

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *LEARNING*
MANAGEMENT SYSTEM (LMS) PADA *KITAB `AL-ARABIYAH LI AN-
NĀSYI'ĪN* SISWA KELAS XI DI SMA MUHAMMADIYAH *BOARDING*
*SCHOOL SLEMAN***



Oleh : M. Rasyid Ridha

NIM : 19204020006

TESIS

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
Diajukan kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
untuk

Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh

Gelar Magister Pendidikan (M. Pd.)

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab

YOGYAKARTA

2023

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Rasyid Ridha
NIM : 19204020006
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 17 Maret 2023

Saya yang menyatakan,



M. Rasyid Ridha

NIM : 19204020006

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Rasyid Ridha
NIM : 19204020006
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan yang berlaku.

Yogyakarta, 17 Maret 2023

Saya yang menyatakan,



M. Rasyid Ridha

NIM : 19204020006

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-852/Un.02/DT/PP.00.9/04/2023

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS **LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS)** PADA **KITAB `AL ARABIYAH LI AN NĀSYI'ĪN** SISWA KELAS XI DI SMA MUHAMMADIYAH **BOARDING SCHOOL SLEMAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : MUHAMMAD RASYID RIDHA, S. Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 19204020006
Telah diujikan pada : Rabu, 29 Maret 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I
SIGNED

Valid ID: 642b9ff5dfb17



Penguji I

Dr. Muhajir, S.Pd.I, M.SI
SIGNED

Valid ID: 642b7bdde93a0



Penguji II

Dr. Nur Saidah, S. Ag., M. Ag
SIGNED

Valid ID: 642a733f9ee63



Yogyakarta, 29 Maret 2023

UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 642bbaf19ede4

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS**

Tesis berjudul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) PADA KITAB `AL ARABIYAH
LI AN NĀSYI`IN SISWA KELAS XI DI SMA MUHAMMADIYAH BOARDING
SCHOOL SLEMAN**

Nama : M. Rasyid Ridha
NIM : 19204020006
Prodi : PBA
Kosentrasi : PBA

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah

Ketua/ Pembimbing : Dr. Muhammad Jafar Shodiq, MSI.

Penguji I : Dr. H. Muhajir, S.Pd., M.Si.

Penguji II : Dr. Nur Saidah, S. Ag., M. Ag

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 29 Maret 2023

Waktu : 08.00-09.00 WIB.

Hasil/ Nilai : 93/A-

IPK : 3,71

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koneksi terhadap penulisan tesis yang berjudul :

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) PADA KITAB AL-'ARABIYAH LI AN-NĀSYI'ĪN SISWA KELAS XI DI SMA MUHAMMADIYAH BOARDING SCHOOL SLEMAN

Yang ditulis oleh :

Nama : M. Rasyid Ridha

NIM : 19204020006

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 07 Januari 2023

Pembimbing



Dr. Muhammad Jafar Shodiq, M.SI

NIP. 19820315 201101 1 011

MOTTO

وَمَنْ جَاهَدَ فَإِنَّمَا يُجَاهِدُ لِنَفْسِهِ إِنَّ اللَّهَ لَغَنِيٌّ عَنِ الْعَالَمِينَ ﴿٦﴾

“dan Barangsiapa yang berjihad, Maka Sesungguhnya jihadnya itu adalah untuk dirinya sendiri. Sesungguhnya Allah benar-benar Maha Kaya (tidak memerlukan sesuatu) dari semesta alam.” (Q.S. Al-`Ankabūt: 6)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil ‘Alamin.

Dengan penuh rasa syukur, karya ini saya persembahkan kepada :

Almamater Program Studi Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga

Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

M. Rasyid Ridha. 19204020006. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Learning Management System (LMS) pada Kitab Al-`Arabiyah Li An-Nāsyi`in Siswa Kelas XI di SMA Muhammadiyah Boarding School Sleman. Tesis.: Pascasarjana Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta 2022.*

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Learning Management System (LMS)* pada *Kitab Al-`Arabiyah Li An-Nāsyi`in* siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah *Boarding School* Sleman dan mengukur kelayakan produk media tersebut agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*research and development*) melalui 5 tahap yaitu : (1) analisis, (2) perancangan, (3) pengembangan, (4) penerapan dan (5) evaluasi. Uji coba (tahap penerapan) dilakukan pada siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah *Boarding School* Yogyakarta sejumlah 42 siswa dan 2 orang guru.

Hasil penelitian berupa produk media pembelajaran berbasis *Learning Management System (LMS)* pada *Kitab Al-`Arabiyah Li An-Nāsyi`in* siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah *Boarding School* Sleman yang dapat diakses pada situs <https://mbs-yogya.ucm.ac.id/courses/11-tamrin-lughoh>. Hasil validasi dari ahli media mendapatkan kelayakan sebesar 92 dengan kategori sangat layak, sedangkan ahli materi sebesar 86 dengan kategori sangat layak. Adapun uji coba dari para siswa mendapatkan hasil 92,56 dengan kategori sangat layak dan dari para guru sebesar 86 dengan kategori sangat layak.

Kata kunci : Pengembangan, media pembelajaran, *Learning Management System*, *Al-`Arabiyah Li An-Nāsyi`in*

التجريد

مُجد رشيد رضى. ١٩٢٠٤٠٢٠٠٠٦. تطوير الوسائل التعليمية لكتاب العربية للناشئين على أساس *Learning Management System (LMS)* لطلاب الصف الحادي عشر في مدرسة العالية مُجدية الإسلامية الحديثة سليمان. البحث: الدراسات العليا لقسم تعليم اللغة العربية، كلية علوم التربية و تأهيل المعلمين، بجامعة سنان كاليجاغا الإسلامية الحكومية يوجياكارتا ٢٠٢٢.

يهدف هذا البحث إلى تطوير الوسائل التعليمية لكتاب العربية للناشئين على أساس *Learning Management System (LMS)* لطلاب الصف الحادي عشر في مدرسة العالية مُجدية الإسلامية الحديثة سليمان وقياس ملاءمة هذه منتجات الوسائل بحيث يمكن استخدامها كوسائل تعليمية.

استخدم هذا البحث منهج البحث والتطوير (*research and development*) من خلال ٥ مراحل: (١) التحليل، (٢) التصميم، (٣) التطوير، (٤) التنفيذ، (٥) التقييم. أُجريت التجربة (مرحلة التنفيذ) على طلاب الصف الحادي عشر في معهد المحمدية الإسلامية الحديثة، سليمان ، و مدرسه. وبلغ مجموع طلابها ٤٢ طالبًا و مدرسان.

نتائج هذا البحث هي منتجات وسائل تعليمية لكتاب العربية للناشئين على أساس *Learning Management System (LMS)* لطلاب الصف الحادي عشر في معهد المحمدية الإسلامية الحديثة، سليمان والتي يمكن الوصول إليها على الموقع <https://mbs-yogya.ucm.ac.id/courses/11-tamrin-lughoh>. كانت درجة الملاءمة التي تم الحصول عليها من خبراء الوسائل ٩٢ وكانت في فئة مناسبة جداً، وكان من خبراء المواد ٨٦ في فئة مناسبة جداً، حيث أن ٩٢.٥٦ من تقييمات الطلاب كانت في فئة مناسبة جداً و ٨٦ من المعلمين كانت في فئة مناسبة جداً.

الكلمات المفتاحية: التطوير، الوسائل التعليمية ، *Learning Management System*، العربية للناشئين.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Pedoman Transliterasi Arab Latin ini merujuk pada hasil keputusan bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Tabel 0.1: Tabel Transliterasi Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De

ذ	Žal	ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Şad	ş	es (dengan titik di bawah)
ض	Đad	đ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	ki
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
هـ	Ha	h	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	y	ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tabel 0.2: Tabel Transliterasi Vokal Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَ	Fathah	a	a
ـِ	Kasrah	i	i
ـُ	Dammah	u	u

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Tabel 0.3: Tabel Transliterasi Vokal Rangkap

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ـِـَ	Fathah dan ya	ai	a dan u
ـِـُ	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ kataba

- فَعَلَ fa`ala
- سُئِلَ suila
- كَيْفَ kaifa
- حَوْلَ haula

C. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Tabel 0.4: Tabel Transliterasi *Maddah*

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ...أ...أ...	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
إ...إ...إ...	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
و...و...و...	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ qāla
- رَمَى ramā
- قِيلَ qīla
- يَقُولُ yaqūlu

D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup

Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".

2. Ta' marbutah mati

Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".

3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-atfāl/raudahtul atfāl
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul munawwarah
- طَلْحَةَ talhah

E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- الْبِرُّ al-birr

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf “I” diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ ar-rajulu
- الْقَلَمُ al-qalamu

- الشمس asy-syamsu
- الجلال al-jalālu

G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تأخذ ta'khuzu
- شَيْءٌ syai'un
- النَّوْءُ an-nau'u
- إِنَّ inna

H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَ إِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ / Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/

Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn

- بِسْمِ اللَّهِ جَرَاهَا وَ مُرْسَاهَا / Bismillāhi majrehā wa mursāhā

I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ / Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/

Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn

- الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ / Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

- اللهُ عَفُورٌ رَحِيمٌ Allaāhu gafūrun rahīm
- لِلّٰهِ الْأُمُورُ جَمِيعًا Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru jamī`an



KATA PENGANTAR

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالْعَاقِبَةُ لِلْمُتَّقِينَ، فَلَا عُدْوَانَ إِلَّا عَلَى الظَّالِمِينَ؛ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ، نَبِيِّنَا وَحَبِيبِنَا مُحَمَّدٍ أَرْسَلَهُ اللَّهُ رَحْمَةً لِّلْعَالَمِينَ، وَعَلَى آلِهِ أَزْوَاجِهِ الطَّاهِرَاتِ أُمَّهَاتِ الْمُؤْمِنِينَ، وَعَلَى آلِهِ الطَّيِّبِينَ وَأَصْحَابِهِ الْعُرِّ الْمَيَامِينَ، وَمَنْ تَبِعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ، أَمَّا بَعْدُ.

Segala puji bagi Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan nabi kita Nabi Agung Muhammad SAW., yang kita harapkan syafa'atnya di hari akhir nanti.

Tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Learning Management System (LMS) pada Kitab Al-`Arabiyah Li An-Nāsyi`in Siswa Kelas XI di SMA Muhammadiyah *Boarding School* Sleman” ini disusun untuk memenuhi syarat kelulusan program Magister pada program studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Suksesnya penelitian dan penulisan tesis ini tentunya tidak terlepas dari pihak-pihak yang telah membantu dalam prosesnya baik secara langsung maupun tidak langsung. Maka dari itu, atas segala motivasi, bimbingan, bantuan maupun doa dari semuanya, tak ada yang dapat penulis haturkan kecuali ucapan doa jazākumullāh ahsanal jazā’, semoga Allah SWT memberikan balasan yang lebih baik dan mencatatnya sebagai amal kebaikan di akhirat kelak. Aamiin. Penulis menyampaikan rasa terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. Phil. Al Makin, S. Ag., M.A., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M. Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta jajarannya.
3. Dr. Muhammad Jafar Shodiq, M.SI, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Pascasarjana Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta dan Dosen Pembimbing Tesis yang telah meluangkan waktunya dalam membimbing penulis menyelesaikan tugas akhirnya.
4. Dr. H. Tulus Musthofa, Lc, MA., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan saran dan nasehat selama menempuh kuliah di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag., selaku pembimbing ahli materi yang telah meluangkan waktunya dalam membimbing penulis menyelesaikan pembuatan produk penelitian.
6. Dr. Adhi Setiyawan, S.Pd., M. Pd., selaku pembimbing ahli media yang telah meluangkan waktunya dalam membimbing penulis menyelesaikan pembuatan produk penelitian.
7. Segenap Dosen dan Karyawan Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
8. Ustad Fajar Shadiq Lc, selaku Direktur Pondok Pesantren Modern Muhammadiyah *Boarding School* yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di lembaga yang beliau pimpin.

9. Bapak Sarmani dan Siti Nurkamilatin orang tua tercinta yang telah mendukung dalam penyelesaian tesis ini.
10. Siti Khurotun Ayuni, S. Pd. dan Anneira Salwa Arrasyid anakku tercinta yang telah mendukung dan memberikan motivasi terbaik dalam penyelesaian tesis ini
11. Semua pihak yang telah berjasa dalam penyusunan tesis ini.

Semoga Allah SWT. melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa di dunia ini tidak ada yang sempurna. Begitu juga dalam penulisan tesis ini, yang tidak luput dari kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, dengan segala ketulusan dan kerendahan hati penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang bersifat konstruktif demi penyempurnaan tesis ini. Akhirnya dengan segala bentuk kekurangan dan kesalahan, penulis berharap semoga dengan rahmat dan izin-Nya mudah-mudahan tesis ini dapat memberikan banyak manfaat bagi penulis khususnya dan bagi pihak-pihak yang bersangkutan.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 22 Desember 2022

Penulis



M. Rasyid Ridha

NIM. 19204020006

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN KEASLIAN BERMATERAI	i
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN NOTA DINAS	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	vii
التجريد	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	x
KATA PENGANTAR	xix
DAFTAR ISI	xxii
DAFTAR TABEL	xxiv
DAFTAR GAMBAR	xxv
DAFTAR LAMPIRAN	xxvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	14
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	14
D. Kajian Pustaka	15
E. Landasan Teori.....	19
1. Pengembangan	19
2. Media Pembelajaran	30
3. Pembelajaran Berbasis Elektronik (<i>E-learning</i>)	45
4. <i>Learning Management System (LMS)</i>	57
F. Sistematika Pembahasan	60
BAB II METODE PENELITIAN	61
A. Desain Penelitian	61
B. Prosedur Penelitian	62
C. Subjek Penelitian	65
D. Teknik Pengumpulan Data	65
E. Instrumen Penelitian	67

F. Teknik Analisis Data	70
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	72
A. Hasil Penelitian	72
1. Analisis	72
2. Perancangan	76
3. Pengembangan	82
4. Penerapan	107
5. Evaluasi	108
B. Pembahasan	118
BAB IV PENUTUP	125
A. Kesimpulan	125
B. Keterbatasan Produk	125
C. Saran	126
DAFTAR PUSTAKA	128
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kisi-kisi angket untuk ahli media	68
Tabel 2.2 Kisi-kisi angket untuk ahli materi.....	68
Tabel 2.3 Kisi-kisi angket untuk peserta didik.....	69
Tabel 2.4 Kisi-kisi angket untuk guru.....	70
Tabel 2.5 Perhitungan Skala Likert.....	71
Tabel 2.6 Kategori Kelayakan.....	71
Tabel 3.1 Pengembangan angket ahli media.....	80
Tabel 3.2 Pengembangan angket ahli materi	81
Tabel 3.3 Pengembangan angket peserta didik.....	81
Tabel 3.4 Pengembangan angket guru	82
Tabel 3.5 Rancangan materi.....	84
Tabel 3.6 Angket untuk ahli media	101
Tabel 3.7 Angket untuk ahli materi.....	106
Tabel 3.8 Hasil uji validitas ahli media.....	110
Tabel 3.9 Analisis hasil pengujian ahli media	111
Tabel 3.10 Hasil uji validitas ahli materi	112
Tabel 3.11 Analisis hasil pengujian ahli materi.....	113
Tabel 3.12 Hasil uji coba siswa.....	114
Tabel 3.13 Hasil uji coba guru	115
Tabel 3.14 Hasil akhir kelayakan media.....	117

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan pengembangan model ADDIE	64
Gambar 3.1 Skema website open learning	77
Gambar 3.2 Kerangka materi	78
Gambar 3.3 Rancangan evaluasi	79
Gambar 3.4 Tampilan materi	85
Gambar 3.5 Tampilan النص	86
Gambar 3.6 Tampilan المفردات	86
Gambar 3.7 Tampilan الشرح	88
Gambar 3.8 Tampilan قواعد النحو	88
Gambar 3.9 Tampilan التدريب	89
Gambar 3.10 Tampilan latihan melalui google form	90
Gambar 3.11 Tampilan latihan melalui open learning	90
Gambar 3.12 Tampilan latihan essay	91
Gambar 3.13 Tampilan website mbs-yogya.ucm.ac.id	92
Gambar 3.14 Tampilan awal web	94
Gambar 3.15 Tampilan halaman materi	98
Gambar 3.16 Tampilan halaman petunjuk penggunaan	98
Gambar 3.17 Tampilan halaman pengumuman	99
Gambar 3.18 Tampilan kolom chat	100
Gambar 3.19 Tampilan revisi petunjuk penggunaan	102
Gambar 3.20 Tampilan revisi layout submenu bahan ajar	103
Gambar 3.21 Tampilan revisi peta kompetensi	104
Gambar 3. 22 Diagram hasil validasi ahli media	121

Gambar 3. 23 Diagram hasil validasi ahli materi.....	122
Gambar 3. 24 Diagram hasil uji coba siswa.....	123
Gambar 3. 25 Diagram hasil uji coba guru	124



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I. Instrumen Penelitian.

1. Angket Ahli Media
2. Angket Ahli Materi
3. Angket Siswa
4. Angket Guru

LAMPIRAN II. Tabel Data.

1. Daftar Nama Siswa
2. Penilaian Angket Siswa
3. Tabel Data Perhitungan Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi
4. Rerata Uji Coba Siswa
5. Rerata Uji Coba Guru

LAMPIRAN III. Lain-Lain.

1. Surat Permohonan Izin Penelitian
2. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
3. Silabus Materi Tamrin Lughah
4. Tampilan Produk
5. Dokumentasi
6. Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Arab merupakan bahasa internasional tertua yang telah digunakan di berbagai negara. Di Indonesia pembelajaran bahasa Arab diselenggarakan sejak anak memasuki bangku Taman Kanak-Kanak, meskipun pembelajarannya masih berupa penyajian huruf *hijāiyyah* sebagai pengenalan untuk mempelajari bahasa Arab pada jenjang-jenjang berikutnya. Bahasa Arab sudah sangat berkembang pesat di Indonesia. Hampir di setiap jenjang sekolah bahasa Arab sudah menjadi pelajaran yang harus dikuasai oleh peserta didik.¹

Dalam pembelajaran bahasa Arab terdapat empat keterampilan dasar berbahasa yang harus dikuasai yakni: *mahārah al-istimā`* (keterampilan mendengar), *mahārah al-kalām* (keterampilan berbicara), *mahārah al-qirā`ah* (keterampilan membaca), dan *mahārah al-Kitābah* (keterampilan menulis). Semakin berkembangnya zaman, pembelajaran bahasa Arab pun ikut berkembang. Perkembangan itu dapat dilihat dari berbagai aspek baik dari metode pembelajaran, media pembelajaran, materi pembelajaran, kurikulum pembelajaran, pendekatan pembelajaran, model pembelajaran, teknik pembelajaran dan lain sebagainya.² Media pembelajaran menjadi penunjang

¹ Nafsiah Hafidzoh Rahman dkk., "Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab," *Jurnal Tahsinia* 2, no. 2 (30 Oktober 2021): hlm. 100, <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.296>.

² Muhammad Nur Kholis, Abdul Ghofur, dan Muhammad Zaenuri, "Tasmim Al-Wasail al-Ta'limiyyah Li Maharati al-Istima' Khilala Android," *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab* 12, no. 1 (31 Mei 2020): 73–94, <https://doi.org/10.24042/albayan.v12i1.5692>.

yang mendukung proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan yang telah direncanakan sebelumnya. Media merupakan salah satu unsur terpenting selain metode mengajar dalam pembelajaran³ Penerapan media yang tepat, dengan bahan ajar, tujuan pembelajaran yang jelas, dan metode yang sesuai akan membantu peserta didik dalam menempuh proses pembelajaran.

Pesatnya perkembangan dunia teknologi informasi dan komunikasi menyebabkan terjadinya proses perubahan yang drastis dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dunia pendidikan. Pembelajaran yang sebelumnya identik dengan kegiatan yang berpusat pada guru, akibat adanya dinamika global pembelajaran pun harus menyesuaikan dengan perubahan tersebut.

Adanya teknologi menjadi suatu penunjang yang memudahkan baik pengajar maupun peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Keunggulan teknologi dapat menjawab berbagai persoalan yang ada dewasa ini. Kecanggihan, kecepatan, efisiensi, keunikan dari teknologi menjadi nilai lebih sehingga setiap jenjang pendidikan mau tidak mau harus memanfaatkan teknologi dengan semaksimal mungkin agar pembelajaran yang berlangsung tidak monoton dan ketinggalan zaman.

Menurut *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media, yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Adapun *Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 5.

dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional. Dalam pendidikan, terdapat 5 elemen media yang penting, yaitu *direct human contact (face to face)*, teks (termasuk grafik), audio, video dan komputer.⁴ Media yang paling sering digunakan dalam pembelajaran yaitu komputer atau laptop atau smartphone, hal ini wajar karena semua teknologi tersebut menawarkan berbagai macam media yang dapat menunjang pembelajaran diantaranya berupa audio, visual, bahkan audio-visual.

Berbagai perkembangan media ini tidak lengkap rasanya jika tidak ada hal yang mempermudah akses setiap orang untuk melakukan pembelajaran. Untuk itu para ilmuwan mengembangkan teknologi yang dinamakan internet. Internet merupakan jaringan non-kabel yang dapat menghubungkan sebuah perangkat (komputer, laptop, atau smartphone) dengan perangkat lain sehingga memudahkan pengguna internet tersebut untuk memperoleh informasi melalui perangkat tersebut. Jangkauan internet ini sangat luas bahkan sampai ke seluruh dunia. Sehingga pelajar dari belahan dunia manapun dapat belajar dengan mudah menggunakan internet. Media pembelajaran dengan perangkat lunak yang dirancang untuk membuat, mendistribusikan, dan mengatur penyampaian materi pembelajaran secara online dapat disebut juga media pembelajaran berbasis LMS. Media pembelajaran berbasis LMS ini merupakan salah satu bentuk aplikasi dari sistem *e-learning (Electronic Learning)*.

⁴ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 11.

E-learning merupakan media pembelajaran dengan menggunakan jasa elektronik sebagai alat bantu.⁵ *E-learning* merupakan pembelajaran yang didesain menggunakan media elektronik baik secara *online* maupun *offline* dengan tujuan untuk mempermudah peserta didik mengakses pembelajaran. Pembelajaran berbasis LMS ini dilakukan secara online, sehingga pembelajaran jarak jauh pun dapat dilakukan. Hal ini tentu saja menjadi nilai tambah dari media pembelajaran berbasis LMS ini. Terlebih lagi sekarang dunia sedang dilanda pandemi yaitu virus Covid-19. Hal ini sangat mempengaruhi seluruh aspek kehidupan manusia termasuk dalam penggunaan internet dan belajar. Pembelajaran yang sebelumnya dilakukan di sekolah-sekolah, pondok-pondok dan universitas kini harus dilakukan dari rumah karena ada himbuan dari pemerintah untuk menjaga jarak guna memutuskan mata rantai penyebaran virus Covid-19.

Menurut Plate yang dalam website Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia pada bulan April 2020, dalam masa pandemi kofingurasi pemanfaatan atau penggunaan internet mengalami pergeseran atau perubahan dari kantor, kampus, sekolah, dan tempat publik menjadi ke perumahan, tempat tinggal, dan pemukiman. Ia juga menuturkan bahwa ada peningkatan penggunaan suara dan data internet sekitar 5% sampai 10%.⁶ Selain itu menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang dimuat dalam website inet.detik.com pada September 2020

⁵ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hlm. 168.

⁶ PDSI KOMINFO, "Terjadi Pergeseran Penggunaan Internet Selama Masa Pandemi," Website Resmi Kementerian Komunikasi dan Informatika RI, accessed November 6, 2020, 09:08, http://content/detail/26060/terjadi-pergeseran-penggunaan-internet-selama-masa-pandemi/0/berita_satker.

mengungkapkan hanya terjadi perubahan perilaku penggunaan internet dari kantor ke rumah, begitu juga soal belajar dari rumah, kenaikan trafik yang terjadi sekitar 20-25%.⁷

Dari data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan internet sangat dibutuhkan terutama pada saat masa pandemi seperti sekarang ini. Karena adanya kebutuhan akan internet untuk mengakses pembelajaran maka setiap sekolah harus bisa memfasilitasi para peserta didik untuk bisa mengakses pembelajaran dari rumah. Fasilitas yang layak dan mudah diakses menjadi syarat yang patut dipertimbangkan dalam penggunaan dan pemilihan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Salah satu media penunjang berbasis LMS adalah openlearning.com merupakan situs web yang menyediakan berbagai fitur untuk menunjang pembelajaran yang sudah digunakan oleh kurang lebih 2.170.00 pengguna. Situs yang dikembangkan oleh Adam Brimo dan kawan-kawan ini menawarkan platform pembelajaran online sosial yang dapat memberikan kursus online terbuka (MOOC) besar-besaran, kursus kecil dan kuliah online.

Plate mengatakan, Indonesia menduduki peringkat ketiga dunia untuk talenta digital dalam Global Skills Report 2022 berdasarkan laporan Coursera. Indonesia khususnya berada di garda depan pengetahuan teknologi

⁷ Agus Tri Haryanto, "APJII Sebut Jumlah Pengguna Internet di Indonesia Naik Saat Pandemi," detikinet, accessed November 6, 2020, 09:22, <https://inet.detik.com/telecommunication/d-5194182/apjii-sebut-jumlah-pengguna-internet-di-indonesia-naik-saat-pandemi>.

dan ilmu data, peringkat Indonesia naik 39 urutan dari periode sebelumnya.⁸ Hal ini menjelaskan bahwa MOOC saat ini sudah berkembang sangat pesat di Indonesia untuk mendukung pengembangan SDM bidang digital nasional. Maka penggunaan *open learning* yang merupakan salah satu bentuk platform edukasi digital atau *massive open online course* (MOOC) adalah bentuk dari upaya pengembangan SDM tersebut.

OpenLearning telah banyak digunakan oleh berbagai lembaga pendidikan dari berbagai jenjang dalam melaksanakan pembelajaran. Seperti University of New England (UNE) Australia, Charles Sturt University (CSU) Australia, UOW Malaysia KDU University College Malaysia, Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS),⁹ Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur, STIK Muhammadiyah Pontianak, Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang, Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan, Universitas Muhammadiyah Banjarmasin, dan Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan.¹⁰

Media ini telah banyak digunakan karena media berbasis LMS ini sangat memudahkan guru dan siswa yang terkendala waktu dan jarak. Website ini juga telah digunakan di salah satu pondok pesantren modern yang terletak di daerah Yogyakarta, yaitu Pondok Pesantren Modern Muhammadiyah *Boarding School*.

⁸ “Menteri Johnny: Indonesia Peringkat 3 Global Skills Report 2022,” merdeka.com, 29 Juni 2022, <https://www.merdeka.com/teknologi/menteri-johnny-indonesia-peringkat-3-global-skills-report-2022.html>.

⁹ “Customer Case Studies - OpenLearning,” diakses 10 September 2022, <https://solusi.openlearning.id/case-studies>.

¹⁰ “Ucm.Ac.Id – Universitas Cyber Muhammadiyah,” diakses 28 Agustus 2022, <https://ucm.ac.id/>.

Pondok Pesantren Modern Muhammadiyah *Boarding School* (PPMMBS) merupakan pondok pesantren yang terletak di pinggiran timur Kabupaten Sleman di Desa Bokoharjo Kecamatan Prambanan, Yogyakarta. Tepat pada hari *Ahad* tanggal 20 Januari 2008 diresmikan Pondok Pesantren Muhammadiyah *Boarding School* (MBS) Yogyakarta.¹¹ 14 tahun sudah PPMBS berdiri tentunya banyak pengalaman demi pengalaman yang sudah dilalui. Prestasi yang diraih oleh PPMBS Yogyakarta sangat banyak sekali. Pada tahun 2021 PPMBS memperoleh kejuaraan dalam berbagai bidang baik di tingkat korwil, kabupaten, provinsi, dan tingkat nasional. Berikut persebaran hasil perolehan kejuaraan siswa semester gasal 2021: Tingkat nasional 23%, tingkat provinsi 18%, tingkat kabupaten 46%, dan tingkat korwil 13%. Diantara juara-juara yang diraih di tingkat nasional yaitu:

1. Juara 1 lomba puisi bahasa Arab dan juara 3 lomba nasyid dalam Ajang MERAPI UMY.
2. Juara 2 seni Taekwondo tunggal putri dalam event KONI.
3. Juara 1 tilawah dalam IDEAL Tahfidz School
4. Juara 3 nasyid dalam FSQN UMY
5. Juara 3 Matematika dalam Kompetisi MTK YGAMMA
6. Juara 2 Matematika dalam Kompetisi MTK YGAMMA
7. Juara 1 dakwah digital dalam Muslim Law Fair UGM
8. Juara 2 Tilawah dalam Quran Festival 2021 UNJ¹²

¹¹ “Sejarah PPM MBS – MBS Yogyakarta,” diakses 17 Oktober 2022, <https://mbs.sch.id/sejarah/>.

¹² Tim Redaksi At-Tanwir, “At-Tanwir ‘Dinamika Pendidikan Islam,’” *PPM MBS Yogyakarta*, Juni 2021, hlm. 30-31.

Di PPMBS terdapat 2 jenjang pendidikan yaitu jenjang SMP dan SMA. Peneliti fokus melakukan penelitian pada kelas XI jenjang SMA MBS Sleman. Sebelum pandemi pembelajaran bahasa Arab di PPMBS Yogyakarta dilakukan secara langsung (tatap muka). Pembelajaran bahasa Arab yang ada di jenjang SMA MBS Sleman meliputi mata pelajaran *Tamrīn Al-Lughah*, *Al-Nahwu*, *Aṣ-Ṣhorof*, *Al-Imlā'*, dan *Al-Muṭāla'ah*. Fokus pembahasan pada penelitian ini yaitu pada mata pelajaran *Tamrīn Al-Lughah*. Alokasi waktu mata pelajaran *Tamrīn Al-Lughah* mendapatkan 5 jam pelajaran setiap minggunya.

Penelitian awal dilakukan dengan menggali kendala-kendala dan kondisi pembelajaran bahasa Arab pada siswa kelas XI SMA MBS Sleman. Dari kasus-kasus tersebut, permasalahan yang ada dapat diuraikan dan dapat menjadi bahan pertimbangan pengembangan media pembelajaran bahasa Arab. Peneliti melakukan analisis kurikulum, analisis kebutuhan guru dan analisis karakteristik siswa yang didapat dari hasil observasi dan pengamatan. Menurut pengamatan yang dilakukan peneliti SMA MBS Sleman menggunakan kurikulum 2013 dalam pembelajaran bahasa Arab. Sehingga pengembangan media ini menggunakan standar yang ada pada kurikulum 2013. Adapun standar kompetensi yang tertuang dalam kurikulum 2013 yaitu siswa dapat memahami wacana tulis berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang materi bahasa Arab. Peneliti mengembangkan materi dalam buku *Al-'Arabiyyah Li An-Nāsyi'in* jilid 5 yang meliputi:

١. سعيد بن عامر
٢. الأعياد في الإسلام
٣. تدوين السنة النبوية
٤. إبليس ينتصر
٥. إياس القاضي
٦. عمر بن العاص والقاعد الروماني

Kemudian berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan beberapa pengajar bahasa Arab di SMA MBS Sleman diperoleh beberapa data bahwa guru membutuhkan media yang bisa digunakan terutama saat pandemi covid-19 menyebar di seluruh dunia, guru membutuhkan media yang dapat mendukung dan mempermudah proses pembelajaran di manapun dan kapanpun, dan guru merasa membutuhkan variasi yang baru dalam mengajar bahasa Arab, selain pembelajaran konvensional yang dilakukan di kelas sehari-hari. Sedangkan setelah wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti terhadap siswa diperoleh beberapa permasalahan siswa pada saat pembelajaran diantaranya siswa mengalami kejenuhan saat pembelajaran, penggunaan media pembelajaran open learning merupakan hal baru bagi SMA MBS Sleman baik bagi para guru dan siswa, siswa mengalami kesulitan saat membaca teks sederhana berbahasa Arab dalam buku *Al-'Arabiyyah Li An-Nāsyi'īn* jilid 5, siswa kesulitan meningkatkan konsentrasi pemahaman bacaannya tanpa bantuan media, pembelajaran dalam kelas masih menggunakan metode konvensional, guru kurang bisa

memanfaatkan media yang bisa menarik minat dan perhatian siswa. Berdasarkan permasalahan di atas peneliti mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab LMS menggunakan website open learning yang berfokus pada keterampilan membaca siswa pada buku *Al-'Arabiyah Li An-Nāsyi'īn* jilid 5. Dengan adanya pengembangan ini maka guru dan siswa dapat menggunakan media ini secara maksimal dan fleksibel.

Selama masa pandemi pembelajaran yang dilaksanakan di PPMBS Yogyakarta telah menggunakan media whatsapp sebagai penunjang dalam pembelajaran jarak jauh. Tapi penggunaan media whatsapp ini hanya berlangsung selama 2 minggu saja. Hal ini karena pembelajaran yang sudah dilakukan selama 2 minggu dinilai kurang efektif. Kemudian PPMBS menggunakan website *OpenLearning* sebagai media pengembangan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Situs ini dapat diakses oleh siswa/peserta didik menggunakan jaringan internet dan dapat dibuka kapan saja selama jaringan internet tersedia. Penggunaan media ini telah melalui berbagai pertimbangan yaitu Pertama, karena faktor keadaan yang tidak memungkinkan untuk melaksanakan pembelajaran tatap muka yang disebabkan oleh menyebarnya pandemi virus COVID-19, sehingga pembelajaran pun dilakukan secara daring dari rumah masing-masing siswa. Kedua, penggunaan *OpenLearning* dilakukan karena platform tersebut bisa dijadikan wadah untuk mendesain pembelajaran secara menyeluruh, bisa digunakan untuk mengakomodir semua mata pelajaran di PPMBS, sehingga memudahkan belajar anak. Kegiatan belajar mengajar yang

dilakukan hanya melalui satu jalur yaitu melalui *OpenLearning*. Ketiga website *open learning* ini bisa digunakan secara berbayar. PPMBS menggunakan website ini dengan mengambil paket berbayar sebanyak 10 juta rupiah/ tahun. Dengan biaya yang tidak sedikit ini tentunya fasilitas yang diberikan *open learning* pun seharusnya bisa menunjang pembelajaran dengan baik.

Adapun vendor (*developer*) *open learning* ini berada di luar negeri yaitu di Australia, kemudian MBS menggandeng UMS (Universitas Muhammadiyah Surakarta) sebagai pihak ketiga yang mengelola aplikasi ini di dalam lingkungan institusi pendidikan Muhammadiyah. Selain itu platform ini memfasilitasi guru untuk mendesain pembelajaran secara utuh dan menyampaikan proses pembelajaran dengan maksimal, mulai dari menyampaikan tujuan pembelajaran, merancang materi yang dapat menggunakan berbagai media (tulisan, gambar, suara, maupun video). Platform ini juga memungkinkan interaksi antara guru dengan siswa, dapat mengecek progres belajar siswa, kehadiran siswa serta bisa untuk evaluasi pembelajaran.¹³

Berdasarkan survey yang dilakukan peneliti selama masa pandemi, sebagian besar siswa kurang mampu memanfaatkan media pembelajaran ini dengan optimal. Hal ini terjadi karena media pembelajaran menggunakan web *open learning* ini masih baru bagi mereka. Begitu juga bagi para guru, media berbasis LMS ini baru digunakan sebagai penunjang pembelajaran di masa

¹³ Rulli Aurilia Oktapina, Latar Belakang Penggunaan Website OpenLearning untuk Pembelajaran di PPMBS, Hasil Wawancara Pribadi, 13 Juli 2021.

pandemi. Sehingga dibutuhkan pengembangan media baru yang sesuai dengan pembelajaran bahasa Arab di jenjang SMA MBS Sleman agar siswa dapat melakukan pembelajaran dengan baik dan merasa nyaman dalam menggunakan media tersebut. Para siswa yang telah diliburkan selama masa pandemi ini pasti memiliki kepentingan masing-masing di rumah mereka. Tidak sedikit pula siswa yang justru lebih banyak menggunakan waktu luang dan smartphone/ laptopnya untuk berselancar di media sosial baik facebook, twitter, instagram, whatsapp, youtube dan lain-lain. Bahkan tidak sedikit pula yang lebih banyak menggunakan waktunya untuk bermain game di smartphone maupun laptop. Hal ini tentunya menjadi masalah tersendiri bagi pondok dan sekolah lainnya dalam menyelenggarakan pembelajaran secara online. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran baru berbasis LMS yang dapat menunjang proses pembelajaran siswa dengan baik, agar siswa/ peserta didik tidak bosan dalam melaksanakan pembelajaran dan tidak menyalahgunakan waktu belajar untuk bermain.

Kelas yang dikaji oleh peneliti dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA MBS Sleman, karena kelas ini merupakan jenjang yang menentukan tingkat penguasaan bahasa siswa di SMA MBS Sleman. Sebelum siswa menempuh jenjang akhir dari pendidikannya di SMA MBS Sleman, mereka dibina dan dibimbing untuk mempersiapkan kematangan berbahasanya. Buku yang digunakan dalam mata pelajaran bahasa Arab di kelas XI adalah buku *Al-`Arabiyyah Li An-Nāsyi'īn* jilid 5. Ini merupakan keunikan dari penelitian ini, yang mana kebanyakan dari sekolah di jenjang SMA menggunakan buku

paket bahasa Arab, SMA MBS Sleman justru menggunakan buku *Al-`Arabiyah Li An-Nāsyi`in*. Buku ini telah banyak digunakan di jenjang pendidikan menengah bahkan di Universitas yang ada di dunia.

Atas dasar semua latar belakang di atas, maka peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran baru berbasis LMS yang dikembangkan dan dirancang oleh peneliti dengan memanfaatkan website *open learning* sebagai domain dan perantara media pembelajaran guna memudahkan akses siswa terhadap materi dan membuat siswa lebih tertarik dan tidak bosan dalam pembelajaran daring,. Media yang dirancang ini nantinya berisi materi mata pelajaran *Tamrīn Al-Lughah* yang menarik, mudah diakses dan dipahami oleh siswa. Media ini nantinya berupa materi yang bisa diakses melalui web openlearning.com atau melalui aplikasi android *open learning*.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *learning management system* (LMS) pada *Kitāb Al-`Arabiyah Li An-Nāsyi`īn* siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah *Boarding School* Sleman?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *learning management system* (LMS) pada *Kitāb Al-`Arabiyah Li An-Nāsyi`īn* siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah *Boarding School* Sleman?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Tujuan penelitian yang dihasilkan dari rumusan masalah diatas adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis *learning management system* (LMS) pada *Kitāb Al-`Arabiyah Li An-Nāsyi`īn* siswa kelas XI di SMA MBS Sleman.
2. Meningkatkan kualitas media pembelajaran *Kitāb Al-`Arabiyah Li An-Nāsyi`īn* berbasis LMS siswa kelas XI di SMA MBS Sleman.

Kegunaan dari penelitian ini adalah:

1. Teoritis

Pembahasan dan hasil dari penelitian ini, secara teoritis menambah sumbangsih ilmu pengetahuan baru bagi dunia pendidikan secara umum dan lembaga UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta secara khusus. Serta hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi pengembangan penelitian dan khazanah keilmuan.

2. Praktis

- a. Bagi penulis, penelitian ini menambah ilmu dan pengetahuan dalam bidang pendidikan, dan membantu dalam memperoleh gelar magister.
- b. Bagi siswa, penelitian ini dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran bahasa Arab khususnya *Kitāb Al-`Arabiyah Li An-Nāsyi`īn*.
- c. Bagi guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam pemilihan media dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya *Kitāb Al-`Arabiyah Li An-Nāsyi`īn*.

D. Kajian Pustaka

Kajian pustaka yang telah dilakukan peneliti sebelum melakukan penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Nur Kholis, Abdul Ghofur, dan Muhammad Zaenuri dengan judul “*Tasmim al-Wasail al-Ta`limiyah li Maharati al Istima` khilala Android*” yang dimuat dalam jurnal Al-Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang sedang berlangsung, khususnya dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi modern. Adapun perbedaan penelitian ini adalah dalam pengembangan media yang berfokus pada keterampilan mendengar berbasis android sedangkan peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis LMS pada

buku bahasa Arab *Al-'Arabiyah Li An-Nāsyi'in*. Pengembangan media pembelajaran berbasis LMS ini akan sangat membantu siswa dan guru dalam pembelajaran bahasa Arab karena media di dalam website ini bermacam-macam. Diantaranya adalah gambar, audio, audio-visual, teks dan terdapat berbagai bentuk evaluasi yang dapat di desain oleh guru.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Khoirul Huda dengan judul “Pemanfaatan Website (BUSUU.COM) Sebagai Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Arab” yang dimuat dalam jurnal *An-Nabighoh: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab*.

Keterkaitan antara penelitian ini dengan penelitian yang sedang berlangsung adalah pengembangan media dengan menggunakan web. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah terletak pada penggunaan media menggunakan website busuu.com sedangkan peneliti menggunakan website openlearning.com. Keunggulan penelitian ini adalah guru bisa mendesain sendiri model dan materi pembelajaran bahasa Arab dan mata pelajaran apapun yang ingin diajarkan sedangkan website busuu.com materinya sudah ditentukan oleh perancang website.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Kandung Supriyono, dan Sugirin dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Membaca

Bahasa Inggris SMP Berbasis Web” yang dimuat dalam Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan.

Hubungan antara penelitian ini dengan penelitian yang sedang berlangsung adalah pengembangan media pembelajaran menggunakan media internet dan website. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu penelitian ini mengembangkan media pembelajaran membaca bahasa Inggris SMP berbasis Web dan juga LMS yaitu menggunakan moodle sedangkan peneliti mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab berbasis LMS menggunakan *OpenLearning*.

4. Tesis karya Melani Albar yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Berbasis Multimedia Interaktif Kelas V MIN Druju Sumbermanjing Wetan Kabupaten Malang”.

Penelitian ini memiliki kaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan yaitu pengembangan berbasis multimedia termasuk gambar, audio dan video. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah penggunaan media interaktif (macromedia flash) dalam pembelajaran kosakata dengan penggunaan media berbasis LMS. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan dan kemenarikan penggunaan media interaktif (macromedia flash) dalam pembelajaran kosakata (mufrodat).

5. Tesis karya Nur Fuadi Rahman yang berjudul “ تطوير وسائل الفصل الافتراضي ببرنامج مودل لتعليم اللغة العربية في مدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية بيالنكاريا كالمنتان الوسطى ”.

Hubungan antara penelitian ini dengan penelitian yang sedang berlangsung adalah penggunaan media pembelajaran berbasis LMS dalam pembelajaran bahasa Arab. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah terletak pada penggunaan media menggunakan website moodle.com sedangkan peneliti menggunakan website openlearning.com. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media kelas virtual menggunakan website moodle sebagai alat penunjang dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran bahasa Arab menggunakan kurikulum 2013, dan untuk mengetahui keefektifan dari media yang dikembangkan ini.

E. Landasan Teori

1. Pengembangan

a. Pengertian Pengembangan

Kata pengembangan menurut KBBI memiliki makna proses, cara, atau perbuatan mengembangkan¹⁴. Sedangkan pengembangan dalam kegiatan penelitian lebih dikenal dengan istilah *Research and Developmnet* (R&D). Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.¹⁵ Penelitian pengembangan tidak hanya merupakan suatu penelitian yang menghasilkan produk untuk diujicobakan di ke lapangan. Namun, penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya dan dapat dipertanggungjawabkan.

Pengertian penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall dalam Setyosari adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian dan pengembangan aktual dilakukan berdasarkan model pengembangan industri, yang hasilnya digunakan untuk merancang produk dan proses, yang kemudian dilakukan secara sistematis melalui uji lapangan, evaluasi,

¹⁴ “Arti kata perkembangan - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online,” diakses 19 Oktober 2021, <https://kbbi.web.id/perkembangan>.

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Penddikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D)* (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 407.

penyempurnaan untuk memenuhi kriteria efektivitas tertentu, kualitas, dan standar.¹⁶ Produk hasil penelitian dan pengembangan tidak selalu berupa benda fisik atau perangkat keras seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau laboratorium, tetapi juga dapat berupa perangkat lunak seperti program komputer untuk pengolahan data.¹⁷

Menurut Seels & Richey dalam Setyosari, penelitian dan pengembangan didefinisikan sebagai studi sistematis untuk desain, pengembangan, dan evaluasi program pembelajaran, proses, dan hasil yang harus memenuhi kriteria internal untuk integritas, konsisten dan efektif. Produk yang dihasilkan selama penelitian dan pengembangan lebih bersifat konseptual atau desain, kemungkinan berupa desain dan model desain bahan ajar, misalnya media pembelajaran.¹⁸

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa konsep pengembangan adalah suatu proses atau langkah yang dilakukan untuk menghasilkan atau menyempurnakan suatu produk yang sesuai dengan kriteria baku produk yang diproduksi. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menciptakan suatu produk melalui proses pengembangan dan untuk mengevaluasi perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu sebagai akibat dari produksi produk tersebut.

¹⁶ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), hlm. 222.

¹⁷ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 164.

¹⁸ Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, hlm. 223.

b. Jenis dan Tahap-tahap Pengembangan Media

1) Teori Pengembangan Gall dan Borg

Model pengembangan yang dikembangkan Gall dan Borg memiliki 10 tahapan diantaranya adalah sebagai berikut:

a) Penelitian dan Pengumpulan Data (*Research and Information*)

Langkah ini digunakan peneliti untuk menganalisis kebutuhan, meninjau literatur, dan mengidentifikasi pemicu masalah untuk mengembangkan model baru. Pengumpulan data dapat dilakukan melalui survei, FGD (diskusi kelompok), analisis SWOT (kekuatan, kelemahan, peluang, ancaman), penelitian evaluasi, teknik Delphi, analisis dokumen atau pengecekan hasil penelitian sebelumnya.

b) Perencanaan (*Planning*)

Pada fase ini, peneliti mulai membuat desain model untuk memecahkan masalah yang ditemukan pada fase pertama. Perencanaan meliputi penetapan model, penetapan tujuan tahapan/langkah, identifikasi kegiatan yang dilakukan pada setiap tahapan penelitian, dan pengujian kelayakan desain model pada area terbatas. Pengecekan kelayakan desain model dapat dilakukan dengan memperoleh pendapat ahli secara

tertulis (metode Delphi) atau dengan Focus Group Discussion (FGD).¹⁹

c) Pengembangan Draf Produk (*Develop Preliminary Form of Product*)

Pada tahap ini, persiapan bentuk model pertama dan peralatan yang diperlukan dimulai. Hasil pertama dari model berupa panduan aplikasi model, alat model seperti media dan alat bantu model, alat pengumpul data seperti lembar observasi, dan panduan wawancara yang diperlukan untuk mengumpulkan semua informasi yang dibutuhkan selama aplikasi model. Proses penelitian pada tahap ini dilakukan melalui validasi rancangan model oleh para ahli yang ahli di bidangnya. Hasil validasi ditinjau untuk memperbaiki desain model sebelum pengujian.

d) Uji Coba Lapangan (*Preliminary Field Testing*)

Setelah model dan perangkat siap digunakan, kegiatan selanjutnya adalah menguji desain model. Sekitar 6 sampai 12 responden awalnya berpartisipasi dalam survei ini. Hal ini penting untuk mengantisipasi kemungkinan kesalahan selama implementasi model yang sebenarnya. Selain itu, eksperimen kecil juga akan membantu menganalisis batasan apa pun yang mungkin ditemui dan mengurangi batasan ini saat menerapkan

¹⁹ Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 147.

model berikutnya. Alat yang digunakan untuk pengumpulan data pada tahap ini adalah lembar observasi, pedoman wawancara, dan kuesioner. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan dievaluasi untuk meningkatkan penerapan model.

e) Merevisi Hasil Uji Coba (*Main Product Revision*)

Revisi produk utama dilakukan berdasarkan hasil uji coba produk tahap pertama. Dengan menganalisis kekurangan yang ditemui selama uji coba produk, maka kekurangan tersebut dapat segera diperbaiki.

f) Uji Coba Lapangan (*Main Field Testing*)

Dalam tahap pengujian produk di lapangan dibutuhkan sampel yang lebih banyak yaitu antara 30 – 100 orang responden. Pada saat uji lapangan yang ke-2 ini, pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif mulai dilakukan untuk dievaluasi.

Evaluasi kualitatif dilakukan dengan cara membandingkan hasil yang dicapai dengan tujuan yang diharapkan. Evaluasi kuantitatif dilakukan membandingkan kemampuan antara subjek sasaran pengembangan model dengan subjek lain yang tidak menjadi sasaran pengembangan model atau kemampuan sebelum dan sesudah penerapan model.

- g) Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*Operational Product Revision*)

Setelah melakukan uji coba produk kemudian direvisi. Revisi ini dilakukan apabila terdapat kendala atau perbaikan yang belum terpikirkan pada saat tahap perancangan.²⁰

- h) Uji Pelaksanaan Lapangan (*Operational Field Testing*)

Setelah dua putaran pengujian dan revisi, model dapat diimplementasikan secara luas dalam kondisi nyata. Sampel 40-200 responden disarankan untuk implementasi model. Pada tahap ini, pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan berbagai alat seperti lembar observasi, wawancara, dan kuesioner. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan dilaporkan secara keseluruhan.

- i) Penyempurnaan Produk Akhir (*Final Product Revision*)

Sebelum model dirilis ke khalayak pengguna yang lebih luas, peninjauan ulang di tahap akhir diperlukan untuk memperbaiki kekurangan dalam implementasi model. Dengan adanya revisi terbaru ini diharapkan model benar-benar bebas dari cacat dan layak digunakan pada kondisi yang memenuhi persyaratan penggunaan model.

- j) Diseminasi dan Implementasi (*Dissemination and Implementation*)

²⁰ Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, hlm. 148.

Tahap akhir penelitian dan pengembangan adalah pelaporan hasil dalam forum ilmiah melalui seminar atau publikasi dalam jurnal ilmiah. Jika memungkinkan, publikasi model dapat dilakukan pada jalur komersial.²¹

2) Model 4D

Kepanjangan dari Model 4D adalah Define, Design, Development, and Dissemination. Thiagarajan mengembangkan model 4D pada tahun 1974²², adapun tahap-tahap model 4D adalah sebagai berikut:

a) *Define* (Pendefinisian)

Kegiatan dalam fase ini dilakukan untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan pengembangan. Dalam model lain, fase ini sering disebut analisis kebutuhan. Setiap produk tentunya membutuhkan analisa yang berbeda. Secara umum, langkah ini meliputi analisis kebutuhan pengembangan, persyaratan pengembangan produk untuk memenuhi kebutuhan pengguna, dan model penelitian dan pengembangan (R&D) yang cocok untuk pengembangan produk. Analisis dapat dilakukan melalui survei literatur atau survei pendahuluan.

b) *Design* (Perancangan)

²¹ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 129.

²² Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, hlm. 178.

Selama tahap desain, peneliti menciptakan desain produk pertama (prototipe) atau desain produk. Sebagai bagian dari pengembangan bahan ajar adalah proses pembuatan modul dan teks sesuai dengan isi kurikulum dan hasil analisis bahan ajar. Berkaitan dengan pengembangan model pembelajaran, fase ini terdiri dari kegiatan menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran (bahan ajar, media, alat penilaian) dan mensimulasikan penggunaan model dan perangkat pembelajaran tersebut dalam lingkup kecil. Desain produk (model, buku ajar, dll) harus divalidasi sebelum dilanjutkan ke tahap berikutnya. Validasi desain produk dilakukan oleh dosen, guru, dll pada bidang/disiplin yang sama. Berdasarkan hasil validasi tersebut, ada kemungkinan rancangan produk masih perlu diperbaiki sesuai dengan saran validator.

c) *Develop* (Pengembangan)

Thiagarajan membagi fase pengembangan menjadi dua kegiatan: evaluasi ahli dan pengujian pengembangan. Evaluasi ahli adalah teknik untuk memverifikasi atau mengevaluasi kelayakan desain produk. Kegiatan ini dievaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Saran yang diberikan akan membantu perbaikan materi dan desain pembelajaran yang dibuat. Pengujian pengembangan adalah kegiatan pengujian desain

produk pada sasaran subjek yang sebenarnya. Pada saat percobaan ini, data tanggapan, reaksi, atau komentar dikumpulkan dari target pengguna model. Hasil pengujian digunakan untuk menyempurnakan produk. Setelah produk diperbaiki, akan diuji kembali untuk hasil yang efektif.

d) *Disseminate* (Penyebarluasan)

Fase *disseminate* terbagi menjadi tiga kegiatan: pengujian validasi (*validation testing*), pengemasan (*packaging*), difusi, dan penyebaran (*diffusion and adoption*).

Fase pengujian validasi adalah ketika produk direvisi selama pengembangan dan diimplementasikan pada target yang sebenarnya. Kemudian melakukan pengukuran pencapaian tujuan untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan. Setelah produk diimplementasikan, pengembang harus memeriksa hasil pencapaian tujuan. Tujuan

yang tidak tercapai harus dijelaskan solusinya untuk menghindari kesalahan yang sama setelah produk disebarluaskan.

Tahap akhir dari fase ini adalah pengemasan, difusi dan adopsi. Fase ini dilakukan untuk membuat produk tersedia bagi seluruh pengguna. Produk yang dikembangkan seperti pencetakan modul dan pencetakan CD pembelajaran. Produk

yang dikemas disebarluaskan agar orang lain dapat menyerap (*diffuse*) atau memahami dan menggunakannya (*adopt*).

3) Model Pengembangan ADDIE

Model pengembangan ADDIE, yaitu singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*. Dick and Carry adalah tokoh yang mengembangkan Model ADDIE²³ untuk merancang sistem pembelajaran. Selain itu model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.

Berikut ini penjelasan kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan model ADDIE:

a) *Analysis*

Kegiatan utama yang dilakukan pada tahap ini adalah menganalisis latar belakang atau mengapa pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan dan menganalisis kelayakan serta syarat – syarat pengembangan media pembelajaran. Setelah menganalisis latar belakang pengembangan dilakukan, peneliti juga perlu melakukan analisis pada kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan apabila media pembelajaran tersebut digunakan.

²³ Mulyatiningsih, hlm. 200.

b) *Design*

Tahapan ini adalah perencanaan media pembelajaran. Kegiatan ini merupakan tahapan sistematis yang diawali dengan penetapan tujuan media pembelajaran, perencanaan bahan atau kegiatan belajar mengajar, dan evaluasi pembelajaran. Rancangan ini menjadi landasan konseptual untuk proses pengembangan selanjutnya.

c) *Development*

Tahap ini meliputi kegiatan untuk mewujudkan desain produk. Selama tahap desain, kerangka konseptual disiapkan untuk mengimplementasikan media pembelajaran yang dikembangkan. Selama fase pengembangan, kerangka konseptual diubah menjadi produk yang dapat diimplementasikan kepada orang lain.

d) *Implementation*

Desain dan produk yang direalisasikan diimplementasikan dalam situasi dan kelas nyata. Evaluasi awal diambil dari implementasi yang dilakukan untuk memberikan umpan balik terhadap penggunaan media pembelajaran.

e) *Evaluation*

Tahap evaluasi dilakukan dalam dua tahap, yaitu formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada

setiap akhir pertemuan tatap muka (mingguan) dan evaluasi sumatif dilakukan setelah selesainya seluruh kegiatan pembelajaran (semester). Evaluasi sumatif dilakukan untuk mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran dalam mengembangkan media pembelajaran. Hasil evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna media pembelajaran. Revisi dilakukan sebagai hasil evaluasi atau sebagai kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh media yang dikembangkan tersebut.

2. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab وسائل berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.²⁴ Hal ini sependapat dengan yang disampaikan Sadiman bahwa media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar dan media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.²⁵ Gerlach dan Ely dalam Arsyad mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam

²⁴ Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm. 3.

²⁵ Arief S Sadiman dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2014), hlm. 6.

pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.²⁶

Media pembelajaran Menurut Newby, Stepich, Lehman, dan Russel adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk memperlancar komunikasi dan mendapatkan output belajar yang lebih baik.²⁷

Definisi Winkel tentang media pembelajaran yaitu sebagai alat non personal (bukan manusia) yang disiapkan atau difasilitasi oleh guru yang berperan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan.²⁸

Sadiman berpendapat bahwa dalam dunia pendidikan, media adalah benda yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Oemar Hamalik menyatakan bahwa media adalah alat, metode dan teknik yang digunakan untuk membuat komunikasi dan keterlibatan antara guru dan siswa lebih efektif dalam proses belajar mengajar di sekolah.²⁹

Rossie dan Breidle menyatakan dalam Wina Sanjaya, media pembelajaran merupakan segala alat dan bahan yang dapat digunakan

²⁶ Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm. 3.

²⁷ Timothy J. Newby dkk., *Instructional Technology for Teaching and Learning*, 2 ed. (New Jersey: Prentice Hall, 2000), hlm. 10.

²⁸ W.S. Winkel, *Psikologi Pengajaran* (Yogyakarta: Media Abadi, 2009), hlm. 318.

²⁹ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 78.

guna mencapai tujuan pendidikan, antara lain seperti radio, televisi, buku, surat kabar, dan majalah.³⁰

Sedangkan, menurut Degeng media pembelajaran saat ini merupakan bagian dari strategi komunikasi yang dapat membawa pesan kepada siswa, dan media dapat berupa alat, orang, atau bahan.³¹ Yudhi Munadi mendefinisikan “media pembelajaran adalah Segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”.³²

Media pembelajaran merupakan faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini disebabkan perkembangan teknologi dalam pendidikan yang mencari efisiensi dan efektifitas dalam pembelajaran. Untuk mencapai tingkat efisiensi dan efektifitas yang optimal antara lain perlu dilakukan upaya untuk mengurangi atau menghilangkan dominasi sistem komunikasi verbal dengan menggunakan media pembelajaran.

Menurut Sasonohardjo manusia memiliki kemampuan indrawi yang berbeda-beda. Masing-masing panca indera manusia memiliki karakteristik tersendiri dalam hal menyerap pembelajaran. Proses pembelajaran seseorang, dengan menggunakan indera penglihatan

³⁰ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), hlm. 163.

³¹ N. S. Degeng, *Ilmu Pembelajaran* (Bandung: Aras Media, 2013), hlm. 162.

³² Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Referensi, 2013), hlm.7.

mencapai 82%, pendengaran 11%, peraba 3,5%, perasa 2,5%, dan penciuman 1%. Kesimpulan yang dapat diambil di sini yaitu penyampaian materi dengan memanfaatkan indera penglihatan lebih banyak dapat mempengaruhi hasil belajar yang lebih baik. Tentu akan lebih maksimal hasilnya apabila dapat menggabungkan antara pemanfaatan indera penglihatan dan indera pendengaran.³³

Dari beberapa pengertian di atas, istilah media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran), yang mampu menarik perhatian, minat, pikiran, dan emosi siswa dalam suatu kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang dirancang dan diciptakan guru. Sedangkan Kemp dan Dayton mengemukakan bahwa fungsi media pembelajaran adalah (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi.³⁴

Dalam proses pembelajaran, media berperan dalam penyampaian informasi dari sumber (guru) kepada penerima (siswa).

Berikut ini fungsi media pembelajaran adalah:

³³ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya, 2016), hlm. 1.

³⁴ Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm. 23.

- 1) Fungsi Edukatif
 - a) Memberikan dampak pendidikan yang berharga
 - b) Mendidik siswa dan masyarakat untuk berfikir kritis
 - c) Memberikan pengalaman yang bermakna
 - d) Mengembangkan dan memperluas wawasan
 - e) Keanekaragaman kehidupan Memberikan fungsi nyata dengan konsep yang sama dengan lapangan.
- 2) Fungsi ekonomis
 - a) Dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efisien
 - b) Materi yang dicapai dapat mengurangi penggunaan biaya dan waktu.
- 3) Fungsi sosial
 - a) memperkuat hubungan antar siswa
 - b) Memperdalam pemahaman
 - c) mengembangkan pengalaman siswa dan kecerdasan intrapersonal
- 4) Fungsi budaya
 - a) Mewariskan dan meneruskan unsur budaya serta seni dan membawa perubahan bagi kehidupan manusia.³⁵

Menurut Levied an Lentz ada empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu fungsi atensi, afektif, kognitif dan kompetensi yang dijelaskan sebagai berikut :

³⁵ Kristanto, *Media Pembelajaran*, hlm. 10.

- 1) Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka, sehingga tidak memperhatikan.
- 2) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- 3) Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar tujuan-tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompetensi media pengajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingat kembali.³⁶

Selain itu Susilana dan Riyana mengatakan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu:

³⁶ Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm. 16-17.

- 1) Media pembelajaran adalah satu kesatuan dari semua proses pembelajaran.
- 2) Penggunaan media pembelajaran harus sepadan dengan kompetensi dan isi pembelajaran yang akan diperoleh.
- 3) Media pembelajaran tidak dimaksudkan sebagai hiburan.
- 4) Fungsi media pembelajaran untuk proses belajar yang lebih baik.³⁷

Penggunaan media pembelajaran bermanfaat untuk mempermudah interaksi antara guru dan siswa, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Secara khusus, manfaat media pembelajaran adalah:

- 1) Memungkinkan siswa mendapatkan gambaran nyata tentang benda/peristiwa bersejarah di masa lampau.
- 2) Mengoptimalkan pengamatan objek/peristiwa yang sulit dikunjungi karena jauh, berbahaya, atau dilarang. Misalnya, melihat betapa berbahayanya hewan yang hidup di hutan, kondisi dan aktivitas di pusat reaktor nuklir, luar angkasa dan tata surya, dan lainnya.
- 3) Mendapatkan gambar yang jelas dari objek/benda yang terlalu besar atau terlalu kecil guna memahami ukurannya yang sulit untuk diamati secara langsung. Misalnya, siswa dapat menggunakan media visual untuk memvisualisasikan monumen,

³⁷ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian* (Bandung: FIP, 2008), hlm.8.

dan video dapat memberikan siswa gambaran nyata tentang bakteri, amuba, dan lain-lain.

- 4) Dapat mendengarkan suara yang sulit didengar secara langsung. Seperti detak jantung dan lain-lain.
- 5) Mengamati secara langsung hewan-hewan yang sulit ditemui. Melalui gambar atau video siswa dapat mengamati burung, serangga, hewan buas dan lain-lain.
- 6) Memperhatikan fenomena-fenomena berbahaya dan jarang terjadi seperti gunung meletus, gerhana bulan/matahari, pelangi dan lain-lain.
- 7) Dapat mengamati organ yang mudah rusak atau sulit untuk diawetkan. Siswa dapat melihat benda tiruan sehingga dapat mempelajari dengan baik organ-organ tubuh manusia dan hewan.³⁸

Arsyad menyampaikan manfaat media pembelajaran diantaranya

yaitu:

- 1) Penyampaian pesan dan juga informasi dapat diperjelas sehingga dapat mengoptimalkan proses dan pencapaian pembelajaran.
- 2) Motivasi belajar dapat muncul karena adanya peningkatan dan pengarahan perhatian anak terhadap pembelajaran. Sehingga menimbulkan interaksi antara siswa dan lingkungannya dan hal

³⁸ Kristanto, *Media Pembelajaran*, hlm. 12-13.

ini memungkinkan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minat mereka.

- 3) Berfungsi memberikan solusi dalam keterbatasan panca indra manusia, keterbatasan ruang dan waktu.
- 4) Siswa mendapatkan pengalaman belajar yang sama mengenai fenomena-fenomena di sekitar mereka. Sehingga menjadikan mereka berinteraksi dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.³⁹

Sedangkan Zainal Aqib mengungkapkan manfaat media pembelajaran antara lain adalah:

- 1) Penyampaian materi menjadi seragam dan lebih tertata.
- 2) Memperjelas pembelajaran dan membuatnya lebih menarik.
- 3) Membuat proses pembelajaran menjadi interaktif.
- 4) Menghemat waktu dan tenaga.
- 5) Membuat hasil belajar lebih baik dari sebelumnya.⁴⁰

c. Prinsip Media Pembelajaran

Berikut ini merupakan beberapa prinsip yang harus dipertimbangkan agar media pembelajaran bisa memainkan perannya dengan benar yaitu:

- 1) Penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media tidak boleh hanya digunakan untuk hiburan

³⁹ Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm. 29.

⁴⁰ Zainal Aqib, *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual* (Bandung: Yrama widya, 2013), hlm. 51.

semata, tetapi harus digunakan untuk membantu siswa belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

- 2) Kesesuaian media dan materi harus diperhatikan. Setiap materi memiliki ciri khas tersendiri maka media harus sesuai dengan ciri khas materi tersebut. Misalnya untuk mengajarkan siswa bagaimana terjadi pelangi, maka guru harus menyiapkan media video atau gambar yang menjelaskan proses tersebut.
- 3) Kesesuaian media pembelajaran dengan minat, kebutuhan dan kondisi siswa harus diperhatikan. Guru harus mengetahui kemampuan dan gaya masing-masing siswa yang berbeda.
- 4) Perlu memperhatikan efektivitas dan efisiensi.
- 5) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru yang menggunakannya. Media yang kompleks, terutama media mutakhir seperti media komputer, powerpoint, dan media elektronik lainnya, seringkali membutuhkan keahlian khusus untuk mengoperasikannya. Sebagus apapun media tersebut, tidak ada gunanya tanpa kemampuan teknis untuk mengoperasikan dan memanfaatkan media tersebut. Hal ini perlu ditekankan karena guru sering melakukan kesalahan mendasar ketika berhadapan dengan media pembelajaran dan akhirnya menggunakan media untuk membuat siswa belajar lebih sulit dari pada lebih mudah.⁴¹

⁴¹ Kristanto, *Media Pembelajaran*, hlm. 18-19.

d. Klasifikasi Media

Ada banyak jenis dan tipe media pembelajaran. Dari media yang paling sederhana dan murah hingga yang paling canggih dan mahal. Ada media yang bisa dibuat sendiri dan media yang bisa dibuat di pabrik. Beberapa media sudah ada di lingkungan dan siap pakai, sementara yang lain dirancang khusus untuk pembelajaran. Meskipun ada banyak jenis media, pada kenyataannya guru di sekolah hanya terbiasa menggunakan beberapa jenis media saja.

Media yang paling terkenal digunakan hampir di setiap sekolah adalah media cetak (buku) dan papan tulis. Selain itu, banyak sekolah menggunakan jenis media lain seperti gambar, model, presentasi power point (proyektor LCD), dan objek nyata. Media lain seperti audio, video, VCD, DVD, dan komputer. Berikut adalah beberapa klasifikasi ahli tentang media pembelajaran:

1) Klasifikasi media menurut Rudy Bretz

Menurut Bretz, dalam Musfiqon, jenis media dari segi tampilan dibagi menjadi tiga jenis: suara (audio), media visual, dan media kinestetik (kinestetik). Berdasarkan tiga unsur tersebut, Bretz mengklasifikasikan media ke dalam delapan kelompok, yaitu: (1) media audio, (2) media cetak, (3) media visual diam, (4) media visual gerak, (5) media audio semi gerak, (6) media semi gerak, (7) media audio visual diam, serta (8) media audio visual gerak. Selain itu ada media berbasis manusia yakni ada guru,

instruktur, kegiatan kelompok dan lain-lain. Kemudian media berbasis audio-visual seperti video, film, slide, tape dan televisi. Media berbasis komputer yang penggunaannya dengan bantuan komputer dan video interaktif.⁴²

2) Klasifikasi media menurut Setyosari & Sihkabuden

Setyosari & Sihkabuden mengklasifikasi media pembelajaran berdasarkan lima kategori. Yaitu klasifikasi media berdasarkan: bentuk dan ciri fisiknya, jenis dan tingkat pengalaman yang diperoleh, persepsi indera yang diperoleh, penggunaannya, dan hirarkhi pemanfaatannya.

a) Klasifikasi berdasarkan bentuk dan ciri fisiknya

(1) Media pembelajaran dua dimensi

Media yang hanya dapat dilihat dari satu arah saja tanpa menggunakan media proyeksi, dengan tampilan vertikal dan horizontal saja. Misalnya peta, bagan, dan segala macam media yang hanya bisa dilihat dari permukaan datar.

(2) Media pembelajaran tiga dimensi

Media yang muncul tanpa media proyeksi dan yang panjang, lebar, dan tinggi/tebalnya terlihat dari berbagai sudut pandang. Misalnya meja, kursi, mobil, rumah, gunung, dan lain-lain.

⁴² M Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012), hlm. 70.

(3) Media pandang diam

Media yang menggunakan media proyeksi yang hanya menampilkan gambar statis di layar (tidak bergerak). Misalnya gambar, teks, dan gambar binatang yang bisa diproyeksikan.

(4) Media pandang gerak

Media yang menggunakan media proyeksi, seperti media televisi dan perekam video, yang dapat menampilkan gambar bergerak pada sebuah layar.

b) Klasifikasi berdasarkan persepsi indera yang diperoleh

Dalam klasifikasi ini, media dibagi menjadi tiga kategori yaitu media audio, media visual dan media audiovisual. Penjelasan klasifikasi media pembelajaran sebagai berikut:

(1) Media audio: perangkat yang menghasilkan suara, seperti kaset audio dan radio.

(2) Media visual: media visual dua dimensi, dan media visual tiga dimensi.

(3) Media audio-visual: media yang mampu menghasilkan gambar dan suara dalam suatu unit media. Misalnya film bersuara dan televisi.

- (4) Media audio still visual: Media lengkap tidak termasuk film, seperti sound-filmstrip, sound-slides, dan rekaman still pada televisi.
- (5) Media audio motion visual: Penggunaan semua fasilitas audio dan visual di dalam kelas seperti televisi, VCR/kaset dan film audio.
- (6) Media still visual: gambar, slides, filmstrips, OHP dan transparansi.
- (7) Media audio semi-motion: media yang berkemampuan menampilkan titik-titik tetapi tidak bisa menstransmit secara utuh suatu motion yang nyata. Misalnya: tele-writing dan recorded tele-writing.
- (8) Media cetak: media yang hanya menampilkan informasi yang berupa simbol-simbol tertentu saja dan berupa alphanumerik.
- (9) Media motion visual: silent film (film-bisu) dan loop-film)
- (10) Media audio: telepon, radio, audio tape recorder dan audio disk.⁴³

Dari beberapa kelompok media tersebut, khususnya untuk keperluan pembelajaran belum pernah ada kelompok media yang mencakup semua aspek. Pengelompokan yang ada sesuai dengan

⁴³ Kristanto, *Media Pembelajaran*, hlm. 25-27.

kepentingan yang berbeda. Tetapi terlepas dari dasar pengelompokan, tujuannya sama yaitu untuk mempermudah orang untuk belajar.

Sebagai seorang guru setidaknya untuk lebih mengenal media pembelajaran kita perlu mengikuti perkembangan teknologi khususnya media pembelajaran. Beberapa jenis media tentunya sudah pernah kita gunakan, namun jenis media yang lain mungkin sudah tidak asing lagi bagi kita, walaupun kita belum pernah menggunakannya untuk pembelajaran, media mana yang akan digunakan tergantung kebutuhan dan kondisi yang ada.

e. Peran Teknologi dan Media dalam Pembelajaran

Teknologi merupakan penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi buatan manusia serta peralatannya untuk memudahkan kehidupan penggunanya, dan media adalah alat untuk menyampaikan isi pesan kepada penerima pesan. Pembelajaran yang ditunjang dengan TIK biasanya menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak seperti perangkat komputer yang terhubung dengan jaringan internet dalam aplikasinya, penggunaan LCD, proyektor, CD pembelajaran, televisi, bahkan internet dan situs-situs tertentu di internet.⁴⁴

Teknologi pembelajaran menjadi bagian satu kesatuan dari keseluruhan proses pembelajaran. Artinya media pembelajaran bukan merupakan komponen tunggal, melainkan komponen yang

⁴⁴ Muhammad Safei, *Teknologi Pembelajaran Berbasis TIK*, Cet. 1 (Makassar: Alauddin University Press, 2013), hlm. 115.

berhubungan dengan komponen lainnya untuk menciptakan situasi belajar yang diharapkan. Teknologi pembelajaran membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Kualitas pembelajaran adalah prioritas utama, karena hasil belajar siswa yang menggunakan teknologi pembelajaran biasanya mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Selain itu, teknologi dapat meletakkan dasar yang konkrit untuk berpikir, sehingga mengurangi terjadinya verbalisasi.⁴⁵

Salah satu tugas terpenting teknologi dan media adalah beradaptasi dengan perubahan lingkungan belajar. Unit ini menyediakan lingkungan untuk pembelajaran terfokus. Topik yang baik harus melibatkan dan menahan perhatian siswa, memberikan pengalaman pemecahan masalah, mendukung kegiatan disiplin, dan menggabungkan berbagai teknologi dan media.⁴⁶

3. Pembelajaran Berbasis Elektronik (*E-learning*)

a. Pengertian Pembelajaran Berbasis Elektronik (*E-learning*)

Ada banyak istilah berhubungan dengan kata *e-learning*, seperti *virtual learning*, *online learning*, *virtual class*, *e-training*, dan lain-lain. Di samping itu, dalam penelitian ini akan didefinisikan tentang *e-learning*. *E-learning* merupakan istilah generik dari pendayagunaan teknologi elektronik untuk proses belajar. Dengan demikian, *e-*

⁴⁵ Safei, Muhammad Safei, *Teknologi Pembelajaran Berbasis TIK*, Cet. 1, hlm. 26.

⁴⁶ Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, dan James D. Russel, *Instructional Technology and Media for Learning* (Jakarta: Kencana, 2011), hlm.14.

learning merupakan istilah secara hierarki dan payung dari beberapa istilah tersebut.⁴⁷

E-Learning merupakan kependekan dari *electronic learning*. Salah satu definisi umum dari *e-learning* diberikan oleh Gilbert & Jones, yaitu: pengiriman materi pembelajaran melalui suatu media elektronik seperti Internet, intranet/extranet, *satellite broadcast*, audio/video tape, interactive TV, CD-ROM, dan *computer-based training* (CBT). Definisi serupa, yang mencakup aplikasi dan proses yang menggunakan berbagai media elektronik seperti Internet, kaset audio/video, televisi interaktif, CD-ROM, dan lain-lain., untuk menyediakan materi pembelajaran dengan cara yang lebih fleksibel, dikemukakan oleh Australian National Lembaga Pelatihan.⁴⁸

E-learning adalah pembelajaran dengan memanfaatkan bantuan perangkat elektronik, khususnya perangkat komputer. Fokus paling penting dalam *e-learning* adalah proses belajarnya (*learning*) itu sendiri dan bukan pada e (*electronic*) karena elektronik hanyalah sebagai alat bantu saja.⁴⁹

E-learning adalah pembelajaran online dan offline dengan menggunakan media elektronik yang digunakan dalam pembelajaran jarak jauh. Menurut Daryanto, *e-learning* merupakan sistem

⁴⁷ Dewi Salma Prawiradilaga, *Mozaik Teknologi Pendidikan E-learning*, 1 ed. (Jakarta: Kencana, 2013), hlm. 15.

⁴⁸ Herman Dwi Surjono, *Membangun Course E-Learning Berbasis Moodle*, 2 ed. (Yogyakarta: UNY Press, 2013), hlm. 2.

⁴⁹ Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm. 169.

pembelajaran yang menggunakan media elektronik sebagai alat penunjang kegiatan pembelajaran. Kebanyakan orang beranggapan bahwa perangkat elektronik yang dijelaskan di sini dimaksudkan untuk digunakan dengan komputer dan teknologi Internet. Menurut Made Weda, pembelajaran melalui *e-learning* kini menjadi pembelajaran berbasis elektronik yang dapat digunakan secara online maupun offline. Selain fasilitas internet, *e-learning* juga menggunakan perangkat keras seperti DVD, VCD, komputer, dan jaringan yang menghubungkan siswa dan guru.⁵⁰

Pembelajaran daring atau yang biasa disebut dengan *e-learning* mengacu pada proses pembelajaran yang menggunakan perangkat elektronik sebagai media pembelajaran. Onno melihat apa yang terjadi di dunia pendidikan dalam bentuk sekolah virtual. Dengan teknologi *e-learning*, semua proses belajar mengajar yang biasanya berlangsung di dalam kelas secara langsung, dapat dilakukan secara virtual. Dengan kata lain, guru mengajar di satu tempat di depan komputer sementara siswa mengikuti pelajaran dari komputer lain di lokasi yang lain. *E-Learning* dirancang untuk membantu mengatasi segala keterbatasan dalam melakukan proses belajar mengajar secara tradisional. Dengan kata lain, kehadiran *e-learning* membantu hubungan guru-siswa yang ada di ruang kelas dengan ruang dan waktu yang terbatas. Siswa dapat melakukan pembelajaran di mana saja

⁵⁰ Made Weda, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 211.

tanpa harus bertemu langsung. Bahan pelajaran juga tersedia gratis dalam bentuk file untuk diunduh, adapun bentuk interaktif guru dan siswa yang dapat dilakukan melalui tugas atau diskusi dalam bentuk papan diskusi atau email.⁵¹

b. Ciri dan Karakteristik *E-Learning*

Diantara ciri-ciri *e-learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Konten yang dimiliki jelas untuk tujuan pembelajaran.
- 2) Metode yang digunakan yaitu metode instruksional seperti memberikan contoh dan latihan untuk memaksimalkan proses pembelajaran.
- 3) Elemen media yang digunakan seperti ilustrasi dan penjelasan menggunakan kata dengan tujuan penyampaian isi materi pembelajaran.
- 4) Dapat melakukan pembelajaran secara langsung yang berpusat pada siswa atau pembelajaran mandiri.
- 5) Secara individu atau kelompok, membangun keterampilan dan pemahaman yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran.⁵²

E-learning berbeda dengan pembelajaran konvensional. *E-learning* mempunyai beberapa karakteristik sebagai berikut:

⁵¹ Andi Asmawati Azis, "Pengembangan Media E-learning Berbasis LMS Moodle Pada Matakuliah Anatomi Fisiologi Manusia," *Jurnal Pendidikan Biologi* Vol. 7.No. 1 (Agustus 2015): hlm. 2.

⁵² Lovy Herayanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Moodle pada Matakuliah Fisika Dasar," *Jurnal Cakrawala Pendidikan* Vol.6.No.2 (Juni 2017): hlm. 211.

- 1) *Interaktivitas* (interaktivitas); adanya saluran komunikasi lain, baik langsung (sinkron) seperti chat dan messenger, maupun tidak langsung (asinkron) seperti forum, dan e-mail.
- 2) *Independency* (kemandirian); lebih leluasa memilih waktu, tempat, tenaga pengajar dan materi pembelajaran. Hal ini membuat pembelajaran lebih berpusat pada siswa..
- 3) *Accessibility* (Aksesibilitas); dibandingkan dengan pendistribusian sumber belajar pada pembelajaran tradisional, pendistribusian sumber belajar secara online menjadi lebih mudah diakses dan cakupannya lebih luas.
- 4) *Enrichment* (Pengayaan); kegiatan pengajaran, penyajian materi kuliah dan pengayaan materi pembelajaran memungkinkan penggunaan perangkat IT seperti video streaming, simulasi dan animasi.⁵³

c. Manfaat *E-learning*

E-learning dapat membuka awal baru dalam gaya belajar yang berbeda. Penggunaan *e-learning* yang baik dapat meningkatkan pembelajaran. Ada beberapa manfaat *e-learning*, antara lain:

- 1) Melalui *e-learning*, siswa dapat mempersingkat proses belajar dan biaya belajar yang digunakan oleh lebih murah.
- 2) *E-learning* memfasilitasi interaksi siswa dengan materi pembelajaran.

⁵³ Herayanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Moodle pada Matakuliah Fisika Dasar," hlm. 264.

- 3) Siswa dapat dengan mudah berbagi informasi dan mengakses materi pembelajaran berkali-kali.
- 4) Dengan *e-learning*, proses pembelajaran tidak hanya berlangsung di dalam kelas, tetapi dapat dilakukan dimana saja tanpa harus bertemu di dalam kelas.
- 5) Dapat menggunakan waktu dan tempat secara fleksibel, bisa dimanapun dan kapanpun.
- 6) Fleksibilitas kecepatan pembelajaran, *e-learning* dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing siswa. Apabila siswa belum mengerti dan memahami modul tertentu, maka ia dapat mengulanginya lagi sampai ia paham.
- 7) Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling memantau pembelajaran. artinya siswa bebas menentukan kapan memulai dan mengakhiri modul, mereka dapat memilih bagian mana dari modul yang mereka pelajari terlebih dahulu.
- 8) Standarisasi pengajaran, pealajaran *e-learning* selalu memiliki kualitas sama setiap kali diakses dan tidak tergantung suasana hati pengajar.
- 9) Efektifitas pengajaran, penyampaian pelajaran *e-learning* dapat berupa simulasi dan kasus-kasus, menggunakan bentuk permainan dan menerapkan teknologi animasi canggih.
- 10) Otomatisasi proses administrasi, *e-learning* menggunakan *Learning Management System* (LMS) yang berfungsi sebagai

platform pelajaran-pelajaran *e-learning*. LMS berfungsi pula menyimpan data-data pelajar, pelajaran, dan proses pembelajaran yang berlangsung.⁵⁴

d. Kelebihan dan Kekurangan *E-learning*

E-learning memiliki potensi yang cukup besar untuk mendukung keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran. Berikut ini kelebihan *e-learning* adalah sebagai berikut:

a) Menjembatani Hambatan Jarak dan Waktu

E-learning membantu menciptakan koneksi yang memungkinkan siswa untuk masuk dan belajar di lingkungan belajar baru sambil menjembatani hambatan jarak dan waktu. Hal ini memungkinkan pembelajaran dapat diakses dengan cakupan yang lebih luas atau tersedia di mana saja dan tanpa batasan waktu atau tersedia kapanpun.

b) Mendorong Pendekatan Pembelajaran Aktif

E-learning memberi fasilitas pembelajaran kolaboratif dan memungkinkan siswa untuk bergabung atau membentuk komunitas belajar yang memperluas kegiatan belajar di luar kelas, baik secara individu maupun kelompok. Situasi ini dapat membuat pembelajaran lebih sistematis, beragam dan komunikasi terjadi baik antara guru dan siswa maupun antara siswa sendiri.

⁵⁴ Wiwin Hartanto, "Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial* 10, no. 1 (28 November 2016): hlm. 7-9, <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPE/article/view/3438>.

c) Menciptakan ruang belajar baru

Melalui pembelajaran online, siswa akan menemukan lingkungan yang kondusif untuk belajar dengan menciptakan ruang baru bagi siswa agar semangat belajar.

d) Memperluas kesempatan belajar lebih banyak lagi

E-learning memperluas kesempatan belajar bagi pelajar dengan menyediakan pengalaman virtual dan alat yang menghemat waktu dan memungkinkan mereka belajar lebih banyak.⁵⁵

e) Pemantauan proses pembelajaran

Baik guru maupun siswa dapat menggunakan materi pembelajaran atau panduan pembelajaran terstruktur dan berwaktu melalui Internet sehingga keduanya dapat saling mengevaluasi pembelajaran materi pembelajaran. *E-learning* juga menawarkan kemudahan bagi guru untuk memeriksa apakah siswa telah mempelajari materi yang diunggah, mengerjakan soal latihan dan tugas online.

f) Membantu guru memperbarui courseware

E-Learning memudahkan guru untuk memperbarui dan meningkatkan courseware yang dimuat dengan *e-learning*. Guru juga dapat memilih bahan ajar yang up-to-date dan kontekstual.

⁵⁵ Sudarwan Danim dan Khairil, *Pedagogi, Andragogi dan Heutagogi* (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 117.

g) Mendorong tumbuhnya sikap kerja sama

Hubungan komunikasi dan interaksi secara online antar guru, guru dengan peserta didik dan antar peserta didik mendorong tumbuhnya sikap kerja sama dalam memecahkan masalah pembelajaran.

h) Mengakomodasi berbagai gaya belajar

E-learning dapat menghadirkan pembelajaran dengan berbagai modalitas belajar (multisensory) baik audio, visual maupun kinestetik, sehingga dapat memfasilitasi peserta didik yang memiliki gaya belajar berbeda-beda.⁵⁶

Adapun kekurangan dari *e-learning* yaitu:

a) Menggunakan *e-learning* sebagai pembelajaran jarak jauh dapat mengasingkan siswa dan guru, artinya mereka tidak dapat bertatap muka, meskipun ada siswa dan temannya. Hal ini mencegah terbentuknya karakter, nilai, moral atau sikap sosial selama pembelajaran, sehingga sulit diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

b) Aspek afektif kurang diperhatikan dalam pembelajaran *e-learning*.

c) Penggunaan *e-learning* menuntut guru untuk lebih memahami strategi, metode dan teknik TIK. Jika tidak menguasainya, maka akan menghambat transfer pengetahuan.

⁵⁶ Soekartawi, "Prinsip Dasar E-learning Teori dan Aplikasinya di Indonesia," *Jurnal Teknodik* No.12/VII/TEKNODIK/Oktobre 2003 (2003): hlm. 11.

d) Pembelajaran melalui internet lebih membutuhkan kemandirian dari siswa tanpa ketergantungan kepada guru.

e) Tidak semua siswa dapat menggunakan fasilitas internet karena komputer tidak terhubung langsung dengan internet dan tidak memiliki infrastruktur untuk mendukung *e-learning*.⁵⁷

e. Implementasi *E-Learning*

Walaupun sistem *e-learning* saat ini diimplementasikan dengan cara yang berbeda-beda, semuanya didasarkan pada prinsip atau konsep bahwa *e-learning* bertujuan untuk mendistribusikan materi pendidikan melalui media elektronik atau internet agar siswa dapat mengaksesnya kapan saja, untuk orang-orang di seluruh dunia. Ciri *e-learning* telah mendunia adalah dengan terciptanya lingkungan belajar yang fleksibel dan terdistribusi.

Siswa menjadi sangat fleksibel dalam memilih kapan dan di mana mereka belajar karena mereka tidak harus berada di tempat tertentu pada waktu tertentu. Di sisi lain, guru dapat menambah atau memperbaharui bahan ajar kapanpun dan di manapun. Bahan ajar dapat dibuat dalam bentuk apapun, mulai dari bahan teks hingga bahan ajar yang membutuhkan komponen multimedia. Namun, kualitas pembelajaran dalam *e-learning* juga sangat fleksibel atau bervariasi dan bisa lebih buruk atau lebih baik daripada sistem pembelajaran tatap muka (tradisional). Untuk memiliki sistem *e-*

⁵⁷ Pusvyta Sari, "Memotivasi Belajar Dengan Menggunakan E-Learning," *Ummul Qura* 6, no. 2 (1 September 2015): hlm. 29.

learning yang baik, desain yang baik juga diperlukan. Pembelajaran terdistribusi mengacu pada metode pembelajaran di mana guru, siswa, dan bahan ajar tersebar di lokasi yang berbeda, dan siswa dapat belajar kapanpun dan di manapun.

Ada dua hal yang harus diperhatikan dalam mengembangkan *e-learning* yaitu target peserta didik dan hasil belajar yang diharapkan. Penting untuk memahami siswa, termasuk dasar-dasar harapan dan tujuan mereka untuk berpartisipasi dalam pembelajaran online, kecepatan akses Internet atau jaringan, keterbatasan bandwidth, biaya akses di Internet dan kemauan untuk berpartisipasi. Pemahaman tentang hasil belajar diperlukan untuk menentukan ruang lingkup materi dan kerangka penilaian hasil belajar.

Sistem *e-learning* dapat diterapkan secara asinkron, sinkron, atau kombinasi keduanya. Contoh *e-learning* asinkron, baik yang sederhana maupun yang terintegrasi melalui portal e-learning, sering dijumpai di Internet. Sedangkan dalam pembelajaran sinkron online, guru dan siswa harus duduk bersama di depan komputer karena proses pembelajaran berlangsung secara *real time* melalui *video conference* atau audio. Konsep *blended learning* juga dikenal yaitu gabungan dari semua bentuk pembelajaran seperti pembelajaran online, tatap muka dan tatap muka (tradisional).

Salah satu alasan peningkatan penggunaan *e-learning* di lembaga pendidikan dan industri adalah tersedianya perangkat lunak

LMS (Learning Management System). Ada banyak program LMS bisnis di pasaran, yang paling populer adalah tiga di antaranya: Blackboard, WBT Systems TopClass, dan WebCT. Selain alat komersial, ada banyak alat LMS *open source*. *Open Learning* adalah salah satu alat LMS open source paling populer. Desain *Open learning* mengadopsi prinsip-prinsip pedagogis guna memfasilitasi pendidik untuk membuat sistem e-learning yang efektif.

Banyak lembaga yang mengimplementasikan LMS dalam pembelajaran *e-learning*. LMS adalah perangkat lunak yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dan resources multimedia secara online berbasis web, mengelola kegiatan pembelajaran serta hasil-hasilnya, memfasilitasi interaksi, komunikasi, kerjasama antar pengajar dan peserta didik. LMS mendukung berbagai aktivitas, antara lain: administrasi, peyampaian materi pembelajaran, penilaian (tugas, quiz), pelacakan/ *tracking* dan *monitoring*, kolaborasi, dan komunikasi/ interaksi.⁵⁸

Melalui pembelajaran dan *e-learning*, guru dapat mengelola materi antara lain: membuat RPP, mengunggah materi, menugaskan siswa, menerima pekerjaannya, mengelola tes/kuis, menilai, memantau kegiatan, memproses nilai, berkomunikasi dengan siswa dan guru lain melalui diskusi. forum, obrolan, dan lain-lain. Di sisi lain, siswa dapat mengakses informasi dan materi pembelajaran,

⁵⁸ Surjono, *Membangun Course E-Learning Berbasis Moodle*, hlm. 5-6.

berkomunikasi dengan teman sebaya dan guru, menyelesaikan tugas transaksional, mengikuti kuis/kuis, melihat hasil belajar, dan lainnya.

4. *Learning Management System (LMS)*

a. Pengertian *Learning Management System (LMS)*

Ellis berpendapat bahwa *Learning management system* merupakan perangkat lunak untuk keperluan administrasi, dokumentasi, pelaporan kinerja, kegiatan belajar mengajar, serta kegiatan online, e-learning dan materi pelatihan, semuanya dilakukan secara online.⁵⁹

Riyadi mengatakan bahwa LMS adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat materi kursus online di web dan mengelola kegiatan dan hasil pembelajaran. LMS menawarkan fungsionalitas yang benar-benar memenuhi kebutuhan pembelajaran semua pengguna, termasuk manajemen, pengiriman materi, akses mudah ke sumber daya yang direkomendasikan, peringkat dan ulasan online, pengumpulan umpan balik, dan komunikasi, termasuk forum online, milis, dan diskusi.⁶⁰

Learning Management System (LMS) merupakan suatu aplikasi atau software yang digunakan untuk mengelola pembelajaran online yang meliputi beberapa aspek yaitu materi, penempatan, pengelolaan,

⁵⁹ Setya Raharja, "Model Pembelajaran Berbasis Learning Management System Dengan Pengembangan Software Moodle Di SMA Negeri Kota Yogyakarta," *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran* 41, no. 1 (2011): hlm. 57, <https://doi.org/10.21831/jk.v41i1.504>.

⁶⁰ Siti Nikmatul Rochma, Neni Naqiyah, dan Yulia Dwi Cahya Ajizi, "Desain Model Pembelajaran Bahasa Arab 'Al-Maahera' Berbasis Learning Management System: Solusi Dalam Mewujudkan Pendidikan Yang Berkualitas," *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, no. 7 (9 Oktober 2021): hlm. 364.

dan penilaian. Salah satu syarat penggunaan LMS dalam proses pembelajaran, pendidik dan peserta didik harus terkoneksi dengan jaringan internet yang memadai. LMS memiliki beberapa fitur yang mendukung proses pembelajaran online, misalnya forum diskusi, kurikulum sumber belajar, kuis, tugas, jenis informasi akademik, dan pengelolaan data siswa.⁶¹

Penggunaan LMS dapat menciptakan komunikasi virtual dan lingkungan pembelajaran virtual, sehingga guru dapat menyiapkan bahan ajar untuk memaksimalkan proses pembelajaran sesuai dengan waktu yang diinginkan. Beberapa contoh LMS antara lain: atutor, blackboard, claroline, moodle, *open learning* dan lain-lain. *Open learning* merupakan website pembelajaran online LMS yang menyuguhkan fasilitas open source, sehingga software ini yang akan digunakan dalam penelitian. Program ini menyediakan tempat bagi pelajar mendapatkan banyak sumber belajar di dalam kelas. Dengan menggunakan *open learning*, guru dapat menyampaikan materi, mengadakan diskusi secara langsung atau tidak langsung, memantau progres pembelajaran dan tugas siswa, membuat berbagai macam media, dan lain-lain.

b. Open Learning

Openlearning.com merupakan situs web yang menyediakan berbagai fitur untuk menunjang pembelajaran yang sudah digunakan

⁶¹ Winda Wijayanti, Nengah Maharta, dan Wayan Suana, "Pengembangan Perangkat Blended Learning Berbasis Learning Management System Pada Materi Listrik Dinamis," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 6, no. 1 (2017): hlm. 2.

oleh kurang lebih 2.170.000 pengguna. Situs yang dikembangkan oleh Adam Brimo dan kawan-kawan ini menawarkan platform pembelajaran online sosial yang dapat memberikan kursus online terbuka (MOOC) besar-besaran, kursus kecil dan kuliah online. Situs ini dikembangkan di Surry Hills, New South Wales, Sidney, Australia. Sejak peluncurannya 7 tahun lalu pada 12 Maret 2013 *OpenLearning* telah bekerja sama dengan Universitas New South Wales dan Universitas Taylor untuk memberikan MOOC pertama di Australia dan Malaysia.⁶² MOOC (*Massive Open Online Course*) atau kursus online terbuka besar-besaran adalah kursus online yang ditujukan untuk partisipasi tanpa batas dan akses terbuka melalui web. Selain materi kursus tradisional, seperti ceramah yang difilmkan, bacaan, dan rangkaian masalah, MOOC banyak menyediakan kursus interaktif dengan forum pengguna atau diskusi media sosial untuk mendukung interaksi komunitas di antara mahasiswa, profesor, dan asisten pengajar, serta umpan balik langsung untuk kuis dan tugas singkat. MOOCs adalah pengembangan yang diteliti secara luas dalam pendidikan jarak jauh, pertama kali diperkenalkan pada tahun 2008, yang muncul sebagai mode pembelajaran yang populer pada tahun 2012.⁶³

⁶² "OpenLearning," in *Wikipedia*, August 6, 2020, accessed November 3, 2020, 13:41, <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=OpenLearning&oldid=971439772>.

⁶³ Alexey Leontyev and Dmitry Baranov, "Massive Open Online Courses in Chemistry: A Comparative Overview of Platforms and Features," *Journal of Chemical Education* 90, no. 11 (November 12, 2013): 1533, <https://doi.org/10.1021/ed400283x>.

F. Sistematika Pembahasan

Penulisan tesis ini disusun dengan sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bagian formalitas berisi tentang halaman judul, nota dinas, halaman pengesahan, halaman persembahan, motto, kata pengantar, dan juga daftar isi.

Bab I berisi pendahuluan yang terdiri dari: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, sistematika pembahasan, landasan teori dan kerangka teoritik penelitian..

Bab II berisi tentang jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian, pendekatan dan metode penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, serta teknik analisis data.

Bab III berisi tentang deskripsi mengapa pengembangan media pembelajaran berbasis LMS ini dilakukan, bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis LMS pada *Kitāb Al-`Arabiyah Li An-Nāsyi`in* di SMA MBS Sleman dan bagaimana tingkat kelayakannya.

Bab IV adalah penutup yang di dalamnya mencakup kesimpulan dan saran. Bagian akhir dari tesis ini terdiri dari daftar pustaka dan lampiran yang terkait dengan penelitian.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah semua tahap penelitian ini dilakukan, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Seluruh langkah pengembangan media pembelajaran berbasis LMS pada *Kitāb Al-'Arabiyah Li An-Nāsyi'īn* jilid 5 siswa kelas XI SMA MBS Sleman mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Produk yang dihasilkan yaitu media pembelajaran LMS yang dapat diakses pada situs <https://mbs-yogya.ucm.ac.id/courses/11-tamrin-lughoh>. Dalam produk media pembelajaran ini mencakup 6 materi yang ada dalam buku *Al-Arabiyah Li An-Nāsyi'īn* jilid 5.
2. Skor kelayakan ahli media adalah 92 dengan kategori sangat layak dan skor ahli materi adalah 86 dengan kategori sangat layak. Sedangkan nilai uji coba siswa 92,56 pada tingkat sangat layak dan skor pada guru sebanyak 86 pada tingkat sangat layak. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan produk media pembelajaran berbasis LMS ini mendapat predikat sangat layak, sehingga dapat digunakan untuk membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

B. Keterbatasan Produk

Kekurangan tentunya tidak luput adanya dalam sebuah penelitian termasuk penelitian pengembangan yang telah peneliti selesaikan ini.

Diantara kekurangan media pembelajaran ini menurut para ahli media dan materi, siswa dan guru adalah sebagai berikut:

1. Kecepatan akses website ini sangat bergantung pada kecepatan jaringan internet, spesifikasi perangkat yang digunakan, dan jumlah pengguna website.
2. Keterbatasan materi yang berformat PDF tidak bisa langsung muncul pada saat membuka web apabila perangkat dan jaringan internet yang digunakan kurang mendukung sehingga siswa harus mendownload secara langsung materi yang ingin dipelajari.
3. Ukuran font pada konten tidak bisa diperbesar karena belum ada fitur yang disediakan pengembang untuk memperbesar font dalam konten. Hal ini dapat diantisipasi oleh peneliti dengan menggunakan tulisan berformat JPG agar tulisan dalam konten bisa terlihat lebih jelas.

C. Saran

Peneliti mengakui bahwa produk yang peneliti kembangkan masih jauh dari sempurna dan diperlukan pengembangan lebih lanjut, terutama untuk mengatasi berbagai keterbatasan yang ada dalam penelitian ini. Oleh karena itu, peneliti memiliki saran untuk penelitian atau pengembangan yang akan datang, yaitu:

1. Bagi Guru dan Siswa

Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran LMS ini media tambahan dalam pembelajaran guna membantu siswa dalam belajar dan menambah ketertarikan dari variasi berbagai media ini. Dengan begitu

siswa dapat menambah jam belajarnya secara mandiri kapanpun dan dimanapun dia berada.

2. Bagi Sekolah

Sekolah dapat memaksimalkan penggunaan media pembelajaran khususnya yang menggunakan internet agar penggunaan media pembelajaran yang bervariasi khususnya media berbasis LMS dapat diterapkan kepada seluruh siswa.

3. Bagi Peneliti Lain

Peneliti lain dapat mengembangkan dan meneliti media pembelajaran berbasis LMS menggunakan media LMS lainnya seperti blackboard, moodle, dan lain sebagainya. Peneliti lain juga dapat melakukan pengembangan media dalam berbagai materi pembelajaran lainnya sehingga siswa di seluruh dunia dapat merasakan dan memanfaatkan media pembelajaran yang lebih bermakna dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Yrama widya, 2013.
- Arifin, Zainal. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta: Rineka Cipta, 1998.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014.
- “Arti kata perkembangan - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online.” Diakses 19 Oktober 2021. <https://kbbi.web.id/perkembangan>.
- Asmawati Azis, Andi. “Pengembangan Media E-learning Berbasis LMS Moodle Pada Matakuliah Anatomi Fisiologi Manusia.” *Jurnal Pendidikan Biologi* Vol. 7.No. 1 (Agustus 2015): 2.
- Asnawir, dan M. Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- Aurilia Oktapina, Rulli. Latar Belakang Penggunaan Website OpenLearning untuk Pembelajaran di PPMMS. Hasil Wawancara Pribadi, 13 Juli 2021.
- “Customer Case Studies - OpenLearning.” Diakses 10 September 2022. <https://solusi.openlearning.id/case-studies>.
- Danim, Sudarwan dan Khairil. *Pedagogi, Andragogi dan Heutagogi*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, 2010.
- Degeng, N. S. *Ilmu Pembelajaran*. Bandung: Aras Media, 2013.

- Hadi, Sutrisno. *Metode Penelitian Jilid I*. Yogyakarta: Andi Offset, 1993.
- Hamalik, Oemar. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Hartanto, Wiwin. “Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran.”
*Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu
Ekonomi Dan Ilmu Sosial* 10, no. 1 (28 November 2016).
<https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPE/article/view/3438>.
- Haryanto, Agus Tri. “APJII Sebut Jumlah Pengguna Internet di Indonesia Naik Saat Pandemi.” detikinet. Diakses 6 November 2020.
<https://inet.detik.com/telecommunication/d-5194182/apjii-sebut-jumlah-pengguna-internet-di-indonesia-naik-saat-pandemi>.
- Herayanti, Lovy. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Moodle pada Matakuliah Fisika Dasar.” *Jurnal Cakrawala Pendidikan* Vol.6.No.2 (Juni 2017): 211.
- Kholis, Muhammad Nur, Abdul Ghofur, dan Muhammad Zaenuri. “Tasmim Al-Wasail al-Ta’limiyyah Li Maharati al-Istima’ Khilala Android.” *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab* 12, no. 1 (31 Mei 2020): 73–94. <https://doi.org/10.24042/albayan.v12i1.5692>.
- KOMINFO, PDSI. “Terjadi Pergeseran Penggunaan Internet Selama Masa Pandemi.” Website Resmi Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. Diakses 6 November 2020. http:///content/detail/26060/terjadi-pergeseran-penggunaan-internet-selama-masa-pandemi/0/berita_satker.
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya, 2016.

- Leontyev, Alexey, dan Dmitry Baranov. "Massive Open Online Courses in Chemistry: A Comparative Overview of Platforms and Features." *Journal of Chemical Education* 90, no. 11 (12 November 2013): 1533–39. <https://doi.org/10.1021/ed400283x>.
- merdeka.com. "Menteri Johnny: Indonesia Peringkat 3 Global Skills Report 2022," 29 Juni 2022. <https://www.merdeka.com/teknologi/menteri-johnny-indonesia-peringkat-3-global-skills-report-2022.html>.
- Mulyatiningsih, Endang. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi, 2013.
- Munir. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta, 2009.
- Musfiqon, M. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012.
- Newby, Timothy J., Donald A. Stepich, James D. Lehman, dan James D. Russel. *Instructional Technology for Teaching and Learning*. 2 ed. New Jersey: Prentice Hall, 2000.
- Nugroho, E. *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta: Andi offset, 2008.
- "OpenLearning." Dalam *Wikipedia*, 6 Agustus 2020. <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=OpenLearning&oldid=9714397>
- 72.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. *Mozaik Teknologi Pendidikan E-learning*. 1 ed. Jakarta: Kencana, 2013.

- Raharja, Setya. "Model Pembelajaran Berbasis Learning Management System Dengan Pengembangan Software Moodle Di SMA Negeri Kota Yogyakarta." *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran* 41, no. 1 (2011). <https://doi.org/10.21831/jk.v41i1.504>.
- Rahman, Nafsiah Hafidzoh, Annisa Mayasari, Opan Arifudin, dan Indah Wahyu Ningsih. "Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab." *Jurnal Tahsinia* 2, no. 2 (30 Oktober 2021): 99–106. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.296>.
- Rochma, Siti Nikmatul, Neni Naqiyah, dan Yulia Dwi Cahya Ajizi. "Desain Model Pembelajaran Bahasa Arab 'Al-Maahera' Berbasis Learning Management System: Solusi Dalam Mewujudkan Pendidikan Yang Berkualitas." *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, no. 7 (9 Oktober 2021): 359–70.
- Sadiman, Arief S, R. Rahardjo, Anung Haryono, dan Harjito. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2014.
- Safei, Muhammad. *Teknologi Pembelajaran Berbasis TIK*. Cet. 1. Makassar: Alauddin University Press, 2013.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008.
- Sari, Pusvyta. "Memotivasi Belajar Dengan Menggunakan E-Learning." *Ummul Qura* 6, no. 2 (1 September 2015): 20–35.

- “Sejarah PPM MBS – MBS Yogyakarta.” Diakses 17 Oktober 2022.
<https://mbs.sch.id/sejarah/>.
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013.
- Smaldino, Sharon E., Deborah L. Lowther, dan James D. Russel. *Instructional Technology and Media for Learning*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Soekartawi. “Prinsip Dasar E-learning Teori dan Aplikasinya di Indonesia.” *Jurnal Teknodik* No.12/VII/TEKNODIK/Oktober 2003 (2003): 5–27.
- Subana. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia, 2011.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Sujadi. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka cipta, 2003.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
- Surjono, Herman Dwi. *Membangun Course E-Learning Berbasis Moodle*. 2 ed. Yogyakarta: UNY Press, 2013.
- Susilana, Rudi, dan Cepi Riyana. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: FIP, 2008.
- Tim Redaksi At-Tanwir. “At-Tanwir ‘Dinamika Pendidikan Islam.’” *PPM MBS Yogyakarta*, Juni 2021.
- “Ucm.Ac.Id – Universitas Cyber Muhammadiyah.” Diakses 28 Agustus 2022.
<https://ucm.ac.id/>.

Weda, Made. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.

Wijayanti, Winda, Nengah Maharta, dan Wayan Suana. “Pengembangan Perangkat Blended Learning Berbasis Learning Management System Pada Materi Listrik Dinamis.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 6, no. 1 (2017): 1–12.

Winkel, W.S. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi, 2009.

