

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep Pengembangan LMS

1. Learning Management System (LMS)

a) Pengertian LMS

Menurut Rusli, learning management system (LMS) merupakan bahan ajar yang terdapat dalam sistem. LMS berupa software aplikasi yang digunakan untuk membantu dalam proses belajar mengajar secara elearning.¹⁴

Adapun menurut Kadek, LMS adalah perangkat lunak yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dan resource multimedia secara online berbasis web, mengelola kegiatan pembelajaran serta hasilnya, memfasilitasi interaksi, komunikasi, kerjasama antar guru dan siswa.¹⁵

LMS (*Learning Management System*) adalah sistem yang digunakan untuk mengelola, mengatur, dan menyampaikan materi pembelajaran secara daring. Berikut rangkuman beberapa urgensi LMS dalam pembelajaran.¹⁶ Berdasarkan teori yang dikemukakan

14 Rusli, op.cit, h.78

15 Kadek, op.cit, h.13

16 Bayu Ariwibowo, Henny Prasetyani, Atika, Adi Marlis, "Urgensi Self-Directed Learning dan Komunikasi Peserta Didik pada Virtual Based Learning", Jurnal Taman Vokasi, Vol. 9, No. 2 (2021), hlm.135-136

diatas, maka dapat dimengerIT bahwa LMS merupakan sebuah media atau alat pembelajaran yang digunakan ketika proses pembelajaran online (*e-learning*). Berdasarkan penjabaran di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran dengan LMS memiliki banyak manfaat, siswa dan guru dapat mempersiapkan materi, mengakses materi, sumber pengetahuan, mengelola kelas, berinteraksi dengan guru lain atau siswa lain, berkolaborasi dalam pembelajaran online, dapat melakukan pembelajaran secara mandiri, memudahkan pekerjaan sehingga lebih efektif dan efisien. Pembelajaran dengan menggunakan *Learning Management System* dapat menghemat waktu dan biaya.

Learning Management System (LMS) adalah *software* yang digunakan oleh civitas akademik sebagai media pembelajaran berbasis ICT47. Sesuai dengan hipotesis ketidaksempurnaan nol yang dikemukakan oleh Philip Crosby, mempelajari kerangka dewan adalah pemikiran yang mencakup menempatkan kerangka di ruang yang menjamin bahwa segala sesuatu selalu diselesaikan dengan cara yang benar sejak pertama kali terjadi tanpa henti. 48. Sesuai hipotesis ini, LMS adalah Tindakan yang dimaksudkan untuk pengalaman yang berkembang dengan latihan yang diulang-ulang tanpa henti. Selain

itu, hanya ada satu daerah atau sekolah yang menggunakan LMS tersebut¹⁷.

Pina mengemukakan bahwa learning management system adalah perangkat lunak yang berbasis server atau berbasis jaringan internet (*cloud*) dan memiliki tampilan antarmuka seperti database. Ini memiliki informasi tentang pengguna, pembelajaran, dan konten (pembelajaran).

LMS menurut Pina adalah pemrograman dengan pertemuan sebagai basis informasi yang berisi konten pembelajaran, menampilkan materi, tugas, dan berbagai hal yang merupakan substansi dari pengalaman yang berkembang.

Bonita J. Campbell mengemukakan dalam buku *Grasping Data Frameworks: Establishments for Control*, menyatakan bahwa kerangka kerja adalah “kumpulan bagian-bagian yang saling terkait atau bagianbagian yang mampu mencapai suatu tujuan” (sekumpulan bagian atau bagian yang saling terkait dan bekerja sama atau bergerak untuk mencapai suatu tujuan).

Theo Lippeveld, Rainer Saorbom dan Claude Bodart mengemukakan dalam buku *Plan and ExecuITon of Wellbeing data framework* mencirikan kerangka kerja sebagai “berbagai macam bagian yang

bekerja sama untuk mencapai tujuan yang khas” (kumpulan bagian yang bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama).¹⁸Sedangkan menurut bonita dan Lipperveld sama persis dan masih kurang jelas komponen apa yang saling berkaitan tersebut, dan tujuan yang dicapai jika dalam pembelajaran adalah peningkatan peserta didik menjadi lebih baik.

Menurut Munir LMS adalah pengelolaan interaksi proses pembelajaran berbasis TIK melalui website. Dari kedua pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa LMS merupakan perangkat lunak (*software*) baik berbasis server maupun berbasis jaringan internet untuk mengelola suatu proses pembelajaran yang berisikan materi yang dikemas dalam bentuk multimedia.

Sedangkan menurut Munir bahwa LMS adalah proses pembelajaran dengan berbasis website, yang artinya bahwa LMS ini bisa diakses dimanapun dan kapanpun, tanpa adanya CD atau bisa diakses di perangkat keras manapun dengan syarat jaringan yang bagus dan website yang dikunjungi sudah benar.

Pemahaman ini menggambarkan bahwa LMS memiliki beberapa pengaturan baik dalam pergantian peristiwa maupun dalam pemanfaatannya. Memiliki akses web adalah wajib untuk LMS, apakah LMS akan

berada di dekatnya (server sebagai PC) atau di seluruh dunia (server sebagai situs). Secara keseluruhan, PC dengan segala embel-embelnya (ICT) adalah modal dasar untuk perangan ITan peristiwa dan penggunaan LMS.

Mengingat penilaian para ahli di atas, cenderung beralasan bahwa LMS adalah program pemrograman online untuk dewan, dokumentasi, pemeriksaan, perincian, pengorganisasian dan penyebaran substansi instruktif, penyusunan program, manual khusus, rekaman pendidikan atau bahan pustaka terkomputerisasi, dan proyek pembelajaran dan peningkatan. Memperoleh *Board Framework* berasal dari *e-learning*.

b) Jenis LMS

Beberapa contoh LMS yang populer seperti *Moodle*, *Canvas*, *Google Classroom*, *Schoology*, *Edmodo*, *Brightspace*, dan *Sakai*.

Moodle: *Moodle* adalah LMS open-source yang banyak digunakan di berbagai institusi pendidikan. *Moodle* menyediakan berbagai fitur seperti manajemen materi pembelajaran, forum diskusi, tugas dan penilaian, kuis, pelaporan, dan banyak lagi.

Canvas adalah LMS yang sangat populer dan digunakan di banyak universitas dan sekolah di seluruh dunia. Platform ini menawarkan fitur-fitur

lengkap seperti manajemen materi pembelajaran, kolaborasi, tugas dan penilaian, kuis, pemantauan kemajuan, serta pelaporan dan analisis.

Google Classroom adalah LMS yang dikembangkan oleh Google dan merupakan bagian dari *G Suite for Education*. Platform ini memungkinkan instruktur untuk mengelola dan menyampaikan materi pembelajaran, memberikan tugas, dan berinteraksi dengan peserta didik melalui integrasi dengan alat-alat Google seperti *Google Drive* dan *Google Docs*.

Schoology adalah LMS yang populer di Tingkat sekolah dan perguruan tinggi. Platform ini menyediakan fitur-fitur seperti manajemen materi pembelajaran, kolaborasi, tugas dan penilaian, kuis, pemantauan kemajuan, serta integrasi dengan sistem eksternal.

Edmodo adalah LMS yang dirancang khusus untuk lingkungan pendidikan. Platform ini memungkinkan instruktur untuk mengelola materi pembelajaran, berkomunikasi dengan peserta didik, memberikan tugas, dan mengatur diskusi.¹⁹

Brightspace adalah LMS yang sering digunakan di lembaga pendidikan tinggi. Platform ini

¹⁹ oktariani auline ,model learning managent(lms)pada pembelajaran pai di smp islam al-azhar 2 jakarta .hlm .39

menawarkan berbagai fitur seperti manajemen materi pembelajaran, tugas dan penilaian, kolaborasi, pemantauan kemajuan, serta analisis pembelajaran.

Sakai adalah LMS open-source yang banyak digunakan oleh universitas dan perguruan Tinggi. Platform ini menyediakan fitur-fitur seperti manajemen materi pembelajaran, kolaborasi, tugas dan penilaian, forum diskusi, serta pelaporan.

Berdasarkan penjabaran diatas, dapat disimpulkan bahwa banyak conth LMS yang tersedia di pasaran dengan fitur-fitur yang berbeda. Pemilihan LMS yang tepat tergantung pada kebutuhan dan tujuan pembelajaran insITtusi atau organisasi. Fitur-fitur ini menyesuaikan kebutuhan sebuah lembaga, karena setiap lembaga kebutuhannya yang berbeda-beda. Seperti yang telah disebutkan di atas, bahwa lembaga ada yang membutuhkan fitur yang memang dikhususkan untuk perguruan Tinggi, maka fitur tersebut Tidak akan kondusif jika digunakan untuk di lembaga sekolah menengah. begitupun fitur yang hanya untuk lembaga sekolah biasa, maka bagi tingkat perguruan tinggi tidak akan memumpuni.²⁰

20 oktaria aaurelia ,model learning management (lms)pada pembelajaran pai di smp islam al-azhar2 jakarta .hlm.40

c) **Model Pengembangan Addie**

Model pengembangan dari Analysis, Design, Development or Production, ImplementaITon or Delivery, and Evaluation atau disingkat ADDIE. Model ADDIE dapat digunakan untuk mengembangkan macam-macam bentuk pengembangan produk seperti Model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media, dan bahan ajar. Dua orang pakar yang turut mengembangkan konsep ADDIE adalah Reiser dan Molenda. Molenda menyatakan bahwa revisi dapat terjadi terus menerus dalam setiap tahap yang dilalui walaupun tidak dinyatakan secara jelas (Prawiradilaga, 2012). Model ADDIE dipilih pada penelitian pengembangan ini karena Model ini merupakan Model desain pembelajaran yang berorientasi produk. Model ADDIE dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai produk, seperti Model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar (Wiyani & Ratri, 2016).

Desain Pengembangan Pembelajaran Model ADDIE adalah salah satu proses pembelajaran yang bersifat interaktif dengan tahapan-tahapan dasar pembelajaran yang efektif, dinamis dan efisien. Model ini kemudian dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti strategi dan

metode pembelajaran, media dan bahan ajar termasuk disini adalah Learning Management System (LMS). Model ADDIE dapat menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan atau Model pembelajaran yang efektif, dinamis dan mendukung pencapaian tujuan desain pembelajaran itu sendiri dengan beberapa tahapan.²¹

Menurut Anita Trisiana dan Wartoyo berikut Langkah atau tahapan dalam Model ADDIE (Trisiana & Wartoyo, 2019):

1. Analyze (Analisis), pada tahapan ini dilakukan analisa tentang beberapa hal yang perlu diketahui sebelum kegiatan pelatihan dilakukan. Seperti tujuan penyelenggaraan training, siapa peserta dan apa yang menjadi kebutuhan peserta training terkait dengan materi, metode, teknik pembelajaran, dan lain-lain.
2. Design (desain), dalam tahap desain ini seorang perancang pelatihan perlu melakukan perencanaan awal untuk program pelatihan/pembelajaran, perancangan materi pelatihan dan perencanaan evaluasi pelatihan secara konseptual yang nantinya akan dijadikan dasar dalam tahap pengembangan.

21 titi hardika rahabistara ,pengembangan learning management system (lms) dalam implementasi media pembelajaran di perguruan tinggi.hlm.147

3. Develop (pengembangan), pada tahapan ini kegiatan dilakukan dengan merealisasikan konsep yang sudah dibuat pada tahap disain. Kegiatan pengembangan adalah merealisasikan kerangka yang dibuat dalam bentuk materi pelatihan, persiapan peralatan yang akan digunakan dan pembuatan evaluasi pelatihan.
4. Implement (implementasi), tahapan implementasi adalah tahapan dimana program pelatihan dilaksanakan. Program pelatihan dilakukan sesuai rencana yang sudah dibuat.
5. Evaluate (evaluasi), tahap akhir adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan guna meninjau kembali pelaksanaan pelatihan apakah sudah sesuai dengan kebutuhan atau tidak. Kemudian evaluasi juga digunakan oleh perancang pelatihan untuk memperbaiki kekurangan metode yang akan digunakan, sehingga kegiatan pembelajaran kedepannya dapat dirancang dengan lebih baik lagi.²²

d) Fungsi LMS

LMS memiliki beberapa fungsi sebagai berikut :

- 1) Memusatkan dan mengotomisasi administrasi.

²² tito hardika rahabistara ,pengembangan learning management system (lms) dalam implementasi media pembelajaran di perguruan tinggi.hlm.148

- 2) Mampu menyediakan layanan dan panduan yang dapat dilakukan user sendiri tanpa melibatkan orang lain.
- 3) Merangkai dan menyajikan konten pembelajaran secara berkala.
- 4) Menggunakan web-bases platform sebagai platform aplikasinya.
- 5) Mendukung kemudahan portabilitas dan standarisasi yang lebih baik.
- 6) Mengatur konten pembelajaran yang sifatnya resue.

e) **Manfaat LMS**

Manfaat *E-learning Management System*
Penggunaan perangkat pembelajaran *E-learning Management System* dikembangkan untuk menciptakan aktifitas belajar mengajar yang lebih menarik dan kreatif. Dengan menggunakan mediaelektronik dapat membuat pembelajaran menjadi interaktif. Menurut Davi Alsakrisna, dengan menerapkan *E-learning Management System* pada pembelajaran memberikan manfaat kepada pengguna yakni proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Selain desain yang menarik, isi konten yang dapat diulang lagi akan dapat

mempermudah peserta didik untuk memahami materi pembelajaran.²³

f) Fitur yang terdapat pada E-Learning Management System

Menurut Irsan Taufik, *E-learning Management System* sangat diperlukan untuk menciptakan lingkungan belajar dimana lembaga pendidikan dapat merencanakan, mengakses, dan mengelola sebuah *e-learning*. Adanya perangkat yang memfasilitasi pembelajaran dapat memudahkan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran daring dimasa pandemi sekarang ini. *E-learning Management System* merupakan *software* yang terdiri atas bermacam fitur yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar. Setiap jenis E-LMS mempunyai fitur sendiri-sendiri dengan kelengkapan yang Tidak sama. Fitur-fitur yang termuat Elearning Management System lazimnya sebagai berikut : Menurut Raharja, fitur yang ada dalam E-LSM antara lain sebagai berikut:

- 1) Fitur panduan administrasi yang otomatis
- 2) Fitur untuk merangkai dan menyajikan konten pembelajaran secara berkala.
- 3) Fitur akses ke sumber belajar.

²³ Lovy Herayanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Fisika Dasar," Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi Vol.1, No.3, (Mataram: Jurnal FKIP, 2015): 205.

- 4) Fitur tes atau quis online dan penilaian
- 5) Fitur komunikasi yang memuat forum diskusi, mailing list diskusi, dan chat.²⁴

2. Pembelajaran IPS

Pembelajaran atau pengajaran IPS merupakan kegiatan guru menciptakan situasi agar siswa belajar. Pendidikan IPS mempunyai arIT bahwa merupakan seleksi dan rekonstruksi dari disiplin ilmu pendidikan dan disiplin ilmu sosial, humaniora, yang diorganisir dan disajikan secara psikologis dan ilmiah untuk tujuan pendidikan (Somantri.2001:191). Melalui proses belajar tersebut terjadi perubahan, perkembangan, kemajuan, baik dalam aspek fisik-motorik, intelek, sosial-emosi maupun sikap dan nilai. Makin besar atau Tinggi perubahan-perkembangan itu dicapai siswa, makin baik pula proses belajar.

Belajar merupakan proses mental yang dinyatakan dalam berbagai perilaku, baik perilaku fisik-motorik maupun mental. Meskipun suatu kegiatan belajar bersifat fisik-motorik (keterampilan) tetapi di dalamnya berlangsung kegiatan mental, demikian juga sebaliknya. Aspek-aspek perkembangan tersebut, dapat dibedabedakan

24 Setya. Raharja, Dkk "Model Pembelajaran Berbasis Learning Management System Dengan Pengembangan Software Moodle Di Sma Negeri Kota Yogyakarta," Jurnal Kependidikan Vol.41, No.1 (Yogyakarta: Journal UNY,2011): 55.

tetapi sesungguhnya sukar untuk dipisahkan. Sesuatu aspek selalu ada kaitannya dengan aspek lainnya.²⁵

Aktualisasi Pendidikan IPS ini akan lebih menekankan langkah strategis jangka panjang dalam "laboratorium demokrasi" sebagai investasi sumber daya manusia (*human investment*) agar mutu generasi muda bangsa semakin meningkat dalam upaya demokratisasi untuk menghadapi masa mendatang yang akan penuh dengan masalah dan tantangan. Aktualisasi Pendidikan IPS Tidak dimaksudkan untuk memecahkan masalah upaya demokratisasi dalam arti politik praktis difokuskan pada perkembangan akademiknya. Hal ini dimaksudkan agar Pendidikan IPS mampu melahirkan pikiran dan teori terbaiknya dalam upaya demokratisasi sebagai bagian untuk menjadikan "*education as power*"

Pendidikan IPS sebagai laboratorium demokrasi yang bisa dilakukan secara sederhana dan bertahap oleh setiap orang. Langkah-langkah tersebut diantaranya sebagai berikut :

- a. Jadikan setiap pokok bahasan menjadi *generalisasi* yang bermasalah;
- b. Ikuti langkah-langkah pendekatan pemecahan masalah dan dialog kreatif dalam mengkaji generalisasi;

25 budiarti yesi,dkk"pengembangan kemampuan kreativitas dalam pembelajaran ips
"jurnal pendidikan vol,3.n0.1(um metro :ISSN (2015) hlm 61

- c. Upayakan kognitif, efektif, dan keterampilan dengan kriteria generator citizen.²⁶

B. Konsep LMS Yang Dikembangkan

1. LMS Dalam Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS pada dasarnya adalah menjelaskan tentang manusia seperti: perilaku, watak, sifat dan sebagainya kemudian mengambil sebuah permasalahan yang ada disekitarnya. Mata pelajaran IPS adalah suatu mata pelajaran yang diajarkan di tiap-tiap sekolah dari jenjang sekolah dasar hingga menengah keatas. Mata pelajaran ini mengkaji beberapa konsep, fakta, maupun peristiwa yang sudah terjadi dalam masyarakat yang berhubungan dengan masalah sosial.

Ahmadi mengemukakan bahwa mata pelajaran IPS adalah gabungan dari berbagai ilmu sosial yang kemudian diterapkan dengan kebutuhan siswa pada Tiap jenjang pendidikan di sekolah. Sedangkan, menurut Ali Imran mata pelajaran IPS merupakan penyederhanaan dari berbagai ilmu sosial dalam berbagai kategori sesuai dengan tujuan pembelajarannya. Dari kedua paparan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa materi mata pelajaran IPS didapat dari berbagai disiplin ilmu sosial.²⁷

²⁶ Budiarti yesi dkk, "pengembangan kemampuan kreativitas dalam pembelajaran ips "jurnal pendidikan .vol.3,no.1 (um metro:ISSN(2015)) hlm.63

²⁷ Henni Endayani, "Sejarah dan Konsep Pendidikan IPS", Jurnal Ittihad 2, no.2, 2018.

Pentingnya pemanfaatan TIK dalam pembelajaran mengingat potensi TIK itu sendiri dalam memfasilitasi dan mengoptimalkan proses pembelajaran. Dalam konteks yang lebih luas, yaitu pendidikan, potensi TIK yang tampak jelas setidaknya adalah memperluas kesempatan belajar, meningkatkan kualitas dan efisiensi belajar memungkinkan terjadinya belajar mandiri dan belajar kooperatif, serta mendorong terwujudnya belajar sepanjang hayat. Beberapa contoh pemanfaatan TIK dalam pembelajaran yang terjadi saat ini antara lain adalah pemanfaatan program audio pembelajaran, program video pembelajaran, pemanfaatan TV-edukasi, pemanfaatan jejaring sosial, dan e-learning. Multimedia pembelajaran merupakan salah satu bentuk alat bantu pembelajaran berbasis komputer yang didukung berbagai komponen multimedia seperti teks, suara, gambar, dan video.²⁸

Alat pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi ini dikenal dengan media pembelajaran berbasis ICT. Belajar yang menggunakan ICT sebagian besar melibatkan peralatan dan perangkat pemrograman dalam aplikasinya, seperti PC yang terkait dengan jaringan internet, LCD, proyektor, CD pembelajaran dan bahkan menggunakan internet atau lokal tertentu di internet. Di antara keunggulan pemanfaatan

28 Sudirman Siahaan, *Pemanfaatan Teknologi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran* (Jakarta: Pustekkomdiknas, 2010)

media pembelajaran berbasis ICT adalah: materi dinamis; kekuatan hypertext (dibandingkan dengan buku); Waktu belajar dapat terjadi kapan saja dan dari lokasi mana saja; Durasi pelajaran dapat dikurangi lebih lanjut; Belajar bisa lebih intrik; Menaklukkan batasan ruang, waktu dan pasokan tenaga kerja; Memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri.²⁹ Kemampuan mengintegrasikan ICT ke dalam pendidikan menjadi motor penggerak pengembangan pembelajaran IPS berbasis ICT. Memiliki pilihan untuk memberikan arah dan arah pelaksanaan pemajuan berbasis ICT oleh pendidik untuk mencapai tujuan. Dapat menjelaskan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang terkonsolidasi dalam pembelajaran; Dapat menjadi arbiter media; Dapat membuat pesan dan pencarian sumber belajar online; Dapat memisahkan dan mengatur konsekuensi penilaian berbasis ICT. Disiapkan untuk menjalankan *e- learning*, mengerti media pembelajaran, yang Tidak diragukan lagi kursus pembelajaran melalui media web telah disusun. Pada dasarnya, yang utama adalah presentasi pendidik dalam menggabungkan media dengan proyek-proyek pendidikan yang sekarang memiliki rencana contoh yang berkelanjutan.

29 Yayu Susanti, 'Pembelajaran PAI Berbasis Internet', 2016
<http://yayusanti.blogspot.com/2016/01/pembelajaran-pai-berbasisinternet_17.html>. hlm.34.

Mengikuti perkembangan zaman, sistem pembelajaran konvensional Tidak ditinggalkan dan masih ada yang menerapkannya, bahkan hanya bisa menggunakan sistem pembelajaran tersebut. Namun sistem pembelajaran yang sudah berbasis teknologi sangat penting untuk diterapkan guna mencetak generasi yang lebih unggul dan melek akan teknologi. Jadi bahan ajar atau sistem pembelajaran yang konvensional saat ini biasanya digunakan sebagai acuan, namun untuk media pembelajaran dan kegiatan pembelajaran biasanya sudah diusahakan untuk menggunakan teknologi.

Berdasarkan penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa ICT memberikan pilihan untuk lembaga sekolah baik e-learning, e-dukasinet, atau pilihan lainnya yang akan diterapkan oleh sekolah, ICT akan mempermudah sistem pembelajaran termasuk pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Namun hal ini tentu harus dipelajari lebih lanjut, karena menggunakan ICT haruslah memahami teknologi. Yang akan menjadi kendala ialah pengajar yang sudah berusia lanjut, dan sulit untuk belajar semua teknologi yang ada. Hal ini menjadi tanggung jawab untuk pengajar muda mengajari pengajar yang sudah berusia lanjut serta membantu menyelesaikan.

2. Penelitian terdahulu

Terkait dari penelitian terdahulu, peneliti menemukan beberapa penelitian tentang objek yang diteliti dalam proses belajar mengajar. Adapun rinciannya terdapat pada tabel sebagai berikut:

1. Hasil penelitian Nisa Fa'iziah (2023)

Penelitian Nisa Fa'iziah (2023), berjudul “*Pengunaan Learning Management System (LMS) Moodle dalam pembelajaran PAI di SMA Labschool Cirendeu*”. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi pembelajaran PAI dengan menggunakan *learning management system (LMS) moodle di SMA Labschool Cirendeu*.³⁰

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa, Penggunaan *learning management system (LMS) moodle* pada pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti dapat terlaksana melalui Tiga tahapan yakni tahapan perencanaan , tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Yang dimana siap masing-masing tahapan melalui proses yang berbeda mulai dari perencanaan yakni

30 Fa'iziah Nisa.”*pengunaan learning management system (LMS)moodle dalam pembelajaran pai di SMA labschool cirendeu*”.(Jakarta:repostoryuin syarif hidayatullah Jakarta 2023) hlm 10-11.

membentuk tim IT untuk membantu proses persiapan, kedua tahap pelaksanaan yang dimana dalam proses ini terlibat perangkat ajar, materi ajar serta alat pendukung lainnya. Tahap selanjutnya yang dimana tahap ini sangat penting pada saat penelitian atau pengembangan yakni tahap evaluasi, yang dimana tahap evaluasi terbagi dua tahap yakni tahap evaluasi terhadap media LMS dan tahap evaluasi terhadap pembelajaran yang menggunakan LMS moodle.³¹

2. Hasil Penelitian Achmad Iqbal Barkah (2023)

Penelitian Achmad Iqbal Barkah (2023), berjudul “implementasi pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan kurikulum merdeka belajar di sekolah menengah pertama negeri di jember”. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses perencanaan, pelaksanaan, dan proses evaluasi dalam implementasi pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan kurikulum merdeka belajar di SMP negeri 4 jember.³²

31 Fa'iziah Nisa. "penggunaan *learning management system (LMS)moodle* dalam pembelajaran pai di SMA labschool cirendeu". (Jakarta:repostoryuin syarif hidayatullah Jakarta 2023) hlm 132.

32 Iqbal achmad barkah."implementasi pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan kurikulummerdeka belajar di sekolah menengah pertama negeri 4 jember". (jember:repository.uinkiai haji achmad siddiq jember).2023,hlm 10.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa, hasil penelitian tentang “implementasi pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan kurikulum merdeka belajar di SMP Negeri 4 jember. Adapun tahapan yang dilakukan yaitu terdapat Tiga tahapan:

Pertama, tahap perencanaan yang dimana guru mata pelajaran ips dapat membuat modul ajar yang berisi tujuan pembelajaran (TP) dan alur tujuan pembelajaran (ATP) yang berpedoman dari capaian pembelajaran (CP) yang di berikan oleh pusat kemudian disesuaikan dengan karakterisITk dan potensi yang dimiliki oleh SMP Negeri 4 jember untuk menciptakan pembelajaran yang berdiferensiasi.

Kedua, tahap pelaksanaan pada tahap ini guru melakukan langkah-langkah pembelajaran yaitu: pendahuluan, kegiatan inti, mengidentifikasi masalah, mencari dan mengelolah informasi, merencanakan dan mengembangkan ide, mensosialisasikan ide, refleksi pembelajaran serta penutup.

Ketiga, tahap evaluasi pada tahap ini guru melakukan penilaian, guru mata pelajaran ips menggunakan Tiga bentuk penilaian, yang pertama penilaian dari asesmen formatif yang sudah dilaksanakan, kedua dari penilaian berbasis proyek

yang dikerjakan siswa secara berkelompok, dan instrumen penilaian siswa.³³

3. Hasil Penelitian Aisyi Nazika (2021)

Penelitian Aisyi Nazika (2021), berjudul “penggunaan learning management system (LMS) moodle pada konsep sistem pencernaan di SMA huff adz darul munir Bekasi”. Penelitian ini yang menggunakan metode pengembangan deskriptif kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengembangan e-learning berbasis learning management system (LMS) moodle pada pembelajaran biologi materi sistem perencanaan serta mengetahui respon siswa kelas IX terhadap LMS moodle yang dikembangkan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa, setelah dilakukan pengembangan menggunakan LMS moodle, terdapat peningkatan nilai dari sebelum dan sesudah menggunakan LMS moodle, sehingga mendapatkan nilai N-Gain yaitu 0,66 dengan kriteria sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa LMS

33 Iqbal achmad barkah.”implementasi pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan kurikulummerdeka belajar di sekolah menengah pertama negeri 4 jember”. (jember:repository.uinkiai haji achmad siddiq jember).2023,hlm 102-103.

yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.³⁴

4. Hasil penelitian Anisatul Azizah (2021)

Penelitian Anisatul Azizah ,berjudul “pentingnya penelitian Tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran”. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan, meningkatkan layanan professional guru terhadap peserta didik, meningkatkan praktek dalam proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa, penelitian Tindakan kelas merupakan penelitian yang sangat penting untuk dilakukan dalam dunia pendidikan. Karena penelitian Tindakan kelas berdampak pada peningkatan hasil pembelajaran pada siswa. Dengan adanya peningkatan tersebut maka akan berpengaruh pula terhadap peningkatan mutu pendidikan di Indonesia.³⁵

34 Nazika Aisyi.”pengunaan *learning management system (LMS)moodle* pada konsep sistem pencernaan di SMA huff adz darul munir beksi.(Jakarta:repository.uin syarif hidayatulah Jakarta),2021. hlm 109.

35 Azizah Anisatul.”pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran”.(jurnal auladuna 2021), hlm 18-21.

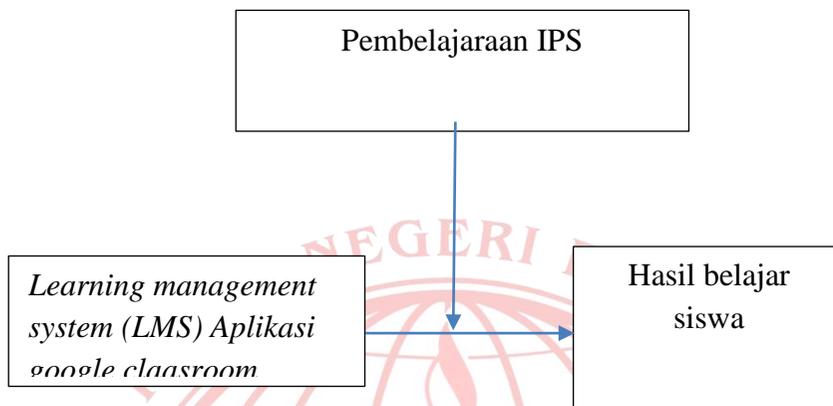
Table 2.1
 Penelitian Terdahulu

No	Nama penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Nisa Fa'iziya	Penggunaan Learning management System LMS Moodle dalam pembelajaran PAI di SMA Labschool Cirendeu	Menggunakan metode penelitian kuantitatif -Ingin mengetahui bagaimana pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran	-Penelitian dilaksanakan di SMA Labschool Cirendeu -Penggunaan Learning management System LMS pada Moodle, sedangkan penelitian saya ingin mengetahui LMS dalam mendukung Implementasi Kurikulum Merdeka yang terfokus pada pembelajaran IPS

2	Achmad Iqbal Barkah	Implementasi Pembelajaran IPS Menggunakan Kurikulum Merdeka Belajar di SMP Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023	Persamaan penelitian kuantitatif	-perbedaan, jika penulis ini membahas kurmer dalam pembelajaran IPS, maka penelitian saya, membahas kurmer yang didukung dengan Model LMS pada pembelajaran IPS -Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 4 Jember
---	---------------------------	--	----------------------------------	--

3	Aisyi Nazika	Penggunaan Learning managemen t System (LMS) Moodle pada Konsep Sistem pencernaan	Ingin mengetahu i Model Learning manageme nt System LMS	menggunakan metode penelitian Research and Development R&D, sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif
4	Anisatul azizah	Pentingnya penelitian Tindakan kelas bagi guru Bdalam pembelajara n	sama mengunak an metode PTK	Menggunakan metode lms (classroom) terhadap kemajuan guru pada proses pembelajaran

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2.5
Kerangka Berpikir

D. Rancangan pembahasan

Setelah peneliti menetapkan pembahasan yang akan diteliti, peneliti membuat rancangan dan menyusun perangkat yang diperlukan selama penelitian berlangsung. Dalam perancangan tersebut disusun³⁶:

- a. Skenario pembahasan : berupa RPP (Rancangan pelaksanaan pembelajaran). guru yang bekerja secara profesional selalu membuat RPP sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar. skenario pembelajaran berisi langkah-langkah pembahasan yang akan dijalankan selama guru mengajar.

³⁶ dr.endang mulyatiningsih,dkk”metode penelitian tindakan kelas”hlm11

- b. Instrumen pengumpulan data penelitian: dalam tahap pengambilan data semua sudah siapkan seperti lembar observasi sesudah dan sebelum menerapkan metode learning management system (LMS)
- c. Perangkat: pada tahap perencanaan,perangkat pembahsan seperti media pembelajaran, petunjuk pembelajaran, uraian materi pembelajaran yang di bahas.

