

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi dan pendidikan merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan terlebih pada era digital ini, karena teknologi pendidikan sudah menjadi suatu bidang yang cakupannya sangat kompleks mulai dari proses implementasi yang terpadu dan menganalisis serta memecahkan permasalahan di dalam dunia pendidikan terkhusus pada proses pembelajaran.¹

Teknologi selalu berkembang dan tidak bisa dihindari dalam kehidupan saat ini, karena teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan,² selaras dengan peranan pendidikan yang menjadi acuan dalam suatu perkembangan menjadi lebih baik.³ Sehingga teknologi dan pendidikan saling bersinergi untuk mensukseskan tujuan pendidikan nasional.⁴

Arus perkembangan teknologi yang sangat cepat dan mengglobal berimplikasi dalam segala aspek kehidupan termasuk dunia pendidikan, sehingga dunia pendidikan harus berinovasi total artinya seluruh perangkat dalam sistem pendidikan sehingga semua faktor yang mempengaruhi keberhasilan sistem pendidikan ikut berpartisipasi dalam usaha inovasi tersebut. Mulai dari para pembuat kebijakan, guru, murid, kurikulum dan semua hal yang memiliki peran

¹ Ana Widyastuti et al., *Pengantar Teknologi Pendidikan* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), h. 8.

² Widyastuti et al., *Pengantar Teknologi Pendidikan*, h. 1.

³ Alwi Hilir, *Teknologi Pendidikan di Abad Digital* (Klaten: Penerbit Lakeisha, 2021), h. 1.

⁴ *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional & Undang-undang No.14 th 2005 tentang Guru & dosen* (VisiMedia, n.d.), h. 5.

vital dalam pelaksanaan sistem pendidikan, sehingga terbentuk sistem yang biasa disebut dengan teknologi pendidikan.⁵

Teknologi pendidikan terkadang diasumsikan secara sempit yaitu hal-hal yang mengarah pada permasalahan elektronik atau peralatan teknis saja, padahal teknologi pendidikan mempunyai definisi yang sangat luas, berdasarkan definisi teknologi dari *Association for Educational Communication and Technology* (AECT, 2004) sebagai berikut:

Teknologi pendidikan sebagai studi dan praktik etis dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan atau memanfaatkan, dan mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat.⁶

Definisi di atas sangat jelas bahwa teknologi pendidikan tidak hanya mengarah pada hal teknis atau praktik tetapi juga merupakan studi yang menghasilkan teori-teori yang dapat dipraktikkan secara etis dalam membantu proses belajar dan mengajar serta meningkatkan kinerja dengan inovasi-inovasi yang dapat digunakan oleh praktisi pendidikan yang mempunyai kompetensi dalam pemanfaatan teknologi pendidikan. Menurut Widyastuti dkk, menegaskan bawah pemanfaatan teknologi pendidikan akan bisa dikembangkan serta diimplementasi dengan layak oleh para ahli yang kompeten dan skill digital dalam dunia pendidikan. Sehingga perlu disiapkan tenaga terampil dan mahir yang mempunyai skill digital dalam mengimplementasikan teknologi pendidikan.⁷

Upaya mempersiapkan tenaga ahli yang terampil dalam pemanfaatan teknologi pendidikan tidaklah mudah, termasuk mempersiapkan calon pendidik

⁵ Widyastuti et al., *Pengantar Teknologi Pendidikan*, h. 2.

⁶ Widyastuti et al., *Pengantar Teknologi Pendidikan*, h. 6.

⁷ Widyastuti et al., *Pengantar Teknologi Pendidikan*, h. 7.

yang menguasai keterampilan mendidik (*hard skill*) sekaligus menguasai keterampilan menggunakan teknologi (*skill digital*), sehingga calon pendidik dibekali berbagai macam metode, strategi, ataupun teknik belajar mengajar berbasis teknologi atau digital.

Selain *hard skill*, seorang pendidik juga memerlukan *soft skill* dalam mendidik, karena dengan adanya *soft skill* di diri seorang pendidik akan mempermudah dia dalam menjalankan tugasnya sebagai pendidik,⁸ sehingga dengan bekal kompetensi mengajar (*hard skill*) berbasis teknologi (*skill digital*) dan *soft skill* yang dimiliki pendidik akan mempermudahnya menjalankan tugas dan fungsinya sebagai pendidik di era digital.

Pendidik yang mempunyai kompetensi mengajar dengan memanfaatkan teknologi masih sangat kurang, dikutip dari portal berita Merdeka.com, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengungkapkan 60 persen guru di Tanah Air belum menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).⁹

Memanfaatkan teknologi dalam dunia pendidikan khususnya pendidik sangatlah penting di era digital ini, istilah yang populer saat ini digunakan adalah literasi digital. Literasi digital adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara

⁸ Elfindri et al., *Soft Skill Untuk Pendidik* (Jakarta: Baduose Media, 2010), h. 67.

⁹ “60 Persen Guru Di Indonesia Terbatas Kuasai Teknologi Informasi Dan Komunikasi,” *Www.Merdeka.Com*, last modified April 15, 2021, accessed January 15, 2022, <https://www.merdeka.com/peristiwa/60-persen-guru-di-indonesia-terbatas-kuasai-teknologi-informasi-dan-komunikasi.html>.

sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari.¹⁰

Literasi Digital pertama kali dikemukakan pertama kali oleh Paul Gilster dalam bukunya yang berjudul *Digital Literacy*. Gilster (1997) mengemukakan literasi digital adalah kemampuan menggunakan perangkat teknologi dan informasi digital secara efektif dan efisien dalam berbagai aspek seperti akademik, karir dan kehidupan sehari-hari. Eshet (2002) lebih lanjut menekankan bahwa literasi digital seharusnya lebih dari sekedar kemampuan menggunakan berbagai sumber digital secara efektif, tetapi literasi digital melibatkan pula cara berpikir. Martin (2008) Literasi digital mengacu pada enam keterampilan literasi dasar yakni: komputer, informasi, teknologi, media, komunikasi dan visual.¹¹

UNESCO (2011), Literasi digital merupakan kecakapan (*life skills*) yang tidak semata-mata melibatkan kemampuan menggunakan perangkat teknologi informasi, dan komunikasi, tetapi melibatkan pula kemampuan bersosialisasi, kemampuan pembelajaran, kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta inspiratif sebagai kompetensi digital. Dengan alasan bahwa teknologi tidak terlepas dari aktivitas berliterasi, semisal: membaca dan menulis, dan berhitung yang berhubungan dengan edukasi.¹²

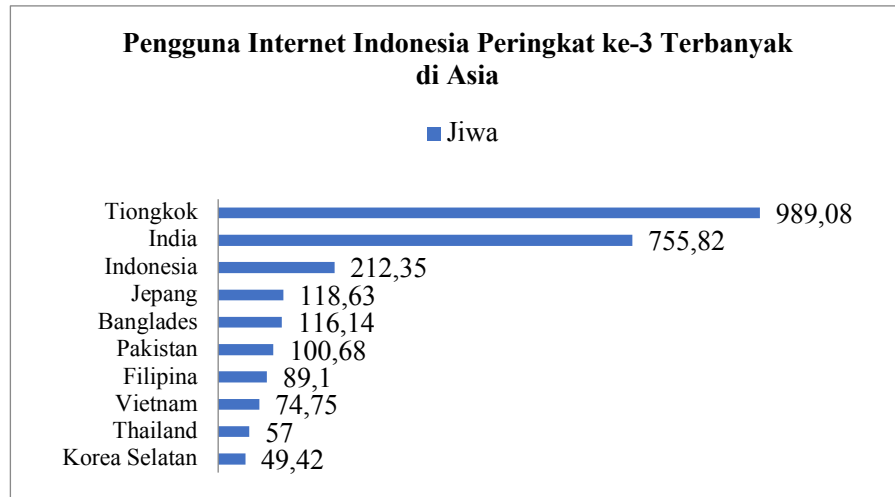
Penguatan literasi digital sangat perlu untuk dilaksanakan pada saat ini dimana aktivitas digital sudah tidak bisa dihindari lagi, sehingga implikasi positif

¹⁰ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Materi Pendukung Literasi Digital* (Jakarta: TIM GLN Kemendikbud, 2017), h. 8.

¹¹ Feri Sulianta, *Literasi Digital, Riset dan Perkembangannya dalam Perspektif Social Studies* (Bandung: Feri Sulianta, 2020), h. 61-62.

¹² Sulianta, *Literasi Digital, Riset dan Perkembangannya dalam Perspektif Social Studies*, h. 61-62.

dari gerakan berdigital dapat dimanfaatkan sebaik mungkin dan sebaliknya implikasi negatif dapat dicegah sedini mungkin. Mengacu pada data pengguna internet Indonesia berada di peringkat tiga terbesar di Asia di bawah Tiongkok dan India.¹³



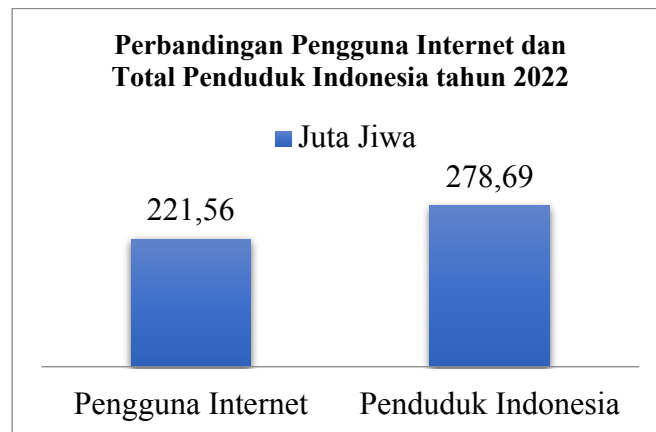
Gambar 1 Pengguna Internet Indonesia Peringkat ke 3 Terbanyak di Asia
Sumber: databoks.katadata.co.id

Berdasarkan data databoks.katadata.co.id pengguna internet di Indonesia mencapai 212,35 juta jiwa pada Juli 2022. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengumumkan jumlah pengguna internet Indonesia tahun 2024 mencapai 221.563.479 jiwa.¹⁴ Data tersebut jika dibandingkan dengan jumlah penduduk Indonesia saat ini, bersumber dari data Administrasi Kependudukan (Adminduk) per Juni 2023, jumlah penduduk Indonesia adalah 278.696.200 jiwa.¹⁵

¹³ "Indonesia Masuk Daftar 10 Negara Pengguna Internet Terbesar Di Asia | Databoks," accessed December 22, 2024, <https://databoks.katadata.co.id/telecommunications/statistik/b6b00511ba81ce8/indonesia-masuk-daftar-10-negara-pengguna-internet-terbesar-di-asia>.

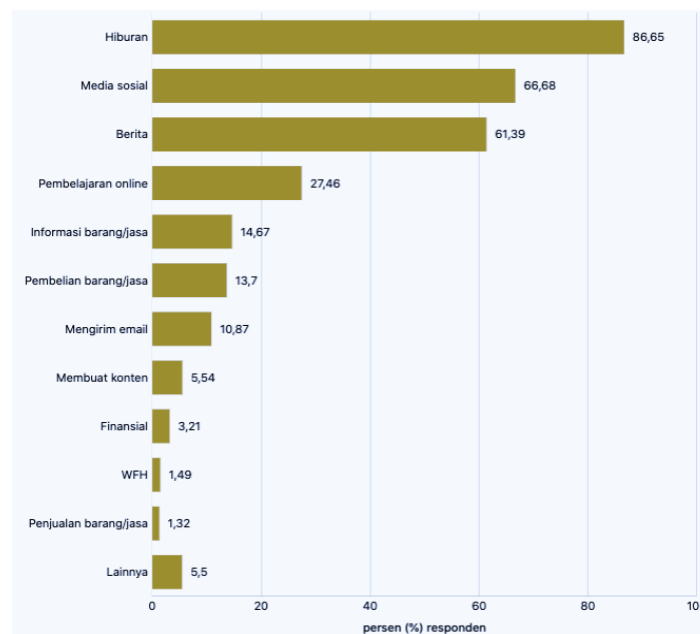
¹⁴ "Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia," accessed December 22, 2024, <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>.

¹⁵ Badan Pusat Statistik Indonesia, "Jumlah Penduduk Pertengahan Tahun - Tabel Statistik," accessed December 22, 2024, <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/2/MTk3NSMy/jumlah-penduduk-pertengahan-tahun--ribu-jiwa-.html>.



Gambar 2 Perbandingan Pengguna Internet dan Total Penduduk Indonesia
Sumber: Administrasi Kependudukan (Adminduk) per Juni 2023

Dari grafik perbandingan pengguna internet dan total penduduk Indonesia tahun 2023 menunjukkan bahwa pengguna internet di Indonesia berada di angka 79,5% dari total seluruh penduduk Indonesia. Poin penting dari data di atas adalah internet digunakan untuk mengakses apa saja, mengutip data yang dikeluarkan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) berdasarkan Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenans) di tahun 2023 berikut ini:¹⁶

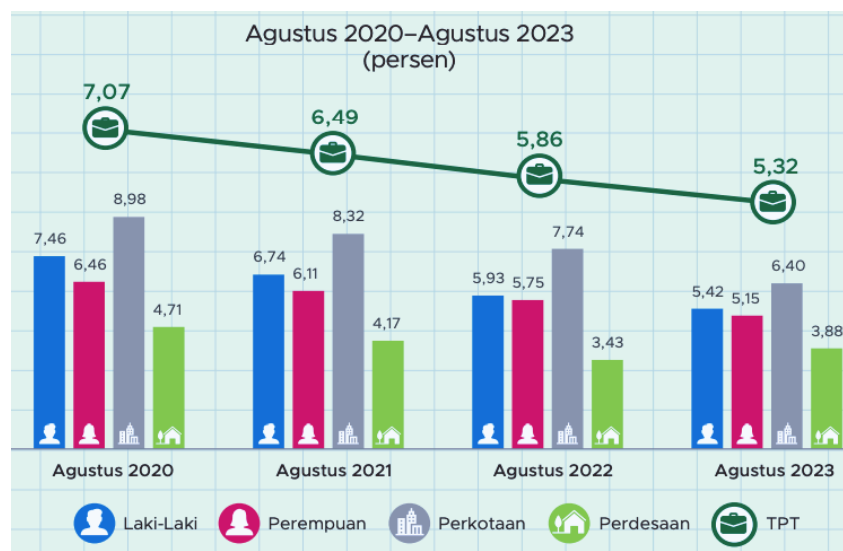


Gambar 3 Hasil Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenans) dari BPS
Sumber: Hasil Susenas dari Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2023

¹⁶ “BPS: 88,99% Anak 5 Tahun Ke Atas Mengakses Internet Untuk Media Sosial | Databoks,” accessed January 16, 2022, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/11/24/bps-8899-anak-5-tahun-ke-atas-mengakses-internet-untuk-media-sosial>.

Menurut data Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) yang dirilis oleh Badan Pusat Statistik (BPS), sebanyak 77,46% peserta didik berusia 5 hingga 24 tahun telah menggunakan internet dalam tiga bulan terakhir per Maret 2023. Data di atas menunjukkan bahwa 86,65% peserta didik mengakses internet untuk hiburan, persentase tersebut lebih besar daripada akses peserta didik terhadap pembelajaran online atau tugas sekolah hanya 27,46%. Ada banyak faktor yang menyebabkan akses media sosial lebih sering dikunjungi daripada tugas kuliah, diantaranya kurangnya pemahaman tentang literasi digital.

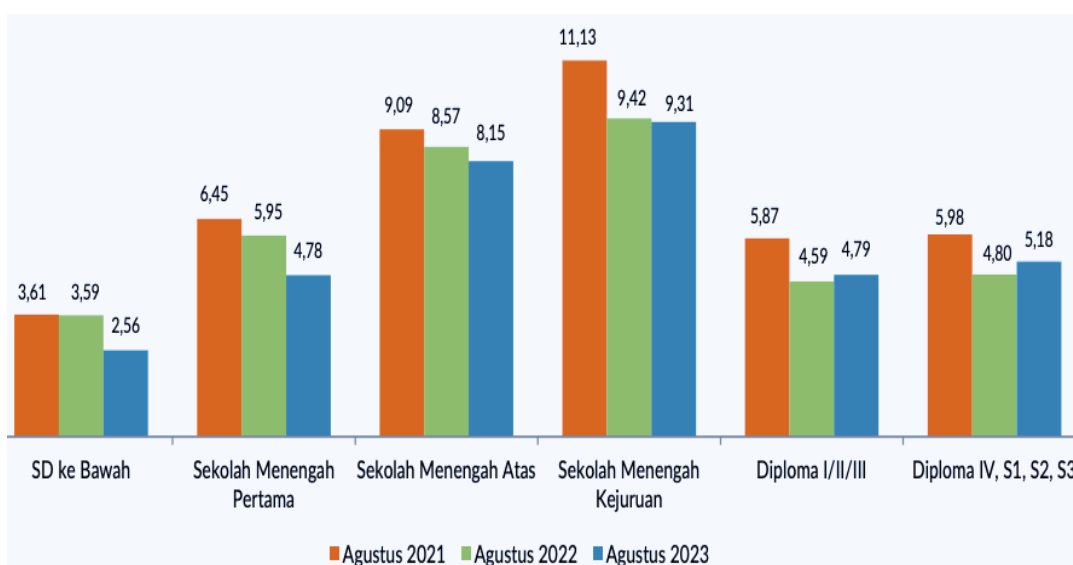
Perguruan tinggi yang mempunyai orientasi mencetak calon pendidik mempunyai tugas penting dalam hal ini, yaitu mencetak calon guru yang mempunyai *hard skill* dan skill digital dalam mengajar serta *soft skill* yang mumpuni agar mereka mampu menjadi pendidik yang mampu berinovasi di era digital. Hal ini tentu tidak mudah karena dari data statistik yang publish oleh BPS lulusan perguruan tinggi mengalami peningkatan tingkat pengangguran atau ketidak serapan lulusan di dunia kerja.



Gambar 4 Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) Indonesia Agustus 2023

Sumber : BPS

Berdasarkan data laporan data BPS ada penurunan tingkat pengangguran terbuka (TPT) dari angka 7,07% pada Agustus 2020 turun menjadi 5,32% pada Agustus 2023, tetapi dari sektor pendidikan lulusan perguruan tinggi mengalami peningkatan tingkat pengangguran dari angka 4,80% pada Agustus 2022 menjadi 5,18% pada Agustus 2023,¹⁷ ini artinya 5 lulusan menganggur dari 100 lulusan, berikut grafik TPT yang bersumber dari BPS:



Gambar 5 Grafik data ketidakterserapan lulusan sebanyak
Sumber: BPS

Grafik di atas menunjukkan data ketidakterserapan lulusan sebanyak 5,18%, jika kita bandingkan dengan data lulusan yang dikeluarkan oleh Kemendikbud pada tahun 2023 sebanyak 1,424,323 lulusan,¹⁸ itu berarti saat ini terdapat sebanyak 73.780 lulusan perguruan tinggi masih belum mempunyai pekerjaan.

¹⁷ Badan Pusat Statistik Indonesia, “Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) sebesar 5,32 persen dan Rata-rata upah buruh sebesar 3,18 juta rupiah per bulan,” accessed December 22, 2024, <https://www.bps.go.id/id/pressrelease/2023/11/06/2002/tingkat-pengangguran-terbuka--tpt--sebesar-5-32-persen-dan-rata-rata-upah-buruh-sebesar-3-18-juta-rupiah-per-bulan.html>.

¹⁸ “Jumlah Lulusan Perguruan Tinggi Perguruan Tinggi Akademik • Semua Wilayah • 2023 • Semua Jenjang,” *Portal Data Kemendikbudristek*, accessed December 23, 2024,

Adapun faktor penyebabnya diantaranya adalah keterampilan yang dimiliki lulusan tidak sesuai kebutuhan kerja hal ini tentu menjadi masalah serius bagi perguruan tinggi yang menghasilkan calon guru termasuk juga lulusan calon guru di perguruan tinggi Islam.

Berdasarkan hasil riset dari *National Association of Colleges and Employee* (NACE, 2002) Ada 19 jenis keterampilan yang dibutuhkan di dunia kerja termasuk dunia pendidikan, 7 keterampilan yang berada di urutan atas berdasarkan urgensi kebutuhan dunia kerja terhadap keterampilan tersebut adalah keterampilan *soft skill*.¹⁹

Tingkat urgensi *soft skill* sangat tinggi mendominasi sampai 7 peringkat teratas, bahkan Indeks Prestasi (IP) berada pada urutan ke 16, Annisa Mardatillah menambahkan bahwa IPK 4.0 belum menjadi seseorang meraih kesuksesan dengan mudah tanpa adanya *soft skill*. Thomas J. Neff dan James N. Citrin (dalam Annisa Mardatillah) menyatakan bahwa kunci kesuksesan seseorang dipengaruhi oleh *soft skill* sebesar 90% dan sisanya 10% dipengaruhi oleh *hard skill*.²⁰

Soft skill yang dimaksud adalah keterampilan dan kecakapan hidup mencakup kemampuan untuk berinteraksi secara efektif dengan diri sendiri, dalam kelompok, di lingkungan sosial, serta dalam hubungan dengan Tuhan. Contohnya meliputi kemampuan komunikasi, kecerdasan emosional, keterampilan berbahasa, kerja sama dalam kelompok, penerapan etika dan moral, sikap santun, serta

<https://data.kemdikbud.go.id/dataset/p/pendidikan-tinggi/jumlah-lulusan-perguruan-tinggi-perguruan-tinggi-akademik>.

¹⁹ Elfindri et al., *Soft Skill Untuk Pendidik*, h. 155-156.

²⁰ Annisa Mardatillah, *Think and Grow Succes by Soft Skill* (Solo: Aryhaeko Sinergi Persada, 2016), h. 28-29.

kemampuan spiritual.²¹ Menurut David McClelland (dalam Elfindi), contoh lain dari *soft skill* yang membentuk pribadi yang unggul antara lain adalah ketaatan dalam beribadah, kemampuan berkomunikasi, sikap tanggung jawab, kejujuran, kedisiplinan dalam hal ketepatan waktu, etos kerja yang tinggi, keberanian mengambil risiko, kebiasaan bekerja dalam tim, kemampuan mengelola urusan rumah tangga, serta memiliki visi ke depan (visioner).²²

Menurut Patrick S. O'Brien dalam bukunya "*Making College Count*", berbagai *soft skills* penting dapat dikategorikan ke dalam 7 area yang disebut *Winning Characteristics*. Dengan sedikit modifikasi, ketujuh area tersebut membentuk akronim COLLEGE, yakni: *Communication Skills, Organizational Skills, Leadership, Logic, Effort, Group Skills, Ethics*.²³ Menurut Emma-Sue Prince dalam bukunya "*The Advantage: The 7 soft skills you need to stay one step ahead*" ada 7 *soft skill* yang dapat membantu seseorang meraih kesuksesan yaitu *Adaptability, Critical Thinking, Empathy, Integrity, Optimisme, Being Proactive, Resilience*.²⁴ Bruce Tulgan menjelaskan bahwa *soft skill* yang hilang atau yang tidak dimiliki oleh generasi muda saat ini yang perlu diperbaiki adalah profesionalisme, berpikir kritis dan teamwork.²⁵

Adapun menurut Peggy Klaus dalam *The Hard Truth About Soft skills* menjelaskan bahwa dengan *soft skill* memungkinkan seseorang untuk lebih mudah

²¹ Elfindri et al., *Soft Skill Untuk Pendidik*, h. 67.

²² Elfindri et al., *Soft Skill Untuk Pendidik*, h. 95.

²³ Patrick S O'Brien and Pete Adams, *Making College Count*, 2nd ed. (Cincinnati, Ohio: Patrick O'Brien Enterprises, 2010) Ichsan S. Putra and Ariyanti Pratiwi, *Sukses Dengan Soft Skill* (Bandung: Direktorat Pendidikan ITB, 2005), h. 7.

²⁴ Emma-Sue Prince, *The Advantage: The 7 Soft Skills You Need to Stay One Step Ahead*, 1 Edition. (New York: Pearson, 2013), h. 28-30.

²⁵ Bruce Tulgan, *Bridging The Soft Skills Gap: How to Teach the Missing Basics to Today's Young Talent* (Hoboken, NJ: Jossey-Bass, a Wiley imprint, 2015), h. 14.

dan efektif menggunakan kemampuan (*hard skill*) dan pengetahuan. *Soft skill* meliputi personal, perilaku sosial, komunikasi, dan manajemen diri (*self-management behaviors*). *Soft skill* mencakup spektrum yang luas dari kemampuan dan sifat-sifat: menjadi sadar diri, kepercayaan, kesadaran, kemampuan beradaptasi, berpikir kritis, sikap, inisiatif, empati, kepercayaan, integritas, pengendalian diri, kesadaran organisasi, likability, pengaruh, pengambilan resiko, pemecahan masalah, kepemimpinan, manajemen waktu, dan lain-lain.²⁶

Dalam sejarah Islam, yang menjadi pendidik utama dan yang pertama kali mengajarkan nilai-nilai Islam kepada umat Islam saat itu adalah Rasulullah sendiri, hal ini dapat kita lihat pada firman Allah SWT berikut ini:

رَبَّنَا وَابْعَثْ فِيهِمْ رَسُولًا مِّنْهُمْ يَتْلُو عَلَيْهِمْ آيَاتِكَ وَيُعَلِّمُهُمُ الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ وَيُزَكِّيهِمْ
إِنَّكَ أَنْتَ الْعَزِيزُ الْحَكِيمُ

Artinya: *Ya Tuhan Kami, utuslah untuk mereka seorang Rasul dari kalangan mereka, yang akan membacakan kepada mereka ayat-ayat Engkau, dan mengajarkan kepada mereka Al kitab (Al Quran) dan Al-Hikmah (As-Sunnah) serta mensucikan mereka. Sesungguhnya Engkaulah yang Maha Kuasa lagi Maha Bijaksana.*(QS. Al Baqarah/2: 129)

Dan pada ayat yang lain juga disebutkan sebagai yang lain berikut ini:

هُوَ الَّذِي بَعَثَ فِي الْأُمِّيِّينَ رَسُولًا مِّنْهُمْ يَتْلُو عَلَيْهِمْ آيَاتِهِ وَيُزَكِّيهِمْ وَيُعَلِّمُهُمُ الْكِتَابَ
وَالْحِكْمَةَ وَإِنْ كَانُوا مِن قَبْلُ لَفِي ضَلَالٍ مُّبِينٍ

Artinya: *Dia-lah yang mengutus kepada kaum yang buta huruf seorang Rasul di antara mereka, yang membacakan ayat-ayat-Nya kepada mereka, mensucikan mereka dan mengajarkan mereka kitab dan Hikmah (As Sunnah). dan*

²⁶ Peggy Klaus, Jane M Rohman, and Molly Hamaker, *The Hard Truth About Soft Skills: Workplace Lessons Smart People Wish They'd Learned Sooner* (New York: HarperCollins e-books, 2007), h. 1-2.

Sesungguhnya mereka sebelumnya benar-benar dalam kesesatan yang nyata. (QS. Al-Jumu'ah/62 : 2)

Kedua ayat di atas berisi fungsi Rasulullah Saw, yaitu *yatlu* (membacakan), *yu'allimu* (mengajarkan), dan *yuzakki* (menyucikan). Dalam hal ini H.M. Quraish Shihab berpendapat:

Rasulullah Saw yang dalam hal ini bertindak sebagai penerima Al-Qur'an, bertugas untuk menyampaikan petunjuk tersebut, menyucikan dan mengajarkan manusia. Menyucikan dapat diidentikkan dengan mendidik, sedangkan mengajarkan tidak lain kecuali mengisi benak anak didik dengan pengetahuan yang berkaitan dengan metafisika serta fisika. Dengan penjelasan ini, maka Rasulullah Saw selain telah tampil sebagai pengajar, juga sebagai pendidik. Tugas inilah yang dilaksanakan Rasulullah Saw ketika berada di Makkah sebelum dan sesudah hijrah.²⁷

Rasulullah berperan menjadi mahaguru di dalam Islam dan menjadi contoh yang paling sempurna menjadi seorang pendidik, hal ini diterapkan dalam kehidupan masyarakat Muslim pada generasi pertama, generasi yang di abadikan oleh Allah SWT pada QS Ali Imran ayat 110:

كُنْتُمْ خَيْرَ أُمَّةٍ أُخْرِجَتْ لِلنَّاسِ تَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَتَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَتُؤْمِنُونَ بِاللَّهِ
وَلَوْ آمَنَ أَهْلُ الْكِتَابِ لَكَانَ خَيْرًا لَهُمْ مِنْهُمْ الْمُؤْمِنُونَ وَأَكْثَرُهُمُ الْفَاسِقُونَ

Artinya: *Kamu adalah umat yang terbaik yang dilahirkan untuk manusia, menyuruh kepada yang ma'ruf, dan mencegah dari yang munkar, dan beriman kepada Allah. (QS. Ali Imran/3: 110).*

Bukti lain yang menunjukkan keberhasilan pendidikan Islam pada masa Rasulullah, berdasarkan hadis berikut ini,

خَيْرُ النَّاسِ قَرْنِي ثُمَّ الَّذِينَ يَلُونَهُمْ ثُمَّ الَّذِينَ يَلُونَهُمْ

²⁷ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, Dan Keserasian Al-Qur'an*, Jilid 14 (Jakarta: Lentera Hati, 2003), h. 218-220.; Abuddin Nata, *Sejarah Pendidikan Islam* (Jakarta: Kencana Prenamedia Group, 2011), h. 84-85.

Artinya : *Sebaik-baiknya manusia adalah zamanku, dan kemudian setelahnya, dan kemudian setelahnya.* (HR. Muslim).²⁸

Jalaluddin menjelaskan istilah generasi “umat terbaik” lahir dari seorang “pendidik agung” yakni Rasulullah Saw sosok manusia sempurna yang memperoleh pendidikan dari Allah SWT.²⁹

Faktor keberhasilan Rasulullah dalam menyebarkan Islam diantaranya adalah pribadi Rasulullah Saw sendiri, ketika masih anak-anak sebelum nubuat menjadi seorang Nabi dan Rasulullah, sudah mendapat gelar *Al-Amin* (yang terpercaya), karena perilaku beliau yang terpuji dan adab yang mulia.³⁰ Suri teladan yang mulia tersebut tentu sangat tercermin ketika beliau diangkat menjadi Rasulullah Saw. Allah mencirikan pribadi Rasulullah sebagai kesuksesan menjadi pendidik melalui firman berikut ini:

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ

Artinya: *Dan Sesungguhnya kamu benar-benar berbudi pekerti yang agung.* (QS. *Al-Qalam*/68 : 4).

وَمَا أَرْسَلْنَاكَ إِلَّا رَحْمَةً لِّلْعَالَمِينَ

Artinya: *dan Tiadalah Kami mengutus kamu, melainkan untuk (menjadi) rahmat bagi semesta alam.* (QS. *Al-Anbiya*/21 : 107)

Kedua ayat di atas menggambarkan karakter Rasulullah Saw. dalam mendidik, yaitu akhlak yang mulia, dan sebagai rahmat bagi seluruh alam dengan akhlak mulia yang dianugerahkan Allah kepada beliau.³¹

²⁸ Imam Muslim, *Shahih Muslim* (Al-Mamlakah al-Arabiyyah as-Sa’udiyah: Dar at-Ta’shil, 2000), h. 1111 No Hadits 6472.

²⁹ Jalaluddin, *Pendidikan Islam: Pendekatan Sistem Dan Proses* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2016), h. 2.

³⁰ Syaikh Shafiyyurrahman Al-Mubarakfuri, *Sirah Nabi: Buku Sejarah Muhammad Saw. Versi Ringkas Al-Rahiq Al-Makhtum*, (Bandung: Mizan Pustaka, 2012), Cet-2, h. 32-37.

³¹ Jalaluddin, *Pendidikan Islam: Pendekatan Sistem Dan Proses*, h. 150.

Penjelasan di atas menegaskan bahwa *soft skill* harus dimiliki seorang pendidik dan juga subjek didik untuk meraih kesuksesan termasuk di dunia pendidikan. Oleh karena itu, berdasarkan kesuksesan Rasulullah menjadi pendidik pada generasi terbaik, sehingga peneliti tertarik dengan tema pendidikan *soft skill*, dengan mencoba menelaah *soft skill* yang dapat diteladani dari Rasulullah Saw.

Dari uraian di atas terdapat poin-poin penting yang perlu digaris bawahi yaitu perlunya pengembangan teknologi pendidikan yang mampu meningkatkan *soft skill* dan literasi digital mahasiswa calon guru khususnya di prodi keguruan di era digital, oleh karena itu perlu dikembangkan sebuah, dan juga paya meningkatkan terserapnya lulusan perguruan tinggi sesuai dengan keahliannya.

Dalam hal ini, perguruan tinggi khususnya Sekolah Tinggi Ilmu Al-Qur'an (STIQ) Amuntai menerapkan Surat Keterangan Pendamping Ijazah (SKPI) berdasarkan Peraturan Menteri Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 59 Tahun 2018,³² SKPI adalah dokumen yang memuat informasi tentang pemenuhan kompetensi lulusan dalam suatu program pendidikan tinggi.

SKPI pertama kali dikembangkan oleh UNESCO pada tahun 1979. Kemudian, pada tahun 2003, ENQA menyampaikan bahwa SKPI yang disusun oleh European Commission, Council of Europe, dan UNESCO bertujuan untuk meningkatkan transparansi atas kualifikasi akademik dan profesional lulusan perguruan tinggi. Sejak tahun 2005, ijazah lulusan perguruan tinggi di kawasan Eropa sudah disertai dengan SKPI. Selain itu, mahasiswa yang menyelesaikan

³² Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia, *Peraturan Menteri Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 59 Tahun 2018 Tentang Ijazah, Sertifikat Kompetensi, Sertifikat Profesi, Gelar, Dan Tata Cara Penulisan Gelar Di Perguruan Tinggi*, n.d., h. 2.

pendidikan vokasi maupun peserta program pelatihan di Eropa juga menerima dokumen serupa SKPI yang dikenal dengan nama *Europass Certificate Supplement*.³³

SKPI yang diterapkan di STIQ Amuntai mempunyai beberapa komponen seperti; 1) prestasi / penghargaan 2) pengembangan *soft skills* 3) keikutsertaan dalam organisasi, 4) sertifikat keahlian, 5) kerja praktek/magang, 6) skripsi / penelitian ilmiah, 7) bahasa internasional, dan 8) penguasaan Al-Qur'an dan pemahaman agama.

Adapun kreativitas dan inovasi dalam mengembangkan teknologi pendidikan sangat didukung oleh pemerintah³⁴ bahkan dunia Islam selama dapat memberikan manfaat pada proses implementasinya dan tidak melanggar norma-norma agama.³⁵ Solusi yang diberikan teknologi pendidikan pada dunia pendidikan sudah tidak terhitung lagi dari dulu sampai saat ini, teknologi terbaru yang dihadirkan seperti pembelajaran daring (*online learning*) yang sangat membantu ketika pembelajaran offline tidak bisa diterapkan seperti pada saat pandemi *Coronavirus disease 2019* atau disingkat covid-19.

Inovasi terbaru di dunia pendidikan adalah dikembangkan *Learning Management System* (LMS) yang dapat memungkinkan pembelajaran jarak jauh, LMS merupakan program perangkat lunak berbasis server atau berbasis cloud yang

³³ Direktorat Jendral Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia, *Surat Keterangan Pendamping Ijazah* (Jakarta, 2015).

³⁴ Meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional & Undang-undang No.14 th 2005 tentang Guru & dosen* h. 69.

³⁵ Faradina Nur Setyaningsih et al., "Dispembelajaran Teknologi Pendidikan Sebagai Korelasi Dengan Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Penelitian* 2, no. 7 (December 1, 2021): h. 1.

berinteraksi dengan database yang berisi informasi tentang pengguna (*user*), pembelajaran (*courses*), dan konten (*content*). (Piña, 2010), sebuah LMS menyediakan tempat untuk kegiatan belajar dan mengajar terjadi dalam lingkungan yang baik, yang tidak tergantung pada batas ruang dan waktu (Tullman & Rabi Nowatz, 2004). Sistem ini memungkinkan lembaga pendidikan untuk mengelola sejumlah besar pembelajaran *hybrid* atau full online, (Schmidh 2002)³⁶

Hasil wawancara pra penelitian dengan Ketua Jurusan PGMI STIQ Amuntai, Husin, M.Pd menjelaskan bahwa STIQ Amuntai sudah mempunyai *elearning* berbasis Moodle yang hanya digunakan untuk keperluan pembelajaran materi kuliah, belum ada LMS yang dapat yang dapat memfasilitasi mahasiswa untuk dapat mengembangkan *soft skill* dan juga penguatan literasi digital sebagai calon pendidik masa depan.³⁷ LMS yang akan dikembangkan berbasis *open source* dari *Wordpress* dengan tambahan plugin Elementor dan Tutor LMS Pro serta mengintegrasikan teknologi *Artificial Intelligence* (AI),³⁸ sehingga memungkinkan pengembang mendesain LMS yang menarik dari segi *interface* dan *user friendly* dalam pengimplementasiannya.

³⁶ Yefim Kats, *Learning Management Systems and Instructional Design: Best Practices in Online Education* (Idea Group Inc (IGI), 2013), h. 2.

³⁷ Husin, wawancara dengan Ketua Jurusan PGMI Sekolah Tinggi Ilmu Alquran (STIQ) Amuntai, tanggal 26 Juni 2021.

³⁸ Tutor adalah plugin LMS WordPress yang lengkap, penuh fitur, dan tangguh untuk membuat dan menjual pembelajaran online dengan mudah. Semua fitur sistem manajemen pembelajaran ini menyentuh semua pos pemeriksaan untuk pasar pembelajaran online yang lengkap. Anda dapat membuat kuis yang menantang dan menyenangkan, pelajaran interaktif, laporan dan statistik yang kuat yang menjadikan Tutor berpotensi sebagai plugin WordPress LMS gratis terbaik. Kelola keuangan pendidikan, sekolah online, dan pembelajaran online anda tanpa harus mendesain koding. Themeum, "Tutor LMS – eLearning and Online Course Solution," *WordPress.Org*, accessed December 29, 2021, <https://wordpress.org/plugins/tutor/>.

Berdasarkan hasil penelitian awal melalui *need assessment* yang dilakukan untuk menjadi acuan dasar pengembangan. Berikut tabel rata-rata hasil *need assessment* :

Tabel 1 Rata-Rata Hasil Need Assessment

Aspek Penilaian	Nilai Rata-Rata	Kategori
Pembelajaran Berbasis Teknologi	65,42	Cukup
Literasi Digital	67,26	Cukup
<i>Soft Skill</i> Profesionalisme	61,67	Cukup
- <i>Soft Skill</i> Komunikasi	61,52	Cukup
- <i>Soft Skill</i> Self-Evaluation	68,10	Cukup
- <i>Soft Skill</i> Personal Responsibility	58,85	Rendah
- <i>Soft Skill</i> Sikap Positif dan Etos Kerja	58,22	Rendah

Hasil *need assessment* menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi memperoleh skor 65,42 dan literasi digital 67,26, keduanya masuk kategori cukup. Untuk aspek *soft skill* profesionalisme, rata-rata nilainya adalah 61,67, juga tergolong cukup. Dari sub-aspeknya, komunikasi mendapat skor 61,52, dan self-evaluation mencatat nilai tertinggi, yaitu 68,10 keduanya dalam kategori cukup. Namun, aspek personal responsibility dan sikap positif serta etos kerja masih rendah, dengan nilai masing-masing 58,85 dan 58,22. Ini menunjukkan bahwa ketiga aspek tersebut perlu mendapat perhatian khusus untuk ditingkatkan.

Steve Foreman menyatakan bahwa LMS memiliki manfaat khusus bagi institusi atau organisasi yang menyelenggarakan program pelatihan dan pendidikan, baik untuk karyawan, pelanggan, mitra pemasok, distributor, anggota asosiasi profesional, personel militer, mahasiswa, dan sebagainya.³⁹ Menurut Rosalina Babo dan Ana Azevedo menegaskan bahwa sistem LMS hadir sebagai

³⁹ Steve D. Foreman, *The LMS Guidebook: Learning Management Systems Demystified* (Alexandria: ATD Press, 2017), h. 1.

platform penting untuk mendukung lingkungan belajar yang efektif.⁴⁰ Oleh karena itu, solusi permasalahan yang ada di STIQ Amuntai adalah dengan mengembangkan LMS yang medapat meningkatkan *soft skill* dan literasi digital mahasiswa.

Stamatios Papadakis menjelaskan bahwa teknologi terbaru saat ini seperti *Artificial Intellegence* (AI) sekarang sudah masuk ke dunia pendidikan dan membawa banyak manfaat. Misalnya, AI bisa membantu membuat pembelajaran lebih sesuai dengan kebutuhan tiap siswa, memudahkan akses ke bahan belajar, dan mengurangi beban kerja guru melalui otomatisasi tugas-tugas tertentu.⁴¹

Matthew dan rekan-rekannya menegaskan bahwa AI mampu mempersonalisasi pembelajaran dengan menyesuaikan materi, kecepatan, dan metode sesuai kebutuhan siswa. AI juga mempermudah penilaian, seperti koreksi esai dengan NLP (*Neuro-Linguistic Programming*) atau analisis gambar untuk tugas seni. Di semua jenjang pendidikan, termasuk perguruan tinggi, AI membantu dalam bimbingan berbasis data, penyesuaian rencana studi, dan otomatisasi tugas administratif, yang membuat proses belajar lebih efisien.⁴² Berdasarkan pernyataan tersebut bisa dimaknai bahwa AI sudah siap dan bisa mulai diintegrasikan ke dalam LSM untuk membantu proses pembelajaran yang efektif serta efisien.

Penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) dalam pendekatannya yang mengintegrasikan pengembangan *soft skill* dan digital skill secara simultan melalui

⁴⁰ Rosalina Babo and Ana Azevedo, eds., *Higher Education Institutions and Learning Management Systems: Adoption and Standardization* (Hershey PA: Information Science Reference, 2012), h. xix.

⁴¹ Stamatios Papadakis, *IoT, AI, and ICT for Educational Applications: Technologies to Enable Education for All* (Cham: Springer Nature, 2024), h. 163-171.

⁴² Matthew N. O. Sadiku, Sarhan M. Musa, and Uwakwe C. Chukwu, *Artificial Intelligence in Education* (Bloomington: iUniverse, 2022).

pemanfaatan teknologi LMS berbasis AI. Keunikan lain terletak pada penggabungan nilai-nilai keteladanan dari kisah para Nabi sebagai dasar pembentukan karakter *soft skill*, seperti kepemimpinan, komunikasi, dan tanggung jawab. Kisah-kisah tersebut tidak hanya dijadikan materi reflektif, tetapi juga didesain secara interaktif dalam sistem pembelajaran digital, sehingga mampu menjembatani pembelajaran nilai dan keterampilan abad 21 secara terpadu. Pendekatan ini belum banyak diadopsi dalam pengembangan LMS, sehingga memberikan kontribusi baru dalam desain pendidikan berbasis teknologi dan nilai-nilai spiritual.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti merasa terdorong untuk melakukan sebuah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan judul “Pengembangan *Learning Management System* (LMS) Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) Untuk Meningkatkan *Soft Skill* Dan Literasi Digital Mahasiswa STIQ Amuntai”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan *Learning Management System* berbasis *Artificial Intelligence* untuk meningkatkan *soft skill* dan literasi digital mahasiswa prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Sekolah Tinggi Ilmu Al-Qur'an (STIQ) Amuntai?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan *Learning Management System* berbasis *Artificial Intelligence* yang menarik dan *user friendly* di prodi

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Sekolah Tinggi Ilmu Al-Qur'an (STIQ) Amuntai?

3. Bagaimana efektivitas pengembangan *Learning Management System* berbasis *Artificial Intelligence* dalam meningkatkan *soft skill* dan literasi digital mahasiswa prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Sekolah Tinggi Ilmu Al-Qur'an (STIQ) Amuntai?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan di atas, maka penelitian pengembangan *Learning Management System* di Sekolah Tinggi Ilmu Al-Qur'an Amuntai mempunyai tujuan, sebagai berikut:

1. Untuk memahami prosedur pengembangan *Learning Management System* berbasis *Artificial Intelligence* untuk meningkatkan *soft skill* dan literasi digital mahasiswa prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Sekolah Tinggi Ilmu Al-Qur'an (STIQ) Amuntai?
2. Untuk menganalisis kelayakan pengembangan *Learning Management System* berbasis *Artificial Intelligence* yang menarik dan *user friendly* di prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Sekolah Tinggi Ilmu Al-Qur'an (STIQ) Amuntai?
3. Untuk menganalisis efektivitas pengembangan *Learning Management System* berbasis *Artificial Intelligence* dalam meningkatkan *soft skill* dan literasi digital mahasiswa prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Sekolah Tinggi Ilmu Al-Qur'an (STIQ) Amuntai?

D. Definisi Operasional

Untuk memberikan arah dan agar penelitian ini dapat dimengerti dengan jelas diperlukan definisi operasional penelitian. Pada penelitian yang akan dilakukan definisi operasional penelitian adalah;

1. Pengembangan *Learning Management System (LMS)*

Pengembangan dalam KBBI diartikan perbuatan, cara atau proses mengembangkan sesuatu,⁴³ Pengembangan adalah istilah yang digunakan untuk metode penelitian *Research and Development (R&D)* yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk yang valid, praktis dan efektif.⁴⁴ Metode R&D termasuk kategori penelitian “*need to do*” sehingga penelitian yang dihasilkan bertujuan untuk membantu pelaksanaan pekerjaan dalam hal ini adalah proses pembelajaran.

Adapun pengembangan *Learning Management System (LMS)* dalam penelitian ini merupakan upaya pengembangan sistem pembelajaran online secara sistematis, menggunakan platform *open source WordPress* dengan *plugin Tutor LMS Pro* yang diinstal pada hosting dan domain. LMS ini dapat diakses melalui laman www.skillmillennial.com dengan berbasis teknologi *Artificial Intelligence (AI)*. LMS berisi materi *soft skill* dan literasi digital. Secara fungsional, LMS ini dikembangkan sebagai sarana utama untuk menyelenggarakan perkuliahan yang fleksibel, baik dalam mode pembelajaran

⁴³ Pusat Bahasa (Indonesia), ed., *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Ed. 3. (Jakarta: Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional : Balai Pustaka, 2001), h. 725.

⁴⁴ Fatrima Santri Syafri, *Pengembangan Modul Pembelajaran Aljabar Elementer di Program Studi Tadris Matematika IAIN Bengkulu* (Bengkulu: CV. Zigie Utama, 2019), h. 39.

full online maupun *hybrid*, yang dapat mengakomodasi materi kurikuler (akademik) maupun non-kurikuler.

2. *Artificial Intelligence (IA)*

Artificial Intelligence (AI), atau dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai Kecerdasan Buatan, merujuk pada bidang ilmu komputer yang bertujuan untuk menciptakan komputer atau sistem yang mampu melakukan tugas-tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia. AI berfokus pada pengembangan algoritma dan model komputasional yang memungkinkan mesin untuk belajar dari data, mengenali pola, membuat keputusan, dan menyelesaikan masalah dengan cara yang mirip dengan cara manusia berpikir. Dalam penelitian ini AI merupakan kecerdasan buatan yang dapat mempersonalisasi dalam membuat (*generate*) konten edukasi (artikel) dan mendesain (*generate*) pembelajaran dengan bantuan AI yang terintegrasi dengan API Key dari OpenAI.

3. *Soft skill*

Menurut Elfindri dkk, *Soft skill* yang dimaksud adalah keterampilan dan kecakapan hidup, baik untuk diri sendiri, berkelompok, atau bermasyarakat, serta dengan sang pencipta.⁴⁵ Jadi *soft skill* yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan *soft skill* profesionalisme yang terdiri dari lima *soft skill* dasar yaitu *Self-evaluation* (evaluasi diri), *Personal responsibility* (tanggungjawab pribadi), *Positive attitude* (prilaku positif), *Good work habits* (kebiasaan kerja yang baik), *Interpersonal communication* (komunikasi antar pribadi).

⁴⁵ Elfindri et al., *Soft Skill Untuk Pendidik*, h. 67.

Kelima *soft skill* dasar ini kemudian diperkaya dan dimaknai ulang dengan memasukkan nilai-nilai dasar yang mengacu kepada konsep Islam, seperti muhasabah diri *dalam Self-evaluation*, amanah dan tanggung jawab dalam *Personal responsibility*, akhlak mulia dalam *Positive attitude*, etos kerja Islami dalam *Good work habits*, serta adab berkomunikasi dalam *Interpersonal communication*. Pendekatan ini bertujuan untuk menghadirkan karakter profesional yang tidak hanya unggul secara teknis, tetapi juga kokoh secara spiritual dan moral sesuai ajaran Islam.

4. Literasi Digital

Steve Wheeler menawarkan dari sembilan literasi digital yang utama untuk diajarkan kepada anak didik agar memaksimalkan potensi belajarnya menggunakan teknologi saat ini yaitu; 1) *Social Networking* (jejaringan sosial), 2) *Transliteracy* (transliterasi), 3) *Maintaining Privacy* (menjaga privasi), 4) *Managing Identity* (mengelola identitas), 5) *Creating Content* (membuat konten), 6) *Organising and Sharing Content*, 7) *Reusing/Repurposing Content* (mengatur dan berbagi konten), 8) *Filtering and Selecting Content* (memfilter dan memilih konten), 9) *Self Broadcasting* (siaran pribadi)⁴⁶

Berdasarkan penjelasan di atas maka yang dimaksud literasi digital dalam penelitian ini adalah kemampuan mahasiswa dalam memanfaatkan platform digital blogger untuk membuat konten pembelajaran (*Creating Content*) yang berisi materi pembelajaran, video pembelajaran, dan evaluasi,

⁴⁶ Steve Wheeler, "Digital Literacies for Engagement in Emerging Online Cultures," *eLearn Center Research Paper Series* 0, no. 5 (December 17, 2012): h. 14-25.

ketidakhadiran, kemudian mengimplementasikannya pada proses pembelajaran (*Organising and Sharing Content*).

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan memberikan kontribusi yang bermanfaat, baik bagi penulis secara pribadi maupun bagi dunia pendidikan secara umum, khususnya dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan kepentingan lainnya. Secara keseluruhan, penelitian ini diharapkan memberi manfaat secara teoritis maupun praktis, sebagaimana dijelaskan berikut ini:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperlancar prosedur desain dan model pengembangan *soft skill* dan literasi digital pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Sekolah Tinggi Ilmu Al-Qur'an Amuntai.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Dosen

Dengan adanya penelitian ini, seorang dosen dapat menggunakan LMS sebagai instruktur untuk mengembangkan *soft skill* dan literasi digital mahasiswa atau kompetensi lainnya.

b. Bagi Mahasiswa

Dengan adanya penelitian diharapkan siswa mampu meningkatkan kemampuan *soft skill* dan literasi digital di era digital.

c. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan dan pengalaman ilmu pengetahuan dalam mengembangkan *Learning Management System* agar lebih profesional dan mempunyai kompetensi *soft skill* dan literasi digital.

d. Bagi Lembaga

Hasil penelitian ini memiliki kontribusi yang cukup positif dalam menyikapi kebijakan pemerintah pada implementasi LMS berbasis AI khususnya pada pengembangan *soft skill* dan literasi digital mahasiswa untuk membekali mereka sebagai lulusan yang unggul.

F. Penelitian Terdahulu

Peneliti telah menelusuri sejumlah studi yang membahas pembelajaran online berbasis *Learning Management System* (LMS), pengembangan *soft skill*, dan literasi digital dalam konteks pendidikan. Berbagai penelitian tersebut memberikan gambaran penting tentang pemanfaatan teknologi dalam mendukung pembelajaran dan penguatan kompetensi siswa. Namun, belum ditemukan penelitian yang secara terpadu mengintegrasikan *soft skill* dan literasi digital melalui LMS berbasis AI dengan pendekatan kisah keteladanan Nabi sebagai landasan pembentukan *soft skill* profesionalisme dan literasi digital mahasiswa yang berasaskan nilai-nilai Islam. Inilah yang menjadi kebaruan (novelty) dalam penelitian ini.

1. Disertasi yang berjudul *Designing Learning Experiences For Developing Soft skills In Online Education: A Basic Qualitative Study*, ditulis oleh Erin Hugus di Northern Arizona University Amerika Serikat tahun 2022.⁴⁷

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi praktik umum yang dilakukan oleh desainer instruksional dalam merancang pengalaman belajar online yang mendorong perkembangan *soft skill*. Melalui wawancara dengan desainer instruksional berpengalaman, penelitian ini menemukan bahwa ada tiga langkah kunci yang mereka ikuti dalam merancang untuk keterampilan kerja: (a) menentukan tujuan, (b) berkolaborasi dengan pakar dalam bidang mata kuliah, dan (c) merancang aktivitas pembelajaran yang otentik dan menarik.

Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif dengan desain kualitatif dasar (*Basic Qualitative Design*). Penelitian kualitatif digunakan oleh peneliti untuk memahami bagaimana orang membuat makna dari dunia mereka melalui pengalaman mereka. Terdapat empat karakteristik utama dari penelitian kualitatif: (a) fokus pada proses, pemahaman, dan makna; (b) peneliti adalah instrumen utama untuk pengumpulan dan analisis data; (c) prosesnya bersifat induktif; dan (d) hasilnya menghasilkan deskripsi yang mendalam.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kolaborasi efektif antara desainer instruksional dan fakultas sangat penting dalam merancang

⁴⁷ Erin Hugus, *Designing Learning Experiences for Developing Soft Skills In Online Education: A Basic Qualitative Study* (Flagstaff: Northern Arizona University, 2022).

aktivitas praktik otentik yang mendorong perkembangan *soft skill*. Faktor-faktor yang mempengaruhi kolaborasi meliputi peran desainer instruksional dalam lembaga, kepercayaan dan kredibilitas dalam hubungan tersebut, serta penerapan teknik pengajaran aktif. Hasil penelitian ini juga menyarankan bahwa pengembangan keterampilan lunak sebaiknya terjadi di seluruh kurikulum, dan lembaga, fakultas, dan desainer instruksional sebaiknya bekerja sama untuk menciptakan pembelajaran online yang mendukung pencapaian tujuan kerja lulusan.

2. Disertasi yang berjudul Pengembangan Pembelajaran Berbasis *E-Learning* dalam Mata Kuliah Media Pembelajaran Fiqh (Penggunaan *Moodle* Dalam Pembelajaran), ditulis oleh M. Ramli Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin Prodi S3 Pendidikan Agama Islam.⁴⁸

Penelitian ini menggunakan metode R&D Borg dan Gall sampai angka ketujuh dengan mengembangkan pembelajaran berbasis e-learning menggunakan platform *Moodle* untuk pembelajaran Media Pembelajaran Fiqh. Subjek penelitian ini adalah dosen pengampu dan mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Media Pembelajaran Fiqh.

Adapun Hasil penelitian dan pengembangan ini yaitu; 1) Tersedianya produk pengembangan pembelajaran berbasis *e-learning* dalam mata kuliah Media Pembelajaran Fiqh, 2) Hasil uji coba efektivitas, efisiensi dan daya tarik dari produk pengembangan pembelajaran berbasis

⁴⁸ M Ramli, *Pengembangan Pembelajaran Berbasis E-Learning Dalam Mata Kuliah Media Pembelajaran Fiqh (Penggunaan Moodle Dalam Pembelajaran)* (Banjarmasin: Pascasarjana Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, 2019).

e-learning tersebut sudah memenuhi kriteria efektif, efisien, dan daya tarik, serta didukung hasil wawancara dan pengamatan, 3) Implementasi produk model pembelajaran mata kuliah Media Pembelajaran Fiqh berbasis e-learning dapat dinyatakan bahwa produk pengembangan pembelajaran ini dapat menjadi salah satu alternatif lain dari pembelajaran tatap muka secara konvensional.

3. Disertasi yang berjudul *Pengembangan Model Pembelajaran Online Untuk Praktik Teknik Digital Di Perguruan Tinggi*, ditulis oleh Muchlas Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta Program Studi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan.⁴⁹

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan model pembelajaran praktik *online* teknik digital dan perangkat-perangkat pendukungnya, dan mengetahui kelayakan dan efek pembelajaran dari model yang dikembangkan, sehingga dapat digunakan oleh para dosen di Program Studi Teknik Elektro dan program studi serumpunnya sebagai alternatif penyelenggaraan kegiatan praktik yang fleksibel dengan biaya rendah.

Penelitian ini telah menghasilkan model pembelajaran online untuk praktik teknik digital beserta perangkat pendukungnya yang layak diimplementasikan untuk mendukung kegiatan praktik yang fleksibel dengan biaya rendah di perguruan tinggi. Perangkat pembelajaran yang

⁴⁹ Muchlas, *Pengembangan Model Pembelajaran Online Untuk Praktik Teknik Digital Di Perguruan Tinggi* (Yogyakarta: Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta, 2013).

dihasilkan adalah Portal Laboratorium Virtual dengan alamat akses <http://elab.uad.ac.id>, Panduan Model Pembelajaran Praktik Online, Satuan Acara Perkuliahan/Praktik Teknik Digital, Buku Ajar Teknik Digital, Panduan Pengoperasian Simulator Breadboard, Panduan Praktik Online untuk Dosen/Instruktur/Mahasiswa, dan Panduan Praktik Teknik Digital dengan metode inkuiri terbimbing.

4. Disertasi yang berjudul *Utilizing Student Data within the Course Management System to Determine Undergraduate Student Academic Success: An Exploratory Study*, ditulis oleh John Patrick Campbell di Purdue University West Lafayette Indiana tahun 2007.⁵⁰

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis *exploratory study*, Penelitian ini memanfaatkan data mahasiswa dalam *Course Management System* (CMS) untuk Menentukan Keberhasilan Akademik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa institusi dapat menjadi lebih efektif dengan memanfaatkan *Course Management System* sebagai prediktor keberhasilan akademik. Melalui penggunaan data akademik, mahasiswa, anggota fakultas, dan penasehat akademik dapat lebih dilengkapi dengan informasi tambahan untuk meningkatkan efektivitas porsi mereka dari lingkungan akademik.

5. Jurnal yang berjudul Pengembangan *Learning Management System* (LMS) dalam Implementasi Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi ditulis oleh

⁵⁰ John Patrick Campbell, *Utilizing Student Data within the Course Management System to Determine Undergraduate Student Academic Success: An Exploratory Study* (Indiana: Purdue University West Lafayette, 2007).

Rahabistara Tito Hardika di jurnal *Perspektif* Volume 1, Nomor 2 tahun 2021.⁵¹

Penelitian ini mempercayai bahwa pemanfaatan elearning yang biasa disebut *Learning Management System* (LMS) merupakan cerminan kualitas dari Perguruan Tinggi mampu memanfaatkan teknologi, sehingga perlu dikembangkan LMS. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE.

Hasil rancangan menggunakan model ADDIE yaitu; 1) Analisis (*Analyze*) karakteristik sumber daya manusia (SDM), dan analisis instruksional yang mana dari Perguruan Tinggi menemukan permasalahan di lapangan terkait penggunaan LMS sebagai media pembelajaran, 2) Desain (*Design*) pembelajaran semester (RPS) adalah desain pokok untuk mengembangkan LMS yang mana RPS harus sesuai dan memuat skema pembelajaran semester serta capaian pembelajaran mata kuliah, sehingga seluruh dosen akan mengikuti pelatihan pembuatan RPS yang muatan materinya disesuaikan dengan kebutuhan para dosen dalam penggunaan LMS sebagai media pembelajaran. 3) Pengembangan (*Develop*) *Learning Management System* (LMS) melakukan kajian materi dan mengembangkan modul pelatihan penggunaan LMS dengan mengidentifikasi fitur- fitur yang ada bagi dosen dan mahasiswa. 4) Implementasi (*Implement*) sistem dan desain pelatihan pengembangan serta penggunaan LMS yang telah disusun

⁵¹ Rahabistara Tito Hardika, "Pengembangan Learning Management System (LMS) dalam Implementasi Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi," *Perspektif* 1, no. 2 (October 31, 2021): 143–150.

sehingga tujuan - tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya bisa tercapai dengan baik. 5) Evaluasi (*Evaluate*) untuk seluruh materi yang telah diberikan dalam penggunaan dan pengembangan LMS serta masukan terkait kendala serta tambahan fitur di LMS oleh pengguna.

6. Jurnal yang berjudul Pengembangan Media *E-Learning* Berbasis *Learning Management System* (LMS) di Era Pandemi Covid-19, ditulis oleh Noer Ekafitri Sam and Reski Idrus di jurnal *Basicedu* Volume 5 Nomor 5 tahun 2021.⁵²

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media LMS yang valid, praktis, dan efektif. Metode penelitian yang digunakan ialah R&D model 4D, meliputi: 1) *define* yang mendefinisikan masalah, solusi dan kebutuhan. Fakta yang diperoleh dari studi lapangan ialah dosen menggunakan beragam platform online sehingga tidak jarang mahasiswa harus mempelajari platform yang beragam dalam pembelajaran. Kemudian dilakukan analisis kebutuhan untuk menjawab permasalahan tersebut, yaitu mengembangkan media terpadu berupa LMS. Selanjutnya dilakukan studi pustaka berkaitan dengan pengembangan media; 2) *design* membuat LMS platform moodle, membuat instrumen, menyusun pedoman penggunaan; 3) *development*, terdiri dari validasi expert, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil; 4) *disseminate*, menerapkan LMS di mata kuliah metode penulisan ilmiah.

⁵² Noer Ekafitri Sam and Reski Idrus, "Pengembangan Media E-Learning Berbasis Learning Management System (LMS) Di Era Pandemi Covid-19," *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (October 1, 2021): 4271–4280.

7. Jurnal yang berjudul Pembuatan Website Personal Guru Sebagai Pendukung *Learning Management System* untuk Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Mengelola Pembelajaran, ditulis oleh Nurdin dan Indo Intan di Jurnal Masyarakat Mandiri (JMM) Vol. 6 No. 3 tahun 2022.⁵³

Tujuan pelatihan ini yaitu untuk meningkatkan pengetahuan dan tetrapylon sehingga mitra mampu membuat dan mengelola web personal maupun web sekolah secara profesional menggunakan Google Site. Metode yang dilakukan yaitu persiapan, tindakan, evaluasi, publikasi dan keberlanjutan kegiatan. Hasil evaluasi post-test menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari kondisi penajakan awal. Peningkatan pengetahuan peserta mencapai 90,6% dan keterampilan peserta mencapai 87,5%. Kegiatan ini berkontribusi membangun jembatan distribusi kerjasama peningkatan profesionalisme pendidik di tengah masyarakat khususnya Kota Makassar.

8. Jurnal yang berjudul Pengembangan LMS (*Learning Management System*) berbasis Web untuk Mengukur Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa, ditulis oleh Agung Tri Wibowo, Isa Akhlis, dan Sunyoto Eko Nugroho di Scientific Journal of Informatics Vol. 1, No. 2 Tahun 2014.⁵⁴

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan *Software Learning Management System* (LMS). Metode yang digunakan dalam

⁵³ Nurdin Nurdin and Indo Intan, "Pembuatan Website Personal Guru Sebagai Pendukung Learning Management System Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Mengelola Pembelajaran," *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)* 6, no. 3 (June 24, 2022): 2255–2267.

⁵⁴ Agung Tri Wibowo, Isa Akhlis, and Sunyoto Eko Nugroho, "Pengembangan LMS (Learning Management System) Berbasis Web untuk Mengukur Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa," *Scientific Journal of Informatics* 1, no. 2 (2014): 127–137.

penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (R&D). Uji produk menggunakan Pre Experimental Design dengan jenis *Pretest and Posttest One Group Design*. Hasil tanggapan siswa untuk keseluruhan aspek mendapatkan persentase diatas 82,5% kategori sangat baik. Hasil uji gain pemahaman konsep sebesar 0,56 dengan kategori sedang, artinya LMS efektif meningkatkan pemahaman konsep siswa. Sedangkan uji gain karakter 0,16 kategori rendah, artinya belum efektif mengembangkan karakter siswa.

9. Jurnal yang berjudul Pengembangan *Learning Management System* (LMS) di Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Tulungagung, ditulis oleh Tomi Listiawan di JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika) Vol. 1 No. 1 pada tahun 2016.⁵⁵

Penelitian ini menggunakan metode R&D sampai fase penilaian, LMS diujicobakan pada dua kelas yang mengikuti mata kuliah Matematika Diskrit. Hasil penelitian ini adalah 1) Berdasarkan proses pengembangan, prototype III merupakan LMS yang potensial efektif digunakan dalam proses pembelajaran. 2) Berdasarkan observasi, tingkat motivasi mahasiswa yang belajar mandiri menggunakan LMS 82,9% berada pada kategori termotivasi dan sangat termotivasi. 3) Sikap mahasiswa terhadap LMS yang dikembangkan 78,95% berada pada kategori tertarik dan sangat tertarik, dan dua orang dosen yang dijadikan responden masuk dalam kategori tertarik.

⁵⁵ Tomi Listiawan, "Pengembangan Learning Management System (LMS) Di Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Tulungagung," *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)* 1, no. 01 (July 25, 2016), accessed August 8, 2022, <https://jurnal.stkipgritlungagung.ac.id/index.php/jipi/article/view/13>.

4) Hasil belajar mahasiswa yang menggunakan perpaduan antara pembelajaran di kelas dan menggunakan LMS hanya 2,44% yang masuk dalam kategori gagal.

10. Jurnal yang berjudul *Using Digital Tools to Teach Soft skill-Oriented Subjects to University Students during the COVID-19 Pandemic*, ditulis oleh Aleksandr Volkov dan kawan-kawan di jurnal *Education Sciences* Vol. 12, No. 5 tahun 2022.⁵⁶

Penelitian ini berlatar belakang pandemi covid-19 yang mengharuskan proses pembelajaran dilaksanakan secara online (digitalisasi pendidikan) sehingga mempengaruhi disiplin ilmu yang berfokus pada pembentukan *soft skill*, seperti communication skills, group interaction, and managing people. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang mendeskripsikan proses pendidikan selama pandemi COVID-19 berdasarkan analisis tingkat penerapan alat digital secara online dan pembelajaran hybrid di *National University of Science and Technology* (NUST) “MISIS” disiplin ilmu “*Systems Thinking and Theory of Constraints*” dan “*Life Cycle of Corporations and Change Management*” pada program master *Corporate Finance*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pentingnya mengembangkan *soft skill* lulusan universitas, disamping peran perguruan tinggi dalam mengajarkan keterampilan profesional dasar

⁵⁶ Aleksandr Volkov et al., “Using Digital Tools to Teach Soft Skill-Oriented Subjects to University Students during the COVID-19 Pandemic,” *Education Sciences* 12, no. 5 (May 2022): 335.

(*hard skill*), juga harus dikembangkan *soft skill* lulusan agar dapat mempermudah penerapan keterampilan profesionalnya.

11. Jurnal yang berjudul Keefektifan Pembelajaran Daring pada Materi Biologi dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa, ditulis oleh Ervi Ifadah dan Muji Sri Prastiwi pada jurnal BioEdu Vol. 11, No. 1 tahun 2022.⁵⁷

Tujuan dari penelitian ini yaitu menguji keefektifan pembelajaran daring dengan menggunakan *Learning Management System* menggunakan platform *Google Classroom* dan media sosial *Whatsapp* pada materi Biologi untuk meningkatkan literasi digital siswa selama pembelajaran jarak jauh masa pandemi Covid-19. Menggunakan metode penggabungan metode kuantitatif dan kualitatif secara berurutan (*Sequential explanatory*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Terdapat perbedaan literasi digital sebelum dan sesudah pembelajaran daring dengan *Google Classroom*, 2) Terdapat perbedaan literasi digital sebelum dan sesudah pembelajaran daring dengan *Whatsapp*, 3) Tidak terdapat perbedaan literasi digital antara pembelajaran daring menggunakan *Google Classroom* dan *Whatsapp*, 4) Siswa memiliki kesadaran literasi digital setelah pembelajaran daring, 5) Pembelajaran daring dengan *Google Classroom* mendapat respon positif dari siswa karena dapat membantu memudahkan kegiatan pembelajaran, dan pembelajaran dengan *Whatsapp* mendapat respon positif dan negatif karena kegiatan pembelajaran yang menarik namun komunikasi yang

⁵⁷ Ervi Ifadah and Muji Sri Prastiwi, "Keefektifan Pembelajaran Daring Pada Materi Biologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa," *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)* 11, no. 1 (2022): 228–239.

kurang efektif. Kesimpulannya yaitu pembelajaran daring pada materi Biologi baik menggunakan *Google Classroom* maupun Whatsapp dapat meningkatkan literasi digital siswa.

Adapun perbedaan penelitian pada disertasi ini dengan penelitian terdahulu adalah peneliti ini memfokuskan pada pengembangan LMS yang berisi materi dan pelatihan untuk meningkatkan *soft skill* dengan basis kisah Rasulullah Saw. dan literasi digital mahasiswa calon pendidik di Jurusan PGMI STIQ Amuntai.

Berikut rincian orisinalitas penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2 Orisinalitas Penelitian

Objek	Penelitian	Metode	Persamaan	Orisinalitas
• Pengalaman Belajar (<i>Learning Experience</i>) • Pengembangan <i>Soft Skill</i> (<i>Developing Soft skill</i>) • Pembelajaran Online (<i>Online Education</i>)	<i>Designing Learning Experiences For Developing Soft Skills In Online Education: A Basic Qualitative Study</i> , Disertasi oleh Erin Hugus di Northern Arizona University Amerika Serikat tahun 2022	Metode Kualitatif Dasar (Basic Qualitative Design)	Pengembangan <i>Soft Skill</i> Pembelajaran Online	• Pengembangan LMS dengan Tutor LMS Pro dan AI • Metode R&D model <i>Fast Prototype</i> • <i>Soft skill</i> • Literasi Digital
• Pembelajaran Online (<i>E-Learning</i>) LMS Moodle Media Pembelajaran Mata Kuliah Fiqh	Pengembangan Pembelajaran Berbasis <i>E-Learning</i> dalam Mata Kuliah Media Pembelajaran Fiqh (Penggunaan Moodle Dalam Pembelajaran) Disertasi oleh Dr. M. Ramli, M.Pd, Pascasarjana UIN Antasari Banjarmasin 2019)	Metode R&D Borg & Gall (1983)	Pengembangan LMS Metode R&D Penelitian pada Mahasiswa S1	• Pengembangan LMS dengan Tutor LMS Pro dan AI • Metode R&D model <i>Fast Prototype</i> • <i>Soft skill</i> • Literasi Digital
Pembelajaran Online Praktik Teknik Digital	Pengembangan Model Pembelajaran Online Untuk Praktik Teknik Digital Di Perguruan	Metode R&D Borg & Gall (1983)	Pengembangan Pembelajaran Online Metode R&D	• Pengembangan LMS dengan Tutor LMS Pro dan AI

	Tinggi, Disertasi oleh Muchlas Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta (2013)		Penelitian pada Mahasiswa S1	• Metode R&D model <i>Fast Prototype</i> • <i>Soft skill</i> Literasi Digital
• <i>Course Management System</i> (CMS) • Keberhasilan Akademik Mahasiswa (<i>Undergraduate Student Academic Success</i>)	<i>Utilizing Student Data within the Course Management System to Determine Undergraduate Student Academic Success: An Exploratory Study</i> , Disertasi ditulis oleh John Patrick Campbell di Purdue University West Lafayette Indiana (2007)	Metode Kuantitatif jenis Exploratory Study,	Variabel Penelitian CMS atau LMS Penelitian pada Mahasiswa S1 Untuk Mengetahui Keberhasilan Akademik Mahasiswa	• Pengembangan LMS dengan Tutor LMS Pro dan AI • Metode R&D model <i>Fast Prototype</i> • <i>Soft skill</i> • Literasi Digital
Pengembangan LMS Media Pembelajaran	Pengembangan <i>Learning Management System</i> (LMS) dalam Implementasi Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi, jurnal ditulis oleh Rahabistara Tito Hardika di jurnal <i>Perspektif</i> (2021)	Metode R&D model ADDIE	Pengembangan LMS Metode R&D model ADDIE Penelitian pada Mahasiswa S1	• Pengembangan LMS dengan Tutor LMS Pro dan AI • <i>Prototype</i> • <i>Soft skill</i> • Literasi Digital
Pengembangan LMS Media Pembelajaran	Pengembangan Media E-Learning Berbasis Learning Management System (LMS) di Era Pandemi Covid-19, jurnal yang ditulis oleh Noer Ekafitri Sam dan Reski Idrus di jurnal <i>Basicedu</i> (2021)	R&D model 4D	Pengembangan LMS Metode R&D	• Pengembangan LMS dengan Tutor LMS Pro dan AI • Metode R&D model <i>Fast Prototype</i> • <i>Soft skill</i> • Literasi Digital
• Literasi Digital LMS • Kompetensi Guru • Pengelolaan Pembelajaran	Pembuatan Website Personal Guru Sebagai Pendukung Learning Management System untuk Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Mengelola Pembelajaran, jurnal ditulis oleh Nurdin dan Indo Intan di <i>Jurnal Masyarakat Mandiri</i> (JJM) (2022).	PTK	Meningkatkan Kompetensi Guru dalam mengelola Pembelajaran online (Literasi Digital)	• Pengembangan LMS dengan Tutor LMS Pro dan AI • Metode R&D model <i>Fast Prototype</i> • <i>Soft skill</i> • Literasi Digital yang diajarkan adalah membuat pembelajaran online dengan Google Site, sedangkan pada penelitian saya menekankan pada memanfaatkan website, konten pembelajaran, video

				presentasi dan evaluasi online.
• Pengembangan LMS • Pemahaman Siswa • Karakter Siswa	Pengembangan LMS (Learning Management System) berbasis Web untuk Mengukur Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa, jurnal ditulis oleh Agung Tri Wibowo, Isa Akhlis, dan Sunyoto Eko Nugroho di Scientific Journal of Informatics (2014)	Metode Kuantitatif jenis Pre Experimental Design	Pengembangan LMS	• Pengembangak LMS pada penelitian tersebut dengan HTML, PHP dan SQL, sedangkan pada penelitian saya Pengembangan LMS dengan Tutor LMS Pro dan AI • <i>Soft skill</i> • Literasi Digital
Pengembangan LMS	Pengembangan Learning Management System (LMS) di Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Tulungagung, jurnal ditulis oleh Tomi Listiawan di JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika) (2016).	R&D model Plomp	Pengembangan LMS	• Pengembangan Software Adobe Dreamweaver, HTML, CSS, Javascript, dan PHP, sedangkan pada penelitian saya Pengembangan LMS dengan Tutor LMS Pro dan AI • <i>Soft skill</i> • Literasi Digital
<i>Soft Skill</i>	<i>Using Digital Tools to Teach Soft Skill-Oriented Subjects to University Students during the COVID-19 Pandemic</i> , jurnal ditulis oleh Aleksandr Volkov dan kawan-kawan di jurnal Education Sciences (2022)	Metode Kualitatif Deskriptif	<i>Soft Skill</i>	• Pengembangan LMS dengan Tutor LMS Pro dan AI • Literasi Digital Pada penelitian tersebut menemukan bahwa pentingnya <i>soft skill</i> untuk diajarkan di dunia kampus, pada penelitian saya menambahkan variabel literasi digital.
• Pembelajaran Online • Literasi Digital	Keefektifan Pembelajaran Daring pada Materi Biologi dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa, jurnal ditulis oleh Ervi Ifadah dan Muji Sri Prastiwi pada jurnal BioEdo (2022)	Metode Campuran jenis Sequential explanatory (kuantitatif dan kualitatif secara berurutan)	Literasi Digital	• Pengembangan LMS dengan Tutor LMS Pro dan AI Peningkatan • <i>Soft skill</i> dan Literasi Digital Pada penelitian tersebut literasi digital yang ditingkatkan adalah penggunaan Google Classroom, sedangkan pada penelitian saya menekankan pada pemanfaatan website, konten pembelajaran, video presentasi dan evaluasi online.

Penelitian ini memiliki keunikan dan orisinalitas yang menonjol dalam pengembangan *Learning Management System* (LMS). Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya menggunakan platform seperti *Moodle*, *Google Classroom*, atau perangkat sederhana berbasis HTML dan PHP, penelitian ini memanfaatkan Tutor LMS Pro yang terintegrasi dengan teknologi *Artificial Intelligence* (AI). Inovasi ini memungkinkan pengembangan konten pembelajaran yang lebih cerdas, otomatisasi evaluasi, serta manajemen pembelajaran yang lebih efisien dan adaptif.

Lebih jauh lagi, penelitian ini tidak hanya menargetkan penguatan *soft skill* dan literasi digital, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadist serta kisah keteladanan Nabi Muhammad Saw. agar menjadi mahasiswa yang profesional dan religius. Pendekatan ini belum banyak dijumpai dalam penelitian sebelumnya, sehingga menjadi kontribusi baru (*novelty*) dalam kajian pengembangan pendidikan berbasis teknologi. Sementara penelitian terdahulu umumnya meningkatkan literasi digital melalui platform seperti *Google Site* atau *Google Classroom*, penelitian ini menghadirkan pengalaman belajar yang lebih komprehensif melalui website interaktif, video pembelajaran, serta evaluasi digital berbasis AI.

Dengan menggunakan model *Research and Development* (R&D) berbasis *Fast Prototype*, proses pengembangan LMS dalam penelitian ini berlangsung lebih cepat, iteratif, dan menyesuaikan kebutuhan pengguna. Oleh karena itu, integrasi antara teknologi AI, penguatan *soft skill*, literasi digital dan nilai-nilai Islam dalam satu kesatuan LMS menjadikan penelitian ini relevan,

inovatif, dan memiliki kontribusi signifikan bagi pengembangan pembelajaran digital di era transformasi pendidikan.

G. Sistematika Penulisan

Berdasarkan selingkungan UIN Antasari bahwa, penulisan proposal disertasi ini akan dibagi menjadi tujuh bab yang terdiri dari:

Bab I yaitu pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, definisi operasional, kegunaan hasil penelitian, penelitian terdahulu dan sistematika penulisan.

Bab II yaitu berisi kajian teori tentang *Learning Management System* (LMS), *Artificial Intellegence* (AI), *Soft Skill*, Literasi Digital, Pengembangan LMS Berbasis AI, dan Karangka Penelitian.

Bab III berisi metode penelitian yang terdiri dari jenis dan pendekatan penelitian, prosedur penelitian, objek dan subjek penelitian, data dan sumber data, Teknik pengumpulan data, dan Teknik analisis data.

Bab IV yaitu berisi tentang produk akhir, deskripsi data, pembahasan dan analisis pembahasan.

Bab VI yaitu penutup yang berisi simpulan, saran dan rekomendasi.