

## **BAB II**

### **TINJAU PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Teori Dasar**

##### **1. Implementasi**

Implementasi adalah suatu kegiatan atau suatu tindakan dari sebuah rencana yang dibuat secara terperinci untuk mencapai suatu tujuan. Implementasi mulai dilakukan apabila seluruh perencanaan sudah dianggap sempurna (Anggraeni, 2019: 16). Sedangkan menurut (Oktaviani, 2018: 12) Secara sederhana implementasi bisa diartikan pelaksanaan atau penerapan. Istilah suatu implementasi biasanya dikaitkan dengan suatu kegiatan yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan tertentu. Implementasi merupakan sebuah penempatan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan maupun nilai dan sikap (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2016: 31).

Adapun tahapan-tahapan implementasi meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi (Salim Salabi, 2022: 6) sebagai berikut

##### **a. Tahap Perencanaan**

Menetapkan tujuan dan visi misi satuan pendidikan usaha ini guna menentukan strategi,

kebijakan, program, prosedur, metode, sistem, anggaran, dan standar kebutuhan untuk mencapai tujuan.

b. Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan sebagai usaha menjadikan perencanaan menjadi kenyataan dengan berbagai teknik, waktu, dan pihak yang terlibat dalam pelaksanaan.

c. Tahapan Evaluasi

Evaluasi adalah proses penilaian yang sudah menghasilkan kumpulan data dan informasi yang dibutuhkan. Dengan hasil dan informasi yang diperoleh, maka akan mudah untuk menentukan nilai yang akan dijadikan acuan kebijakan pendidik pada umumnya untuk menentukan keputusan baik atau tidaknya suatu kegiatan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa implemntasi suatu kegiatan terencana untuk mencapai tujuan tertentu yang dapat memberikan dampak baik berupa pengetahuan, keterampilan, nilai maupun sikap yang bias dilaksanakan atau di terapkan dengan melakuka tahapan perencanaan, pelakasanaan dan evaluasi.

2. *Learning Management System (LMS)*

*Learning Management System* adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat materi pembelajaran secara online berbasis wab dan mengelola kegiatan pembelajaran

berserta hasil-hasilnya (Fikrianto and Adab, 2024: 6). *Learning Management System* atau Sistem Manajemen Pembelajaran merupakan suatu sistem teknologi informasi yang dikembangkan untuk mengelola dan mendukung proses pembelajaran.

*Learning Management System* secara umum bertujuan untuk memudahkan para pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran, mengatur interaksi online antara peserta didik dan instruktur, serta memperingkas tugas administrasi seperti pemberian tugas, pengumpulan jawaban, dan penilaian (Snoussi, 2019: 64). Berdasarkan hal tersebut maka dikembangkanlah sebuah *Learning Management System* sebagai media pembelajaran menggunakan *open source* yang telah tersedia.

Menurut (Fitriani, 2020: 2) Sistem Manajemen Pembelajaran *Learning Management System* menawarkan fleksibilitas akses bagi dosen dan mahasiswa, memungkinkan mereka menggunakan *Learning Management System* kapan pun, di mana pun, dan melalui berbagai perangkat. Pemanfaatan *Learning Management System* diharapkan dapat menarik perhatian dan memotivasi siswa, serta disesuaikan dengan minat mereka. Dengan demikian, informasi yang disampaikan melalui *Learning Management System* diharapkan dapat dipahami dan

diterapkan dalam proses belajar mengajar, sehingga kepraktisan penggunaannya dapat dievaluasi.

Salah satu kelebihan utama penggunaan *Learning Management System (LMS)* dalam pendidikan adalah fleksibilitas waktu belajar karena dapat diakses kapan pun secara daring melalui berbagai perangkat. Di samping itu, *Learning Management System* tidak hanya berfungsi sebagai platform penyampaian materi yang lebih variatif melalui media audio-visual, tetapi juga sebagai sarana asesmen digital hasil belajar siswa sepanjang semester.

Menurut (Asamoah, 2021: 19) Sistem Manajemen Pembelajaran *Learning Management System* mencakup pengelolaan administrasi, penyampaian materi ajar, penilaian, pemantauan, dan interaksi. Materi-materi dalam ranah pedagogik dan profesional yang disajikan dalam format multimedia (teks, animasi, video, suara) pada *Learning Management System* akan mempercepat pemahaman ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara optimal. (Adri 2013:72)

Dengan memberi instruktur kemampuan untuk melacak kemajuan siswa dan mengevaluasi efektivitas metode pengajaran yang digunakan, penggunaan *Learning Management System* telah menunjukkan beberapa keuntungan yang signifikan dalam meningkatkan kualitas

pembelajaran. Adapun tahapan-tahapan menggunakan *Learning Management System* sebagai media pembelajaran menurut sebagai berikut :

- a. Tampilan depan *Learning Management System*, terdapat laman untuk memilih terlebih dahulu jenjang pendidikan yang akan di pelajari.
- b. Terdapat laman untuk login *Learning Management System* dengan memasukkan username dan password terlebih dahulu, sehingga tidak semua orang bisa mengakses atau menggunakan *Learning Management System* jika tidak mempunyai username dan password yang diberikan pihak sekolah.
- c. Tampilan *Learning Management System* Al-Azhar menarik dan sesuai dengan karakter peserta didik dan menggambarkan bahwa *Learning Management System* tersebut mempermudah pembelajaran dengan teknologi.
- d. Terdapat tampilan dashboard di aplikasi *Learning Management System* Al-Azhar. Halaman tersebut merupakan tampilan menu pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran tertentu. Setelah diklik mata pelajaran yang diinginkan, ada materi-materi pelajaran yang harus dipelajari siswa. Mata pelajaran yang terdapat di *Learning Management System* bisa dipilih sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan terdapat informasi penting

tentang proses pembelajaran ataupun tugas untuk peserta didik.

- e. Secara umum, riset mengenai implementasi *Learning Management System* (LMS) dalam pendidikan menunjukkan potensi signifikan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Keberadaan *Learning Management System* memberikan kontrol yang lebih besar kepada pengajar dalam proses pembelajaran, sementara siswa dapat mengoptimalkan pembelajaran melalui teknologi yang memfasilitasi interaksi, fleksibilitas, dan personalisasi pengaturan belajar sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

### 3. Implementasi *Learning Management System*

Penggunaan *Learning Management System* dalam strategi pembelajaran memeberikan fleksibilitas, aksesibilitas, dan keterlibatan yang lebih besar bagi perserta didik.. dengan demikian pembelajaran menggunakan *Learning Management System* mendukung untuk pembelajaran jarak jauh atau kombinasi pemebelajaran *online* dan tatap muka seperti halnya pemebelajaran di SMP Al-Azhar 52 Kota Bengkulu yang menggunakan pembelajaran dengan demikian.

Berikut langkah- langkah penerapan *Learning Management System* dalam strategi pembelajaran di era digital menurut (Jumanto et al, 2023: 121) :

a. Menyediakan konten pembelajaran

Guru dapat menggunakan *Learning Management System* untuk mengunggah dan menyajikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Konten yang disajikan dapat berupa teks, presentasi, video, audio atau sumber belajar interaktif lainnya.

b. Diskusi *online*

*Learning Management System* menyediakan fitur untuk diskusi dan kolaborasi antara peserta didik. Guru dapat membuat form diskusi, diskusi online ini memungkinkan untuk peserta didik dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

c. Penugasan dan penilaian *online*

*Learning Management System* memungkinkan guru untuk memberikan tugas secara online dan menerima tugas secara digital. Peserta didik mengumpulkan tugas melalui *Learning Management System* dan guru melakukan penilaian dengan menggunakan *Learning Management System*.

d. Kuis dan ujian online

*Learning Management System* dapat digunakan untuk membuat kuis secara online. Guru dapat membuat bank soal, mengatur waktu ujian, dan memberikan penilaian otomatis, fitur ini memudahkan guru dalam

melaksanakan evaluasi dan memantau pemahaman peserta didik.

e. Rencana pembelajaran dan jadwal

Guru dapat menggunakan *Learning Management System* untuk menyusun rencana pembelajaran, mengatur kegiatan pembelajaran kepada peserta didik. Peserta didik mengakses jadwal dan rencana pembelajaran melalui *Learning Management System*, yang membantu mereka mengorganisir waktu dan mengikuti perkembangan pembelajaran.

f. Kolaborasi dan proyek kelompok

*Learning Management System* dapat digunakan untuk mendukung kolaborasi dan proyek kelompok. Peserta didik dapat berkerjasama secara online, berbagi dokumen, berdiskusi, dan mengembangkan proyek bersama melalui fitur kolaborasi yang disediakan.

g. Monitoring dan pelacak kemajuan

*Learning Management System* menyediakan fitur untuk memantau atau melecek kemajuan peserta didik dalam pembelajaran. Guru dapat mengetahui aktivitas peserta didik, mengetahui kapan mereka mengakses materi pembelajaran, menyelesaikan tugas, atau berpartisipasi dalam diskusi. Informasi ini membantu guru dalam memahami tingkat partisipasi dan pemahaman peserta didik.

4. Keunggulan penggunaan *Learning Management System* dalam pembelajaran bahasa Indonesia

Penggunaan *Learning Management System* dalam pembelajaran bahasa Indonesia memiliki berbagai keunggulan yang dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Berikut adalah beberapa keunggulan utama dari penggunaan *Learning Management System* menurut (Gideon dkk, 2023: 138)

- a. *Learning Management System* menggunakan pembelajaran hemat biaya, sebab tidak membutuhkan banyak fasilitas seperti pembelajaran tatap muka. Cukup dengan memakai *Learning Management System* dan biaya pengelolaan sistem.
- b. Kemudahan mengatur materi, bisa dengan berbagai format dan bisa dibagikan dengan mudah kepada siswa dalam hitungan detik.
- c. Efisiensi waktu, karena kegiatan yang dilakukan secara online dan masing-masing akan focus dengan perannya di kegiatan tersebut.
- d. Terdokumentasi, karena seluruh laporan kinerja peserta didik secara otomatis dan kegiatan pembelajaran di tanggal berapapun akan otomatis tersimpan di database sistem.

- e. Fleksibel karena *Learning Management System* bisa diakses dimana saja sehingga bisa melaksanakan dan mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dengan memanfaatkan keunggulan-keunggulan ini, *Learning Management System* dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia di berbagai tingkat pendidikan.

## 5. Media pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran, sebagaimana dijelaskan oleh berfungsi sebagai instrumen pendukung kegiatan belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan kejelasan, efektivitas, dan efisiensi. (Khairi et al, 2022: 88). Sedangkan menurut terminologinya, istilah "media" sendiri memiliki akar bahasa yang berbeda, yaitu dari bahasa Latin "medium" yang berarti perantara, dan dari bahasa Arab "wasaila" yang mengindikasikan peran sebagai penyalur pesan dari pemberi kepada penerima pesan (Sumiharsono et al, 2017: 9).

Media pembelajaran, sebagai bagian penting dari instruksi, mencakup pesan, individu, serta perangkat atau materi. Sejalan dengan kemajuan zaman, ilmu pengetahuan, dan teknologi, media pembelajaran pun turut berevolusi dan menawarkan beragam jenis serta

variasi, termasuk media pembelajaran berbasis digital yang kini banyak dimanfaatkan.

b. Macam-Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis berdasarkan bentuk, teknologi yang digunakan, dan cara penyampaiannya (Nasron dkk. 2024: 14). Adapun macam-macam media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media ini berfungsi untuk memperjelas informasi yang disampaikan secara verbal, agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Contoh media visual yaitu, gambar, poster, diagram atau grafik, peta, globe, Slide PowerPoint dan infografik.

2) Media Audio

Media audio menyampaikan materi melalui suara, sehingga hanya mengandalkan indera pendengaran. Media ini cocok untuk melatih kemampuan menyimak peserta didik. Contoh media audio yaitu, radio, Rekaman suara (podcast, MP3), CD audio pembelajaran dan Narasi atau storytelling digital.

### 3) Media Audio-Visual

Media ini menggabungkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan. Media ini sangat efektif karena mampu menarik perhatian dan memudahkan pemahaman konsep abstrak. Contohnya yaitu, Video pembelajaran, Film edukatif, Televisi pendidikan, Animasi interaktif.

### 4) Media Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)/ Multimedia

Media ini memanfaatkan perangkat digital dan internet sebagai sarana pembelajaran. Media ini sangat mendukung pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran berbasis digital contohnya yaitu, *Learning Management System* (LMS) seperti *Google Classroom*, *Moodle*, atau *Edmodo*, aplikasi pembelajaran (*Ruang Guru*, *Quipper*, *Zenius*), Website edukatif, dan Quiz interaktif berbasis online (*Kahoot*, *Quizizz*).

Di sekolah SMP Al-Azhar 52 Kota Bengkulu untuk pembelajaran berbasis *Learning Management System* menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Meluasnya pemanfaatan teknologi komputer di berbagai bidang, termasuk pendidikan, menuntut adanya adaptasi dalam kegiatan pembelajaran. Di era globalisasi yang

mengutamakan akses informasi dan multimedia, kegagalan dalam mengikuti perkembangan teknologi akan menjadi kendala serius.

Untuk meningkatkan kualitas dan kemudahan pembelajaran, alat bantu teknologi yang terhubung dengan komputer menjadi kebutuhan utama. Media Pembelajaran Berbasis Web hadir sebagai solusi, yaitu sebuah platform daring yang menyediakan materi ajar lengkap, mulai dari judul, tujuan, hingga evaluasi. (Afriyadi dkk, 2023: 3).

Teknologi pendidikan merupakan sebuah bidang studi dan implementasi praktis yang berfokus pada fasilitasi proses pembelajaran serta peningkatan efektivitas dan efisiensi kinerja. Hal ini dicapai melalui serangkaian tindakan yang meliputi perancangan, pemanfaatan, dan pengelolaan secara strategis terhadap berbagai proses dan sumber daya teknologi yang relevan dan memadai. Sehubungan dengan tuntutan tersebut, pengembangan teknologi pendidikan yang efektif dan inovatif memerlukan adanya kompetensi yang mumpuni di berbagai aspeknya.

Oleh karena itu, untuk berhasil dalam implementasi teknologi pendidikan yang berdampak positif, dibutuhkan tingkat kecerdasan dan

pemahaman yang memadai dari para praktisi dan pengembangnya.. Teknologi pendidikan berupaya memfasilitasi siswa dalam menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas dengan baik, sehingga menumbuhkan rasa puas dan keberhasilan. Sejalan dengan ini, B.F. Skinner melakukan eksperimen terkenal pada burung merpati untuk memahami cara memodifikasi perilaku hewan. Tujuan utama teknologi pendidikan adalah untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran manusia..

Saat ini, dunia pendidikan tidak dapat dipisahkan dari keberadaan teknologi digital yang semakin merajalela dalam berbagai aspek proses pembelajaran. Konsep teknologi dan eksistensi manusia telah menyatu, di mana teknologi secara inheren memainkan peran krusial dalam kehidupan sehari-hari. Seiring dengan evolusi teknologi yang berkelanjutan, muncul berbagai kemudahan yang signifikan dalam meningkatkan kompetensi-kompetensi esensial yang diperlukan untuk menghadapi tantangan pembelajaran di era abad ke-21. Dalam konteks ini, teknologi dapat dipandang sebagai suatu medium pembelajaran yang memiliki potensi besar untuk mentransformasi pengalaman

belajar siswa menjadi lebih efektif sekaligus menarik.  
(Hakim and Yulia, 2024: 18)

Dapat disimpulkan bahawa media pembelajaran berbasis digital sangat penting bagi seorang pasilator maupun peserta didik, di era teknologi yang sush berkembang pesat saat ini pendidikan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital sangan di perlukan untuuk meningkatkan kualitas kehidupan menjadi lebih efektif dan efisien terhadap perkembangan dunia

#### 6. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pendidikan merupakan sebuah proses yang berkelanjutan dan inheren dalam perkembangan serta pertumbuhan setiap individu sejak mereka dilahirkan. Esensinya adalah memberikan arahan dan bimbingan terhadap seluruh potensi atau "kekuatan kodrat" yang secara alami dimiliki oleh setiap anak. Tujuan utama dari pendidikan bukanlah sekadar memberikan pengetahuan, melainkan untuk mengoptimalkan potensi-potensi bawaan tersebut agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara holistik.". Mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP berperan sebagai sarana untuk mengembangkan berbagai aktivitas siswa. Bahasa itu sendiri berfungsi sebagai alat komunikasi, sehingga pembelajaran bahasa

pada dasarnya adalah proses pembelajaran untuk berkomunikasi. Pelajaran Bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan salah satu mata pelajaran penting yang memiliki peran strategis dalam mengembangkan berbagai aktivitas siswa, terutama dalam bidang komunikasi. Bahasa, pada dasarnya, merupakan alat utama dalam proses komunikasi antarindividu maupun kelompok. Oleh karena itu, mempelajari Bahasa Indonesia tidak hanya sebatas mempelajari kaidah dan struktur kebahasaan, tetapi juga belajar bagaimana menggunakan bahasa tersebut secara efektif untuk berkomunikasi dalam berbagai situasi. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia sejatinya sejalan dengan tujuan umum pembelajaran mata pelajaran lain, yaitu untuk memberikan bekal pengetahuan kepada siswa, meningkatkan keterampilan, menumbuhkan kreativitas, serta membentuk sikap positif. Dalam kurikulum pendidikan, pengembangan keterampilan berbahasa ditekankan pada empat aspek utama. Keempat keterampilan tersebut meliputi: kemampuan menyimak, yaitu keterampilan memahami informasi yang disampaikan secara lisan; kemampuan berbicara, yakni keterampilan menyampaikan pikiran dan gagasan secara lisan dengan baik dan benar; kemampuan membaca, yaitu keterampilan memahami dan menafsirkan informasi

tertulis; serta kemampuan menulis, yakni keterampilan mengungkapkan ide atau informasi secara tertulis dengan runtut, sistematis, dan sesuai kaidah bahasa.

Dengan menguasai keempat keterampilan berbahasa ini, siswa diharapkan mampu berkomunikasi secara efektif dan produktif, baik dalam lingkungan akademik maupun dalam kehidupan sehari-hari.(Ali, 2020: 45).

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, penting untuk menerapkan pendekatan struktural. Pendekatan ini didasarkan pada anggapan dasar bahwa bahasa merupakan suatu sistem yang tersusun atas seperangkat aturan atau kaidah tertentu. Oleh karena itu, proses pembelajaran bahasa sebaiknya difokuskan pada pemahaman dan penguasaan terhadap struktur atau tata bahasa yang ada. Dalam praktiknya, pendekatan ini menekankan pembelajaran pada aspek-aspek kebahasaan yang bersifat formal seperti fonologi (ilmu tentang bunyi bahasa), morfologi (ilmu tentang pembentukan kata), dan sintaksis (ilmu tentang susunan kalimat). Dengan menitikberatkan pada aspek-aspek tersebut, pendekatan ini lebih mengarahkan siswa untuk mengembangkan kemampuan kognitif dalam memahami bahasa secara sistematis dan logis. Salah satu keuntungan utama dari penggunaan pendekatan struktural ini adalah bahwa siswa akan menjadi lebih teliti dan hati-hati dalam menyusun kalimat,

karena mereka telah memahami dan menguasai kaidah-kaidah dasar yang mengatur penggunaan bahasa yang benar. Pendekatan ini secara tidak langsung melatih keterampilan berpikir kritis dan analitis dalam penggunaan bahasa.s(K et al, 2018:1)

Teori konstruktivistik memandang bahwa proses belajar merupakan upaya peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri. Pengetahuan bukanlah sesuatu yang diberikan dari luar, melainkan terbentuk dari dalam diri individu yang sedang mempelajari sesuatu. Oleh karena itu, peserta didik dituntut untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, mulai dari berpikir secara mendalam, merumuskan konsep, hingga memberikan makna terhadap materi yang dipelajari. Namun demikian, faktor yang paling menentukan keberhasilan dalam belajar adalah adanya niat dan motivasi dari Peserta didik menjadi pusat dalam proses pembelajaran. Sementara itu, peran guru dalam pendekatan konstruktivistik adalah sebagai fasilitator yang mendukung kelancaran peserta didik dalam membangun pemahamannya sendiri. (Harefa et al, 2024: 7).

Pendidikan memberikan dasar pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menangani masalah sehari-hari. Berbagai aktivitas kehidupan bergantung pada keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan

berhitung. Pendidikan mengajarkan seseorang bagaimana berinteraksi dengan orang lain, mengalami empati, dan belajar bekerja sama dalam tim. Keterampilan sosial ini sangat penting dalam hubungan pribadi dan di tempat kerja.

Dapat disimpulkan dari beberapa teori diatas bahwa pendidikan dan pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan hal yang sangat penting bagi setiap anak tidak hanya di kalangan anak-anak tetapi bagi setiap kalangan. Dengan demikian peneliti akan memfokuskan penelitian pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Teks surat pribadi dan surat resmi pada kelas VII A SMP Al-Azhar 52 Kota Bengkulu.

#### 7. SMP Al Azhar 52 Kota Bengkulu

SMP Al Azhar 52 Kota Bengkulu merupakan sekolah islam yang berlokasi di Jln. Pariwisata, Timur Indah, Kec. Singaran Pati, Kota Bengkulu. Sekolah ini memiliki perbedaan dari sekolah lainnya, yang mana pihaknya menitikberatkan perpaduan agama dan umum sehingga siswa yang bersekolah disini memiliki kelebihan paling dominan pada iman dan takwa (IMTAK). Saat ini, SMP Islam Al Azhar 52 Bengkulu dipimpin oleh Bapak Dadyo Basuki, S.Pd. Sekolah ini berstatus swasta dan berada dibawah naungan Yayasan Pesantren Islam Al Azhar yang berlokasi di Jln. Sisingamangaraja II,

Kebayoran Baru, Jakarta Selatan pada kompleks perkantoran Masjid Agung Al Azhar. Untuk sekolah YPI Al Azhar memiliki ciri khusus sebagai pembeda sekolah-sekolah Al Azhar lainnya, yang mana nama sekolah YPI Al Azhar diberi penulisan nomor sekolah di belakang kata Al Azhar. Untuk sekolah Al Azhar pada cabang Bengkulu termasuk pada nomor urut lima puluh dua.

Sekolah Islam unggulan di kota Bengkulu SMP Islam Al-Azhar 52 Bengkulu merupakan bagian dari keluarga besar Yayasan Pesantren Islam Al-Azhar Jakarta, yang telah berdiri selama 70 tahun dan saat ini membawahi 66 Taman Kanak-Kanak, 62 Sekolah Dasar, 48 Sekolah Menengah Pertama, 22 Sekolah Menengah Atas, serta satu perguruan tinggi. SMP Islam Al-Azhar 52 Bengkulu mulai beroperasi sejak Juni 2022. Sekolah ini mengintegrasikan pendidikan berbasis penguatan adab, pembiasaan amal shalih, serta pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Tujuan utama pendidikan di sekolah ini adalah membentuk peserta didik yang mengedepankan adab sebelum ilmu, serta memiliki kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual. Proses pendidikan ini didukung oleh tenaga pendidik dan kependidikan yang berakhlak islami, berpengalaman, lulusan S1 dan S2, serta telah tersertifikasi oleh

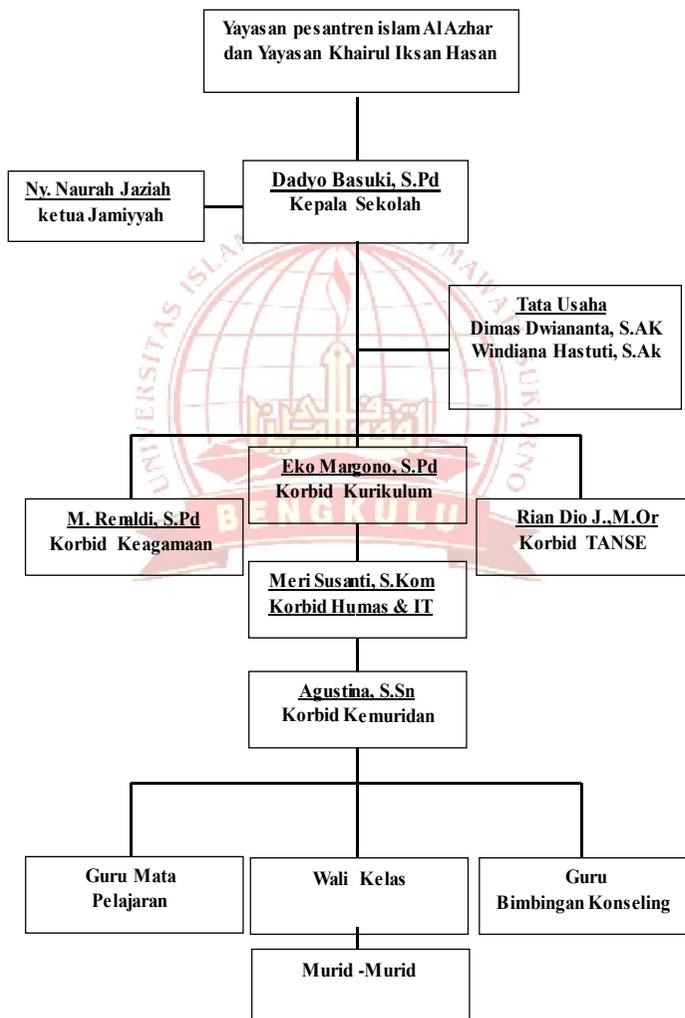
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

**Tabel 2.1 Identitas Sekolah**

<b>Identitas Sekolah</b>	
Nama sekolah	SMP Islam Al Azhar 52 Bengkulu
NPSN	70033615
Bentuk pendidikan	SMP
Status kepemilikan	Yayasan
SK pendirian sekolah	SK.04/YKIH.BKS/2021
Tanggal SK pendirian	2021-11-25
SK izin operasional	800/2519/II.D.DIK/2022
Tanggal SK izin operasional	2022-08-24
Status	Swasta
Alamat	Jln. Pariwisata, Timur Indah, Kec. Singaran Pati, Kota Bengkulu
Akreditasi	A

SMP Islam Al-Azhar 52 Bengkulu memiliki struktur organisasi yang saat ini dipimpin oleh Bapak Dadyo Basuki, S.Pd. Beliau bertanggung jawab dalam mengoordinasikan seluruh unsur di lingkungan sekolah, termasuk dewan guru, staf tata usaha, peserta didik, serta komponen lainnya. Setiap elemen dalam organisasi

sekolah memiliki peran dan tanggung jawab yang berbeda-beda, yang telah ditetapkan sesuai dengan posisi masing-masing sebagaimana tercantum dalam struktur organisasi sekolah.



**Bagan 2.1 Struktur Organisasi Sekolah**

**a. Visi dan Misi Lembaga**

Visi merupakan gambaran menyeluruh tentang tujuan utama dan aspirasi yang ingin dicapai oleh suatu perusahaan, instansi, individu, atau organisasi di masa depan. Sedangkan misi adalah rincian langkah-langkah atau strategi yang akan ditempuh untuk merealisasikan visi tersebut. Visi tidak lain merupakan cita-cita moral yang menggambarkan profil sekolah yang diinginkan di masa datang. Adapun visi SMP Islam Al Azhar 52 Bengkulu adalah Mewujudkan Cendekiawan Muslim yang Beradab, Berprestasi, Peduli Lingkungan dan Memiliki Kecakapan Abad Ke-21 Indikator Visi Sekolah:

- 1) Terwujudnya prestasi bidang olahraga minimal juara tingkat Kecamatan.
- 2) Terwujudnya prestasi bidang kesenian minimal juara tingkat Kecamatan.
- 3) Terwujudnya prestasi dalam kejuaraan murid berprestasi minimal masuk 10 besar tingkat Kota.
- 4) Terwujudnya prestasi dalam kejuaraan olimpiade sains minimal masuk 10 besar tingkat Kota.
- 5) Terwujudnya prestasi guru sebagai guru berprestasi tingkat Kabupaten masuk 10 besar.
- 6) Terwujudnya kreativitas bidang prakarya mampu mengolah barang bekas.

- 7) Terwujudnya kreativitas dalam bidang seni.
- 8) Terwujudnya sikap spiritual dalam bentuk:
  - a.) Awal dan akhir pelajaran berdoa.
  - b.) Setiap murid Salat Zhuhur dan Ashar berjamaah (Senin s.d. Jumat).
  - c.) Setiap bulan Ramadan murid Muslim melaksanakan buka puasa bersama.
  - d.) Merayakan hari-hari besar keagamaan.
- 9) Terwujudnya kebiasaan murid menjaga kebersihan dan merawat tanaman minimal yang menjadi tanggungjawabnya.
- 10) Terwujudnya kebiasaan melaksanakan protokol kesehatan.

Berdasarkan visi yang dikembangkan melalui indikator di atas, Misi SMP Islam Al Azhar 52 Bengkulu dapat diurai sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan sikap berbasis adab setiap dalam interaksi antar warga di lingkungan sekolah
- 2) Melaksanakan kegiatan akademis yang unggul, modern, dan efektif
- 3) Membentuk suasana belajar yang kondusif dan Islami.
- 4) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif sehingga setiap murid dapat

berkembang secara optimal sesuai potensi yang dimiliki.

- 5) Menumbuhkan penghayatan dan pengamalan terhadap ajaran Islam dan budaya bangsa sehingga menjadi sumber kearifan dalam bertindak
- 6) Mewujudkan berbagai kegiatan sosial dan keagamaan;
- 7) Mendorong dan menumbuhkan semangat berprestasi, belajar, dan berupaya keras dalam mewujudkan prestasi di tingkat nasional maupun internasional.
- 8) Mendorong dan membantu setiap murid untuk mengenali potensinya sehingga dapat dikembangkan secara optimal.
- 9) Mewujudkan pembelajaran yang berbasis teknologi dan informasi
- 10) Mewujudkan pembelajaran dengan pendekatan saintifik;
- 11) Pendidik dan tenaga kependidikan yang jujur dan profesional
- 12) Pendidik dan tenaga kependidikan yang berbudi pekerti luhur dan bisa menjadi panutan
- 13) Pendidik dan tenaga kependidikan yang berkompeten pada bidang ajarnya

- 14) Pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan canggih
- 15) Mewujudkan sekolah mengurangi penggunaan plastik dan 4P Sintetis (Penyedap, Pemanis, Pengawet, Pewarna);
- 16) Mewujudkan tanaman toga sebagai unggulan tanaman pendukung Adiwiyata.
- 17) Mewujudkan alam sebagai sumber belajar
- 18) Mewujudkan budaya berbagi
- 19) Menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga sekolah dan komite sekolah.
- 20) Mengembangkan manajemen pendidikan yang amanah, transparan, dan profesional
- 21) Mengembangkan keunggulan dalam aspek manajemen sekolah dengan melaksanakan pelayanan prima dan optimal serta menerapkan manajemen berbasis sekolah.
- 22) Mengembangkan kerjasama dengan lembaga lain dalam meningkatkan mutu pendidikan.
- 23) Unggul dalam prestasi akademik
  - a.) Melaksanakan Pengembangan Kurikulum SMP Islam Al-Azhar 52
  - b.) Melaksanakan Pengembangan Sistem Penilaian yang akurat dan transparan

- c.) Melaksanakan Inovasi Pembelajaran
  - d.) Melaksanakan Diversifikasi Kurikulum Pendidikan
  - e.) Melaksanakan Pengembangan Alat dan Media Pendidikan
  - f.) Berprestasi dalam Lomba Akademik
- 2) Unggul dalam prestasi nonakademik
- a.) Melaksanakan Pengembangan Bidang Wiyata Mandala
  - b.) Melaksanakan Pengembangan Bidang Kegiatan Ekstrakurikuler
- c. Struktur Organisasi Lembaga

Setiap Sekolah mempunyai organisasi yang terstruktur dalam kegiatan pembelajaran. SMP Islam Al Azhar 52 Bengkulu juga memiliki organisasi sekolah yang saat ini dikepalai oleh bapak Dadyo Basuki, S.Pd. yang menaungi dan bertanggung jawab atas bawahannya. Yang terdiri dari, dewan guru, staf tata usaha, siswa dan siswi serta semua unsur yang ada di sekolah tersebut. Setiap komponen yang ada sudah mempunyai tugas dan tanggung jawab masing-masing yang berbeda-beda sesuai dengan jabatannya seperti yang telah tercantum dalam struktur organisasi sekolah

d. Program Unggulan SMP Islam Al-Azhar 52 Kota Bengkulu

1) Tahsin dan Tahfizul Qur'an

Ciri khas sekolah Al – Azhar adalah adanya program Tahsinul

Qur'an dan terjemah Qur'an. Murid – murid akan dibimbing untuk mampu membaca Al -Qur'an dengan tartil, mempunyai hafalan minimal 2 juz dan mampu menerjemahkan Al – Qur'an. Metode belajar terjemah Al – Qur'an yang digunakan adalah metode Tamyiz

2) *Digital learning*

Program yang mengintegrasikan teknologi informasi dalam pembelajaran guna membantu murid menguasai keterampilan abad 21, SMP Islam Al – Azhar 52 Bengkulu memanfaatkan *Device* Android sebagai alat pembelajaran dengan menggunakan *Learning Manajement System*, Buku Digital Interaktif, dan aplikasi – aplikasi pembelajaran lainnya dalam pembelajaran diluar kelas dan didalam kelas.

3) *Bilingual class*

Program pembelajaran Matematika dan IPA dengan menggunakan dua Bahasa yaitu Indonesia dan Inggris untuk mendukung program Bilingual,

sekolah mengadakan program *English Hour*, mengundang *Native Speaker* dan program pendukung lainnya.

e. Ekstrakurikuler

- 1) Al – Azhar Seni Bela Diri
- 2) Kelompok Ilmiah Remaja
- 3) Gerakan Pramuka
- 4) Panahan/Archery
- 5) English Club
- 6) Seni Tari
- 7) Futsal
- 8) Basket
- 9) Bulu Tangkis

f. Tenaga Pendidik

Terdiri dari tenaga pendidik yang telah memiliki pengalaman dan melalui proses rekrutmen standar YPI Al -Azhar Jakarta

**Tabel 2.2 Tenaga Pendidik**

No	Nama	NIP	Pangkat	Status Jabtan
			Gol.	
1	Dadyo Basuki, S.Pd	107000899	VI C	Kepala Sekolah
2	Rika Kurniati, S.Pd	521191012822	III A	Guru IPA
3	Eko Margono, S.Pd	520596052822	III A	Guru Matematika
4	Ikhwan Elfarozi, S.Pd	520696031922	III A	Guru Bhs. Indonesia
5	M. Renaldi Agung Saputra, S.Pd	520898081422	III A	Guru Pendidikan Agama Islam

6	Teti Hestiliani, M.Pd	521295102622	III B	Guru IPS
7	Abdullah Azzam An Nashir, S.Pd	520398062022	III A	Guru Bhs. Inggris
8	Agustina, S.Sn	520490081822	III A	Guru Seni Budaya
9	Rian Dio Juliandri, S.Pd, M.Or	521093072322	III B	Guru Penjas Orkes
10	Meri Susanti, S.Kom	520995032322	III A	Guru Informatika
11	Indah Sriwidia, S.Pd	520797011622	III A	Guru BK
12	Kharisma Ayu, S.Pd	522293060923	Capeg	Guru Bhs. Indonesia
13	Ilhamia Anisia, S.Pd	522099081323	Capeg	Guru Bahasa Arab
14	Viska Helida Syiolarina, M.Ak	522191081423	Capeg	Guru PPKN
15	Fitri Mutiasari, S.Pd	-	Honorer	Guru Matematika
16	Andika Fitrianti, S.Pd	-	Honorer	Guru IPA
17	Dimas Dwiananta, S.Ak	520199060122	III A	Tata Usaha
18	Windiana Hastuti, S.Ak	520299042522	III A	Tata Usaha
19	Daman	521478032322	-	Satpam
20	Alfino Beni Sandova	521399021922	-	Satpam
21	Sistini	521683060222	-	Cleaning Service
22	Siti Fatimah	521785052522	-	Cleaning Service

g. Sarana dan Prasarana

Adapun sarana dan prasarana yang terdapat di SMP Islam Al Azhar 52 Bengkulu sebagai berikut :

**Tabel 2.3 sarana dan prasarana**

No	Nama Prasarana	Keterangan	Jumlah	Panjang /Lebar
1	Ruang kelas	Baik	12	9 x 8
2	Ruang TU	Baik	1	9 x 8
3	Ruang kepala sekolah	Baik	1	9 x 8
4	Ruang BK	Baik	1	9 x 8
5	Ruang guru	Baik	1	9 x 8
6	Kantin	Baik	1	9 x 8
7	Lab IPA	Baik	1	9 x 8
8	Lab Komputer	Baik	1	9 x 8
9	Lapangan Basket	Baik	1	28 x 15
10	Lapangan Futsal	Baik	1	25 x 15
11	Lapangan Voli	Baik	1	9 x 18
12	Ruang Ibadah	Baik	1	9 x 8
13	Ruang Perpustakaan	Baik	1	9 x 8
14	WC / Toilet	Baik	6	3 x 5
15	Gudang	Baik	1	9 x 8
16	Aula	Baik	1	
17	CCTV	Baik	16	
18	Wi-Fi	Baik	13	
19	Loker	Baik	3	
20	Dispenser	Baik	15	
21	Wastafel	Baik	6	

## B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Peneliti menemukan empat penelitian yang relevan yang dapat di jadikan sebagai pedoman pembuatan skripsi ini:

1. I Gusti Ngurah Wiragunawan (2022) Berupa Jurnal Yang Berjudul “Pemanfaatan *Learning Management System* (LMS) Dalam Pengelolaan Pembelajaran Daring Pada Satuan Pendidikan” Rumusan masalah yang di bahas adalah Bagaimana efektivitas penggunaan LMS dalam proses pembelajaran daring pada saat pandemi serta kelebihan dari pembelajaran dengan menggunakan LMS. Metode yang di gunakan pada penelitian ini adalah teknik pendekatan kualitatif, dimana desainnya merupakan studi literatur studi kepustakaan.
2. Nurlisah (2019) dalam bentuk skripsi yang berjudul “Desain Dan Implementasi *Learning Management System* Berbasis Web (Studi Kasus: Jurusan Sistem Informasi UIN Alauddin Makassar)” Rumusan masalah yang di bahas adalah Bagaimana Mendesain dan Mengimplementasikan Learning management System Berbasis Web (Studi Kasus Jurusan Sistem Informasi UIN Alauddin Makassar) Metode penelitian yang digunakan pada peneitian ini yaitu penelitian deskriptif kualitatif.
3. Yeni arnas, andy muhamad & otto fajriyanto (2023) dalam bentuk jurnal internasional berjudul “*The Effectiveness of Learning Management System in Higher Education: A Case*

*Study of Social Sciences Course Content*” permasalahan yang di bahas yaitu bagaimana pemanfaatan *Learning Management System* pada mata kuliah konsep pembelajaran IPS menjadi kajian dalam penelitian karena sektor pendidik harus berinovasi dalam menjalankan tugas dan fungsinya dalam mendidik peserta didik meskipun tidak bertatap muka, metode yang di gunakan dalam penelitian ini menggunakan pengumpulan data non tes berupa observasi, angket, dan dokumentasi pada *Learning Management System*.

4. Nisa Fa'iziyah dalam bentuk skripsi yang berjudul “Penggunaan *Learning Management System Moodle* Dalam Pembelajaran PAI Di SMA Labschool Cirendeu” rumusan masalah yaitu kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas yang masih menggunakan media konvensional, Terbatasnya waktu serta ruang gerak guru untuk menyampaikan materi pembelajaran di kelas, Materi pembelajaran PAI yang luas menjadi tantangan bagi guru dalam menyampaikannya agar mampu diterima dengan baik oleh peserta didik.. Metode yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif.
5. Gustina (2019) dalam bentuk skripsi yang berjudul “Pemanfaatan *Learning Management System LMS* di jurusan administrasi pendidikan fakultas ilmu pendidikan universitas negeri makasar” penelitian ini dilakukan untuk

mengetahui fitur-fitur LMS dan pemanfaatan LMS di jurusan administrasi pendidikan, metode yang di gunakan yaitu kualitataif dengan pendekatan deskriptif.

6. Armilda Agripina Shafa (2024) dalam bentuk jurnal yang berjudul “Implementasi *learning management system* dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran” Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang cukup mengenai penerapan *Learning Management System* (LMS) dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, dengan menggunakan metode studi literatur untuk mengumpulkan dan menganalisis berbagai hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik ini.
7. Mila husanah (2022) dalam bentuk jurnal internasional yang berjudul “*Hybrid Learning Management as a Strategy to Improve Learning Motivation in Higher Education*” Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana penerapan manajemen pembelajaran hybrid dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Antasari Banjarmasin. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus.
8. Veghn Malcolm Bradly (2020) dalam bentuk jurnal internasional yang berjudul “*Learning Management System (LMS) Use with Online Instruction*” penelitian ini

membahas mengenai LMS memungkinkan instruktur untuk memfasilitasi dan membuat model diskusi, merencanakan kegiatan online, menetapkan harapan pembelajaran, memberikan pembelajaran dengan pilihan, dan membantu dalam pemecahan masalah dengan proses pengambilan keputusan. Siswa dapat mempertahankan otonomi, semangat, dan motivasinya dengan penggunaan LMS. Metode yang digunakan yaitu metode penelitian evaluasi (Bradley 2020).

9. MUYESSER ERASLAN YAÇLIN (2019) dalam bentuk jurnal yang berjudul *“Examination of students' acceptance of and intention to use learning management systems using extended TAM”* Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji penerimaan dan niat siswa untuk menggunakan Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS) untuk pendidikan universitas di Turki menggunakan *Extended Technology Acceptance Model (e-TAM)*. Penelitian ini menggunakan faktor sampel atau teknologi yang berbeda dan dikumpulkan dalam satu model.
10. SARACHNDRAN NAIR DAN RAJENDRA PATIL (2016) dalam bentuk jurnal yang berjudul *“A Study on the Impact of Learning Management Systems on Students of a University College in Sultanate of Oman”* penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan LMS hal ini sangat penting dan esensial untuk dilakukan mengetahui dampak Sistem

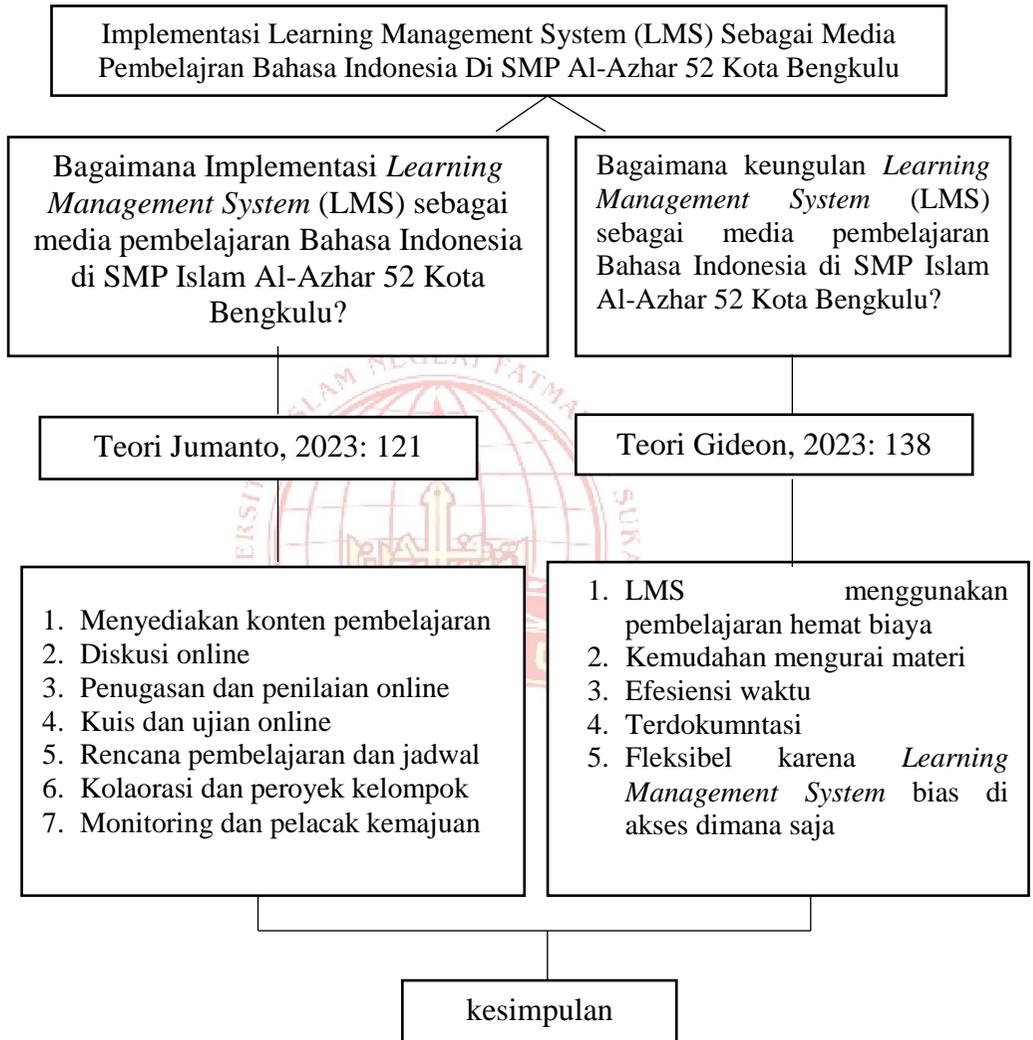
Manajemen e-Learning di Perguruan tinggi universitas. Karena peneliti berhubungan dengan Muscat College, penelitian ini dilakukan di Muscat College untuk mengevaluasi dampak teknologi e-learning.

Dapat disimpulkan dari sepuluh penelitian terdahulu tersebut memiliki persamaan dan perbedaan, persamaannya yaitu, sama-sama mengkaji *Learning Management System* sebagai objek penelitian. Namun demikian, masing-masing penelitian memiliki perbedaan yang cukup signifikan, baik dari segi metode penelitian yang digunakan, lokasi atau konteks tempat penelitian dilakukan, fokus permasalahan yang dibahas, hingga pendekatan analisis yang diterapkan. Perbedaan-perbedaan inilah yang menunjukkan bahwa meskipun objek penelitian yang dikaji serupa, setiap studi tetap memiliki kekhasan dan kontribusi ilmiah yang berbeda.

### C. Kerangka Berpikir

Kerangka berfikir adalah suatu gambaran konseptual tentang bagaimana teori terkait dengan beragam faktor yang telah diidentifikasi sebagai permasalahan yang signifikan, kerangka berfikir yang di paparkan pada penelitian ini bertujuan untuk memaparkan dan mengilustrasikan secara detail mengenai permasalahan yang terjadi mengenai Implementasi *Learning Management System* (LMS) sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di SMP Al-Azhar 52

Kota Bengkulu dengan pemaparan ini juga di jelaskan bagaimana kesimpulan dari hasil penelitian.



**Bagan 2.2 Kerangka Berpikir**