

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *E-Learning*

Pembelajaran elektronik atau *e-learning* telah dimulai pada tahun 1970an (Waller and Wilson, 2001) dalam (Hartanto, 2016), tetapi mulai bersifat komersial dan berkembang pesat sejak periode 1990-an (Kamarga, 2002) dalam (Rachman, 2018). *E-learning* merupakan suatu penerapan teknologi informasi yang relatif baru di Indonesia, mulai dikenal secara komersial pada 1995 ketika IndoInternet membuka layanannya sebagai penyedia jasa layanan internet pertama. *Elearning* terdiri dari dua bagian, yaitu “e” yang merupakan singkatan dari ‘*electronic*’ dan ‘*learning*’ yang berarti ‘pembelajaran’. Jadi *e-learning* berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa/bantuan perangkat elektronika, khususnya perangkat komputer. Karena itu, *e-learning* sering disebut pula *on-line course* (Soekartawi, 2003), dalam (Adri & Adri, n.d.).

Menurut Sohn, (Surjono, 2010) “*E-learning* merupakan kependekan dari *electronic learning*”. Secara lebih lanjut, definisi umum *e- learning* dikemukakan oleh Gilbert and Jones (Surjono, 2010) bahwa, “Pengiriman materi pembelajaran melalui media elektronik seperti internet, intranet/extranet, satelite broadcast, audio/video tape, interactive TV, CD-ROM, dan *Computer-based training* (CBT)”. Rosenberg (I Kadek Suartama & I Dewa Kade Tastra, 2014), dalam (Putra, 2015) mendefinisikan bahwa, “*E-learning* sebagai pemanfaatan teknologi internet untuk mendistribusikan materi pembelajaran, sehingga siswa dapat mengakses dari mana saja”.

2. *Learning Management System*

a. Sejarah LMS

Sejarah tentang aplikasi komputer untuk pendidikan penuh dengan istilah deskriptif yang bermakna luas seperti Computer-Based Instruction (CBI), computer-assisted instruction (CAI), dan computer-assisted learning (CAL), umumnya hanya menggambarkan program latihan, tutorial canggih dan kursus pribadi (Parr & Fung, 2006). Pada tahun 1990, FirstClass dirilis oleh SoftArc. FirstClass telah diakui sebagai LMS pertama dan masih beroperasi hingga saat ini. Sistemnya bekerja di komputer Mac personal, yang mengizinkan akses kepada para pengguna komputer desktop rumah, tidak hanya kepada pengguna utama. FirstClass juga mendukung fitur e-mail privat dan forum publik yang mengizinkan siswa untuk bertanya dan mengkonfirmasi teori yang dijelaskan dalam bahan ajar (Sharma, 2016). Kemudian pada tahun 1996 Cecil dirilis, aplikasi LMS pertama berbasis web, Cecil sudah dirancang sejak tahun 1995, diimplementasikan dan dirawat lebih dari 15 tahun oleh para petinggi akademis dan lebih dari 60 mahasiswa paruh waktu hingga saat ini (Sheridan, White & Kan, 2009).

Pada tahun 2002 muncullah LMS pertama berbasis open source bernama Moodle yang menjadi cikal bakal berkembangnya LMS, setelah perilisannya hingga saat ini Moodle menjadi LMS berbasis open source yang paling populer. Pengguna hanya perlu mengunduh aplikasi di komputer mereka dan dapat langsung belajar. Lalu di tahun 2008, Eucalyptus, LMS pertama berbasis cloud telah dirilis. Ia menyimpan informasi dan menjalankannya lewat internet secara keseluruhan, yang berarti bahwa perusahaan tidak memerlukan server ataupun jaringan internal untuk menjalankannya. Dengan penemuan ini, pembelajaran dapat dilakukan tanpa adanya kelas secara fisik dan hanya memerlukan guru, siswa dan administrasi (Sharma, 2016).

Perkembangan LMS tak luput dari perkembangan teknologi komputer, terbukti pada Maret tahun 1989 Berners-Lee mengajukan proposal pada CERN (Conseil Europeen pour la

Recherche Nucleaire) tentang sebuah sistem bernama “Mesh”, sebuah database dan proyek aplikasi yang telah ia bangun sejak tahun 1980 menggunakan sebutan “web”. Di dalamnya tergambar sistem manajemen informasi yang rumit berdasarkan link yang tertanam pada teks, sistem tersebut bisa diartikan makna sesungguhnya dari hypertext (Berners-Lee, 1989). Tanggal 12 November 1990 Berners-Lee mengajukan kembali proposal yang berbeda kepada CERN dan berhasil menemukan teknologi *WorldWideWeb* (WWW) yang dapat mengakses dokumen hypertext menggunakan browser melalui arsitektur server-client (Berners-Lee & Cailliau, 1990), inilah awal mula penemuan internet. FirstClass sebagai LMS pertama hingga eucalyptus cloud-based LMS dikembangkan, semua menggunakan teknologi internet sehingga perkembangan LMS dipengaruhi oleh perkembangan teknologi komputer dan jaringan internet.

b. Pengertian LMS

Salah satu unsur terpenting yang digunakan untuk menerapkan pembelajaran online yaitu dengan adanya ketersediaan pada *Learning Management System* (LMS). *Learning Management System* (LMS) menurut Ryan K. Ellis (2009), (Komendangi et al., 2017) dalam bukunya menerangkan bahwa LMS merupakan sebuah perangkat lunak/software yang digunakan untuk keperluan administrasi, untuk melakukan dokumentasi, untuk mencari sebuah laporan maupun membuat sebuah materi pada saat proses belajar mengajar secara online dengan dihubungkan pada internet. LMS ini digunakan untuk membuat sebuah materi pembelajaran online yang berbasis web, serta mengelola bagaimana kegiatan pembelajaran tersebut dapat berjalan bersamaan dengan hasil-hasilnya. Dengan kata lain, LMS ini sering disebut juga sebagai platformnya *e-learning* atau sebagai salah satu aplikasi yang membuat virtualisasi dalam proses belajar mengajar dengan memanfaatkan alat elektronik.

c. Kelebihan & Kekurangan

Kelebihan dan Kekurangan Learning Management System (LMS) (ALIFALYA, 2021) :

1. Kegiatan pembelajaran bisa dilakukan dimana saja asalkan ada akses internet atau jaringan.
2. Tidak membutuhkan ruang khusus untuk tatap muka dan mempersingkat waktu pembelajaran.
3. Kehadiran dan penilaian dapat dengan mudah dilihat dari keaktifan siswa dalam berpartisipasi pada kegiatan e-learning.
4. Pada pembelajaran e-learning siswa akan dituntut untuk lebih aktif karena penilaian didasarkan pada partisipasi siswa di forum e-learning.
5. Meningkatkan kemampuan belajar mandiri sehingga kualitas pendidikan tidak tergantung pada pihak pengajar.
6. Mudah berkomunikasi dan berbagi bahan ajar.
7. Materi pembelajaran sangat mudah diakses dan dimiliki oleh setiap siswa.
8. Meningkatkan kemampuan siswa dan guru terhadap pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.

d. Kelemahan e-learning adalah sebagai berikut:

1. Mengontrol perilaku belajar masing-masing siswa, mereka yang malas tentunya akan sangat tertinggal.
2. Kesulitan dapat muncul sewaktu-waktu terhadap masalah jaringan internet.
3. Sangat mungkin ada materi-materi tertentu yang tidak bisa disampaikan dengan e-learning misalnya pembelajaran yang melakukan praktik.
4. Tidak semua daerah memiliki koneksi internet yang memadai.
5. Dibutuhkan fasilitas yang tidak murah untuk menjalankan e-learning

6. Bagi pengajar dan siswa yang tidak familiar dengan penggunaan internet justru akan memperlambat kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
7. Menurunnya sikap sosial siswa karena lebih banyak interaksi dengan media internet.

e. Fitur *Learning Management System Moodle*

Berikut merupakan fitur-fitur dalam LMS Moodle: Manajemen Pengguna (Sulistiyorini & Anistiyasari, 2020)

1. Moodle secara default menyediakan tujuh tingkatan pengguna (actor) untuk mengurangi tingkat keterlibatan administrator. Tujuh tingkatan pengguna (actor) tersebut antara lain: Administrator, Course Creator, Teacher, Non-editing teacher, Student, Guest, dan Authenticated User. Guru dan siswa dapat bergabung serta mengikuti aktivitas penuh dalam LMS melalui akses yang telah diberikan oleh manager pengelola LMS (administrator).
2. Modul Glosari (Glossary)
Modul ini memberikan keleluasaan kepada siswa untuk membangun sendiri konsep/kerangka berpikir mereka. Guru dapat mengedit glosari yang telah dibuat siswa sehingga tidak ada salah konsep mengenai suatu materi.
3. Sumber Belajar (Resources)
Sumber belajar dapat diperlihatkan secara bebas oleh guru kepada siswa. Sumber belajar tersebut dapat berupa teks dari perangkat lunak pengolah kata (.docx), pengolah angka (.xls), powerpoint (.pptx), flash, video, suara yang dapat diciptakan sendiri oleh guru maupun mengambil atau menghubungkan dengan situs yang lain melalui sebuah utas.
4. Course
Modul ini merupakan modul pembelajaran daring yang memungkinkan guru untuk membuat materi maupun media pembelajaran dengan berbagai format bahasa antara lain, LAMS course format, SCORM format, Social format, Topics

format, Weekly format, dan Weekly format -CSS/No table. Moodle juga menyediakan lima jenis materi pelajaran yang bersifat statis dimana media pembelajaran dapat diakses siswa, namun tidak dapat berinteraksi (melakukan penyuntingan), yaitu halaman teks, halaman html, tautan sebuah situs ataupun direktori, dan tampilan berupa tulisan atau gambar.

5. Quiz

Quiz (kuis) merupakan salah satu fitur untuk pelaksanaan penilaian tertulis. Guru dapat secara leluasa mengatur kuis untuk memberikan penilaian kembali, memberikan feedback, perbaikan (remedial teaching), mengacak nomor soal, memberikan batas waktu (deadline), dan juga mengacak pilihan jawaban pada soal pilihan ganda untuk setiap soal sehingga dapat meminimalisir kesempatan siswa untuk berbuat curang ketika mengerjakan kuis. Bentuk soal dapat berupa gambar dan juga video karena Moodle memberikan kebebasan untuk menggunakan HTML.

6. Modul Penugasan (Assignments)

Modul penugasan merupakan fitur yang amat penting dalam penilaian, dimana siswa dapat mengunggah pekerjaan/tugas-tugas mereka dari berbagai format file ke server yang selanjutnya dilengkapi keterangan waktu pengunggahan. Keterlambatan pengumpulan tugas diperbolehkan, namun keterlambatan waktu tersebut dapat terlihat secara jelas oleh guru. Selanjutnya guru dapat memberikan komentar serta nilai terhadap tugas yang telah dikumpulkan siswa.

7. Gradebook

Fitur ini memberikan kemudahan bagi guru untuk memberi nilai kepada siswa baik secara otomatis maupun manual. Gradebook juga mempermudah guru dalam mengatur penilaian hasil belajar dari keseluruhan siswa dalam kelas daring. Penilaian tersebut juga dapat dieksport menjadi file

.csv. Guru merupakan pemegang akses penuh pada gradebook, sedangkan siswa hanya dapat melihat rekapan nilai dalam bentuk grafik dan penilaian langsung.

8. Chat, forum, glossary, workshop, dan wiki.

Merupakan fitur yang mendukung aktivitas interaksi antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa. Berdasarkan fitur-fitur yang tersedia dalam Moodle tersebut maka kelebihan Moodle sebagai LMS menurut (Sulistyorini & Anistyasari, 2020), Platform Moodle dari perspektif fungsional memiliki karakteristik yang mudah dikonfigurasi, yang memudahkan penciptaan proses penilaian siswa (kuesioner dan tes secara daring) dan pengelolaan tugas mereka. Moodle juga dapat memperkaya pembelajaran dengan memberikan sistem penilaian yang otomatis dan adaptif (Sulistyorini & Anistyasari, 2020). Platform ini memungkinkan pengembangan strategi partisipatif baru yang difokuskan pada siswa dalam belajar dan pengembangan strategi metakognitif untuk memperkuat otonomi mereka (Sanchez dkk., 2012) dalam (Sulistyorini & Anistyasari, 2020). Dengan demikian konsepsi jejaring yang lebih demokratis dapat tercipta berdasarkan interaksi, umpan balik (feedback), debat, dan kerja kolaboratif.

3. Moodle

a. Sejarah Moodle

Moodle pada awalnya dikembangkan oleh Martin Dougiamas untuk membantu pendidik membuat kursus *online* dengan focus pada interaksi dan konstruksi kolaboratif isi, dan selanjutnya berevolusi terus-menerus. Martin Dougiamas, yang merupakan sarjana dalam ilmu komputer dan pendidikan, menulis versi pertama *moodle*. Awalnya, Dougiamas melakukan sebuah riset Ph.D. yang berjudul “*The use of Open Source software to support a social constructionist epistemology of teaching and learning within Internet-based communities of reflective inquiry*”.

Walaupun bagaimana tepatnya konstruksionisme sosial membuat *moodle* berbeda dari *platform e-learning* lain sulit untuk menunjukkannya, tetapi hal tersebut telah dinyatakan sebagai faktor penting oleh sejumlah adopter (pengadopsi) *moodle*. Adopter *moodle* lain, seperti Universitas Terbuka di Inggris, telah menunjukkan bahwa Sistem Manajemen Pembelajaran yang sama dapat dilihat sebagai “*relatively pedagogyneutral*”.

Filosofi *moodle* (pendekatan pedagogis) mencakup sebuah pendekatan konstruktivis dan konstruksionis sosial (*a constructivist and social constructionist approach*) pada pendidikan, menekankan bahwa peserta didik (dan bukan hanya guru) dapat memberikan kontribusi pengalaman pendidikan. *Moodle* mendukung lingkungan belajar berorientasi hasil (*outcomes-oriented learning environment*).

b. Pengertian *Moodle*

Menurut Munir (2009:180), *Moodle* adalah salah satu aplikasi *elearning* yang berbasis *open source* dikutip (Janssens & Wayendt, 2007). *Moodle* adalah paket *software* yang diproduksi untuk kegiatan belajar berbasis internet dan *website*. *Moodle* pertama kali dikembangkan oleh Martin Dogiamas yang memepertahankan *Moodle* sebagai paket *software* E-learning yang gratis (*free*) dan sumber program terbuka (*open source*).

Moodle dapat diinstalasi secara *online* maupun *offline*. Sistem yang dibutuhkan agar aplikasi *Moodle* dapat berjalan secara *offline* yaitu *PHP*, *Apache Web Server*, *database MySQL* atau *PostgreSQL*. Ketiganya dapat diperoleh dengan mengunduh *Xampp*. *Moodle* yang diinstalasi langsung secara *online* membutuhkan *domain*, *hosting*, dan *file Moodle*. *Control panel* yang dibutuhkan tidak lagi secara *offline* dalam bentuk *xampp control panel* tapi dilakukan melalui *control panel online*, yaitu dengan menggunakan *cPanel*. Instalasi *Moodle* dilakukan di *cPanel*.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Moodle*

Moodle memiliki beberapa kelebihan serta kekurangan, yaitu :

1) Kelebihan *Moodle*

- a) Sistem jaringan dan keamanannya dapat disetting sendiri.
- b) Ruang akses yang dapat dibatasi sesuai dengan jaringan yang dibuat.
- c) Sistem pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan (karena bersifat *Open Source*).
- d) Fitur yang lengkap untuk sebuah proses pembelajaran jarak jauh.

2) Kekurangan *Moodle*

- a) Membutuhkan pemahaman lebih tentang sistem.
- b) Perlunya tenaga ahli untuk membangun sistem *e-learning*.
- c) Membutuhkan biaya lebih.
- d) Memerlukan hardware khusus.
- e) Harus menginstal aplikasi khusus.

4. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata “motif” yang diartikan sebagai upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat diartikan sebagai daya penggerak dari dalam bagi subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu untuk suatu tujuan. Berawal dari kata “motif” tersebut, motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang aktif mendorong seseorang melakukan sesuatu (Sardiman A.M, 2012: 75) dalam (Pd et al., 2012), Menurut Kompri (2015: 3) (Sesti & Syuraini, 2018) motivasi adalah kekuatan atau energi seseorang yang dapat menimbulkan tingkat persistensi dan antusiasmenya dalam melaksanakan suatu kegiatan, baik yang bersumber dari dalam individu itu sendiri maupun dari luar individu. Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan, belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Dalam proses pembelajaran, motivasi belajar merupakan penggerak dari dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang

menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar.

b. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi mempunyai fungsi pada diri seseorang. Seseorang dapat mengalami perubahan ke arah yang lebih baik dengan adanya motivasi. Sardiman A.M (2012: 85) dalam (Pd et al., 2012) menyebutkan tiga fungsi motivasi dalam belajar yaitu :

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, yaitu motivasi sebagai motor penggerak dari setiap kegiatan yang dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yaitu ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dari kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yaitu motivasi menentukan perbuatanperbuatan apa yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan dan menyingkirkan perbuatan yang tidak bermanfaat.

Selanjutnya Hamzah B. Uno (2014: 9) dalam (Irfan et al., 2019) menjelaskan bahwa fungsi motivasi dalam belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Mendorong manusia untuk melakukan aktivitas atas dasar pemenuhan kebutuhan.
- 2) Menentukan sasaran tujuan yang hendak dicapai.
- 3) Menentukan tindakan apa yang harus dilakukan

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, motivasi belajar memiliki fungsi untuk mendorong, menggerakkan, mengarahkan, dan menyeleksi aktivitas-aktivitas siswa untuk mencapai hasil yang maksimal dalam proses pembelajaran.

c. Indikator Motivasi Belajar

Indikator motivasi belajar merupakan suatu alat untuk mengukur seberapa tinggi motivasi belajar pada siswa. menurut Sardiman

A.M (2012: 83) dalam (Pd et al., 2012) motivasi yang ada pada diri setiap orang memiliki indikator sebagai berikut :

- 1) Tekun dalam menghadapi tugas, yaitu bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama dan tidak berhenti sebelum tugas tersebut terselesaikan.
- 2) Ulet meghadapi kesulitan, yaitu tidak lekas putus asa serta tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya.
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam masalah misalnya politik, agama, keadilan, dan sebagainya
- 4) Lebih senang bekerja sendiri.
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin.
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya.
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang telah diyakini.
- 8) Senang mencari dan memecahkan soal-soal.

B. Penelitian Sebelumnya

1. Penelitian dengan judul “Pengembangan *E-Learning* Berbasis *Moodle* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMPN 1 Selemadeg” oleh Putu Gilang Marya Putra, Ign. I Wayan Suwatra, dan I Kadek Suartama. Penelitian yang dilakukan tahun 2015 ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan desain pengembangan produk, (2) mendeskripsikan kualitas hasil pengembangan produk, dan (3) mendeskripsikan efektivitas produk padamata pelajaran IPS. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan 4D. Model ini dijadikan acuan dalam memproduksi, memvalidasi dan menguji efektivitas. Data dikumpulkan dengan metode pencatatan dokumen, kuisisioner dan metode tes dengan instrumen lembar pencatatan dokumen, kuisisioner dan tes objektif. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif, kuantitatif dan statistik inferensial. Hasil penelitian ini adalah (1) desain pengembangan produk sudah sesuai tahapan model pengembangan 4D, (2) kualitas hasil pengembangan produk sudah diuji cobakan ke para ahli dan siswa. a) Ahli isi mata pelajaran menyatakan isi produk berkategori sangat baik, dengan persentase 92%, b) ahli media pembelajaran menyatakan media berkategori baik, dengan persentase 88%, c) ahli desain pembelajaran menyatakan desain produk berkategori sangat baik, dengan persentase 90,66%, dan d) uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan menyatakan produk berkategori sangat baik, dengan persentase uji coba perorangan 92%, uji coba kelompok kecil 93% dan uji coba lapangan 90,2%. (3) efektivitas pengembangan elearning berbasis moodle menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar IPS siswa kelas VIII sebelum dan sesudah menggunakan e-learning berbasis moodle ($t_{hitung} = 9,633 > t_{tabel} = 2,000$). Produk elearning moodle sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Selemadeg.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Harry Dhika dkk di tahun 2020. Mahasiswa Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI ini melakukan penelitian dengan judul

“Implementasi Learning Management System Dalam Media Pembelajaran Menggunakan Moodle”. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk memberikan kemudahan dalam penggunaan teknologi khususnya pada perkembangan revolusi industri 4.0 sekarang ini. Learning management system merupakan perkembangan teknologi yang dapat digunakan sebagai metode pembelajaran baru dalam menghadapi revolusi industri 4.0, yang dikhususkan untuk mengelola media pembelajaran dan kegiatan pembelajaran yang berlangsung di dalam jaringan yang biasa disebut dengan e-learning. Integrasi sistem harus tersinkron dengan mobile computing yang mengharuskan sekolah menggunakan elearning dalam implementasi media pembelajaran. Pada kajian ini implementasi learning management system dalam media pembelajaran menggunakan moodle dapat relevan dengan konsep penerapan e-learning. Hasil dari penelitian ini adalah memberikan pemahaman dalam metode pembelajaran baru yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran yang dikhususkan adalah e-learning berbasis moodle, sebagai upaya pengembangan metode pembelajaran yang dapat digunakan sekolah di Indonesia, dengan mengetahui implementasinya diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam penggunaan elearning berbasis moodle pada sistem pembelajaran saat ini.

3. Penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Moodle* Pada Kompetensi Dasar Dasar Elektronika Di SMK Negeri 1 Tanjunganom-Nganjuk”. Penelitian ini dilakukan oleh Agile Eldison Fitriada, Puput Wanarti Rusimamto, mahasiswa Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya di tahun 2015. Metode Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model Research and Development (R&D). Dalam penelitian ini terdapat 7 (tujuh) tahapan yaitu tahap potensi masalah, tahap pengumpulan data, tahap desain produk, tahap validasi desain, tahap revisi produk, tahap uji coba produk, tahap analisa dan pelaporan. Penelitian pengembangan ini diperoleh dari hasil penilaian validator menunjukkan bahwa media pembelajaran E-learning

Berbasis Moodle dinyatakan layak digunakan dan sangat valid. Adapun penilaian yang diberikan pada tiap-tiap pernyataan adalah sebagai berikut : Untuk format, ilustrasi, Bahasa dan isi media dengan hasil rating 88,46% dan untuk respon siswa terdapat media Pembelajaran ELearning Berbasis Moodle ini adalah sangat baik dengan hasil rating 84,83%. Sehingga media pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran di SMK Negeri 1 Tanjunganom-Nganjuk khususnya Jurusan Teknik Kendaraan Ringan.

4. Penelitian yang dilakukan Nur Rahmat Wahyuaji, Abdul Taram Mahasiswa Pendidikan Matematika Universitas Ahmad Dahlan pada tahun 2018 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ELearning Menggunakan *Learning Management System* (LMS) MOODLE pada Materi Program Linear untuk Siswa SMA Kelas XI”. Perkembangan Teknologi telah mempengaruhi kehidupan sehari-hari, termasuk variasi belajar menggunakan media. Media pembelajaran yang dapat diakses dimana saja menggunakan internet salah satunya adalah media pembelajaran berbasis e-learning, akan tetapi media pembelajaran berbasis e-learning di sekolah masih jarang dipergunakan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran matematika berbasis e-learning menggunakan learning management system (LMS) Moodle pada materi program linear untuk siswa SMA kelas XI yang layak untuk digunakan pada proses pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah ahli materi, ahli media dan siswa SMA Negeri 1 Banguntapan serta SMA Negeri 1 Jetis. Teknik pengumpulan data berupa wawancara, angket dan observasi. Teknik analisis data menggunakan data kualitatif yang kemudian dirubah ke data kuantitatif menggunakan skala Likert. Produk dari hasil pengembangan media pembelajaran dinilai oleh tiga ahli materi, tiga ahli media dan 41 siswa. Hasil penilaiannya secara keseluruhan mendapatkan kategori baik

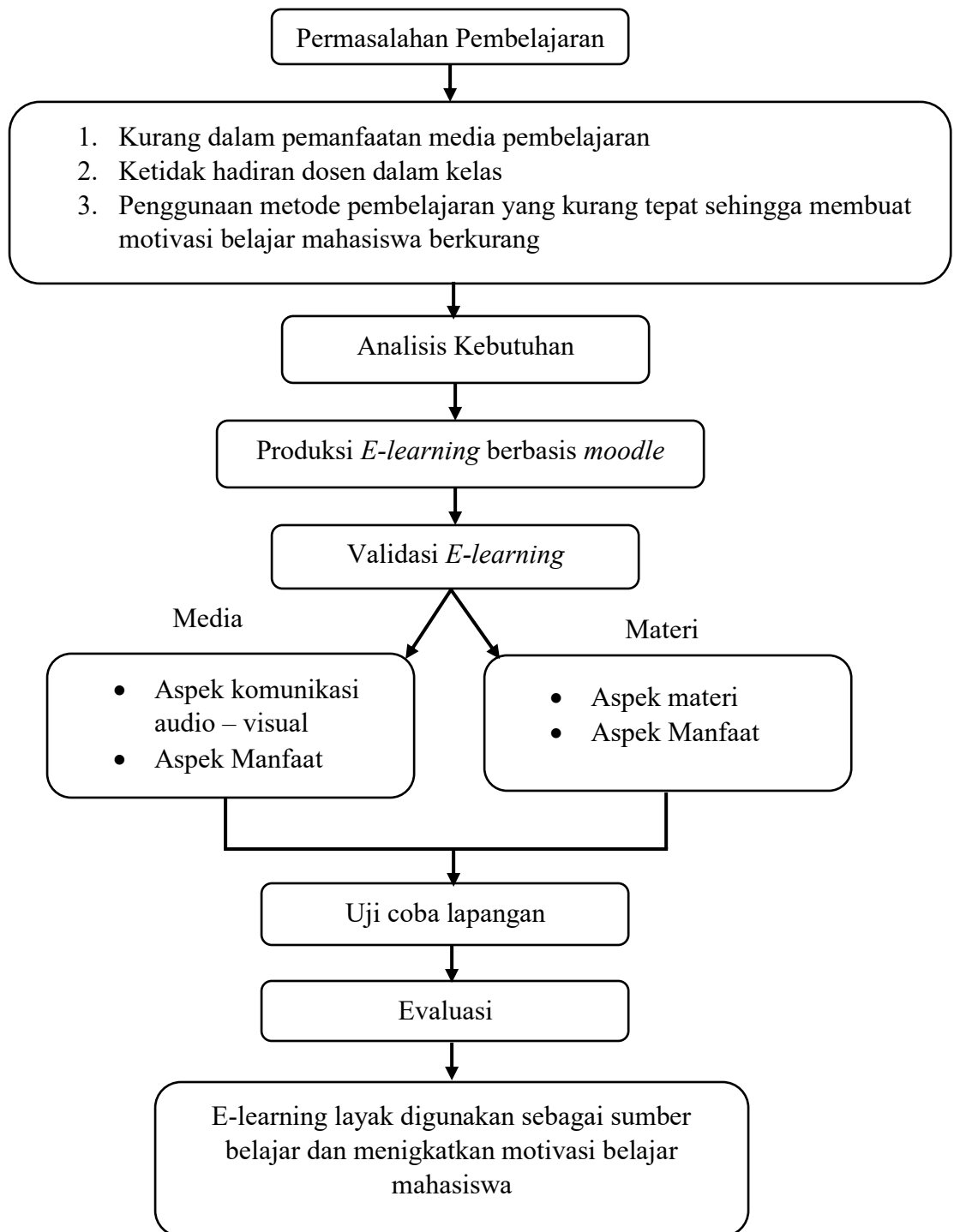
pada rata-rata 3,96. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran matematika.

5. Penelitian yang dilakukan oleh *Siti Husnul Bariah, Kuntum An Nisa Imania* pada tahun 2017 yang berjudul “Pengembangan Evaluasi Dan Penugasan Online Berbasis E-Learning Dengan Moodle Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Ilmu Komputer”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menerapkan evaluasi *online* menggunakan Moodle untuk sistem *e-learning* di Mata Kuliah Media Pembelajaran Ilmu Komputer pada STKIP Garut pada tahun akademik 2016/2017. Evaluasi dilakukan oleh dosen sebelum pekan UTS dan UAS. Penugasan yang diberikan kepada mahasiswa berupa tugas terstruktur, tugas individu dan akademik lainnya untuk mendukung nilai akhir siswa dalam satu semester. Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (R & D) sebagai metodologi penelitian. Hasil dari penelitian ini adalah produk baru Pembelajaran berbasis e-learning yang dapat diakses di <http://elearningpti.gnomio.com>. Berdasarkan validasi pakar, rata-rata penyajian untuk kategori pengembangan perangkat lunak adalah 90,42% dan inovasi pada kategori pendidikan sebesar 92,22%. Berdasarkan hasil validasi pengguna, 85% siswa menyatakan bahwa produk baru tersebut sangat baik dan 15% menyatakan bahwa produk baru ini cukup untuk mendukung proses pembelajaran selama satu semester, terutama dalam fungsi evaluasi dan penugasan. Dengan adanya pengembangan evaluasi dan penugasan *online* berbasis *e-learning* ini memberikan inovasi baru bagi dosen berupa nilai akhir Tugas mahasiswa selama satu semester.

Dari hasil peneliti sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran LMS (Learning Management System) Moodle sudah banyak yang dikembangkan dan ini dapat diterapkan guna menggantikan sistem pembelajaran tradisional di STKIP Muhammadiyah Kuningan. Dari proses belajar mengajar

menggunakan sistem pembelajaran LMS Moodle ini agar meningkatkan motivasi belajar Mahasiswa dan memiliki lulusan yang berkualitas. Oleh karena itu, untuk menindaklanjuti penelitian sebelumnya seperti yang dikemukakan diatas, maka dilakukan penelitian berupa "Pengembangan Lms Moodle Sebagai Sarana Pembelajaran Untuk Meningkat Motivasi Belajar Mahasiswa".

C. Kerangka Berfikir



Gambar 2.1

Deskripsi Alur Bagan

Mencari permasalahan yang ada pada proses pembelajaran, melakukan analisis kebutuhan yang di perlukan, pengembangan e-

learning berbasis moodle, validasi e-learning media yang terdiri dari aspek komunikasi audio visual dan Aspek manfaat sedangkan validasi e-learning berdasarkan Materi terdiri dari Aspek Materi dan aspek manfaat, setelah itu dilakukan uji coba lapangan dan evaluasi, E-learning layak digunakan sebagai media pembelajaran mahasiswa.