



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi (TI) telah memungkinkan terciptanya komunikasi bebas lintas benua, lintas negara, menerobos berbagai perkotaan dan menyusup ke pelosok perkampungan di pedesaan. Salah satu bidang yang mendapat dampak signifikan dengan perkembangan TI ini adalah bidang pendidikan, dimana pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi-informasi pendidikan, yang mengandung unsur-unsur pendidik sebagai sumber informasi, media, ide atau gagasan dan materi pendidikan serta peserta didik itu sendiri. (Oetomo dan Priyogutomo, 2004 : 7) Beberapa bagian unsur tersebut yang mendapatkan sentuhan media teknologi, mengakibatkan tercetus lahirnya ide tentang konsep *e-learning* (Utomo: 2001 : 4).

E-learning memiliki banyak aplikasi yang dapat digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran di sejumlah Perguruan Tinggi Negeri maupun swasta. Salah satu aplikasi *e-learning* yang paling populer digunakan adalah *Learning Management System (LMS) Moodle*. Aplikasi tersebut mudah di-*download* dan dapat dimanfaatkan oleh Perguruan Tinggi manapun karena sumbernya yang merupakan *open sources*.

Seiring dengan perkembangan aplikasi tersebut, sudah selayaknya setiap fakultas di Perguruan Tinggi khususnya Perguruan Tinggi Agama Islam dapat memanfaatkannya ke dalam proses belajar mengajar PAI (Pendidikan Agama Islam) secara optimal, minimal untuk mengatasi problematika tuntutan perkuliahan yang disebabkan berbagai hal, yang konon melalui *e-learning* tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Namun pada kenyataannya, masih terdapat sejumlah fakultas di Perguruan Tinggi Agama Islam yang belum menerapkannya dengan optimal.

Universitas Islam Indonesia (UII) Yogyakarta, dalam *rencana strategis (Blue Print) Pengembangan Teknologi Informasi Universitas Islam Indonesia 2007-20012* menyatakan bahwa layanan *e-learning* sudah ada yaitu www.klasiber.uii.ac.id. Fasilitas ini memungkinkan semua orang bisa mengakses materi-materi *e-learning* yang ada, sehingga hampir tidak ada beda hak antara pihak yang memegang *eligible* untuk mendapatkan hak itu dengan yang tidak. (<http://www.uii.ac.id>) Hal ini dapat saja tidak menjadi masalah untuk konten yang memang 100% konsumsi publik, namun akan muncul permasalahan ketika akan mengakses materi pelajaran yang lebih spesifik. Pada *e-learning* di UII Yogyakarta tersebut belum ditemukan suatu fungsi (*utility*) khusus yang analoginya semacam *yahoo messenger*, yang *dicustomize* dalam kompresi data untuk akses *e-learning*, *e-mail*, evaluasi (nilai) peserta didik akses SIMAK (Sistem Informasi Akademik), dan lain-lain.

Universitas Muhammadiyah Gresik dalam situsnya <http://www.umg.ac.id> yang di-upload Admin, bertema *UMG Tambah Fasilitas Teleconference (Video-Conference)* menyatakan semakin memantapkan langkahnya menuju visi yang sudah dicanangkan sebagai *The Best Teaching University* dengan mengimplementasikan *Realistic Education*. Hal ini ditunjukkan dengan penambahan fasilitas pembelajaran secara berkelanjutan. Suwarno¹ mengungkapkan sudah banyak fasilitas dalam *e-learning* yang tersedia, namun masih ada juga pendidik yang enggan atau mungkin karena pemahaman di bidang multimedia yang kurang, sehingga keberadaan fasilitas *e-learning* belum disentuh. Hal ini tentu saja dapat menimbulkan keengganan pula bagi peserta didik menggunakan fasilitas tersebut.

Universitas Muhammadiyah Malang (UMM) dalam situs <http://www.umm.ac.id/detail.php?kegiatan=287> yang bertema *Inherent UMM dilaunching*, sebagai kampus berbasis IT terus melakukan terobosan. Salah satunya dengan me-launching produk PHK *Inherent 2007*. Ir. Wahono, MT² mengatakan UMM kini terkoneksi jaringan Indonesia *Higher Education Network (Inherent)* dengan konten yang dibuat sendiri. Di UMM saat ini terdapat 79 mata kuliah dalam proses *e-learning* yang akan dikombinasikan antara pembelajaran klasik dengan *e-learning system* agar tercapai perkuliahan lebih berkualitas. Namun, beberapa mata kuliah yang sulit diakses diantaranya, seperti hal-hal yang berhubungan dengan motorik, kedokteran,

¹ Kepala Biro Pengembangan Sistem dan Pelatihan Komputer (P2SISKOM) Universitas Muhammadiyah Gresik.

² Kepala UPT Teknologi dan Pengembangan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Malang.

dan sebagainya. Hingga kini, ada tiga jurusan di UMM yang melakukan *Distance Learning System* (Pembelajaran Jarak Jauh) antara lain adalah Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Teknologi Komputer dan Jaringan, serta Kewirausahaan. Hal ini belum ditemukan pada proses pembelajaran PAI di Fakultas Agama Islam.

Ironis sekali, belum ada satupun fakultas agama Islam pada Perguruan Tinggi Agama Islam di Indonesia yang dapat dijadikan barometer atau acuan penggunaan Teknologi Informasi dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam, padahal jika dilihat dari kuantitas SDM (Sumber Daya Manusia) tidak dapat dipungkiri jumlahnya. (<http://www.manzaku.blogspot.com>)

Merujuk kepada Perguruan Tinggi Agama Islam pada jurusan konsentrasi ilmu pengetahuan Islam dan ilmu pengetahuan Al-Qur'an (Strata 1) yang sukses mengimplementasikan *e-learning* beraplikasikan *Learning Management System (LMS) Moodle* dalam proses belajar mengajar adalah Pesantren Virtual Al-Madinah Internasional. Universitas yang dicetuskan oleh para ulama di kota Madinah Al-Munawwarah ini merupakan Universitas Islam Virtual pertama di dunia yang sarat menyampaikan perkuliahan PAI secara *online*. Salah satu mata kuliah PAI tersebut adalah pengantar 'Ulumul Qur'an, dimana peserta didik dapat mengakses seluruh kegiatan perkuliahan yang akan diikuti tanpa harus meninggalkan tanah air ke suatu negara dalam

Dengan demikian, implementasi *Learning Management System (LMS) Moodle* dalam pembelajaran pengantar 'Ulumul Qur'an di Pesantren Virtual Al-Madinah Internasional, dapat dijadikan contoh bagi perkembangan fakultas agama Islam pada Perguruan Tinggi Agama Islam yang hendak mengimplementasikan *Learning Management System (LMS) Moodle* secara khusus pada pembelajaran pengantar 'Ulumul Qur'an dan secara umum pada pendidikan agama Islam lainnya.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana implementasi *Learning Management System (LMS) Moodle* dalam pembelajaran pengantar 'Ulumul Qur'an di Pesantren Virtual Al-Madinah Internasional ?
2. Bagaimana tingkat efektivitas *Learning Management System (LMS) Moodle* dalam pembelajaran pengantar 'Ulumul Qur'an di Pesantren Virtual Al-Madinah Internasional ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui implementasi *Learning Management System (LMS) Moodle* dalam pembelajaran pengantar 'Ulumul Qur'an di Pesantren Virtual Al-Madinah Internasional.
2. Untuk mengetahui tingkat efektivitas *Learning Management System (LMS) Moodle* dalam pembelajaran pengantar 'Ulumul Qur'an di Pesantren Virtual Al-Madinah Internasional.

D. Manfaat Penelitian

1. Memperkenalkan aplikasi *Learning Management System (LMS) Moodle* bagi fakultas agama Islam di Perguruan Tinggi Agama Islam dalam pembelajaran pengantar 'Ulumul Qur'an dan Pendidikan Agama Islam pada umumnya.
2. Menyumbangkan wawasan aplikasi *Learning Management System (LMS) Moodle* bagi pendidik untuk meningkatkan dan mengembangkan kreativitas pembelajaran terhadap bidang studi pengantar 'Ulumul Qur'an dan Pendidikan Agama Islam yang diemban.

E. Tinjauan Pustaka

Sebuah skripsi berjudul *Sistem E-learning Pada Prodi Ilmu Keperawatan UGM, Yogyakarta* yang diteliti Surya Nugraha Putra, telah mendeskripsikan pembuatan sistem *E-learning* pada Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran UGM Yogyakarta, yang melingkupi pembuatan proses registrasi peserta didik, registrasi pendidik, registrasi anggota luar, penugasan ujian, penilaian, presensi dan konsultasi. Akan tetapi dari sistem ini tidak ditemukan penyampaian materi belajar atau materi penugasan. (Surya Nugraha Putra : 102)

Pada Laporan *Sistem Belajar Jarak Jauh berbasis Web pada Lembaga Pendidikan Teknos Jogja* yang disusun Sitindaon, Fernando, 2000, tentang *Implementasi Content Management System (CMS) Dalam Sistem Informasi Berbasis Web. Laporan TA. Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.*

mengemukakan bahwa kelebihan sistem tersebut mampu menerapkan teknologi terkini, yaitu membuat *website* yang cepat dan efisien dengan menggunakan *Implementasi Content Management System CMS*. Sistem tersebut mampu membuat informasi yang memfokuskan pada penyampaian materi belajar. (Sitindaon, Fernando : 55) Akan tetapi pada sistem ini tidak ditemukan penyampaian soal-soal tugas ataupun kuis dalam pembelajarannya. Hal ini berbeda dengan aplikasi *Learning Management System (LMS) Moodle* yang memiliki Fitur "*Lesson*" terlengkap.

Sebuah e-jurnal berjudul *Arah Baru Kurikulum Fakultas Tarbiyah (Peluang dan Tantangan Penerapan KBK)* yang ditulis Abd. Rachman Assegaf³, dalam situs (<http://uin-suka.info/ejurnal>), beliau memaparkan bahwa media yang lazim digunakan dalam perkuliahan di Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta adalah OHP (*Over Head Projector*), transparansi, *tape recorder*, *slide*, *film*, *video tape*, piringan hitam, *audio tape*, *MP3*, *computer*, maupun dari program komputer pendidikan (*e-learning*). Namun pada penerapannya, para peserta didik belum mengambil nilai edukatifnya, tidak semua pendidik yang mengampu mata kuliah sesuai dengan kemampuan (*competency based*) dan keahliannya (prinsip profesionalitas), ruang kelas masih berpola konvensional, belum dilengkapi dengan sarana multimedia *e-learning* secara memadai dan penataan bangku yang belum fleksibel, kesiapan

³ Saat ini menjabat sebagai Pendidik Tetap di Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dan UPN Veteran Yogyakarta. Pernah mengajar di beberapa Perguruan Tinggi di berbagai kota, antara lain: STIT Raden Santri (Gresik), Universitas Muhammadiyah (Gresik), STIT Pancawahana

administratif dan manajerial masih mencari bentuk, dan belum dilakukan bentuk pembaruannya.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa implementasi *e-learning* di beberapa Perguruan Tinggi di Indonesia masih dalam tahap alternative pembelajaran, kurangnya wawasan TI bagi pendidik untuk meningkatkan dan mengembangkan kreativitas pembelajaran *e-learning*, belum memanfaatkan fitur-fitur aplikasi *e-learning* dengan optimal, pola administrasi pembelajaran *e-learning* belum tersistem dengan baik, dan materi pendidikan agama Islam berbasis *e-learning* masih sangat minim dan belum mengarah kepada komunikasi *synchronous*.

Dengan demikian, penelitian yang berjudul implementasi *Learning Management System (LMS) Moodle* dalam pembelajaran pengantar 'Ulumul Qur'an di Pesantren Virtual Al-Madinah Internasional, yang dimulai dari pendaftaran diri untuk mengikuti materi-materi kuliah dari para ulama terkemuka di dunia, berkonsultasi dengan pendidik terkemuka dari dan ke berbagai negara, penyelesaian tugas-tugas dan penyerahannya, pemanfaatan fitur-fitur dalam pembelajarannya, sampai dengan evaluasi kegiatan belajar peserta didik, belum pernah diteliti sebelumnya. Adapun Materi pengantar 'Ulumul Qur'an sengaja dipilih sebab dengan memahami dan mengetahui pengantar 'Ulumul Qur'an terlebih dulu, diharapkan peserta didik dapat menafsirkan Al-Qur'an dalam menjawab perkembangan zaman, disamping itu pula diharapkan tidak ada alasan bagi umat muslim untuk tidak mempelajari

pengantar 'Ulumul Qur'an, kapan saja dan dimana saja, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini.

F. Kerangka Teoritik

1. E-learning

a. Pengertian e-learning

Istilah *e-learning* mengandung pengertian yang sangat luas, sehingga banyak pakar yang menguraikan tentang istilah *e-learning* dari berbagai sudut pandang. Salah satu istilah yang cukup banyak diterima pihak, misalnya dari Darwin E. Hartley yang menyatakan (<http://www.ilmukomputer.com>, *American Society for Training and Development*) :

"*e-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke peserta didik dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain".

LeanFrame.com dalam *Glossary of e-learning Terms Glossary* (*Glossary of e-learning Terms*), LearnFrame.Com, 2001, sumber: [ilmukomputer.com](http://www.ilmukomputer.com) menyatakan suatu istilah yang lebih luas bahwa :

"*e-learning* adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar dengan media internet, jaringan komputer, maupun komputer *standalone*".

Sebelum memberikan suatu kesimpulan dari pengertian istilah *e-learning*, ada baiknya memahami ilustrasi berikut ini. (<http://www.odlqc.org.uk/odlqc/n19-e.html>)

“Ada seseorang yang membawa laptop ke sebuah tempat yang berada jauh di gugusan kepulauan kecil yang terpencil. Dari tempat yang sangat terpencil ini, orang tersebut mulai menggunakan laptop-nya dan melakukan akses terhadap berbagai materi program pelatihan yang tersedia. Tidak ada layanan aplikasi bantuan belajar dari tutor maupun dukungan layanan aplikasi belajar bentuk lainnya. Dalam konteks ini, apakah orang tersebut dapat dikatakan telah melaksanakan *e-learning*? Jawabannya adalah TIDAK. Mengapa? Karena yang bersangkutan di dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukannya tidak memperoleh layanan aplikasi bantuan belajar dari tutor maupun layanan aplikasi bantuan belajar lainnya. Bagaimana kalau yang bersangkutan mempunyai telepon genggam dan kemudian berhasil menggunakannya untuk menghubungi seorang tutor? Apakah dalam konteks yang demikian ini dapat dikatakan bahwa yang bersangkutan telah melaksanakan *e-learning*? Jawabannya adalah YA.”

Dari ilustrasi tersebut di atas, setidaknya-tidaknya dapat ditarik tiga hal penting sebagai persyaratan kegiatan pembelajaran *e-learning*, yaitu:

- 1) Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan “jaringan” dalam uraian ini dibatasi pada penggunaan internet. (http://www.sri_medan.idesa.net) Jaringan dapat saja mencakup LAN (*Local Area Network*) atau WAN (*Wide Area Network*),
- 2) Tersedianya dukungan layanan aplikasi belajar yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik, misalnya *CD-ROM*, atau bahan cetak, dan sebagainya.
- 3) Tersedianya dukungan aplikasi layanan tutor yang dapat membantu peserta didik apabila mengalami kesulitan

Di samping ketiga persyaratan tersebut di atas masih dapat ditambahkan persyaratan lainnya, seperti adanya:

- 1) Lembaga yang menyelenggarakan/mengelola kegiatan *e-learning*,
- 2) Sikap positif dari peserta didik dan tenaga kependidikan terhadap teknologi komputer dan internet,
- 3) Rancangan sistem pembelajaran yang dapat diketahui oleh setiap peserta didik,
- 4) Sistem evaluasi terhadap kemajuan atau perkembangan belajar peserta didik, dan
- 5) Mekanisme umpan balik yang dikembangkan oleh lembaga penyelenggara.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa setiap sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar dapat disebut sebagai suatu *e-learning*.

b. Keuntungan implementasi *e-learning* dalam proses pembelajaran

Banyak manfaat yang dapat diperoleh bagi lembaga pendidikan, pendidik dan peserta didik dengan implementasi *e-learning* dalam proses pembelajaran, (Budi Sutedjo Dharma Oetomo, S.Kom, MM, 2007 : 94-95) diantaranya adalah sebagai berikut :

1) Keuntungan Bagi Lembaga Pendidikan

- a) Memperpendek jarak. Lembaga pendidikan dapat lebih mendekatkan diri dengan peserta didik dimana jarak secara fisik dapat diatasi dengan mengklik situsnya. Sementara itu birokrasi antara pendidik dan peserta didik dapat dipersingkat, dimana peserta didik dapat langsung mengirimkan pesan dan melakukan konsultasi langsung melalui *email*.
- b) Memperluas pasar. Jangkauan pasar peserta didik akan dapat menjadi luas dibandingkan dengan sistem pendidikan tradisional yang terbatas oleh lokasi.
- c) Perluasan jaringan mitra kerja. Selain perluasan pasar, lembaga pendidikan dapat juga perluasan jaringan mitra kerja. Secara tradisional sangat sulit bagi sebuah lembaga pendidikan untuk membangun komunikasi dengan lembaga atau perusahaan di luar kota atau bahkan di luar negeri.
- d) Biaya terkendali. Lembaga pendidikan tidak perlu hadir secara fisik di berbagai kota dan penjuru dunia, namun dapat melakukan proses pendidikan diberbagai lokasi. Disamping itu juga, perkuliahan tidak memerlukan biaya pembangunan fisik, dan pengaturan jadwal kelas yang sangat membebani pejabat jurusan dan universitas.
- e) Fleksibel. Lembaga pendidikan dapat meningkatkan citra lembaga, meningkatkan layanan pendidikan, menyederhanakan

proses, meningkatkan produktivitas, mempermudah akses informasi, dan mengurangi biaya transportasi.

2) Keuntungan Bagi Peserta Didik

- a) Hemat. Peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran setiap saat dengan akurat, cepat, interaktif dan mudah.
- b) Biaya terkendali. Biaya transportasi menuju lokasi belajar, kemungkinan terjadinya kecelakaan, dan sebagainya dapat diminimalisir serendah mungkin, sebab semua proses pembelajaran dapat dilakukan dengan mengklik *mouse*.
- c) Fleksibel. Peserta didik dapat mengikuti proses pendidikan dari berbagai tempat dengan berbagai kondisi, seperti dari rumah, tempat peristirahatan, warung internet atau tempat-tempat lainnya. Peserta didik juga tidak perlu mengkondisikan dirinya untuk berpakaian dan berpenampilan rapi sebagaimana pada pendidikan tradisional.

3) Keuntungan Bagi Pendidik

Dengan hadirnya *e-learning* dan internet dapat memberikan kemudahan bagi pendidik untuk mengakses dan mengorganisasikan materi-materi kuliah yang diajarkannya kepada peserta didik tanpa harus bertatap muka di ruang kelas. Disamping itu, melalui aktivitas pembelajaran melalui *e-learning* dapat memberikan kemudahan bagi pendidik untuk mengidentifikasi

peserta-peserta didiknya, melakukan penilaian terhadap tugas-tugas dan aktifitas peserta didik, mengontrol progres pembelajaran yang dipegang, dan memberikan pelajaran tambahan.

2. Pengertian Aplikasi *Learning Management System (LMS)*

Learning Management System (LMS) merupakan kendaraan utama dalam proses pembelajaran. Kumpulan perangkat lunak yang ada didesain untuk pengaturan pada tingkat individu, ruang kelas dan institusi. Karakter utama *LMS* adalah pengguna yang merupakan pendidik dan peserta didik, yang keduanya harus terkoneksi dengan internet untuk menggunakan aplikasi ini. Aplikasi *LMS* ini sangat berperan banyak dalam membantu administrasi kegiatan *e-learning*. (Empy Effendi, SE., MBA dan Hartono Zhuang, ST., MBA, 2005: hal 85)

Pada dasarnya *LMS* ada yang bersifat *proprietary software* dan ada yang *open source*. Yang *proprietary* diantaranya adalah sebagai berikut :

- a. Saba Software (<http://www.saba.com>)
- b. Apex Learning (<http://www.apexlearning.com>)
- c. Blackboard (<http://www.blackboard.com>)
- d. IntraLearn (<http://intralearn.com>)
- e. SAP Enterprise Learning (<http://www.sap.com/solutions/business-suite/ern/hcm/learningsolution/index.enx>)

Sedangkan *LMS* yang *open source* diantaranya adalah :

- a. ATutor (<http://www.atutor.ca>)
- b. Dokeos (<http://www.dokeos.com>)
- c. dotLRN (<http://dotlrn.org>)
- d. Freestyle Learning (<http://www.freestyle-learning.de>)
- e. ILIAS (<http://www.ilias.uni-koeln.de>)
- f. LON-CAPA (<http://www.lon-capa.org>)
- g. Moodle (<http://moodle.org>)
- h. OpenACS (<http://openacs.org>)
- i. OpenUSS (<http://openuss.sourceforge.net/openuss>)
- j. Sakai (<http://www.sakaiproject.org>)
- k. Spaghetti Learning (<http://www.spaghettilearning.com/>)

Dari berbagai macam aplikasi *Learning Management System (LMS)* *open source* tersebut, secara umum *Moodle* boleh dikatakan unggul terutama dikategori *Communication Tools*, *Learning Objects*, *Management of Peserta didik Data*, *Usability*, dan *Adaptation*. *ILIAS* dan *Dokeos* diurutan kedua dan ketiga, sedangkan urutan keempat adalah *Atutor*, *LON-CAPA*, *Spaghettilearning* dan *Open USS*. *Sakai* dan *dotLRN* ada di posisi terakhir, sebagaimana ditunjukkan pada gambar 1.

Hal tersebut berdasarka hasil penelitian Sabine Graf dan Beate List (Graf, 2005) yang dibiayai oleh *European Social Fund (ESF)* tentang evaluasi dan komparasi *LMS* berbasis *open source*. dimana Graf dan Beate

List mengakui bahwa *Moodle* termasuk yang terbaik secara kelengkapan fitur dibandingkan dengan *software LMS* lain. Tercatat lebih dari tiga puluh ribu institusi pendidikan menggunakan *Moodle* sebagai *engine* dasar *LMS* mereka. Termasuk sebagian besar Sekolah dan Universitas di Indonesia menggunakan *Moodle*. Salah satu yang menarik di *Moodle* adalah proses *customization* yang relatif tidak merepotkan. *Template* dan *theme* yang disediakan *Moodle* sangat banyak, dan mendukung 40 bahasa termasuk bahasa Indonesia yang mudah dipahami. Fitur "*Lesson*" *Moodle* juga menarik dan tidak ada di *LMS* lain. Fitur "*Lesson*" ini memungkinkan mengarahkan peserta didik secara otomatis ke halaman lain sesuai dengan jawaban dari pertanyaan disuatu halaman.

3. Pengertian Moodle

Moodle merupakan akronim dari *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment*. Aplikasi ini merupakan sebuah perangkat lunak yang berguna untuk membuat dan mengadakan kursus / pelatihan / pendidikan berbasis internet.

Moodle diberikan secara gratis sebagai perangkat lunak *open source* (di bawah lisensi *GNU Public License*). Hal ini mengandung pengertian bahwa meski memiliki hak cipta, *moodle* tetap memberikan kebebasan bagi *User* untuk meng-*copy*, menggunakan, dan memodifikasikannya. Jadi *User* harus setuju menyediakan *source code* (kode sumber) asli pada pihak lain, tidak memodifikasi atau menghilangkan lisensi aslinya dan hak cipta yang ada padanya, serta menerapkan lisensi yang sama pada produk turunan *Moodle*.

Moodle dapat langsung bekerja tanpa modifikasi pada *Unix*, *Linux*, *Windows*, *Mac OS X*, *Netware* dan sistem lain yang mendukung *PHP*, termasuk pada sebagian besar *provider hosting*. Data diletakkan pada sebuah database. Database terbaik bagi *Moodle* adalah *MySQL* dan *PostgreSQL* dan tidak menutup kemungkinan dapat digunakan pada *Oracle Access Interbase ODBC*, dan sebagainya. (Kukuh Setyo Prakoso,

4. Fitur Pembelajaran pada Aplikasi *Learning Management System (LMS) Moodle*

Fitur-fitur yang lazim disediakan dalam sistem *e-learning* adalah seperti di bawah ini. Namun bukan suatu hal yang mutlak untuk melingkupi seluruh kebutuhan fitur-fiturnya. Hal tersebut dapat dikembangkan berdasarkan kebutuhan pembelajaran.

a. *Assignment*

Fasilitas ini digunakan untuk memberikan penugasan kepada peserta didik secara *online*. Peserta didik dalam pembelajaran dapat mengakses materi tugas dan mengumpulkan hasil tugas dengan mengirimkan *file* hasil pekerjaan melalui fitur ini.

b. *Chat*

Fasilitas ini digunakan peserta didik untuk melakukan proses *chatting* (percakapan *online*). Antara pendidik dan peserta didik dapat melakukan dialog teks secara *online*.

c. *Pilihan (Choice)*

Pada fitur ini digunakan pendidik untuk mengambil pendapat atas suatu masalah yang bertujuan mendapatkan umpan balik dari para

d. Forum

Sebuah forum diskusi secara *online* dapat diciptakan dalam membahas suatu materi pembelajaran. Antara pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran dapat membahas topik-topik belajar dalam suatu forum diskusi. (Budi Sutedjo Dharma Oetomo, S.Kom, MM, 2007 : 128)

e. Glossary

Pada fitur ini akan memberikan cara yang fleksibel untuk mendapatkan definisi kata yang dibutuhkan oleh keseluruhan kelas. Definisi kata tersebut akan kelihatan sebagai pautan teks dimana akan membawa pendidik kepada perkataan tersebut.

f. Resource

Resource merupakan isi bahan pelatihan bagi pendidik. Setiap bahan pelatihan tersebut dapat berupa *file* ataupun *link URL*. Pendidik dapat membuat halaman sederhana berbasis teks dengan mengetiknya secara langsung pada formulir yang telah tersedia.

g. Jurnal

Pada fitur ini akan menambah jurnal atas talian (*online journal*) untuk peserta didik. Setiap peserta didik akan mendapat satu jurnal, dan setiap jurnal hanya dapat dilihat oleh peserta didik tersebut dan pendidik. Jurnal itu dapat dikembangkan oleh pendidik dan diperbaiki.

Pendidik dapat mengatur jumlah jurnal yang akan dipelajari

(satu/minggu, satu/unit, satu/bab dan sebagainya) untuk melihat peningkatan pemikiran dan kemahiran peserta.

h. Label

Fitur ini mendukung pendidik untuk memasukkan teks, *imej* dan lain-lain lagi ke dalam kotak topik (atau minggu).

i. Pelajaran (*Lesson*)

Fitur ini mendukung pendidik untuk menambah keseluruhan pelajaran yang dapat dijadikan panduan kepada peserta didik. Peserta didik dapat membaca beberapa kandungan materi dan membahas beberapa soalan kepada peserta didik lain dan pendidik.

j. Kuis

Dengan fasilitas ini memungkinkan untuk dilakukan ujian ataupun test secara *online*.

- 1) *Multiple Choice* : pilihan ganda
- 2) *Short answer* : jawaban singkat
- 3) *Numerical* : jawaban yang berupa angka numerik
- 4) *True / False* : jawaban benar / salah
- 5) *Matching* : mencocokkan jawaban yang sesuai
- 6) *Description* : jawaban yang membutuhkan penjelasan
- 7) *Essay* : jawaban berupa esai

(satu/minggu, satu/mut, satu/bad dan sebagainya) untuk melihat peningkatan penulisan dan kemampuan peserta.

h. Label

Fitur ini mendukung pendidik untuk memasukkan teks, web, dan lain-lain lagi ke dalam kotak topik (satu/minggu).

i. Pelajaran (Lesson)

Fitur ini mendukung pendidik untuk membuat keseluruhan pelajaran yang dapat dijadikan panduan kepada peserta didik. Peserta didik dapat membaca beberapa kandungan materi dan membahas beberapa soal-soal kepada peserta didik lain dan pendidik.

j. Kuis

Dengan fasilitas ini memungkinkan untuk dilakukan ujian siswa test secara online.

- 1) Multiple Choice : pilihan ganda
- 2) Short answer : jawaban singkat
- 3) Numerical : jawaban yang berupa angka numerik
- 4) True / False : jawaban benar / salah
- 5) Matching : mencocokkan jawaban yang sesuai
- 6) Description : jawaban yang membutuhkan penjelasan
- 7) Essay : jawaban berupa esai

k. Survey :

Fasilitas ini digunakan pendidik untuk melakukan jajak pendapat dari para peserta didik. Apabila terdapat pertanyaan yang belum dijawab, survey tidak akan dilakukan.

l. *Workshop*

Pada fitur ini memungkinkan adanya penilaian mendalam terhadap dokumen. Pendidik dapat mengelola serta mengelompokkan penilaian yang ada ke dalam tingkatan. Pada fitur ini juga dapat menyediakan dokumen contoh agar peserta didik dapat berlatih memberikan penilaian.

5. Metode Pembelajaran *Learning Management System (LMS) Moodle*

a. *Synchronous e-learning*

Synchronous berarti “pada waktu yang sama”. Jadi *Synchronous e-learning* adalah tipe pembelajaran, dimana proses tersebut terjadi pada saat yang sama ketika pendidik sedang mengajar dan peserta didik sedang belajar. Hal tersebut memungkinkan interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik, baik melalui internet maupun intranet. (Empy Effendi, SE., MBA dan Hartono Zhuang, ST, 2005: 7)

Menurut Romi Satria Wahono, (<http://romisatriawahono.net/2008/01/23/meluruskan-salah-kaprah-tentang-e-learning>) dalam sudut pandang kebutuhan maupun tingginya biaya, Indonesia belum siap pada level ini. Tapi ada juga yang langsung mengimplementasikannya

tanpa melakukan studi yang matang. *Synchronous e-learning* sifatnya mirip pelatihan di ruang kelas. Hanya saja, kelasnya yang bersifat *virtual* dan peserta didik tersebar di seluruh dunia dan terhubung melalui internet. Oleh karena itu, *Synchronous e-learning* sering pula dinamakan *Virtual Classroom*.

b. *Asynchronous e-learning*

Asynchronous e-learning berarti “tidak pada waktu yang bersamaan”. Jadi seseorang dapat mengakses pelajaran pada waktu yang berbeda dengan pendidik saat memberikan pelajaran. Pembelajaran ini lebih populer di dunia *e-learning* karena memberikan keuntungan lebih bagi peserta didik, karena dapat mengakses pelajaran kapanpun dan di manapun. (Empy Effendi, SE., MBA dan Hartono Zhuang, ST., MBA, 2005: 7-8) Metode inilah yang paling banyak diterapkan di Indonesia.

Pembelajaran ini merupakan paket pelajaran yang dapat dijalankan di komputer manapun dan tidak melibatkan interaksi langsung dengan pendidik atau peserta didik lain. Oleh karena itu, peserta didik dapat memulai pelajaran dan menyelesaikannya setiap saat. Metode ini dapat pula disebut *blended learning*.

6. Bentuk Pembelajaran *Learning Management System (LMS) Moodle*

Suatu materi pelajaran *Learning Management System (LMS) Moodle* dapat memiliki banyak bentuk dalam pembelajaran. Berikut ini adalah contoh-contohnya (Empy Effendi, SE., MBA dan Hartono Zhuang, ST., MBA, 2005: 97-99):

a. *Text Based*

Bentuk ini merupakan bentuk paling sederhana dari materi *Learning Management System (LMS) Moodle*. Dalam bentuk ini, materi disajikan dalam bentuk tulisan di layar hanya dengan tambahan sedikit gambar.

b. *Text With Grafik and Animation*

Bentuk ini sering digunakan untuk paket pelajaran yang bersifat teknis, seperti pelajaran cara menggunakan komputer atau program *software* tertentu. Bentuk ini akan lebih efektif bila didesain dengan gambar.

c. Simulasi

Bentuk ini menggunakan teks, gambar atau foto, dan animasi. Bentuk ini sering digunakan dalam pelajaran yang bersifat *soft-skill*. Di sini peserta didik akan dibawa kepada peristiwa dan situasi tertentu dan peserta didik akan memberikan respon terhadap peristiwa tersebut, lalu aplikasi *Learning Management System (LMS) Moodle* akan memberikan masukan.

d. Bentuk Pembelajaran Learning Management System (LMS) Moodle

Suatu materi pelajaran Learning Management System (LMS) Moodle dapat memiliki banyak bentuk dalam pembelajaran. Berikut ini adalah contoh-contohnya (Empy Effendi, SE, MBA dan Harono Khuzaimah, ST., MBA, 2002: 97-99):

a. Text Based

Bentuk ini merupakan bentuk paling sederhana dari materi Learning Management System (LMS) Moodle. Dalam bentuk ini, materi disajikan dalam bentuk nisan di layar hanya dengan tambahan sedikit gambar.

b. Test With Grafik and Animation

Bentuk ini sering digunakan untuk paket pelajaran yang bersifat teknis, seperti pelajaran cara menggunakan komputer atau program software tertentu. Bentuk ini akan lebih efektif bila didesain dengan gambar.

c. Simulasi

Bentuk ini menggunakan teks, gambar atau foto, dan animasi. Bentuk ini sering digunakan dalam pelajaran yang bersifat *soft-skill*. Di sini peserta didik akan dibawa kepada peristiwa dan situasi tertentu dan peserta didik akan memberikan respon terhadap peristiwa tersebut. Hal ini aplikasi Learning Management System (LMS) Moodle akan memberikan masukan.

d. Permainan

Bentuk ini peserta didik akan diberi permainan yang berhubungan dengan materi pelajaran. Setiap langkah yang diambil oleh peserta didik akan diberi nilai atau skor akhir oleh pendidik. Disinilah peserta didik dapat belajar dari langkah-langkah yang telah diambilnya.

e. *Blended learning*

Bentuk ini menggabungkan penggunaan materi *Learning Management System (LMS) Moodle* dan pelatihan di kelas. Materi ini dapat diberikan sebelum pembelajaran di kelas dimulai sebagai materi pembuka, sedangkan pembelajaran di kelas berfungsi sebagai praktik latihan, studi kasus atau diskusi. Pada materi ini dapat diberikan setelah pembelajaran di kelas dan berfungsi untuk mengulang pelajaran atau membantu peserta didik lebih mengerti tentang pelajaran.

f. *Virtual Classroom*

Bentuk ini termasuk *synchronous e-learning*, dimana pendidik dan peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran secara bersamaan. Jadi, sifat *Virtual Classroom* sama seperti pembelajaran di kelas, tetapi pendidik dan peserta didiknya berada di tempat yang berbeda.

7. Materi Pembelajaran Pengantar 'Ulumul Qur'an dalam *Learning Management System (LMS) Moodle*

Istilah materi dalam *Learning Management System (LMS) Moodle* disebut *content* atau bahan ajar. Materi berupa pendidikan atau pelatihan yang bersifat umum, dapat diperoleh dengan cara membeli materi dari berbagai perusahaan penyedia materi *e-learning* di dunia. Akan tetapi, bila materi yang dibutuhkan sangat spesifik mengenai institusi, seperti : materi pelajaran dan pelatihan penjualan produk, maka membuat materi *Learning Management System (LMS) Moodle* sendiri sangat dianjurkan. Adapun pendekatan yang dapat diambil, yaitu menyesuaikan materi pelajaran atau pelatihan terhadap tujuan yang hendak dicapai. (Empy Effendi, SE., MBA dan Hartono Zhuang, ST., MBA, 2005: 93)

'Ulum adalah bentuk plural dari 'ilm. 'ilm sendiri maknanya Al-fahmu Al-Idrak (pemahaman dan pengetahuan). Kemudian, pengertiannya dikembangkan kepada kajian berbagai masalah yang beragam dengan standar ilmiah. Dan yang dimaksud dengan pengantar 'Ulumul Qur'an, yaitu suatu ilmu yang mencakup berbagai kajian yang berkaitan kajian-kajian Al-Qur'an seperti, Pengertian dan Perkembangan Ulumul Qur'an, Tentang Al-Qur'an, Tentang Wahyu, Ayat Makkiah dan Madaniyah, Ayat Yang Pertama dan Terakhir Turun, Asbabun Nuzul, Turunnya Al-Qur'an, Pengumpulan dan Penertiban Ayat-ayat Al-Qur'an, Turunnya Al-Qur'an Dengan 7 Huruf, Qiraa't Al-Qur'an dan Para Ahlinya, Kaidah Yang Diperlukan Para Mufassir, Perbedaan Muhkam Dengan Mutasvabih

dan sebagainya. (<http://www.layananquran.com>) Kadang-kadang pengantar 'Ulumul Qur'an ini juga disebut ushul at-tafsir (dasar-dasar/prinsip-prinsip penafsiran), karena memuat berbagai pembahasan dasar atau pokok yang wajib dikuasai dalam menafsirkan Al-Qur'an.

a. Tujuan Pembelajaran Pengantar 'Ulumul Qur'an :

- 1) Peserta didik dapat memahami tema-tema 'Ulumul Qur'an dan dapat membandingkannya dengan pendapat para ulama dalam penjelasan ilmu ini.
- 2) Peserta didik dapat mengetahui ilmu pengetahuan yang memperhatikan Al Qur'an : turunnya, penampilannya, lafadz-lafadznya, arti-arti lafadznya, arti hukum-hukumnya, kemuliannya, keutamaannya, tata cara membacanya, sebab turunnya, huruf yang terpotong.
- 3) Peserta didik dapat memperdalam pengetahuan ilmu Al Qur'annya.

b. Indikator Hasil Pembelajaran Pengantar 'Ulumul Qur'an :

Setelah peserta didik mempelajari pelajaran ini, diharapkan dapat :

- 1) Memperkuat hubungan rohani nya dengan Al Qur'an, agar selalu membaca dan menghafalnya
- 2) Dapat merenungi/mengkonsentrasikan hati ketika membaca ayat-ayat Al Qur'an
- 3) Menghilangkan/meluruskan pemahaman yang salah tentang Al Qur'an yang dipahami oleh kalangan awam pada umumnya

c. Penilaian (Evaluasi) dan Persentase Pembelajaran Pengantar

'Ulumul Qur'an :

- 1) Kuis : 10 %
- 2) Tugas : 10 %
- 3) Interaksi melalui diskusi : 10 %
- 4) Ujian Mid semester : 20 %
- 5) Ujian Akhir : 50 %

Penilaian (evaluasi) atas prestasi peserta didik dalam pembelajaran pengantar 'Ulumul Qur'an yang terdiri dari lima indikator penilaian di atas, secara otomatis akan diolah oleh pendidik di luar negeri melalui aplikasi *Learning Management System (LMS) Moodle*. Apabila peserta didik memperoleh nilai maksimal, dapat diketahui bahwa peserta didik tersebut telah mencapai kesuksesan belajar.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif, yaitu penelitian yang dilakukan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subyek penelitian secara holistik, dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Penelitian deskriptif adalah jenis penelitian yang memberikan gambaran atau uraian atas suatu keadaan sejelas mungkin tanpa ada perlakuan terhadap obyek yang diteliti. (Moleong, Lexy J,

2. Penentuan Subyek dan Obyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini dibagi menjadi dua kategori, yaitu :

- a. Tim / Staf *e-learning* yang bertugas mewakili pendidik dalam membantu dan mengelola proses pembelajaran pengantar 'Ulumul Qur'an melalui *Learning Management System (LMS) Moodle*.
- b. Peserta didik yang mempelajari pengantar 'Ulumul Qur'an melalui proses belajar mengajar *Learning Management System (LMS) Moodle*.

Adapun pembelajaran pengantar 'Ulumul Qur'an melalui *Learning Management System (LMS) Moodle* di Pesantren Virtual Al-Madinah Internasional terdapat 5 group belajar, dimana pada setiap group belajar tersebut terdapat masing-masing 22-25 peserta didik, maka dalam penentuan subyeknya peneliti menggunakan teknik sampel stratifikasi sederhana dengan memilih 10 peserta didik secara random langsung dari masing-masing group belajar tersebut, sehingga diperoleh sampel sebanyak 50 peserta didik.

Sedangkan obyek dalam penelitian ini adalah implementasi aplikasi *Learning Management System (LMS) Moodle* sebagai media pembelajaran pengantar 'Ulumul Qur'an.

3. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Teknik yang digunakan dalam observasi ini adalah catatan berkala (*insidental record*). Dengan teknik ini, peneliti akan

mengobservasi peserta didik mulai dari *log-in* hingga *log-out* serta mengamati metode dan bentuk *Learning Management System (LMS Moodle)* dalam proses pembelajaran pengantar ‘Ulumul Qur’an di Pesantren Virtual Al-Madinah Internasional.

b. Metode Dokumentasi

1) Dokumentasi Literatur

Dengan metode ini, peneliti melakukan telaah terhadap berbagai sumber arsip data untuk mengetahui eksistensi Pesantren Virtual Al-Madinah Internasional.

2) Dokumentasi *Software*

Proses pembelajaran yang didesain menggunakan *LMS Moodle* yang memang diaplikasikan untuk *e-learning*. *LMS Moodle* tersebut menggunakan *software XAMPP*, yang di dalamnya telah terintegrasi *Apache*, *PHP (PHP : Hypertext Preprocessor)* dan *MySQL (My Structure Query Language)*. Sehingga cukup dengan menggunakan *software XAMPP* yang telah diinstall secara instant sebelumnya. *Software XAMPP* secara otomatis yang akan mengkonfigurasi proses kedalam bentuk pembelajaran *e-learning*.

Melalui metode ini, peneliti akan melakukan studi *software XAMPP* dan memaparkan dalam bentuk gambar *Print Screen SysRq* yang dipandu tim / staf *e-learning* untuk mengetahui

implementasi *Learning Management System (LMS) Moodle* dalam proses pembelajaran pengantar 'Ulumul Qur'an di Pesantren Virtual Al-Madinah Internasional.

c. Metode Wawancara

Melalui metode ini, peneliti akan melakukan wawancara bebas non formal kepada subyek penelitian untuk memperkuat data-data dari observasi dan dokumentasi yang berkaitan dengan implementasi *Learning Management System (LMS) Moodle* dalam proses pembelajaran pengantar 'Ulumul Qur'an di Pesantren Virtual Al-Madinah Internasional.

d. Metode Kuesioner

Kuesioner ini berjumlah total 30 item soal yang mengacu pada 6 indikator, dimana pada masing-masing indikator telah terwakili dalam beberapa pertanyaan, yaitu :

- 1) Fitur pembelajaran pengantar 'Ulumul Qur'an *Learning Management System (LMS) Moodle* bagi peserta didik, yang dipaparkan pada item soal 1 s/d item soal 12.
- 2) Metode pembelajaran pengantar 'Ulumul Qur'an *Learning Management System (LMS) Moodle*, yang dipaparkan pada item

- 3) Bentuk pembelajaran pengantar 'Ulumul Qur'an *Learning Management System (LMS) Moodle*, yang dipaparkan pada item soal 15 s/d item soal 18.
- 4) Keuntungan bagi peserta didik dalam pembelajaran pengantar 'Ulumul Qur'an *Learning Management System (LMS) Moodle*, yang dipaparkan pada item soal 19 s/d item soal 21.
- 5) Keuntungan bagi lembaga pendidikan dalam mengimplementasikan *Learning Management System (LMS) Moodle*, yang dipaparkan pada item soal 22 s/d item soal 25.
- 6) Indikator persepsi peserta didik terhadap implementasi pembelajaran pengantar 'Ulumul Qur'an melalui *Learning Management System (LMS) Moodle* di Pesantren Virtual Al-Madinah Internasional, yang dipaparkan pada item soal 26 s/d item soal 30.

Untuk memperjelas eksistensi kuesioner di atas, peneliti membagi kuesioner tersebut menjadi dua kategori kuesioner, yaitu :

- 1) Kuesioner *favourable* (pernyataan positif), sebagaimana dapat dilihat pada item kuesioner no : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 23, 29, 30

Pada kategori kuesioner ini, responden yang memilih jawaban akan diberi skor dengan ketentuan sebagai berikut :

- a) Sangat Sesuai : 4
- b) Sesuai : 3
- c) Kadang Sesuai : 2
- d) Tidak Sesuai : 1

2) Kuesioner *unfavourable* (pernyataan negatif), sebagaimana dapat dilihat pada item kuesioner no : 20, 22, 24, 25, 26, 27, 28.

Pada kategori kuesioner ini, responden yang memilih jawaban akan diberi skor dengan ketentuan sebagai berikut :

- a) Sangat Sesuai : 1
- b) Sesuai : 2
- c) Kadang Sesuai : 3
- d) Tidak Sesuai : 4

Dengan metode ini, peneliti ingin mengetahui tingkat efektivitas *Learning Management System (LMS) Moodle* dalam pembelajaran pengantar 'Ulumul Qur'an di Pesantren Virtual Al-Madinah

b. Analisis Data

Analisis data atau pengolahan data yang dilakukan untuk menginterpretasikan data yang telah dikumpulkan yaitu dengan teknik deskriptif analitik terhadap hasil penelitian, kemudian melakukan pengelompokan-pengelompokan terhadap data yang diperoleh sesuai dengan persolannya kemudian disusun dengan baik dan sistematis. Selanjutnya mengorganisasikan seluruh data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, menemukan apa yang penting untuk dipelajari dan dapat dipublikasikan kepada orang lain. (Moleong, Lexy J, Prof.Dr, 2005: 65).

Adapun untuk menganalisa data yang berbentuk angka, peneliti gunakan rumus persentase sederhana, yaitu :

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Nilai persentase tingkat efektivitas pemanfaatan *Learning Management System (LMS) Moodle*

F = Jumlah frekuensi jawaban *multiple choice items* yang diperoleh dari kuesioner peserta didik.

N = Jumlah seluruh peserta didik yang menjawab pertanyaan dalam

H. Sistematika Pembahasan Skripsi

Dalam penyusunan skripsi ini digunakan sistematika pembahasan yang terdiri dari empat bab, diawali dengan halaman formalitas yang memuat halaman sampul, halaman judul, halaman nota dinas, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar dan daftar isi. Kemudian dilanjutkan dengan susunan bab yang terdiri dari :

Bab I : Pendahuluan

Meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teoritik, metode penelitian.

Bab II : Gambaran Umum

Mendeskripsikan tentang eksistensi Pesantren Virtual Al-Madinah Internasional.

Bab III : Analisis Data dan Pembahasan

Menjelaskan implementasi dan menguji tingkat efektivitas *Learning Management System (LMS) Moodle* dalam pembelajaran pengantar 'Ulumul Qur'an di Pesantren Virtual Al-Madinah Internasional.

Bab IV : Penutup

Meliputi kesimpulan, saran-saran, kata penutup, daftar pustaka, daftar lampiran dan daftar riwayat hidup.