIDUP PENULIS

1. Identitas Diri:

Nama : Irfan Trisnadi
Tempat / Tgl Lahir : Langsa, 18/Mei/1998
Jenis Kelamin : Laki-laki
Pekerjaan / NIM : Mahasiswa / 160201049
Agama : Islam
Kebangsaan / Suku : Indonesia / Aceh
Status : Belum Nikah
Alamat : Jln. TGK Glee Iniem Dusun Mulia Desa
Lamkenung lorong Taman Muda No.11
Tungkop Darussalam Aceh Besar

2. Orang Tua/Wali:

Nama Ayah : Ishak
Pekerjaan Ayah : PNS
Nama Ibu : Nilawati
Pekerjaan Ibu : PNS
Alamat Lengkap : Desa Seunebok Antara, Kec. Langsa Timur
Kota Langsa

3. Riwayat Pendidikan:

- a. SD / MI : SD Negeri Birem puntong
- b. SMP / MTsN : MTsN Langsa
- c. SMA / MAN : SMA Negeri 3 Langsa
- d. Universitas : UIN Ar-Raniry Darussalam
Banda Aceh 2016 s.d 2022

Banda Aceh, 14 Agustus 2023

Penulis,

Irfan Trisnadi
NIM. 160201049