PENGEMBANGAN *LMS MOODLE* SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi

Oleh:

AHMAD NURPALAH
NIM : 181223029

SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
MUHAMMADIYAH KUNINGAN
2022

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan Judul:

PENGEMBANGAN *LMS MOODLE* SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA

Yang disusun oleh :

Nama	: Ahmad Nurpalah
NIM	: 181223029
Program Studi	: PTIK

Disetujui untuk digunakan dalam ujian sidang Skripsi.

Kuningan, 31Agustus 2022
Pembimbing,

Sofhian Fazrin Nasrulloh, S.Pd. M.Eng.
NIK. 201109012

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul:

PENGEMBANGAN *LMS MOODLE* SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA

Yang disusun oleh:

Nama	: Ahmad Nurpalah
NIM	: 181223029
Program Studi	: PTIK

Telah dipertahankan didepan dewan penguji pada tanggal 31 Agustus 2022 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Kuningan, 31 Agustus 2022

Susunan Dewan Penguji,

Penguji I,	Penguji II,
Ahmad Fajri Lutfi, M.Kom.	**Sofhian Fazrin Nasrulloh, S.Pd, M.Eng.**
NIK.201309032	NIK. 201109012

Mengetahui,

Ketua STKIP Muhammadiyah Kuningan,	Ketua Program Studi PTIK,
Nanan Abdul Manan, M.Pd.	**Yoyo Zakaria, S.Pd, M.Kom.**
NIK. 201102010	NIK. 201608076

iii

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ahmad Nurpalah

NIM : 181223029

Program Studi : PTIK

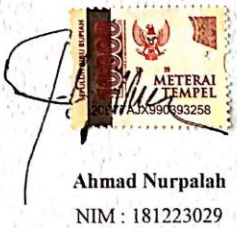
Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya susun dengan judul :

PENGEMBANGAN *LMS MOODLE* SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA

Adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat dari Skripsi orang lain. Apabila kemudian hari pernyataan Saya tidak benar, maka Saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku (dicabut predikat kelulusan dan gelar kesarjanaannya). Demikian pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan bilamana diperlukan.

Kuningan, 31 Agustus 2022

Pembuat Pernyataan



Ahmad Nurpalah

NIM : 181223029

iv

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah wa syukurillah atas perjalanan dan perjuangan laur biasa yang Engkau lancarkan ya Allah. Selalu ada akhir dari setiap jalan, apa yang telah dilalui bukanlah sebuah jejak yang tertinggal melainkan sebuah batu loncatan untuk memulai hal baru yang lebih baik. Dalam melakukan sebuah perjalanan seseorang tidak mungkin dapat melaluinya dengan seorang diri tanpa bantuan dari pihak lain. Suatu hasil yang diperoleh sudah selayaknya tidak diatasnamakan seorang diri melainkan terangkai untaian kalimat terimakasih kepada setiap hal yang telah membantu untuk memperolehnya.

Dengan ucapan alhamdulillahhirobbilalamin, tugas akhir skripsi ini dipersembahkan untuk :

1. Ibu selaku ibu tercinta yang sudah memberikan doa restu dan dorongan semangat untuk penyelesaian skripsi ini
2. Almarhumah ayah saya yang sudah berada di syurga
3. Keluarga dan saudara-saudari yang sudah memeberi dukungan dan doa
4. Kepada Yaya Heryana teman yang selalu mendengarkan keluh kesah selama proses penyelesaian
5. Kepada Adeningtyas Nurprastiwi orang yang selama ini memberikan dukungan, motivasi serta doa dalam penyelesaian skripsi ini
6. Teman-teman seperjuangan di kampus terutama prodi PTIK Angkatan 2018
7. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for, for never quitting, i wanna thank for never quiting, for just being me at all times.*

MOTTO

"Lebih Baik Terlambat Daripada Tidak Pernah"

ABSTRACT

This study aims to (1) To design a moodle LMS as a learning tool (2) To develop moodle LMS as a learning tool (3) To find out student motivation before using moodle LMS (4) To find out student motivation after using moodle LMS. The research carried out is a type of research and development or Research and Development (R&D) using the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implement, Evaluation) development model. The research population is all RPL students of the PGSD study program in semester 8 of the 2021/2022 academic year The assessment of the feasibility of moodle-based e-learning is carried out by material experts, media experts and students who respond to the quality of moodle-based e-learning developed using a five-answer likert scale. Data is collected with questionnaires created using Google Forms. Data analysis is carried out by qualitative and quantitative analysis. The results of the feasibility assessment by the material expert with an average score of 4.2 which included the Excellent criteria and the feasibility of the media expert with an average score of 4.4 which included the Excellent criterion. Meanwhile, the assessment from students was carried out in two stages, stage one for small group trials that obtained an average score of 4.52 which included Excellent charisma, and stage two for large group trials obtained an average score of 4.41 which included the Excellent criteria.

Keywords: *e-learning moodle, learning media, learning models*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Untuk merancang LMS moodle sebagai sarana pembelajaran (2) Untuk mengembangkan LMS moodle sebagai sarana pembelajaran (3) Untuk mengetahui motivasi mahasiswa sebelum menggunakan LMS moodle (4) Untuk mengetahui motivasi mahasiswa sesudah menggunakan LMS moodle. Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (*R&D)* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implement, Evaluation*). Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa RPL prodi PGSD semester 8 tahun ajaran 2021/2022 Penilaian kelayakan *e-learning* berbasis *moodle* dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan mahasiswa yang memberi respon terhadap kualitas *e-learning* berbasis *moodle* yang dikembangkan dengan menggunakan skala *likert* lima jawaban. Data dikumpulkan dengan angket yang dibuat menggunakan Google Form. Analisis data dilakukan dengan analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penilaian kelayakan oleh ahli materi dengan rata-rata nilai 4,2 yang termasuk kriteria Sangat Baik dan kelayakan dari ahli media dengan rata-rata nilai 4,4 yang termasuk kriteria Sangat Baik. Sementara itu, penilaian dari mahasiswa dilakukan dengan dua tahap, tahap satu untuk uji coba kelompok kecil yang memperoleh nilai rata-rata 4,52 yang termasuk kariteria Sangat Baik, dan tahap dua untuk uji coba kelompok besar memperoleh nilai rata-rata 4,41 yang termasuk kriteria Sangat Baik. Berdasarkan analisis motivasi belajar mahasiswa sebelum dan sesudah penggunaan *e-learning* berbasis *moodle* diperoleh peningkatan sebesar 48,2%. Secara keseluruhan hasil perhitungan dengan menggunakan *gain score* menunjukkan bahwa *e-learning* berbasis *moodle* dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dalam kriteria sedang.

Kata Kunci : *e-learning moodle*, media pembelajaran, motivasi belajar

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"Pengembangan *LMS MOODLE* Sebagai Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa".** Laporan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan Program Strata Satu (S1) di Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK) STKIP Muhammadiyah Kuningan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini, penulis tidak luput dari kendala. Kendala tersebut dapat diatasi penulis berkat adanya bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah menghendaki penulis melakukan penyusunan skripsi ini.
2. Kedua orangtua yang selalu memberi semangat, do'a yang tak pernah terputus, dan segala pengorbanannya baik dari segi moril dan materi sehingga memotivasi penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.
3. Bapak Nanan Abdul Manan, M.Pd. selaku Ketua STKIP Muhammadiyah Kuningan.
4. Bapak Sofhian Fazrin Nasrulloh, S.Pd, M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah mengorbankan waktu, tenaga, pikiran untuk membimbing serta memberikan saran dalam menyelesaikan laporan skripsi ini.
5. Bapak Yoyo Zakaria, S. Pd., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK) STKIP Muhammadiyah Kuningan.
6. Ibu Kiki Zakiyah selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK) STKIP Muhammadiyah Kuningan
7. Teman-teman seperjuangan angkatan 2018, tanpa bantuan dan motivasi kalian penulis tidak akan sampai di titik ini.

8. Semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini. Semoga segala amal dan kebaikannya mendapat imbalan dari Allah SWT, Aamiin Allahumma Aamiin.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dengan kerendahan hati, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan untuk kesempurnaan skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan khusunya bagi saya pribadi.

Kuningan. Agustus 2022

Penulis,

Ahmad Nurpalah

NIM. 181223029

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....**Error! Bookmark not defined.**
LEMBAR PENGESAHAN .....**Error! Bookmark not defined.**
SURAT PERNYATAAN.....**Error! Bookmark not defined.**
PERSEMBAHAN v
MOTTO..... vi
ABSTRACT..... vii
ABSTRAK viii
KATA PENGANTAR ix
DAFTAR ISI xi
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR TABEL..... xiv
DAFTAR LAMPIRAN..... xv
BAB I PENDAHULUAN..... 1
A. Latar Belakang Penelitian 1
B. Rumusan Masalah 5
C. Tujuan Penelitian..... 5
D. Manfaat Penelitian 5
BAB II KAJIAN PUSTAKA..... 6
A. Kajian Teori 6
B. Penelitian Sebelumnya 18
C. Kerangka Berfikir..... 23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN..... 25
A.Desain Penelitian..... 25
B.Populasi dan Sampel 29
C.Teknik Analisis Data..... 35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 40
A. Hasil Penelitian 40
B. Pembahasan..... 59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN..... 621

A. Kesimpulan 62
B. Saran 63
DAFTAR PUSTAKA 64
LAMPIRAN 67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 login admin ke hosting 43
Gambar 4.2 tampilan hosting 43
Gambar 4.3 mengubah versi php.....43
Gambar 4.4 Masuk softaculous untuk instal moodle.....44
Gambar 4.5 masuk ke education lalu moodle.....44
Gambar 4.6 Gambar pilih versi moodle 44
Gambar 4.7 Pemilihan domain/subdomain yang akan dipakai.....45
Gambar 4.8 Tampilan awal setelah terinstall 45
Gambar 4.9 Tampilan site adm. Untuk membuat user 46
Gambar 4.10 tampilan user 46
Gambar 4.11 pengisian username & password.....47
Gambar 4.12 proses pengisian user.....47
Gambar 4.13 tampilan awal platform.....48
Gambar 4.14 tampilan kelas.....49
Gambar 4.15 tampilan materi yg telah di upload.....49

DAFTAR TABEL

Table 3.1 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian 29
Table 3.2 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi 31
Table 3.3 Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Media 33
Table 3.4 Kisi-kisi Instrumen untuk Mahasiswa 34
Table 3.5 Aspek Penilaian Motivasi Belajar Mahasiswa 35
Table 3.6 Kriteria Penilaian Ideal 36
Table 3.7 Kriteria Penilaian Skala Linkert Angket Motivasi 38
Table 3.8 Kriteria Penilaian Gain Score 38
Table 4.1 Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif 50
Table 4.2 Pedoman Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif 51
Table 4.3 Hasil Validasi Materi 52
Table 4.4 Hasil Validasi Media 54
Table 4.5 Hasil Uji Coba Tahap I 56
Table 4.6 Hasil Uji Coba Tahap II 57
Table 4.7 Rekapitulasi Hasil Penilaian Motivasi Mahasiswa 58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Media pembelajaran yang sudah jadi 67
Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Materi 69
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Media.....72
Lampiran 4 Lembar Penilaian Mahasiswa di Google Form 74
Lampiran 5 Hasil Uji Coba Angket Motivasi Belajar 75
Lampiran 6 Instrumen Angket Motivasi Belajar Sebelum Uji Coba 76
Lampiran 7 Instrumen Angket Motivasi Belajar Setelah Uji Coba 77
Lampiran 8 Hasil Uji Coba Angket Motivasi Belajar Mahasiswa.....78
Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Materi 79
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Media.....81
Lampiran 11 Revisi Media.....83
Lampiran 12 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi 84
Lampiran 13 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi 85
Lampiran 14 Absensi Mahasiswa.....86
Lampiran 15 Hasil Penilaian Respon Mahasiswa Lampiran 87
Lampiran 16 Foto Penelitian.....88

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Teknologi semakin dimanfaatkan secara pesat pada zaman modern seperti sekarang ini. Hal ini dibuktikan dengan bertambahnya pengguna internet mulai dari kalangan atas sampai kalangan bawah. Dengan penggunaan internet ini, diharapkan teknologi informasi dapat memudahkan manusia dalam menyelesaikan tugas. Perkembangan teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dilaksanakan dengan cepat, tepat dan akurat, termasuk dalam dunia pendidikan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Salah satu ciri perkembangan teknologi informasi ialah penyampaian informasi yang semakin cepat dan akurat. Hal ini didukung adanya komputer sebagai komponen utama dan juga tersedianya jaringan yang menghubungkan antara komputer satu dan lainnya, bahkan dalam jangkauan internasional. Bagi dunia pendidikan perkembangan teknologi ini merupakan suatu inovasi yang mampu menawarkan keefektifan dalam proses belajar mengajar yang terimplementasi dalam suatu bentuk media pembelajaran.

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi individu, masyarakat dan negara dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sejalan dengan hal tersebut maka perhatian terhadap perkembangan dunia pendidikan haruslah ditingkatkan. Interaksi belajar di dalam kelas antara mahasiswa dan dosen merupakan faktor penentu berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran. Interaksi belajar mengajar di kelas tidak terlepas dari pengaruh media yang digunakan dosen dalam menyampaikan materi ajar. Semakin menarik media yang digunakan dan

didukung penyampaian materi oleh dosen yang komunikatif, maka mahasiswa lebih tertarik dalam mengikuti pelajaran dikelas.

Dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 tentunya tidak asing lagi dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Hal itu juga mengakibatkan semakin pesatnya perkembangan teknologi di dunia pendidikan Indonesia. Dengan semakin pesatnya kemajuan teknologi mendorong para pendidik untuk terus memperbaharui media pembelajaran yang digunakan dalam mentransfer ilmu kepada peserta didik. Disamping itu, pendidik juga dituntut untuk dapat memanfaatkan dan menguasai kemajuan teknologi yang ada agar terciptanya peserta didik yang berprestasi serta dapat belajar secara mandiri. Sistem pembelajaran yang konvensional erat kaitannya dengan suasana pembelajaran yang instruksional dianggap kurang tepat apabila disesuaikan dengan kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi yang begitu pesat. Sistempembelajaran konvensional, kurang efektif dan belum dapat mengikuti perkembangan zaman karena pendidik sebaiknya dapat menyesuaikan materi dan media pembelajaran sesuai dengan kemajuan teknologi terkini (Sodikin, 2009)

Dampak positif yang dapat dirasakan dari kemajuan dibidang teknologi yang telah diterapkan dalam dunia pendidikan adalah pelaksanaan pembelajaran jarak jauh menggunakan E-Learning. E-Learning merupakan media yang pada era modern ini sedang populer dikembangkan oleh berbagai lembaga pendidikan. E-Learning adalah salah satu media yang digunakan untuk menyalurkan informasi dari pendidik ke peserta didik melalui media komputer dan internet. E-Learning memungkinkan pendidik dan peserta didik melakukan pembelajaran tanpa harus bertemu secara fisik dan tidak dibatasi waktu untuk melakukan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi informasi seperti e-learning yang salah satunya melalui web based learning akan membawa perubahan yang sangat berarti dalam hal sistem pendidikan yang akan dikembangkan.

Efektivitas proses belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh faktor metode dan media pembelajaran yang digunakan. Keduanya saling berkaitan, dimana pemilihan metode tertentu akan berpengaruh terhadap jenis media yang 3 akan digunakan, dengan kata lain harus ada kesesuaian antara keduanya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran (Jalinus & Ambiyar, 2016).

Menurunnya minat belajar pada mahasiswa sering terjadi pada pembelajaran dikelas, menurut Dede Sudiana Mahasiswa RPL Prodi PGSD semester 8 "Pembelajaran di kelas dengan system ceramah sangat mempengaruhi terhadap motivasi belajar mahasiswa" dengan sistem pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi, Hal ini membuat mahasiswa semakin kesulitan dalam memahami materi. Selain itu, banyak dosen yang hanya memberikan tugas saja tanpa menjelaskan materi dengan baik. Hal tersebut menjadikan kendala pendidikan di mana mahasiswa semakin stress atau tertekan, Pada kenyataannya di lapangan, dosen harus bisa meminimalisasi atau bahkan mengatasi masalah-masalah dalam pembelajaran, dengan memberikan jalan keluar yang sesuai dengan masalah yang dialami oleh mahasiswa.

Pemanfaatan media pembelajaran masih kurang dan belum maksimal. Selain itu, ketidakhadiran dosen dalam kelas menjadi salah satu masalah dalam proses pembelajaran masalah yang timbul dalam proses belajar mengajar salah satunya disebabkan, kurangnya hubungan komunikasi antara dosen dengan mahasiswa serta mahasiswa dengan sesama mahasiswa yang lainnya sehingga proses interaksi menjadi vakum, adapun cara belajar yang monoton juga bisa menjadi masalah seperti sistem belajar ceramah sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar, menggunakan metode yang sama untuk semua bidang studi dan pada setiap pertemuan akan membosankan mahasiswa dalam belajar.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan suatu media e-learning berbasis Moodle dengan tujuan

untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. E-learning berbasis moodle ini nantinya dapat digunakan sebgai sumber belajar mahasiswa dan juga mempermudah dosen dalam memberikan materi perkuliahan walaupun tanpa tatap muka dengan mahasiswa. penggunaan media LMS moodle mampu untuk meningkat motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran merupakan hal yang sangat bermanfaat sekali bagi dosen dalam hal menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Karena dengan adanya media dapat memudahkan pemahaman peserta didik dalam memahami materi yang sulit dipahami jika hanya dengan mendengarkan penjelasan dari dosen saja. Jadi pengembangan LMS moodle ini berupaya untuk menggunakan media tersebut dalam membantu terlaksananya KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai.

Di kampus STKIP Muhammadiyah Kuningan saat ini sudah mempunyai platform media pembelajaran yaitu Ruangmu, namun peneliti menyajikan platform *LMS Moodle* yang dibuat ini lebih simple, dan kelebihan pembuatan *LMS Moodle* ini tidak menggunakan coding sehingga pembuatannya pun sangat mudah dikembangkan, Selain itu juga Sistem jaringan dan keamanannya dapat disetting sendiri dan Ruang akses yang dapat dibatasi sesuai dengan jaringan yang dibuat. Setelah pengembangan selesai di menu login jug sangat berbeda dengan platform Ruangmu, yaitu tidak perlu mengisi chapca sehingga mahasiswa lebih mudah untuk login dan lebih simple dalam penggunaannya.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang LMS moodle sebagai sarana pembelajaran?
2. Bagaimana mengembangkan LMS moodle sebagai sarana pembelajaran?
3. Bagaimana motivasi belajar mahasiswa sebelum menggunakan LMS moodle?
4. Bagaimana motivasi belajar mahasiswa sesudah menggunakan LMS moodle?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk merancang LMS moodle sebagai sarana pembelajaran.
2. Untuk mengembangkan LMS moodle sebagai sarana pembelajaran.
3. Untuk mengetahui motivasi mahasiswa sebelum menggunakan LMS moodle.
4. Untuk mengetahui motivasi mahasiswa sesudah menggunakan LMS moodle.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Mahasiswa Melalui e-learning para mahasiswa dimungkinkan untuk tetap dapat belajar sekalipun tidak hadir secara fisik di dalam kelas. Kegiatan belajar menjadi 4 sangat fleksibel karena dapat disesuaikan dengan ketersediaan waktu para mahasiswa.
2. Bagi Dosen Dapat dijadikan sebagai masukan atau wacana bagi dosen dalam upaya peningkatan pembelajaran dan sebagai referensi untuk mengembangkan sarana pembelajaran yang baru, sehingga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.
3. Bagi STKIP Muhammadiyah Kuningan Meningkatkan kualitas pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai rujukan untuk dipakai disemua program studi.
4. Bagi Peneliti Mendapatkan pengetahuan tentang sarana pembelajaran dan memiliki keterampilan untuk mengembangkan e-learning berbasis moodle.

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

menjalakannya. 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 pourla 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 Novermber 1990 Barners-Lee mengajukan kembali proposal yang berbeda kepada CERN dan berhasil menemukan teknologi *WorldWideWeb* (WWW) yang dapat mengakses dokumen hypertext menggunakan browser melaui arsitektur server-client (Barners-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 Managemen System* (LMS) menurut Ryan K. Eliis (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 penilian dapat dengan mudah dilihat dari keaktifan siswa dalam berpasitifasi pada kegiatan e-learning.
4. Pada pembelajaran e-learning siswa akan dituntut untuk lebih aktif karena penilian didasarka 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 (Sulistyorini & Anistyasari, 2020)

1. Moodle secara default menyediakan tujuh tingkatan pengguna (actor) untuk 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 mauupun 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 (remidial 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 amatpenting 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 untukmemberi nilai kepada siswa baik secara otomatis manupun 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 kontruksionisme sosial membuat *moodle* berbeda dari *patform 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 diintalasi langsung secara *online* membutuhkan *domain*, *hosting*, dan *file Moodle*. *Control panel* yang dibutuhkan tidak lagi secara *offline* dalam bentuk *xampp control panel* tapi diilakukan 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, kuisioner dan metode tes dengan instrumen lembar pencatatan dokumen, kuisioner 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 berkategoribaik, 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 menunjukan terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar IPS siswa kelas VIII sebelum dan sesudah menggunakan e-learning berbasis moodle (thitung= 9,633 > ttabel= 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 dikhusukan 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 dikhusukan 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 Fitrada, 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

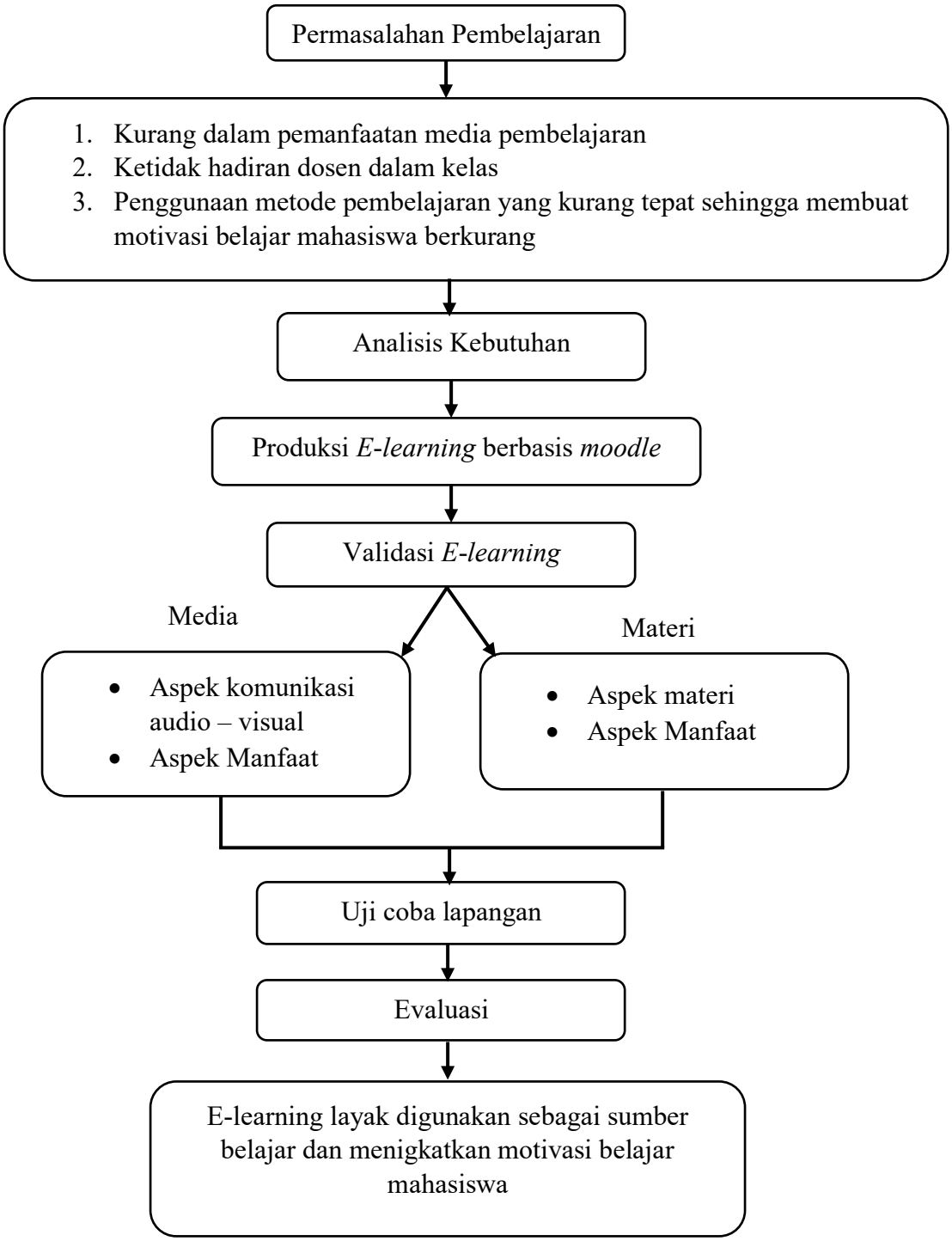
(LMS) Moodle pada materi program linear untuk siswa SMA kelas XI yang layak untuk digunakan pada proses pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah ahli materi, 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 Sysytem) Moodle sudah banyak yang mengembangkan dan ini dapat diterapkan guna menggantikan sistem pembelajaran tradisional di STKIP Muhammadiyah Kuningan. Dari proses belajar mengajar mengggunakan 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.

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

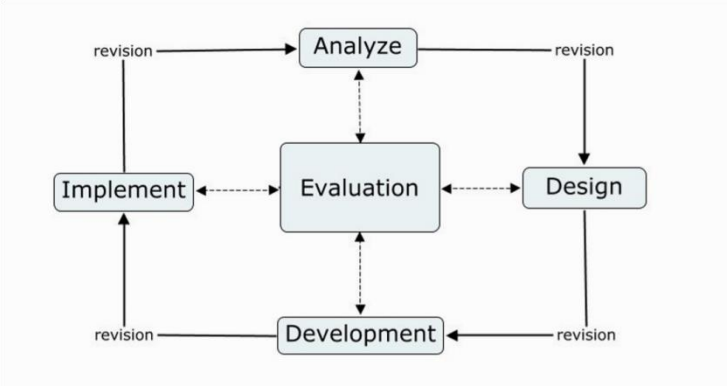
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Mixed Method*, yaitu suatu langkah yang menggabungkan dua bentuk pendekatan penelitian, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Menurut Creswell (2010: 5) dalam (Masrizal, 2021) penelitian campuran merupakan pendekatan penelitian yang mengkombinasikan antara penelitian kualitatif dengan penelitian kuantitatif. Sedangkan menurut Sugiyono (2011: 18) dalam (Samsu, 2017) *mixed method* adalah metode penelitian dengan mengkombinasikan antara dua metode penelitian sekaligus, kualitatif dan kuantitatif dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga akan diperoleh data yang lebih komperhensif, valid, reliabel, dan objektif.

Penelitian ini menggunakan *Research and Development* (R&D) atau disebut juga dengan penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono (2011: 297) dalam (Samsu, 2017) metode penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan menurut Gay, Mills, dan Airasian (2009) dalam (Marchianti et al., 2017) dalam metode penelitian dan pengembangan merupakan metode untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolahsekolah.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *e-learning* berbasis *moodle*.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian diadaptasi dari *Instructional Media Design* (Lee & Owens) yaitu model ADDIE. Alur pengembangan ADDIE terdapat lima tahap, yaitu *Analyze*

(Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Model ini memberi pendekatan yang terfokus pada pemberian umpan balik untuk perbaikan terus-menerus.



Gambar 3.1 Alur Model Pengembangan ADDIE

1. *Analyze* (Analisis)

   Analisis materi Melakukan identifikasi terhadap materi pokok dalam mata kuliah yang tercantum dalam RPS (Rencana Pembelajaran Semester). Materi tersebut dijadikan sebagai acuan untuk membuat bahan ajar pada *e-learning* berbasis *moodle*. Perumusan tujuan Tujuan peneliti mengembangkan *e-learning* berbasis *moodle* ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan mahasiswa dan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

2. *Design* (Desain)

   Pada tahap desain, dilakukan beberapa kegiatan desain seperti:

   Pembuatan *flowchart*, Bertujuan untuk menggambarkan *e-learning* secara terstruktur sehingga mudah untuk dipahami. Perancangan desain *e-learning* dalam *storyboard* Pada tahap ini peneliti mulai merancang desain produk dalam *storyboard* agar gambaran mengenai media yang akan dikembangkan terlihat jelas. Pembuatan Prototype, Kegiatan ini dilakukan dengan membuat desain *e-learning* secara umum, seperti: pemilihan *website domain, hosting,* dan pemilihan

LMS *Moodle*. Pembuatan instrumen kelayakan, Instrumen kelayakan digunakan sebagai alat penilaian kualitas *elearning* berbasis *moodle* yang dikembangkan. Pada tahap pembuatan instrumen, dibuat dan disusun daftar instrumen penilaian kualitas *elearning*. Instrumen penilaian kualitas dibuat dan ditujukan kepada ahli media, ahli materi, dan mahasiswa.

3. *Development* (Pengembangan)

   Tahap pengembangan adalah tahap pengembangan produk awal *elearning* berbasis *moodle.* Tahap ini meliputi :

   Pembuatan *e-learning*, Tahap ini merupakan proses awal pembuatan *e-learning* yang meliputi: pembuatan *website domain* dan *hosting*, instalasi *e-learning* menggunakan *moodle*, dan pembuatan user, materi, serta soal Latihan. Pembuatan desain tampilan *e-learning moodle*, Pembuatan desain dilakukan dengan mengatur tampilan halaman *elearning*. Pengaturan halaman yang dilakukan meliputi : tata letak menu, pemilihan teks, tombol navigasi, dan pemilihan tema untuk *background e-learning* yang tepat. *Uploading* materi pembelajaran kedalam *e-learning moodle*, Tahap *uploading* materi dilakukan untuk melengkapi media pembelajaran. Tujuan dari kegiatan ini adalah agar media memiliki bahan untuk pembelajaran sehingga dapat diujicobakan dilapangan.

   Validasi Desain, Validasi desain dilakukan untuk mendapatkan saran ataupun masukan mengenai *e-learning moodle* dari ahli materi dan ahli media. Informasi yang diperoleh nantinya digunakan sebagai dasar untuk merevisi desain *e*-learning *moodle*. Revisi *e-learning*, Revisi *e-learning* disini adalah memperbaiki *e-learning* berdasarkan saran dari ahli materi dan ahli media. Informasi mengenai kekurangan *e-learning* yang diperoleh kemudian diperbaiki. Tujuannya adalah agar *e-learning* yang dibuat lebih diminimalisir kekurangannya sehingga desain pembelajaran layak untuk diujicobakan.

4. *Implement* (Implementasi/penerapan)

   Tahap implementasi adalah tahap penerapan *e-learning* yang sudah dibuat dan diujicobakan kepada:

   Uji coba tahap satu dilakukan terhadap kelompok kecil yang terdiri dari 5 mahasiswa RPL prodi PGSD semester 8 STKIP Muhammadiyah Kuningan. Setelah uji coba tahap satu dilakukan, mahasiswa diminta untuk mengisi angket penilaian kualitas *e-learning*. Tujuannya adalah untuk mengetahui kelayakan *e-learning* yang dibuat sebelum diujicobakan kepada kelompok besar.

   Uji coba tahap dua dilakukan kepada kelompok besar yang terdiri dari 9 orang mahasiswa RPL prodi PGSD semester 8 STKIP Muhammadiyah Kuningan. Setelah uji coba tahap dua dilakukan, mahasiswa diminta untuk mengisi angket penilaian kualitas *e-learning* pada uji coba tahap dua ini. Tujuannya untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dibuat. Harapannya media dapat dikembangkan untuk pembelajaran yang lebih luas seperti diterapkan pada program studi lain di STKIP Muhammadiyah Kuningan.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

   Pada tahap ahap evaluasi peneliti akan mengukur ketercapaian tujuan dari pengembangan *e-learning* berbasis *moodle* yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Peneliti mengukur perubahan motivasi awal dan motivasi akhir mahasiswa berdasarkan angket motivasi. Sebelum melalui tahap uji coba lapangan Peneliti mengukur motivasi mahasiswa dengan cara membagikan angket motivasi belajar sebelum penggunaan *elearning* berbasis *moodle* dan angket motivasi belajar setelah penggunaan *e-learning* berbasis *moodle* dilakukan setelah tahap uji coba lapangan. Kedua jenis hasil angket tersebut kemudian dianalisis dalam perbandingan motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan *e-learning* berbasis *moodle* untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar mahasiswa.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

   Populasi penelitian ini adalah seluruh mahasiswa prodi PGSD di STKIP Muhammadiyah Kuningan. Tetapi, karena peneliti tidak mengambil semua populasi, maka peneliti hanya mengambil yang dapat dijangkau yakni seluruh mahasiswa RPL PGSD semester 8.

2. Sampel

   Sampel dalam penelitian ini yaitu mahasiswa RPL prodi PGSD semester delapan (8) tahun ajaran 2022/2023 yang terdiri dari satu (1) kelas berjumlah sembilan (9) orang dan menggunakan teknik purposive sampling, artinya jumlah populasi sama dengan jumlah sampel.

Table3. 1 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

No	Kegiatan	Teknik Pengumpulan Data	Responden
1	Validasi ahli	Angket kelayakan produk (untuk mengetahui kelayakan produk menurut ahli materi dan ahli media)	1 ahli materi dan 1 ahli media
2	Uji coba angket motivasi belajar	Angket motivasi belajar (untuk mengetahui butir soal yang valid)	Seluruh mahasiswa RPL PGSD semester 8
3	Mengukur motivasi belajar sebelum menggunakan *elearning* berbasis *moodle*	Angket motivasi belajar sebelum menggunakan *elearning* berbasis *moodle*	Seluruh mahasiswa RPL PGSD semester 8

4	Uji coba kelompok kecil	Angket respon penilaian mahasiswa (untuk mengetahui respon awal penilaian mahasiswa terhadap produk)	Mahasiswa prodi RPL PGSD semester 8 berjumlah 5 orang
5	Uji coba kelompok besar	Angket respon penilaian mahasiswa (untuk mengetahui respon penilaian mahasiswa terhadap pengambangan elearning berbasis *moodle*)	Seluruh mahasiswa prodi RPL PGSD semester 8
6	Mengukur motivasi belajar setelah menggunakan *elearning* berbasis *moodle*	Angket motivasi belajar setelah menggunakan *elearning* berbasis *moodle*	Seluruh mahasiswa RPL PGSD semester 8

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket. Angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan respon (responden) sesuai dengan permintaan peneliti (Riduwan, 2013:26) dalam (ROSIDAH, 2016). Penggunaan angket dalam penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai kualitas dan kelayakan produk, serta masukan-masukan terhadap *e-learning*. Angket penilaian ini diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan mahasiswa.

Didalam angket yang akan dibuat peneliti, menggunakan daftar *checklist* (✓) yaitu suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang akan diamati. Dalam angket ini peneliti menggunakan alternatif jawaban

sesuai dengan skala *likert* lima jawaban. Skala *likert* menurut Riduwan (2013:12) dalam (ROSIDAH, 2016), yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok tentang kejadian atau gejala sosial yang disebut variabel yang sudah ditentukan oleh peneliti.

1. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2012) dalam (Ningrum, 2013) insrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa kuisioner yang berisi angket. Angket digunakan untuk mendapatkan kelayakan media dan respon penilaian mahasiswa. Angket disusun menggunakan skala *likert* 5 (lima) jawaban. Berikut ini instrumen yang digunakan dalam penelitian :

a. Angket Kelayakan *E-Learning* berbasis *Moodle*

1) Angket kelayakan *e-learning* berbasis *moodle* untuk ahli materi Instrumen kelayakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *moodle* untuk ahli materi berisikan kesesuaian media pembelajaran ditinjau dari aspek materi dan manfaat. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi dapat dilihat pada Tabel.3.2 berikut:

Table 3.2 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	No. Butir
1	Aspek perencanaan	Kesesuaian dengan RPS (Rencana Pembelajaran Semester)	1
		Aktualitas Materi	2

2	Aspek Materi	Materi Mudah dipahami	3
		Kedalaman Materi	4
		Kejelasan contoh dalam materi	5
3	Aspek Pembelajaran	Kejelasan pembahasan dalam materi pembelajaran	6
		Kejelasan Latihan dalam materi pembelajaran	7
		Memperjelas penyampaian materi	8
4	Aspek Asesmen	Menarik perhatian mahasiswa	9
		Mempermudah pemahaman mahasiswa terhadap materi pembelajaran	10

(sumber: Romi Satria Wahono, dengan modifikasi)

2) Angket kelayakan *e-learning* berbasis *moodle* untuk ahli media
Instrumen kelayakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *moodle* untuk ahli media berisikan kesesuaian media pembelajaran ditinjau dari aspek komunikasi audio visual dan manfaat. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi dapat dilihat pada Tabel 3.3 berikut :

Table 3.3 Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	No. Butir
1	Desain	Tampilan halaman depan	1
		Teks	2
		Kombinasi warna	3
		Tampilan tata letak	4
2	Aksesibilitas	Navigasi/tombol	5
		Kualitas tampilan video	6
		Kemudahan menu sajian	7
3	Usabilitas	Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran	8
		Mempermudah proses pembelajaran	9
		Memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa	10

(sumber: Romi Satria Wahono, dengan modifikasi)

3) Angket penilaian mahasiswa terhadap *e-learning* berbasis *moodle* Angket respon penilaian mahasiswa terhadap media pembelajaran *e-learning* berbasis *moodle* berisikan kesesuaian multimedia pembelajaran yang dilihat dari aspek komunikasi

visual dan pemograman. Kisi-kisi instrumen untuk mahasiswa dapat dilihat pada Tabel 3.4 berikut :

Table 3.4 Kisi-kisi Instrumen untuk Mahasiswa

No	Aspek Penilaian	Indikator	No. Butir
1	Desain	Tampilan halaman depan	1, 2
		Teks	3, 4
		Kombinasi warna	5
		Keserasian warna dan background	6
2	Aksesibilitas	Navigasi/tombol	7
		Kemudahan pemilihan menu sajian	8
		Kkualitas tampilan video	9
3	Usabilitas	Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran	10, 11
		Mempermudah proses pembelajaran	12
		Memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa	13

b. Angket Pengukuran Motivasi Belajar Mahasiswa

Angket pengukuran motivasi belajar mahasiswa digunakan untuk mengukur peningkatan motivasi belajar mahasiswa dari sebelum dan sesudah implementasi menggunakan pengembangan *Learning Management System* Moodle yang dibuat.

Table 3.5 Aspek Penilaian Motivasi Belajar Mahasiswa

No	Aspek	No. Butir
1	Tekun mengerjakan tugas	1
2	Meningkatkan kemandirian dalam belajar	2
3	Pendekatan belajar yang santai	3
4	Mudah untuk didokumentasikan	4
5	Dapat mempertahankan pendapat	5
6	Disiplin dalam kegiatan pembelajaran	6, 7
7	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	8
8	Senang mencari dan memecahkan soal-soal	9, 10

Sumber: (Sardiman A. M, 2012: 83), dalam (ALIFALYA, 2021) dengan modifikasi

C. Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dapat diketahui melalui lembar penilaian yang diberikan kepada para ahli maupun mahasiswa dan angket motivasi belajar yang diberikan untuk mahasiswa. Terdapat tiga kategori responden yang dilibatkan dalam penelitian ini, yaitu ahli materi, ahli media, dan mahasiswa. Selanjutnya hasil penelitian dianalisis sebagai berikut:

1. Analisis Data Kualitatif

Data ini berupa koreksi dan masukan dari ahli materi, ahli media. Koreksi dan masukan tersebut kemudian dianalisa dan digunakan sebagai acuan revisi produk.

2. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari penilaian kualitas *e-learning* melalui angket penilaian yang diberikan kepada ahli materi, ahli media dan mahasiswa. Data penilaian kualitas *e-learning* yang diperoleh dari angket penelitian dianalisis dengan langkah-langkah analisis data penilaian kualitas *e-learning* sebagai berikut:

a. Mengubah data kualitatif menjadi data kuantitatif dengan menggunakan skala *likert* dengan ketentuan :

SB (Sangat Baik) = 5
B (Baik) = 4
C (Cukup) = 3
K (Kurang) = 2
SK (Sangat Kurang) = 1

b. Menghitung rata-rata penilaian setiap aspek kriteria yang dimulai:

$$\bar{x} = \frac{\Sigma x}{n}$$

Keterangan :

$\bar{x}$ = nilai rata-rata
$\sum x$ = jumlah skor
n = jumlah aspek kriteria

c. Mengubah skor rata-rata kualitatif menjadi nilai kuantitatif dengan kategori penilaian ideal sebagai berikut :

Table 3.6 Kriteria Penilaian Ideal

Data Kuantitatif	Interval Skor	Data Kualitatif

5	$X > \bar{xi} + 1{,}8 \times sb_1$	Sangat Baik
4	$\bar{xi} + 0{,}6 \times sb_1 < X \leq \bar{xi} + 1{,}8 \times sb1$	Baik
3	$\bar{xi} - 0{,}6 \times sb_1 < X \leq \bar{xi} + 0{,}6 \times sb_1$	Cukup
2	$\bar{xi} - 1{,}8 \times sb_1 < X \leq \bar{xi} + 0{,}6 \times sb_1$	Kurang
1	$X < \bar{xi} - 1{,}8 \times sb_1$	Sangat Kurang

(sumber: Eko Widoyoko, 2010: 238)

Keterangan:

$\bar{xi}$ = rata-rata skor ideal = $^1/_2$ (skor maks. ideal + skor min. ideal)

sb1 = simpangan baku ideal = $^1/_6$ (skor maks. ideal - skor min. ideal)

x = skor empiris

Dalam penelitian pengembangan ini, ditetapkan nilai kelayakan produk minimal "3" dengan kategori cukup. Sehingga hasil penelitian yang didapat setelah penilaian kelayakan oleh ahli materi, ahli media, dan mahasiswa paling tidak memiliki nilai cukup dan hasil pengembangan dapat dianggap layak.

d. Mengukur Peningkatan Motivasi Belajar Mahasiswa

Untuk mengetahui peran *e-learning* berbasis *moodle* dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, selanjutnya data dianalisis dengan langkah sebagai berikut:

1) Konversi skor angket motivasi

Data kuantitatif skor angket motivasi mahasiswa dianalisis secara deskriptif dengan acuan tabel konversi nilai sebagai berikut:

Table 3.7 Kriteria Penilaian Skala Linkert Angket Motivasi

Alternatif Jawaban	Skor Pernyataan	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Ragu-Ragu	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

Sumber: Sugiyono (2015: 153) dengan modifikasi

2) Menjumlahkan skor untuk masing-masing aspek motivasi Peningkatan motivasi belajar mahasiswa akan dianalisis menggunakan *gain score*. Teknis analisis *gain score* yaitu menghitung nilai *gain* (g) dengan menggunakan rumus:

$$g = \frac{rerata\ motivasi\ akhir - rerata\ motivasi\ awal}{100 - rerata\ motivasi\ awal}$$

(Hake, 2012: 1), (Rifqi Setiawan, 2019)

Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus di atas kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori nilai *gain* yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Table 3.8 Kriteria Penilaian Gain Score

Nilai g	**Kriteria**
g > 0,7	Tinggi
0,3 ≤ g ≤ 0,7	Sedang

g < 0,3	Rendah

Sumber: Hake (2012: 1), (Rifqi Setiawan, 2019)

Dalam penelitian ini, nilai *gain* menjadi acuan dalam pengambilan kesimpulan mengenai perubahan motivasi belajar mahasiswa. Peningkatan motivasi belajar mahasiswa dikatakan tinggi apabila nilai *gain* lebih dari 0,7. Jika hasil nilai *gain* kurang dari sama dengan 0,7 atau lebih dari sama dengan 0,3 maka peningkatan motivasi belajar mahasiswa dikatakan sedang. Pada tingkat terakhir merupakan kriteria rendah dalam peningkatan motivasi belajar mahasiswa apabila nilai *gain* kurang dari 0,3.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pengembangan *e-learning* berbasis *moodle* mengikuti model pengembangan ADDIE dengan tahapan analisis (*analyze)*, desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Berikut penjelasan tahapan-tahapan penelitian pengembangan yang dilakukan.

1. Analisis (*Analyze*)

Pada tahap awal penelitian pengembangan ini, diharapkan penembangan media pembelajaran ini layak digunakan dan dapat bmeningkatkan motivasi belajar mahasiswa,

a. Kebutuhan Fungsional
   1) Aplikasi memiliki satu jenis user
      a) Admin
      b) Dosen
      c) Mahasiswa
   2) User memiliki fungsi antara lain :
      a) Admin
         (1) Mengelola semua user
         (2) Mengelola data Dosen
         (3) Mengelola data Mahasiswa
         (4) Mengelola course
         (5) Mengelola isi platform (site adm)
         (6) Mengelola Materi, Quiz, dan Absen
      b) Dosen
         (1) Mengelola data mahasiswa
         (2) Mengelola course
         (3) Mengelola Materi, Quiz, dan absen

c) Mahasiswa
   (1) Mengkases kelas
   (2) Mengakses materi, quiz dan absen

b. Kebutuhan Non Fungsional
   1) Media dapat dijalankan pada halaman browser dari berbagai perangkat
   2) PhpMyAdmin untuk membuat database
   3) Sistem ini menampilkan halaman login, sebagai proses awal antar user dengan sistem
   4) Sistem ini akan menampilkan data Dosen dan Mahasiswa

Sistem yang dibangun akan mempunyai antar muka yang *familiar* dan mudah digunakan bagi pengguna.

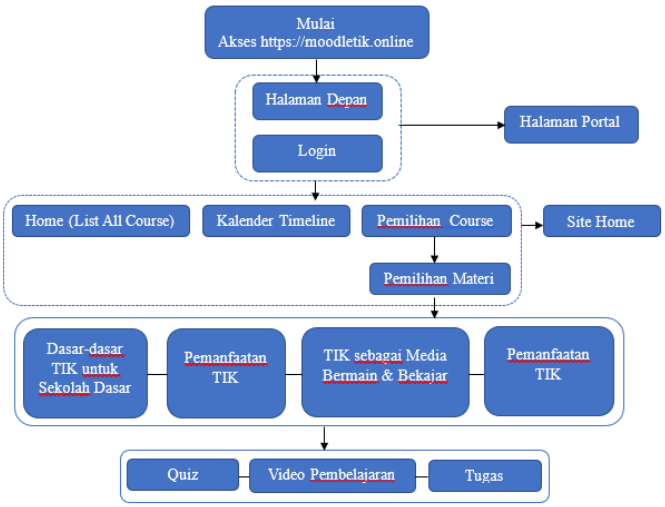
Pengembangan *e-learning* yang dibuat peneliti diharapkan mampu memenuhi kebutuhan mahasiswa RPL program studi PGSD semester 8 yaitu tersedianya reverensi materi atau sumber belajar yang lebih menarik, variatif, dan mudah dipahami oleh mahasiswa. Selain itu juga dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

2. Desain (*Design*)

Tahap desain atau perancangan pada *e-learning* berbasis *moodle* meliputi pembuatan *flowchart,* pembuatan alur pembelajaran dan penetapan materi pembelajaran, dan pembuatan desain awal *e-learning*. Adapun penjelasan tahapan desain atau perancangan adalah sebagai berikut:

a. Pembuatan *flowchart*

   Pada tahap pembuatan *flowchart*, dibuat berdasarkan pokok bahasan yang tercantum di RPS, yakni: Dasar-dasar TIK.



b. Pembuatan desain awal *e-learning*

Pada pembuatan desain awal *e-learning,* dilakukan kegiatan pembuatan website domain, pemilihan hosting dan server, serta pemilihan aplikasi LMS *Moodle.* Untuk pemilihan *website* domain dari https://www.niagahoster.co.id dan hosting nusantarahost.com, yang diperoleh dengan cara dibeli, LMS Moodle yang akan digunakan adalah moodle versi 4.0.1 yang tersedia pada hosting yang telah dibeli sebelumnya dari nusantarahot.

3. Pengembangan (*Development*)

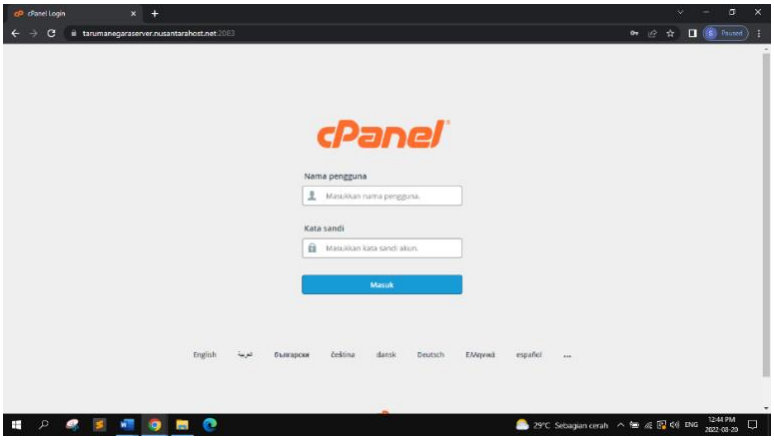
a. Pembuatan *e-learning*

Pada pembuatan *e-learning*, peneliti tidak membuat *website* domain dan *hosting*, dikarenakan memakai domain dan hosting yang sudah ada. Jadi pada tahap ini hanya terdapat proses instalasi *e-learning moodle,* pembuatan user, materi, video pembelajaran, serta soal Latihan.

1) Instalasi *e-learning moodle* menggunakan cpanel

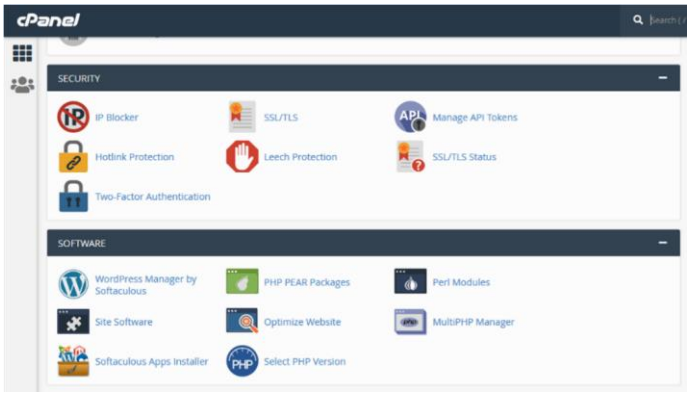
Untuk instalasi *moodle, moodle* yang digunakan adalah *moodle* 4.0.1 .Instalasi *moodle* menggunakan cpanel dilakukan dengan cara:

a) Masuk kedalam cpanel menggunakan alamat https:/www.103.234.210.53:2083/ maka akan muncul tampilan dengan user dan password yang sudah dibuat sebelumnya

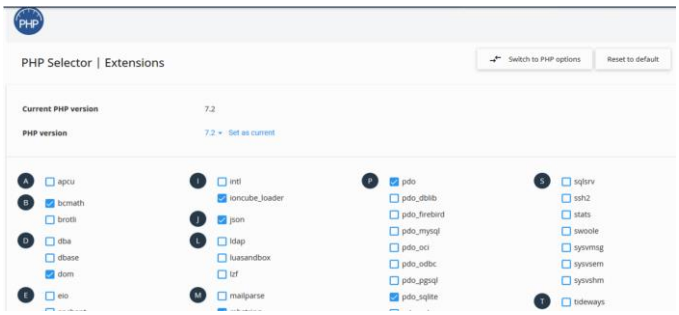


Gambar 4.1 login admin ke hosting

b) Sebelum install *moodle*, ubah terlebih dahulu versi php menjadi 7.4

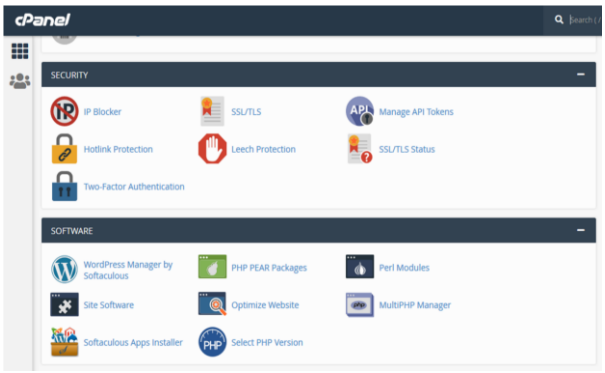


Gambar 4.2 tampilan hosting



Gambar 4.3 mengubah versi php

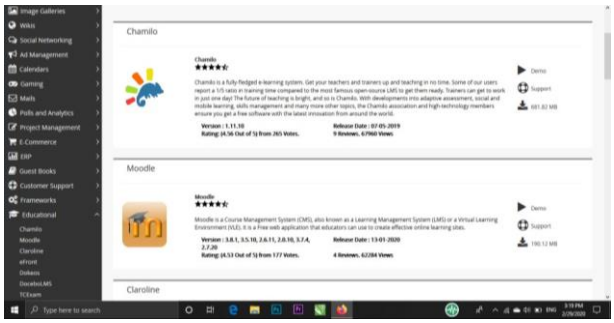
c) Setelah merubah versi php, selanjutnya install *moodle* dengan Softaculous Apps Instaler



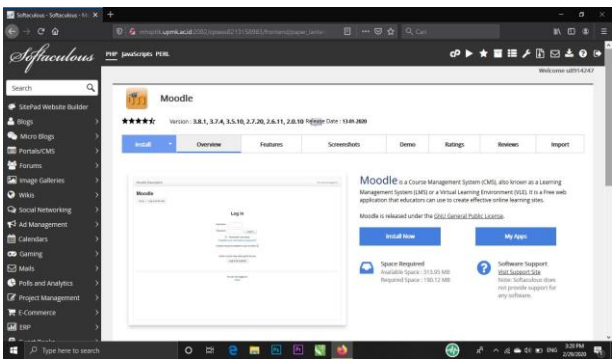
Gambar 4. 2 Masuk softaculous untuk instal moodle

Setelah masuk ke Softaculous, pilih menu *educational* lalu pilih moodle

d) Selanjutnya instal Moodle dengan klik instal now



Gambar 4.3 masuk ke education lalu moodle

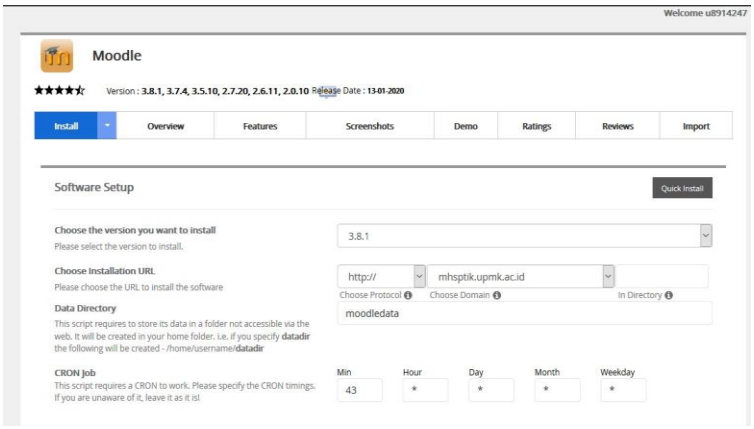


Gambar 4.4 Gambar pilih versi moodle

Selanjutnya akan masuk ke bagian software setup, dimana di dalamnya terdapat pemilihan versi moodle, pemilihan domain, nama situs, dll

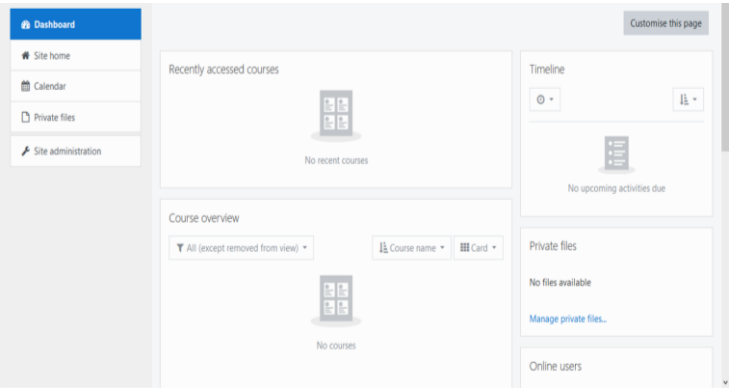
Keterangan :

1. Pemilihan versi *moodle* yang akan di install
2. Pemilihan domain ataupun subdomain yang akan dipakai
3. Pengisian nama situs dan deskripsi situs
4. Pengisian User dan password admin *moodle*



Gambar 4.5 Pemilihan domain/subdomain yang akan dipakai

e) Instalasi *moodle* sudah selesai dan akan masuk ke tampilan awal *moodle*

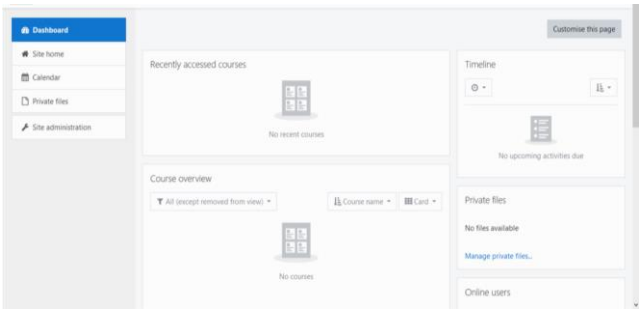


Gambar 4.6 Tampilan awal setelah terinstall

2) Pembuatan user

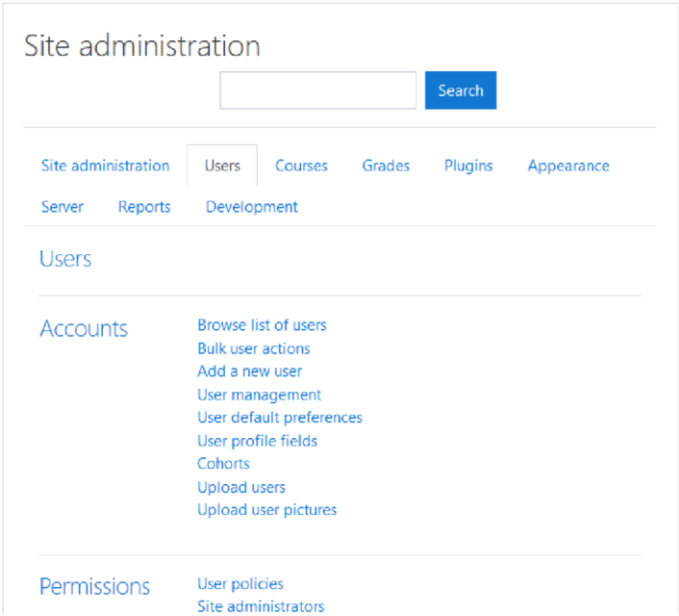
Selain admin, terdapat dua user yang akan dibuat, yaitu user dosen dan mahasiswa, berikut adalah langkah-langkahnya:

a) Masuk ke site administrasion



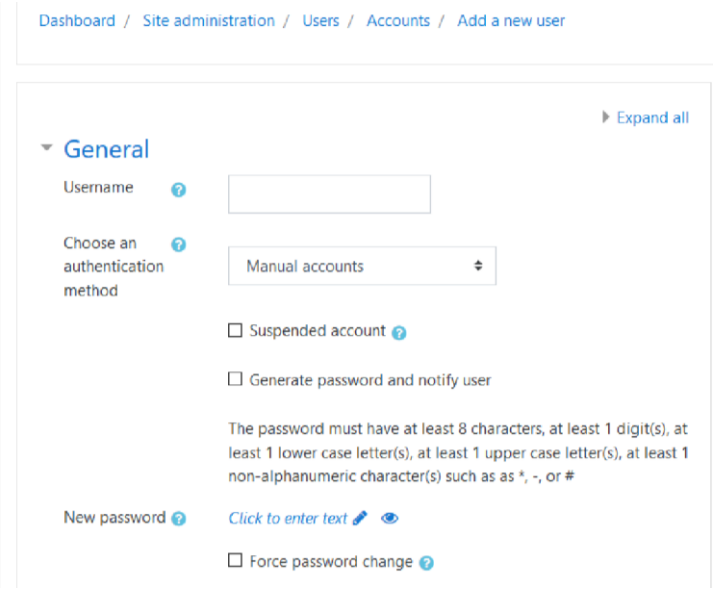
Gambar 4.7 Tampilan site adm. Untuk membuat user

b) Setelah masuk ke menu *Site Administration,* masuk ke users, lalu *add a new user*

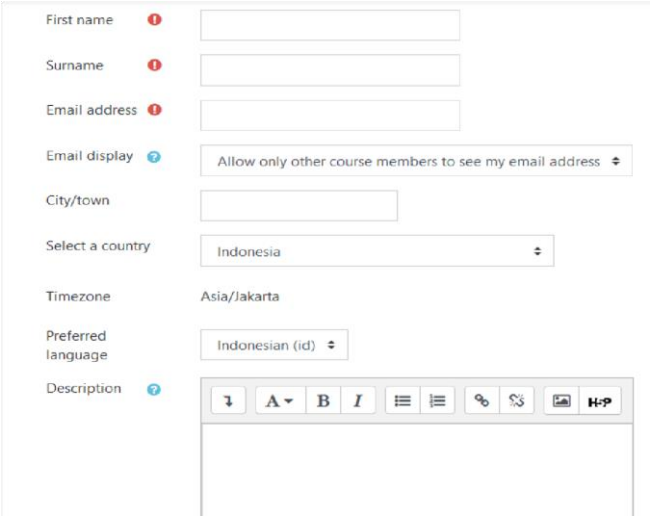


Gambar 4.8 tampilan user

c) Pada bagian *add a new user* isi identitas user, seperti username, password, nama, email, dll



Gambar 4.9 pengisian username & password

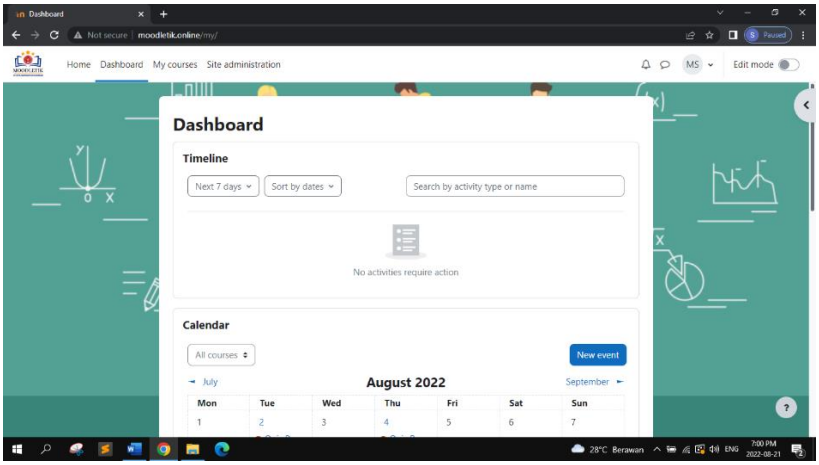


Gambar 4.10 proses pengisian user

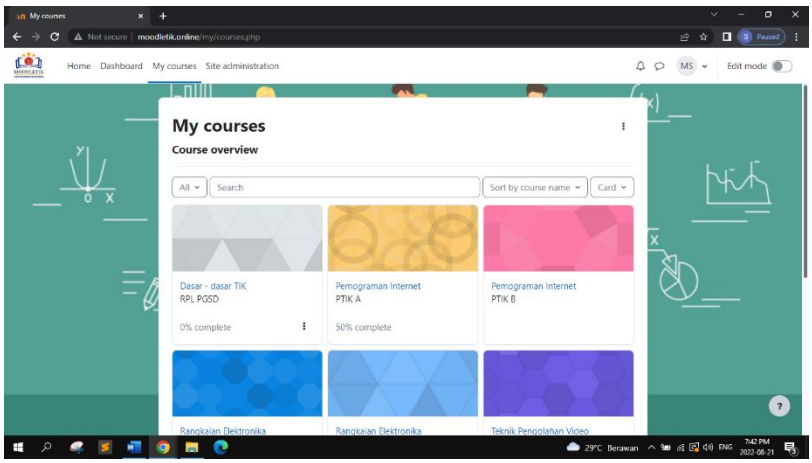
d) Setelah isi identitas, selanjutnya klik create user di bagian bawah. Selesai

3) Pembuatan desain tampilan *e-learning*

Pada tahap pengaturan desain tampilan *e-learning*, pengaturan dilakukan dengan mengubah tata letak menu dan tema, serta membuat pengaturan tampilan halaman halaman depan *e-learning*. Tata letak menu diletakkan pada bagian atas halaman. Lalu tombol navigasi disetting pada bagian kanan halaman website. Untuk pemilihan jenis teks yang dipilih adalah teks bawaan dari tema *moodle*. Tema yang dipilih adalah tema bawaan dari model nya. Pada sisi kiri portal terdapat logo platform. Tambahan lain pada halaman portal adalah terdapat Home yg terdiri dari daftar kelas yang ada di platform, lalu selanjutnya ada Dasbord terdapat calender deadline materi dan tugas, dan course untuk mengakses kelas pembelajaran. Untuk lebih jelasnya, berikut.



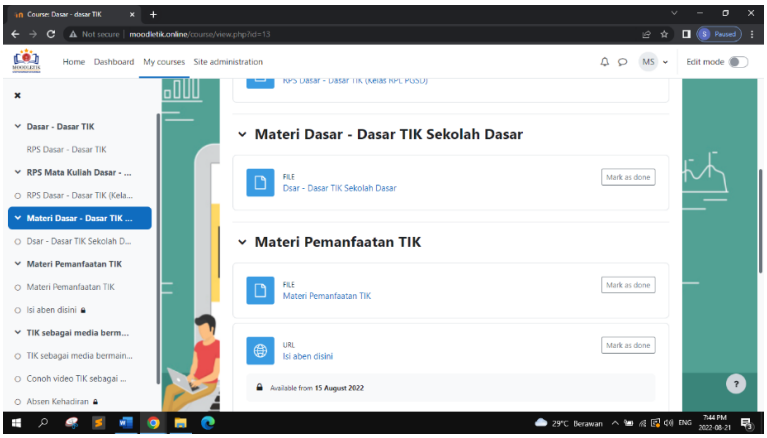
Gambar 4.11 tampilan awal platform



Gambar 4.12 tampilan kelas

a. *Uploading* materi pembelajaran kedalam *e-learning moodle*

Tahap ini dilakukan kegiatan mengunggah materi-materi pembelajaran. Klik form *My course* untuk menampilkan kelas lalu pilih salah satu kelas, Tujuan dari tahapan ini adalah agar *e-learning* memiliki bahan ajar untuk pembelajaran sehingga dapat diujicobakan dilapangan. Materi juga diunggah melalui video agar pembelajaran. Materi-materi tersebut dimasukan terlebih dahulu kedalam *course* yang telah dibuat sebelumnya. Berikut hasil unggahan:



Gambar 4.13 tampilan materi yg telah di upload

b. Validasi Desain

Validasi desain merupakan tahap validasi *e-learning* ataupun tahap penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Tujuan dari tahap validasi adalah untuk mengetahui kelayakan dari *e-learning* yang dikembangkan sekaligus dijadikan dasar untuk perbaikan media. Hasil data validasi merupakan data kuantitatif dan untuk keperluan penelitian maka data kuantitatif dikonversi menjadi data kualitatif dengan konversi data skala 5.

Table 4.1 Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif

Data Kuantitatif	Interval Skor	Data Kualitatif
5	$X > \bar{xi} + 1{,}8 \times sb_1$	Sangat Baik
4	$\bar{xi} + 0{,}6 \times sb_1 < X \leq \bar{xi} + 1{,}8 \times sb_1$	Baik
3		
2	$\bar{xi} - 0{,}6 \times sb_1 < X \leq \bar{xi} + 0{,}6 \times sb_1$	Cukup
1	$\bar{xi} - 1{,}8 \times sb_1 < X \leq \bar{xi} + 0{,}6 \times sb_1$	Kurang
	$X < \bar{xi} - 1{,}8 \times sb_1$	Sangat Kurang

(Eko Putro Widoyoko, 2010: 238)

Keterangan:

$\bar{xi}$ = rata-rata skor ideal = $^1/_2$ (skor maks. ideal + skor min. ideal)

sb1 = simpangan baku ideal = $^1/_6$ (skor maks. ideal - skor min. ideal)

x = skor empiris

Skor maksimal ideal = 5

Skor minimal ideal = 1

Berdasarkan tabel konversi data diatas, untuk mengubah data kuantitatif menjadi data kualitatif maka diterapkan konversi data sebagai berikut:

$$\bar{xi} = {}^1/_2 (5 + 1)$$
$$= 3$$
$$sb1 = {}^1/_6 (5 - 1)$$
$$= 0{,}6$$

Skala 5 = $X > \bar{xi} + 1{,}8 \times sb_1$

$= X > 3 + (1{,}8 \times 0{,}6)$

$= X > 3 + 1{,}08$

$= X > 4{,}08$

Skala 4 = $\bar{xi} + 0{,}6 \times sb_1 < X \leq \bar{xi} + 1{,}8 \times sb_1$

$= 3 + (0{,}6 \times 0{,}6) < X \leq 4{,}08$

$= 3 + 0{,}36 < X \leq 4{,}08$

$= 3{,}36 < X \leq 4{,}08$

Skala 3 $= \bar{xi} - 0{,}6 \times sb_1 < X \leq \bar{xi} + 0{,}6 \times sb_1$

$= 3 - 0{,}36 < X \leq 3{,}36$

$= 2{,}64 < X \leq 3{,}36$

Skala 2 $= \bar{xi} - 1{,}8 \times sb_1 < X \leq \bar{xi} + 0{,}6 \times sb_1$

$= 3 - (1{,}8 \times 0{,}6) < X \leq 2{,}64$

$= 3 - 1{,}08 < X \leq 2{,}64$

$= 1{,}92 < X \leq 2{,}64$

Skala 1 $= X < \bar{xi} - 1{,}8 \times sb_1$

$= X \leq 1{,}92$

Berdasarkan perhitungan konversi data lima skala diatas, maka didapatkan hasil konversi data kuantitatif ke data kualitatif sebagai berikut:

Table 4.2 Pedoman Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif

Data Kuantitatif	Interval Skor	Data Kualitatif
5	X > 4,08	Sangat Baik
4	3,36 < X ≤ 4,08	Baik
3	2,64 < X ≤ 3,36	Cukup
2	1,92 < X ≤ 2,64	Kurang
1	X ≤ 1,92	Sangat Kurang

Data validasi yang diperoleh kemudian dihitung jumlah dan rerata empirisnya dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} = \frac{624}{15} = 41{,}6$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = nilai rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor

n = jumlah aspek kriteria

Validasi *e-learning* dilakukang melalui dua tahapan validasi yakni, validasi materi dan validasi media. Berikut deskripsi untuk masingmasing data hasil validasi *e-learning*.

1) Validasi Materi

   Validasi materi dilakukan oleh ahli materi yakni Yoyo Zakaria S.PD, M.Kom. Beliau Merupakan dosen Pendidikan Teknologi informasi dan Komunikasi STKIP Muhammadiyah Kuningan. Tujuan validasi ahli materi ini adalah untuk mengetahui kelayakan *elearning* dari segi materi pembelajaran yang dikembangkan

   Berikut data yang diperoleh dari hasil validasi materi:

Table 4.3 Hasil Validasi Materi

No.	Indikator Penilaian	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan RPS (Rencana Belajar Semester)	0	0	0	1	0
2.	Aktualitas materi pembelajaran	0	0	0	1	0
3.	Materi mudah dipahami	0	0	0	0	1
4.	Kejelasan pembahasan dalam materi pembelajaran	0	0	0	1	0
5.	Kejelasan contoh dalam materi pembelajaran	0	0	0	1	0

6.	Kejelasan latihan dalam materi pembelajaran	0	0	0	1	0
7.	Kedalaman materi pembelajaran	0	0	1	0	0
8.	Memperjelas penyampaian materi	0	0	0	0	1
9.	Menarik perhatian mahasiswa	0	0	0	1	0
10.	Mempermudah pemahaman mahasiswa terhadap materi pembelajaran	0	0	0	1	0
Jumlah		0	0	1	7	2
Jumlah x skala		0	0	3	28	10
Jumlah total		41				
Rerata penilaian		4.1				
Kriteria		Sangat Baik				

Berdasarkan hasil validasi materi yang dilakukan oleh ahli materi, diperoleh bahwa materi dalam *e-learning* berbasis *moodle* memiliki kriteria **"Sangat Baik"** dengan rerata penilaian 4.1 dari skala 5 dan materi pembelajaran dinyatakan valid dan layak untuk diujicobakan.

2) Validasi Media

Validasi media dilakukan oleh ahli media yakni Asep Mahpudin,, M.Kom. Beliau merupakan dosen program studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK) STKIP Muhammadiyah Kuningan. Tujuan validasi ahli media ini adalah untuk mengetahui kelayakan *e-learning* dari segi media yang dikembangkan. Untuk penilaian media

meliputi aspek komunikasi audio visual dan aspek manfaat. Berikut data yang diperoleh dari hasil validasi media:

Table 4.4 Hasil Validasi Media

No.	Indikator Penilaian	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan halaman depan	0	0	1	0	0
2.	Tampilan Teks	0	0	0	0	1
3.	Kombinasi Warna	0	0	0	0	1
4.	Tampilan login	0	0	0	0	1
5.	Navigasi/Tombol	0	0	0	1	0
6.	Kemudahan Pemilihan Menu Sajian	0	0	0	1	0
7.	Kemudahan Akses Media	0	0	0	0	1
8.	Efektivitas pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran	0	0	0	1	0
9.	Mempermudah proses pembelajaran	0	0	0	0	1
10.	Memberikan pengaruh terhadap Motivasi	0	0	0	1	0
Jumlah		0	0	1	4	5
Jumlah x skala		0	0	3	16	25
Jumlah total		44				
Rerata penilaian		4.4				
Kriteria		Sangat Baik				

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, diperoleh hasil bahwa media *e-learning* berbasis *moodle* yang dikembangkan memiliki kriteria **"Sangat Baik"** dengan rerata penilaian 4.4 dari skala 5 dan media dinyatakan valid dan layak untuk diujicobakan.

3) Revisi *e-learning*

a) Ahli Materi

Berdasarkan penilaian ahli materi oleh Bapak Yoyo Zakaria, S.Pd, M.Kom, beliau tidak memberikan saran ataupun revisi, hanya memberikan komentar yang berisi "Pembelajaran lebih menarik Kembali materi atau isi picture di aplikasi tersebut, dan Materi kedepan diharapkan bisa langsung di baca di platform".

b) Ahli Media

Berdasarkan penilaian ahli media yaitu Bapak Asep Mahpudin, M.Kom, beliau menuliskan komentar atau saran sebagai perbaikan sebagai berikut:

"Tambahkan video dan templeate depan"

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan tahap uji coba *e-learning* yang diujicobakan kepada mahasiswa dalam dua tahap, yaitu:

a. Ujicoba Tahap I

Ujicoba tahap satu dilakukan terhadap kelompok kecil yang terdiri dari 5 mahaiswa RPL prodi PGSD semester 8 dan untuk angket penilaian dibuat menggunakan Google Form. Tujuan ujicoba tahap satu yaitu untuk mengetahui respon awal mahasiswa dan kelayakan *elearning* yang dibuat sebelum diujicobakan kepada kelompok besar.

Table 4.5 Hasil Uji Coba Tahap I

No	Nama Mahasiswa	Butir Soal													Jumlah
		Komunikasi Audio Visual							Manfaat						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	Erik Graha Setia	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	**59**
2	Habib Ridho	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	**59**
3	Euis Komaladewi	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	**60**
4	Asep Ahmad Hidayatulloh	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	**57**
5	Dade Heryanto	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	**59**
Jumlah per Aspek		160							134						294
Rata-Rata		4.57							4.46						
Kriteria		Sangat Baik							Sangat Baik						
Rata-Rata Keseluruhan		**4.52**													
Kriteria		**Sangat Baik**													

Berdasarkan hasil Uji coba tahap I dari mahasiswa RPL prodi PGSD semester 8 yang berjumlah 5 orang, diperoleh hasil bahwa media *e-learning* berbasis *moodle* yang dikembangkan memiliki kriteria **"Sangat Baik"** dengan rerata penilaian 4.52 dari skala 5..

b. Ujicoba Tahap II

Ujicoba tahap II dilaksanakan kepada kelompok besar yang terdiri dari 9 mahasiswa RPL prodi PGSD semester 8 dan untuk angket penilaian dibuat menggunakan Google Form. Tujuan ujicoba tahap dua ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan *e-learning* yang dibuat ketika diterapkan kepada kelompok belajar yang lebih luas. Harapannya *e-learning* dapat dikembangkan untuk pembelajaran yang cakupannya lebih luas.

Table 4.6 Hasil Uji Coba Tahap II

No	Nama Mahasiswa	Butir Soal													Jumlah
		Komunikasi Audio Visual							Manfaat						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	Erik Graha Setia	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	59
2	Habib Ridho	5	4	3	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	55
3	Euis Komaladewi	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	58
4	Asep Ahmad Hidayatulloh	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	57
5	Dade Heryanto	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	58
6	Dede Sudiana	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	57
7	Kuswanda	4	4	3	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	55
8	Sukesih	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	60
9	Yani Triyani	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	56
Jumlah per Aspek		281							234						515
Rata-Rata		4.46							4.33						
Kriteria		Sangat Baik							Sangat Baik						
Rata-Rata Keseluruhan		**4.40**													
Kriteria		**Sangat Baik**													

Berdasarkan hasil Uji coba tahap II dari mahasiswa RPL prodi PGSD semester 8, diperoleh hasil bahwa media *e-learning* berbasis *moodle* yang dikembangkan memiliki kriteria **"Sangat Baik"** dengan rerata penilaian 4.40 dari skala 5.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan menggunakan responden ujicoba lapangan. Peningkatan motivasi belajar mahasiswa dilihat dari hasil pengukuran motivasi awal (sebelum penggunaan *e-learning*) dan akhir (setelah penggunaan *e-learning*) menggunakan skala Likert. Angket terdiri dari 12 butir pernyataan dengan rincian 11 butir pernyataan positif dan 1 pernyataan negatif. Pengisian angket

motivasi awal dilaksanakan sebelum pembelajaran menggunakan *e-learning moodle*. Kemudian motivasi akhir dilaksanakan setelah pembelajaran menggunakan *e-learning moodle*.

Dua hasil angket motivasi sebelum mendapatkan hasil 41,55% dan sesudah penggunaan *elearning* mendapatkan hasil 89,77% sehingga dapat diketahui skor peningkatan motivasi belajar mahasiswa sebelum menggunakan*e-learning* dan setelah menggunakan *e-learning* Angket motivasi dibuat menggunakan Google Form. Berdasarkan pengukuran motivasi belajar awal dan motivasi belajar akhir, dapat disimpulkan bahwa pengembangan *elearning* berbasis *moodle* dapat meningkatkan motivasi dengan peningkatan 48,2%.

$$Rumus\ \frac{jumlah\ skor\ maksimal}{jumlah\ maksimal}\ x\ 100\%$$

Rumus index (%) Sugiono 2009

Table 4.7 Rekapitulasi Hasil Penilaian Motivasi Mahasiswa

No	Pernyataan	Jumlah	Rata-rata	Peningkatan
1	Motivasi sebelum penggunaan *elearning*	187	2.07	48,2%
2	Motivasi setelah penggunaan *elearning*	404	4,48	

Skor Motivasi Belajar sebelum dan sesudah menggunakan *elearning* berbasis *moodle* dapat diketahui melalui perhitungan dengan menggunakan gain score sebagai berikut:

$$g = \frac{rerata\ motivasi\ akhir - rerata\ motivasi\ awal}{100 - \ rerata\ motivasi\ awal}$$

$$g = \frac{44{,}88 - 20{,}77}{100 - 20{,}77}$$

$$g = \frac{24{,}11}{79{,}23}$$

$$g = 0{,}3$$

Hasil perhitungan dengan menggunakan gain score menunjukkan bahwa *e-learning* berbasis *moodle* mampu meningkatkan Motivasi Belajar mahasiswa RPL program studi PGSD semester 8 sebesar 0,3. Peningkatan Motivasi Belajar tersebut masuk dalam kriteria **Sedang** karena nilai gain berada pada rentang $0{,}3 \leq g \leq 0{,}7$.

B. Pembahasan

1. Pengembangan *E-Learning* Berbasis *Moodle*

Prosedur penelitian dan pengembangan ini diadaptasi dari *Instructional Media Design* (Lee & Owens) yaitu model ADDIE. Alur pengembangan ADDIE terdapat lima tahap, yaitu *Analyze* (Analisis)*, Design* (Desain)*, Development* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Pengembangan *e-learning* berbasis *moodle* ini diawali dengan tahap analisis, mulai dari analisis materi sampai dengan perumusan tujuan.

Peneliti merancang format *e-learning* yang dibuat mulai dari Menu materi yang berupa teks dan juga video, latihan/kuis, dan forum untuk diskusi yang dirancang terlebih dahulu dengan *flowchart*. Untuk Menyusun materi, peneliti menggunakan Miscrosoft Word dan dari internet.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengembangan *e- learning* ini adalah angket penilaian kelayakan untuk para ahli, angket penilaian kelayakan dari mahasiswa dan angket motivasi. Peneliti tidak melakukan uji validitas kelayakan untuk validasi ahli materi dan ahli media, karena telah mengadopsi dari lembar penilaian yang disampaikan oleh Romi Satrio Wahyono. Selain itu, peneliti melakukan pengujian validitas kepada para ahli untuk dimintai pendapatnya mengenai instrumen yang telah disusun.

Aspek yang dinilai meliputi aspek komunikasi audio visual, materi, dan juga manfaat.

Angket motivasi yang digunakan oleh peneliti mengadopsi dari delapan indikator pengukuran motivasi oleh Sardiman A. M (2012: 83). Sebelum angket motivasi digunakan, peneliti melakukan uji coba angket tersebut di Prodi RPL PGSD semester 8.

Untuk mengetahui kelayakan *e-learning*, selanjutnya adalah melakukan validasi oleh Ahli. Para validator yaitu Ahli Materi dan Ahhli Media dari dosen Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, untuk memberikan saran perbaikan media. Peneliti melakukan revisi terhadap media yang ada di *e-learning* berbasis *moodle* untuk diperoleh media yang layak untuk diujicobakan kepada subjek uji coba lapangan.

Tujuan utama dari pengembangan *e-learning* berbasis *moodle* ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Peneliti mengukur peningkatan motivasi belajar mahasiswa dengan mengumpulkan angket motivasi sebelum dan sesudah penggunaan *elearning* berbasis *moodle* yang dikembangkan.

2. Respon Mahasiswa Terhadap *E-Learning* Berbasis *Moodle* Yang Telah Dikembangkan

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah mahasiswa prodi RPL PGSD semester 8 STKIP Muhammadiyah Kuningan. Respon mahasiswa terhadap lembar penilaian kelayakan media berfungsi untuk mengetahui kelayakan *e-learning* berbasis *moodle* berdasarkan dua aspek yaitu aspek Komunikasi Audio Visual dan aspek Manfaat.

Ujicoba dilakukan dengan dua tahap, yaitu ujicoba kelompok kecil yang berjumlah 5 mahasiswa dan ujicoba kelompok besar yang berjumlah 9 mahasiswa. Untuk angket respon penilaian mahasiswa

Berdasarkan penilaian mahasiswa ujicoba kelompok kecil, penilaian mahasiswa dari semua aspek memperoleh nilai dengan rata-rata skor 41,6 yang termasuk kriteria **Sangat Baik**. Sedangkan, berdasarkan penilaian mahasiswa ujicoba kelompok besar, penilaian dari semua aspek memperoleh nilai dengan rata-rata skor 40,1 yang termasuk kriteria **Sangat Baik**.

3. **Peningkatan Motivasi Belajar Mahasiswa Setelah Pengembangan *ELearning* Berbasis *Moodle*.**

   Respon mahasiswa dapat dilihat dari hasil penilaian kelayakan *elearning* berbasis *moodle* dan pengukuran motivasi mahasiswa. Respon mahasiswa dilihat dari Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Mahasiswa menunjukan bahwa motivasi belajar mahasiswa setelah penggunaan *e-learning* berbasis *moodle* lebih tinggi pada setiap indikator pengukurannya. Hal ini bisa dilihat pada lampiran mengenai rekapitulasi hasil angket motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan *e-learning* berbasis *moodle* yang dikembangkan. Berdasarkan hasil perhitungan dengan *gain score* didapatkan kesimpulan bahwa pengembangan *elearning* berbasis *moodle* akan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan *e-learning* berbasis *moodle* menggunakan model pengembangan ADDIE yakni, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.
2. Hasil Pengembangan dari nilai
    a. Penilaian dari ahli materi mendapatkan rerata skor 4,1 yang dikategorikan dengan kriteria **Sangat Baik** dan layak untuk digunakan
    b. Penilaian dari ahli media mendapatkan rerata skor 4,2 yang dikategorikan dengan kriteria **Sangat Baik** dan layak untuk digunakan
    c. Penilaian ujicoba tahap satu memperoleh penilaian dengan kriteria **Sangat Baik** dengan rerata skor 4,46 dan pada ujicoba tahap dua memperolah penilaian dengan kriteria **Sangat Baik** dengan rerata skor 4,41
3. Peningkatan motivasi belajar mahasiswa dapat dilihat dari analisis angket motivasi belajar yang mengalami peningkatan sebesar 48,2%. Motivasi belajar awal diperoleh skor 41,55% sedangkan motivasi belajar akhir diperoleh skor 89,77%. Hasil perhitungan dengan menggunakan *gain score* menunjukkan bahwa *e-learning* berbasis *moodle* dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa RPL program studi PGSD semester 8 sebesar 0,388. Secara keseluruhan peningkatan motivasi belajar tersebut termasuk dalam kriteria **Sedang** karena nilai *gain* berada pada rentang $0{,}3 < g \leq 0{,}7$.

B. Saran

Saran yang dapat dijabarkan untuk penelitian lebih lanjut antara lain:

1. *E-learning* berbasis *moodle* pada mahasiswa RPL program studi PGSD Semester 8 perlu dikembangkan dari segi kedalaman materi pembelajaran lebih lanjut. Materi yang dikembangkan tidak hanya memuat satu pokok bahasan saja tetapi juga pokok bahasan yang lain.
2. *E-learning* berbasis *moodle* perlu dikembangkan dari segi soal latihan. Variasi soal perlu ditambah lagi menjadi lebih banyak lagi. Selain itu juga dari segi video pembelajaran perlu dikembangkan lagi.

Untuk penelitian selanjutnya, sebaiknya ujicoba *e-learning* berbasis *moodle* dilakukan pada area yang lebih luas lagi. Ujicoba tidak hanya dilakukan pada satu kelas dan satu program studi, tetapi pada program studi yang lain juga.

DAFTAR PUSTAKA

Adri, M., & Adri, M. (n.d.). *Pemanfaatan Internet sebagai Sumber Pembelajaran P e m a n f a a t a n I n t e r n e t s e b a g a i S u m b e r P e m b e l a j a r a n 1*.

ALIFALYA, D. (2021). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) PADA MATERI EVOLUSI TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMA Skripsi. *Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952.*

Hartanto, W. (2016). Penggunaan E-Learning sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, *10*(1), 1–18.

Irfan, M., Nursiah, S., & Rahayu, A. N. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Sosial (Medsos) Secara Positif Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Perumnas Kecamatan Rappocini Kota Makassar. *Publikasi Pendidikan*, *9*(3), 262. https://doi.org/10.26858/publikan.v9i3.10851

Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). Media dan Sumber Belajar. *Jakarta : Kencana*, 219.

Janssens, M. L., & Wayendt, N. (2007). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における　　健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Fire Extinguisher Performance Evaluation with GelTech Solutions Inc.'s FireIce Water Additive on Class 2-A and 40-A Cribs and A Ten-Tire Fire in General Accordance with UL 711*, 1–11.

Komendangi, F., Molenaar, R., & Lengkey, L. (2017). Analisis Dan Perancangan Aplikasi E-Learning Berbasis Learning Management System (Lms) Moodle Di Program Studi Teknik Pertanian Universitas Sam Ratulangi. *Cocos*, *1*(3), 3.

Marchianti, A., Nurus Sakinah, E., & Diniyah, N. et al. (2017). Digital Repository Universitas Jember Digital Repository Universitas Jember. In *Efektifitas Penyuluhan Gizi pada Kelompok 1000 HPK dalam Meningkatkan*

Pengetahuan dan Sikap Kesadaran Gizi (Vol. 3, Issue 3).

Masrizal. (2021). r MIXED METHOD RESEARCH Masrizal *. *Jurnal Kesehatan Masyarakat Andalas*, *Vol 6*, *No*, 53–56.

Ningrum, W. B. S. (2013). Pengaruh Model Concep Sentence Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Kelas V di SD Negeri Jeruklegi Wetan 03 Tahun Ajaran 2018/2019. *Journal of Chemical Information and Modeling*, *53*(9), 1689–1699.

Pd, S. S., Pd, M., & Belakang, A. L. (2012). *untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Biologi pada Siswa Kelas XI MA Madani Alauddin Pao-Pao Kabupaten Gowa*.

Pola, P., Orang, A., Dan, T. U. A., Guru, P., Pendidikan, J., Islam, A., Tarbiyah, F., & Ilmu, D. A. N. (2018). *Pengaruh pola asuh orang tua dan peran guru terhadap motivasi belajar siswa kelas xi smkn 2 ponorogo tahun ajaran 2017/2018*.

Putra, P. G. M. (2015). Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 1 Selemadeg. *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, *3*(1), 1–12. ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/5864

Rachman, T. (2018). 済無No Title No Title No Title. In *Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952.*

Rifqi Setiawan, A. (2019). Inovasi Penelitian dan Pembelajaran Biologi III (IP2B III). *Prodising Seminar Nasional Biologi*, *Ip2b Iii*, 978–602.

ROSIDAH, I. (2016). Pengaruh Iklan Terhadap Keputusan Pembelian Fresh Product Yang Dimediasi Oleh Kepercayaan Di Carrefour Rungkut Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, *3*(3), 1–9.

Samsu. (2017). Metode penelitian: teori dan aplikasi penelitian kualitatif, kuantitatif, mixed methods, serta research & development. In *Diterbitkan*

oleh: Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA).

Sesti, J., & Syuraini, S. (2018). Gambaran Motivasi Warga Belajar Mengikuti Pelatihan Menjahit di PKBM Nurul Hidayah Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, *6*(4), 451. https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v1i4.101743

Sodikin, E. N. T. C. P. (2009). Jurnal Penyesuaian Dengan Modus Pembelajaran Untuk Siswa Smk Kelas X. *Jurnal Teknologi Informasi*, *5*(2), 1–14.

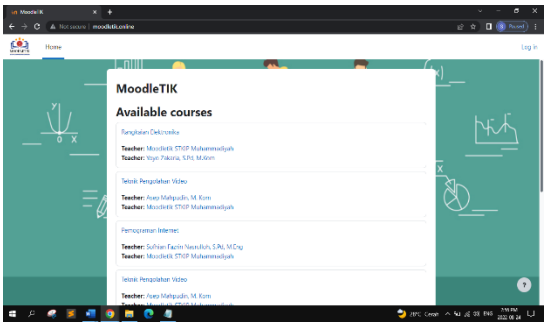
Sulistyorini, L., & Anistyasari, Y. (2020). Studi Literatur Analisis Kelebihan dan Kekurangan LMS Terhadap Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Pelajaran Pemrograman Web di SMK. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, *5*(01), 171–181.

Surjono, H. D. (2010). Membangun Course E-Learning Berbasis Moodle. *Membangun Course E-Learning Berbasis Moodle*, 1–66.

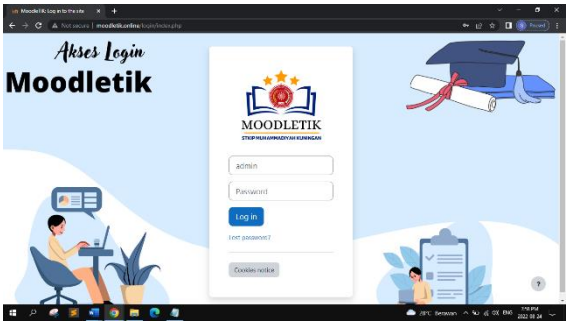
LAMPIRAN

Lampiran 1 Media pembelajaran yang sudah jadi

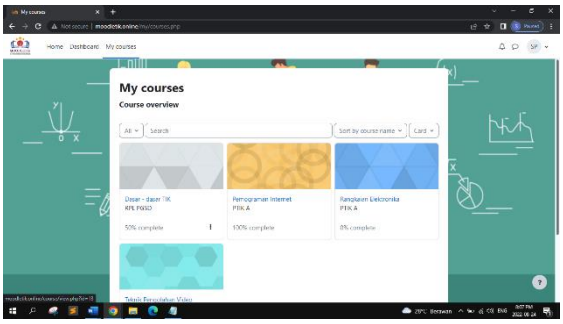
Halaman Awal



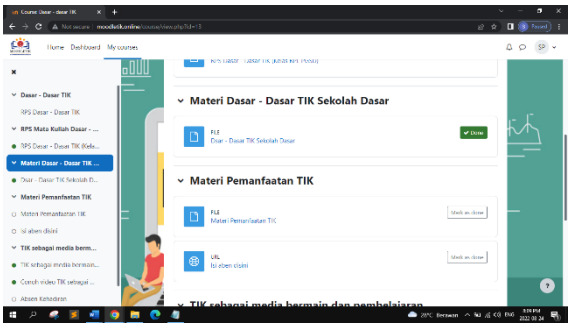
Halaman Login



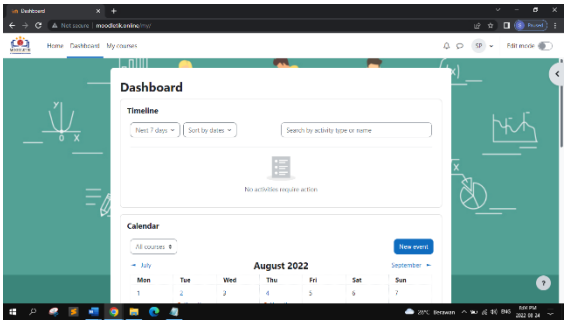
Halaman Course



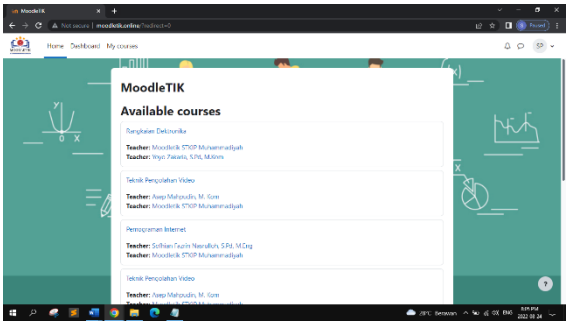
Halaman Kuis



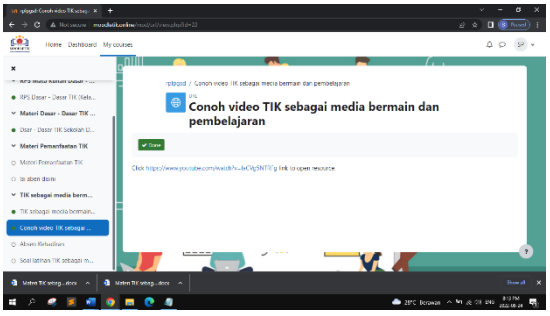
Halaman Dasbord



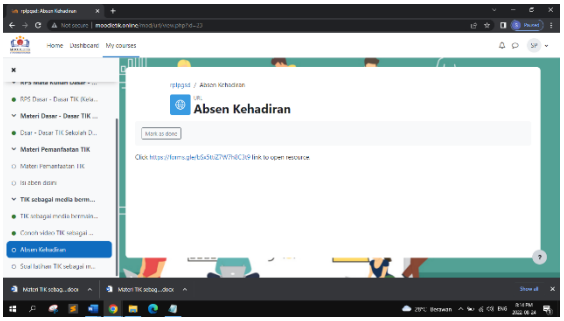
Halaman Site Home



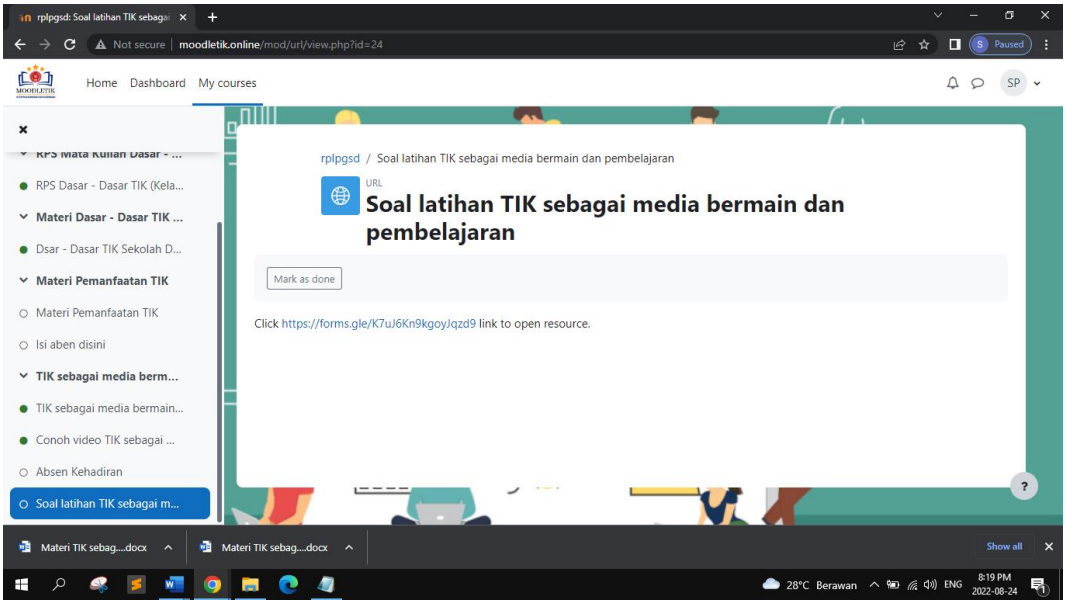
Halaman Pembelajaran Video



Halaman Absen



Halaman Materi



Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI

AHLI MATERI

Judul Penelitian	: Pengembangan Lms Moodle Sebagai Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa
Sasaran Program	: Mahasiswa RPL Jurusan PGSD STKIP Muhammadiyah Kuningan
Penyusun	: Ahmad Nurpalah
Validator	: Yoyo Zakaria, S.Pd. M.Kom

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan produk platform moodletik untuk mahasiswa kelas RPL Jurusan PGSD STKIP Muhammadiyah Kuningan dari aspek sumber belajar yang berisi materi-materi.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan nilai sesuai keterangan pada kolom yang telah disediakan.

   Keterangan :

   a. Sangat Layak (1)
   b. Kurang Layak (0)

A. Penilaian Materi Oleh Ahli Materi

No.	Indikator	Kriteria Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
1.	Kesesuaian materi dengan RPS (Rencana Pembelajaran Semester)					
2.	Aktualitas materi pembelajaran					
3.	Materi mudah dipahami					
4.	Kejelasan pembahasan dalam materi pembelajaran					
5.	Kejelasan contoh dalam materi pembelajaran					
6.	Kejelasan latihan dalam materi pembelajaran					
7.	Kedalaman materi pembelajaran					
8.	Memperjelas penyampaian materi					
9.	Menarik perhatian mahasiswa					
10.	Mempermudah pemahaman mahasiswa terhadap materi pembelajaran					

B. Kebenaran Materi

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan pada materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis kesalahan (a)	Saran perbaikan (b)

C. Tanggapan/Saran :

……

……

……

……

……

……

D. Kesimpulan

Platform ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*)lingkari salah satu

Kuningan, Agustus 2022

Ahli Materi

Yoyo Zakaria, S.Pd, M.Kom

Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI

AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Lms Moodle Sebagai Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa

Sasaran Program : Mahasiswa RPL Jurusan PGSD

Penyusun : Ahmad Nurpalah

Validator : Asep Mahpudin, M.Kom

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian bapa sebagai ahli media, tentang *platform* moodletik yang sedang dibuat.
2. Penilaian diberikan pada kolom uraian pendapat ahli yang sudah disediakan.
3. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang sudah disediakan.

4. Aspek penilaian *platform* moodletik

No	Aspek yang dinilai	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
A	**Aspek Desain pembelajaran**						
1.	Tampilan Halaman Depan						
2.	Teks						
3.	Kombinasi Warna						
4.	Tampilan Login						
B	**Aspek Aksesibilitas**						
1.	Navigasi/Tombol						
2.	Kemudahan Pemilihan Menu Sajian						
3.	Kemudahan Akses Media						
C	**Aspek Usabilitas**						

1.	Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran						
2.	Mempermudah proses pembelajaran						
3.	Memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa						

5. Tanggapa/Saran :

……
……
……
……
……
……

6. Kesimpulan

Platform ini dinyatakan :

4. Layak untuk digunakan tanpa revisi
5. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
6. Tidak layak digunakan

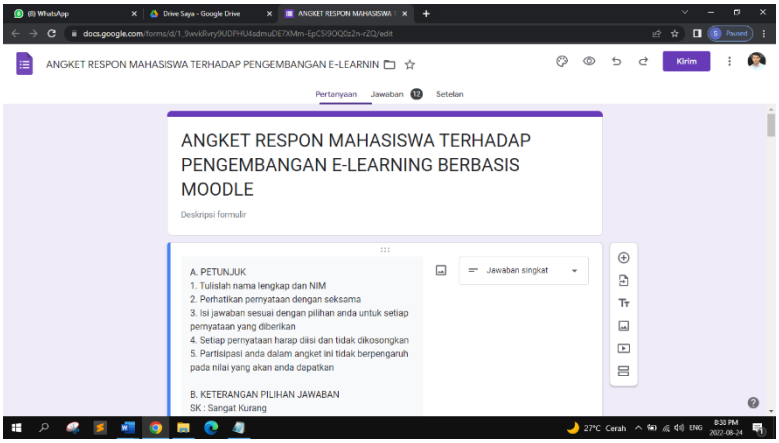
*)lingkari salah satu

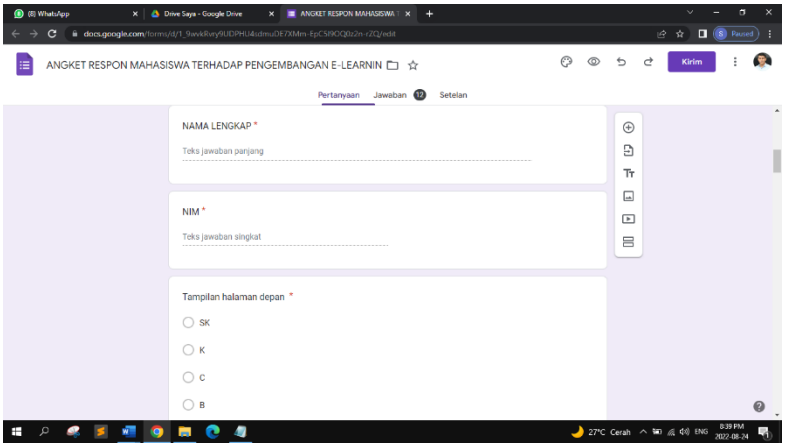
Kuningan, Agustus 2022

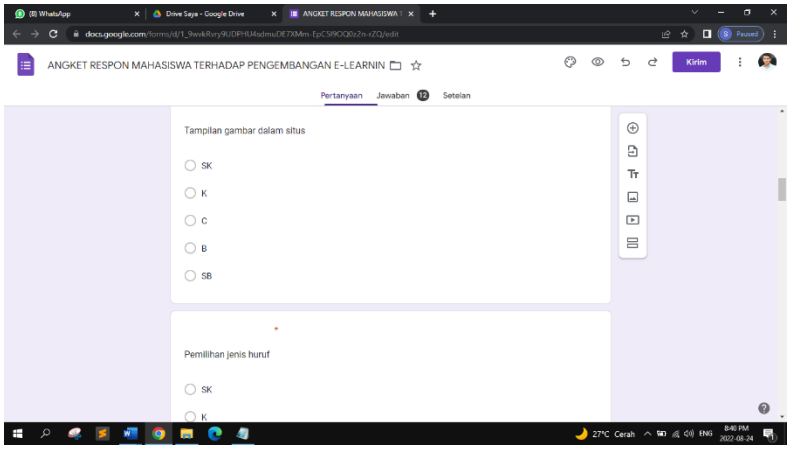
Ahli Media

Asep Mahpudin, M.Kom

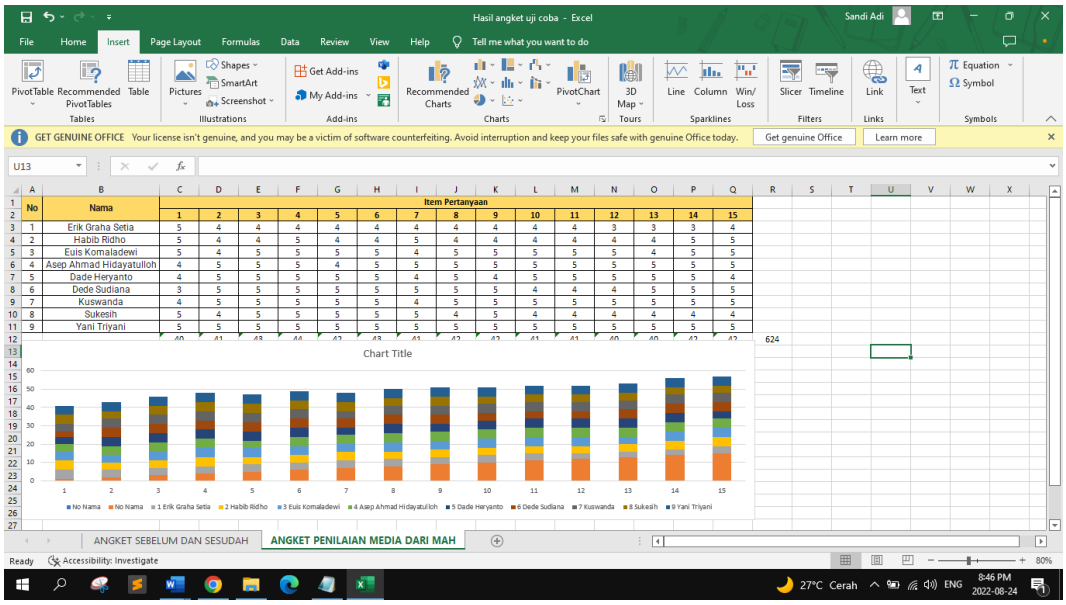
Lampiran 4 Lembar Penilaian Mahasiswa di Google Form





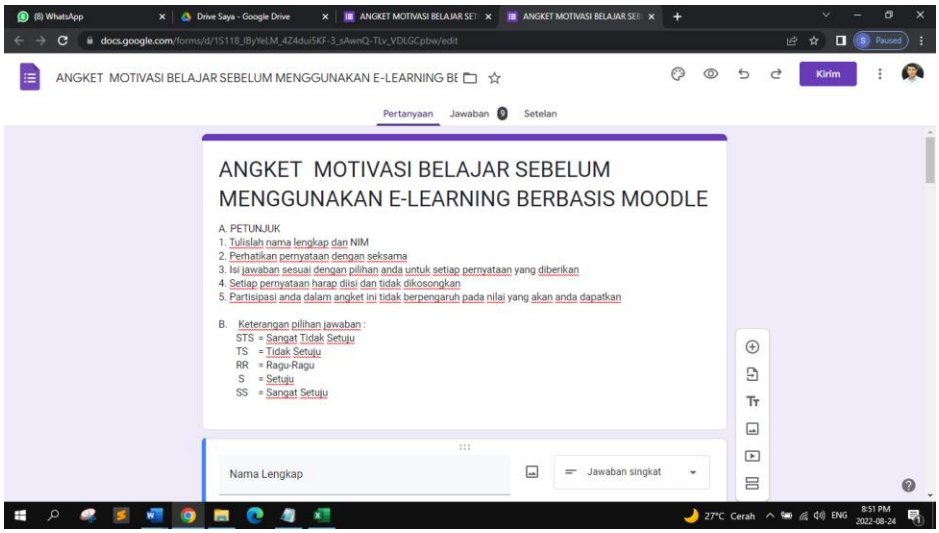


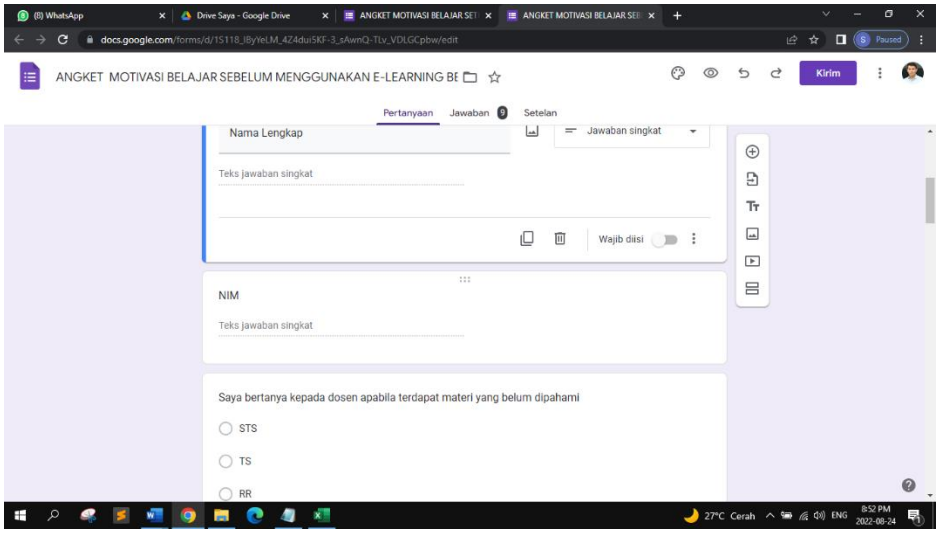
Lampiran 5 Hasil Uji Coba Angket Motivasi Belajar

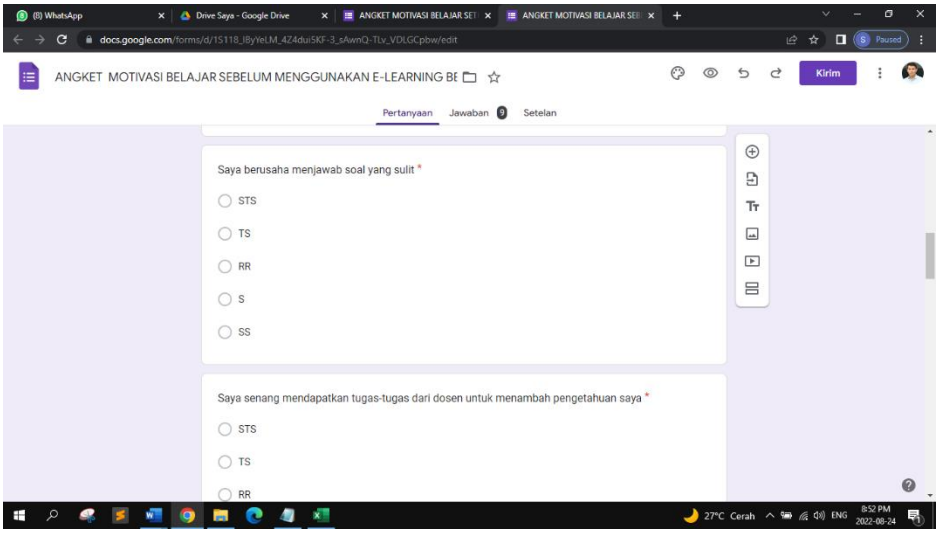


No	Nama	Item Pertanyaan														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Erik Graha Setia	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4
2	Habib Ridho	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5
3	Euis Komaladewi	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5
4	Asep Ahmad Hidayatulloh	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	Dade Heryanto	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4
6	Dede Sudiana	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5
7	Kuswanda	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
8	Sukesih	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4
9	Yani Triyani	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

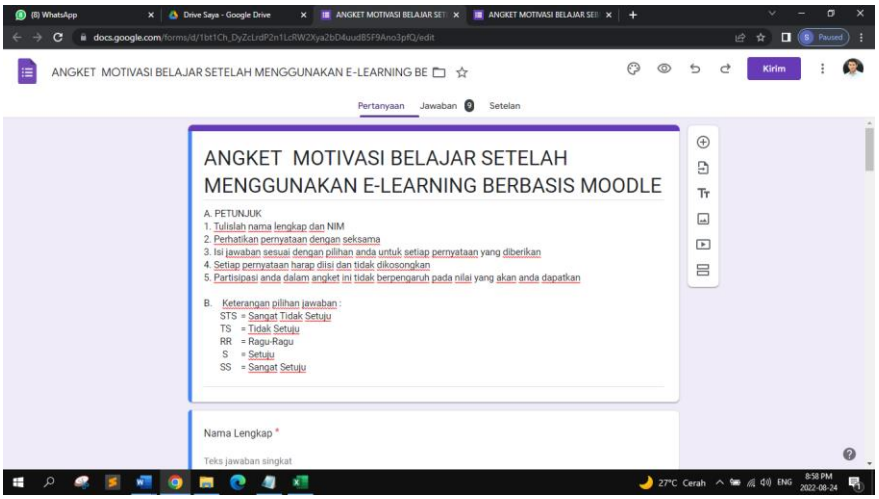
Lampiran 6 Instrumen Angket Motivasi Belajar Sebelum Uji Coba

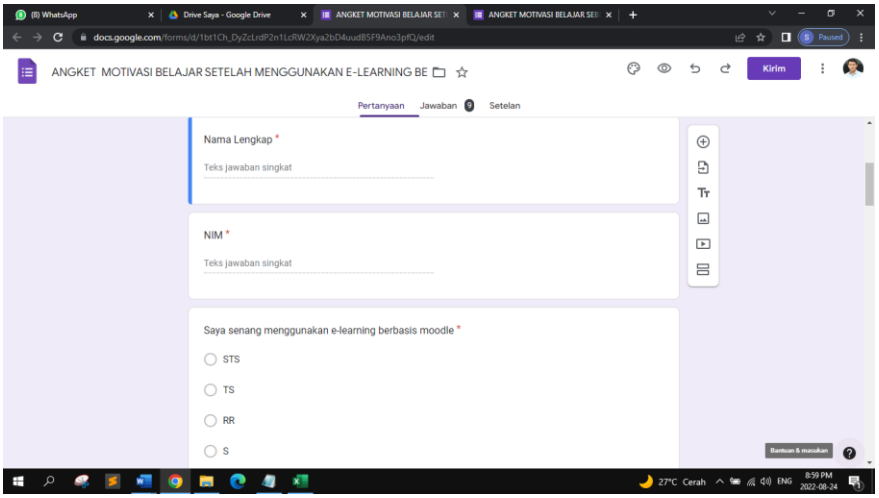


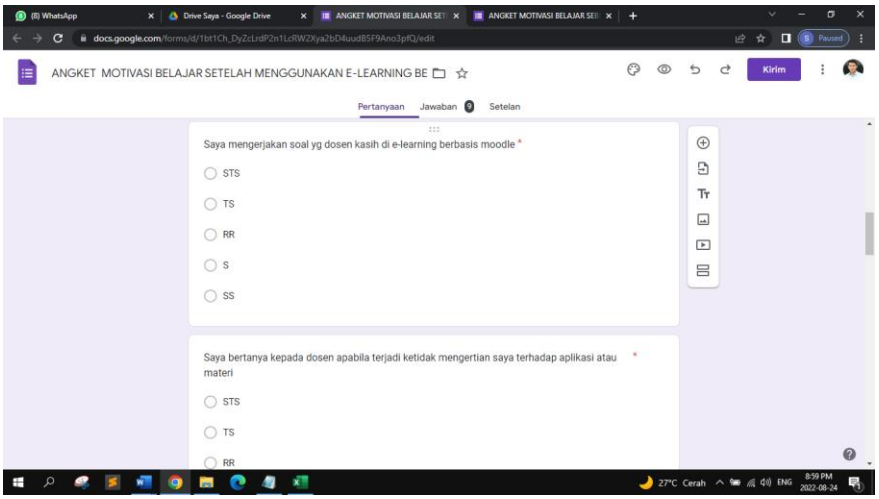




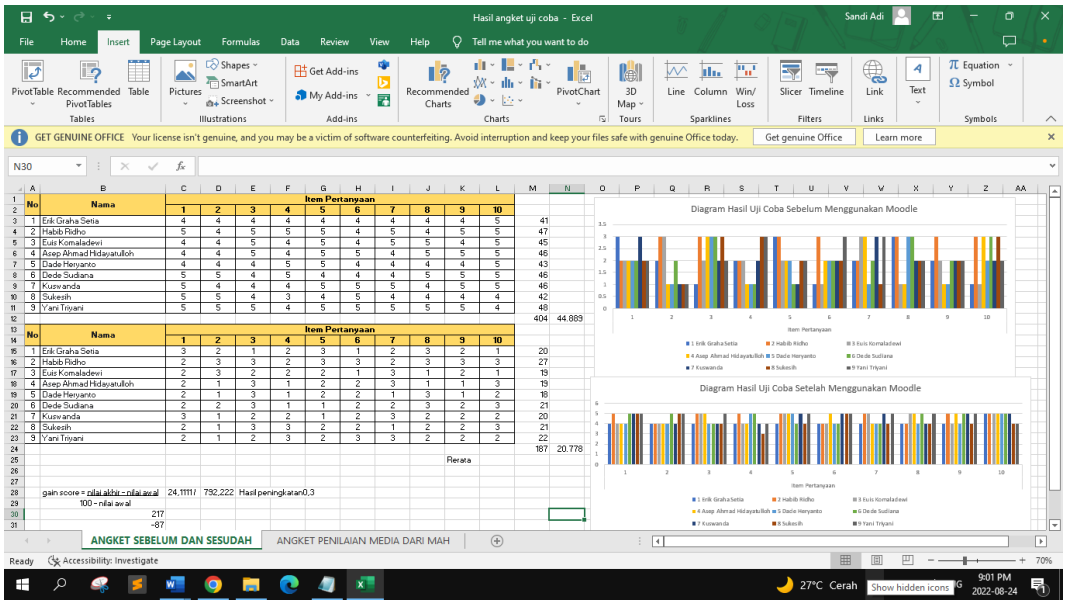
Lampiran 7 Instrumen Angket Motivasi Belajar Setelah Uji Coba







Lampiran 8 Hasil Uji Coba Angket Motivasi Belajar Mahasiswa



Hasil angket uji coba - Excel

No	Nama	Item Pertanyaan											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Erik Graha Setia	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	41	
2	Habib Ridho	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	47	
3	Euis Komaladewi	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	45	
4	Asep Ahmad Hidayatulloh	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	46	
5	Dade Heryanto	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	43	
6	Dede Sudiana	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	46	
7	Kuswanda	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	46	
8	Sukesih	5	5	4	3	4	5	4	4	4	4	42	
9	Yani Triyani	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	48	
												404	44.889

No	Nama	Item Pertanyaan											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Erik Graha Setia	3	2	1	2	3	1	2	3	2	1	20	
2	Habib Ridho	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	27	
3	Euis Komaladewi	2	3	2	2	2	1	3	1	2	1	19	
4	Asep Ahmad Hidayatulloh	2	1	3	1	2	2	3	1	1	3	19	
5	Dade Heryanto	2	1	3	1	2	2	1	3	1	2	18	
6	Dede Sudiana	2	2	3	1	1	2	2	3	2	3	21	
7	Kuswanda	3	1	2	2	1	2	3	2	2	2	20	
8	Sukesih	2	1	3	3	2	2	1	2	2	3	21	
9	Yani Triyani	2	1	2	3	2	3	3	2	2	2	22	
												187	20.778

		Rerata	
gain score = nilai akhir - nilai awal	24,11111	782,222	Hasil peningkatan0,3
100 - nilai awal			
217			
-87			

Diagram Hasil Uji Coba Sebelum Menggunakan Moodle

Diagram Hasil Uji Coba Setelah Menggunakan Moodle

ANGKET SEBELUM DAN SESUDAH | ANGKET PENILAIAN MEDIA DARI MAH

Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian :

Pengembangan Lms Moodle Sebagai Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa

Sasaran Program : Mahasiswa RPL PGSD Semester 8

Peneliti : Ahmad Nurpalah

Validator : Yoyo Zakaria, S.Pd, M.Kom.

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon dengan hormat bantuan serta ketersediaannya untuk menjawab seluruh pertanyaan tertera.
2. Mohon diberi tanda check list (√) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat anda.
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang telah disediakan dengan skala penilaian :

   1 = Sangat Kurang 4 = Baik

   2 = Kurang 5 = Sangat Baik

   3 = Cukup

No.	Indikator	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian Perencanaan dengan RPS (Rencana Pembelajaran Semester)				✓	
2.	Aktualitas materi pembelajaran				✓	
3.	Materi mudah dipahami					✓
4.	Kejelasan pembahasan dalam materi pembelajaran				✓	
5.	Kejelasan contoh dalam materi pembelajaran				✓	

6.	Kejelasan latihan dalam materi pembelajaran				✓	
7.	Kedalaman materi pembelajaran			✓		
8.	Memperjelas penyampaian materi					✓
9.	Menarik perhatian mahasiswa				✓	
10.	Mempermudah pemahaman mahasiswa terhadap materi pembelajaran				✓	

B. Komentar / Saran

Pembelajaran lebih menarik lembaran baik materi atau isi. prosture di aplikasi tersebut. Materi kedepan di harapkan bisa langsung di baca di Platform.

C. Kesimpulan

Pengujian ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Mohon memberikan tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda.

Kuningan, Agustus 2022

Ahli Materi

Yoyo Zakaria, S.Pd, M.Kom.

NIDN 0423058503

Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian	: Pengembangan Lms Moodle Sebagai Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa
Sasaran Program	: Mahasiswa RPL Jurusan PGSD
Penyusun	: Ahmad Nurpalah
Validator	: Asep Mahpudin, M.Kom

Petunjuk pengisian:

1. Mohon Bapak/Ibu memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan memberikan tanda cek (√) pada salah satu kolom jawaban yang tersedia.
2. Tuliskan masukkan untuk perbaikan media pembelajaran untuk pengembangan lebih lanjut pada kolom yang telah disediakan.

No	Aspek yang dinilai	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
A	**Aspek Desain pembelajaran**						
1.	Tampilan Halaman Depan			√			
2.	Teks					√	
3.	Kombinasi Warna					√	
4.	Tampilan Login					√	
B	**Aspek Aksesibilitas**						
1.	Navigasi/Tombol				√		
2.	Kemudahan Pemilihan Menu Sajian				√		
3.	Kemudahan Akses Media					√	
C	**Aspek Usabilitas**						
1.	Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran				√		
2.	Mempermudah proses pembelajaran					√	
3.	Memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa				√		

Saran/komentar:

- tambahkan Video
- Tambahkan Template depan.
- Silahkan di ujicoba kan

Keterangan:

Komponen kelayakan media pembelajaran *moodletik* ini dinyatakan layak, kurang layak dan tidak layak sesuai dengan kriteria penilaian:

Layak= 2,36 – 3,00

Kurang layak= 1,68 – 2,35

Tidak layak = 1,00 - 1,67

Kuningan, Agustus 2022

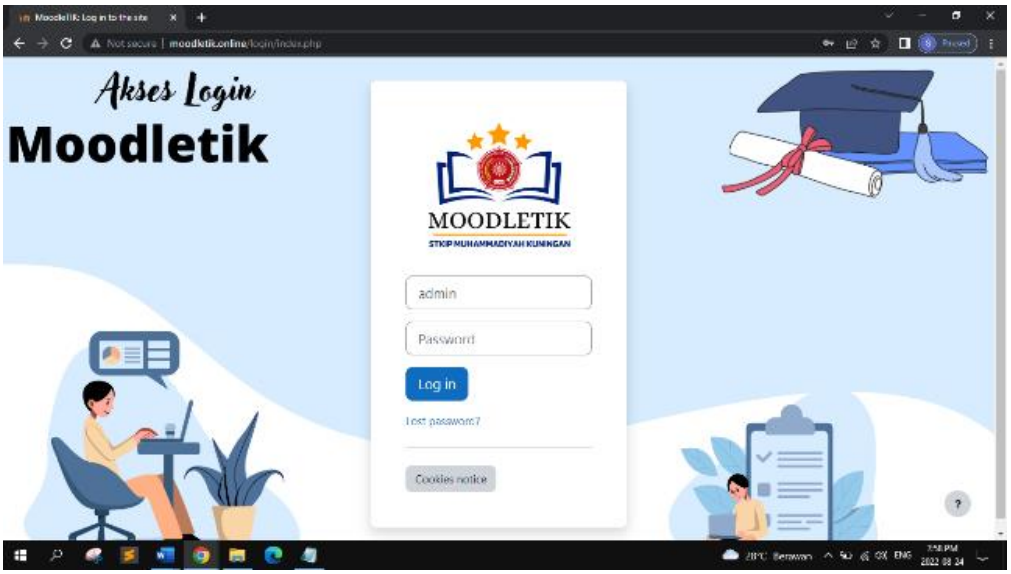
Ahli Media

Asep Mahpudin, M.Kom

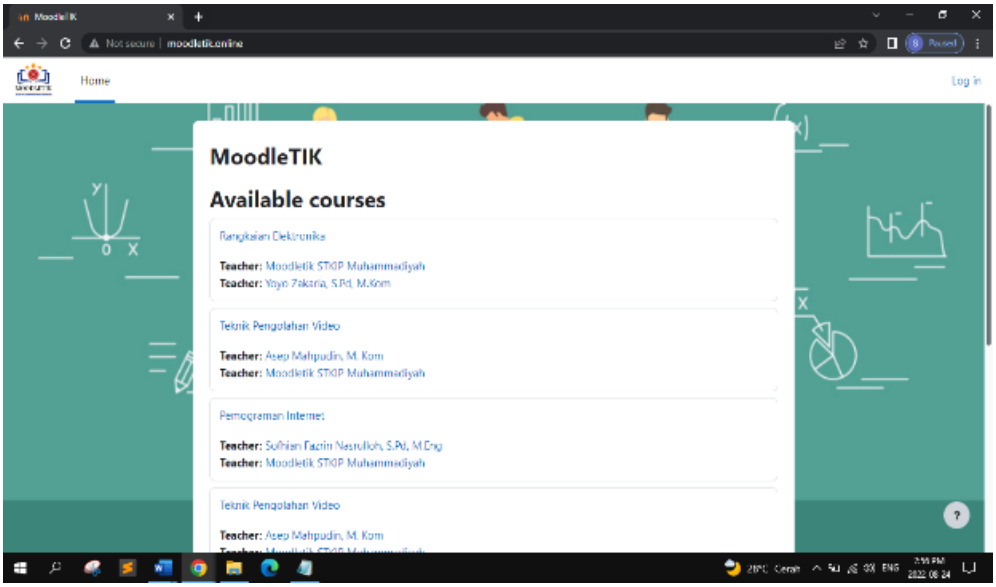
Lampiran 11 Revisi Media

Revisi Media minta ditambahkan halaman depan sebelum tampilan login.

Sebelum di Revisi



Setelah di Revisi



Lampiran 12 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Skor Penilaian	Kriteria
1.	Kesesuaian materi dengan RPS (Rencana Pembelajaran Semester)	4	Baik
2.	Aktualitas materi pembelajaran	4	Baik
3.	Materi mudah dipahami	5	Sangat Baik
4.	Kejelasan pembahasan dalam materi pembelajaran	4	Baik
5.	Kejelasan contoh dalam materi pembelajaran	4	Baik
6.	Kejelasan latihan dalam materi pembelajaran	4	Baik
7.	Kedalaman materi pembelajaran	3	Cukup
8.	Memperjelas penyampaian materi	5	Sangat Baik
9.	Menarik perhatian mahasiswa	4	Baik
10.	Mempermudah pemahaman mahasiswa terhadap materi pembelajaran	4	Baik
Jumlah Rata-Rata Skor		**4,2**	**Sangat Baik**

Jumlah rata-rata skor diperoleh sebesar 4,2. Berdasarkan konversi nilai diatas. Maka penilaian kelayakan aspek materi dan manfaat oleh Ahli Materi termasuk dalam kriteria **Sangat Baik.**

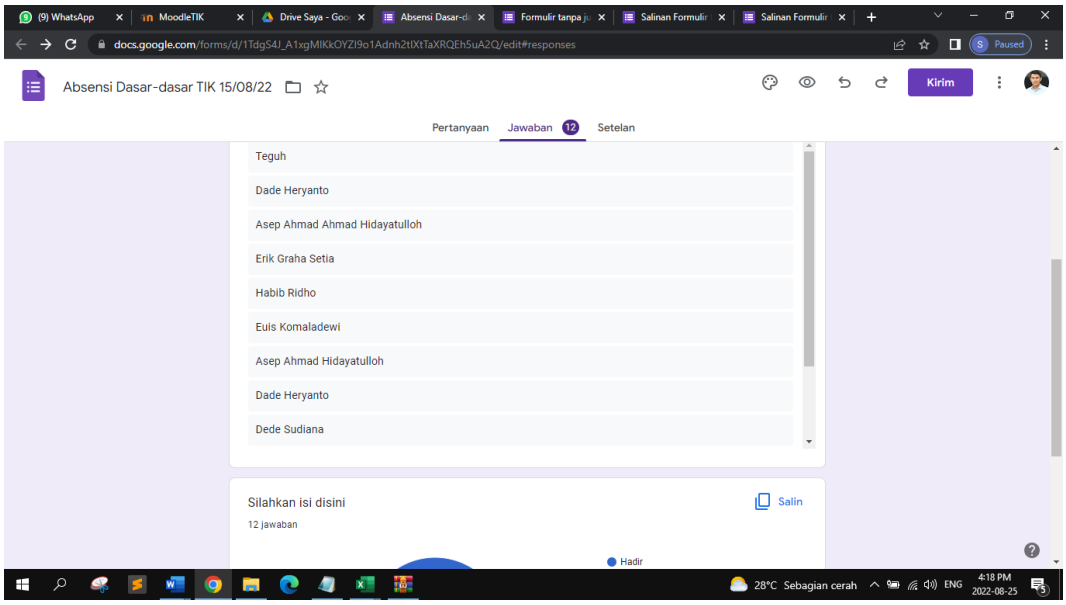
Lampiran 13 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Skor Penilaian	Kriteria
1.	Tampilan Halaman Depan	3	Baik
2.	Teks	5	Sangat Baik
3.	Kombinasi Warna	5	Cukup
4.	Tampilan login	5	Baik
5.	Navigasi/Tombol	4	Baik
6.	Kemudahan Pemilihan Menu Sajian	4	Sangat Baik
7.	Kemudahan Akses Media	5	Baik
8.	Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran	4	Sangat Baik
9.	Mempermudah proses pembelajaran	5	Cukup
10.	Memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa	4	Baik
Jumlah Rata-Rata Skor		**4,4**	**Sangat Baik**

Jumlah rata-rata skor diperoleh sebesar 4,4. Berdasarkan konversi nilai diatas.

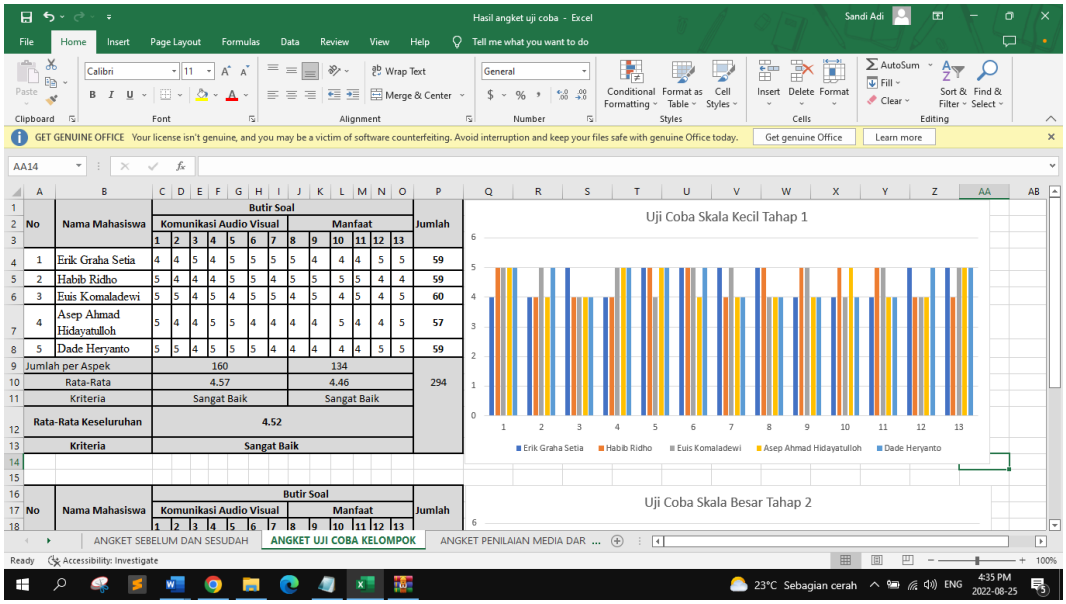
Maka penilaian kelayakan aspek komunikasi audio visual dan manfaat oleh Ahli Media termasuk dalam kriteria **Sangat Baik.**

Lampiran 14 Absensi Mahasiswa



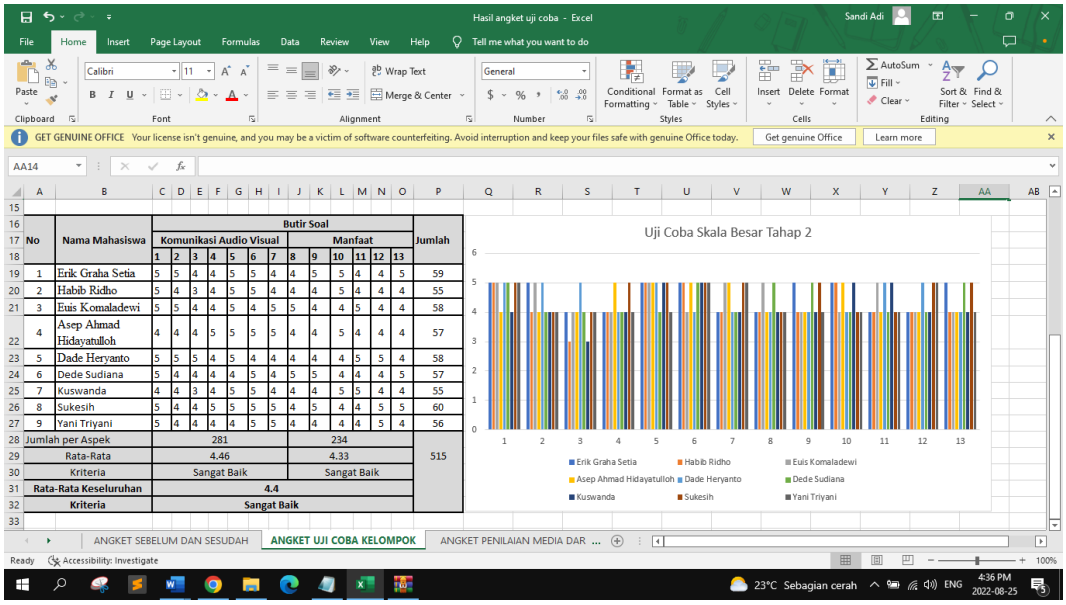
Lampiran 15 Hasil Penilaian Respon Mahasiswa Lampiran

Hasil Penilaian Respon Mahasiswa Pada Ujicoba Tahap I



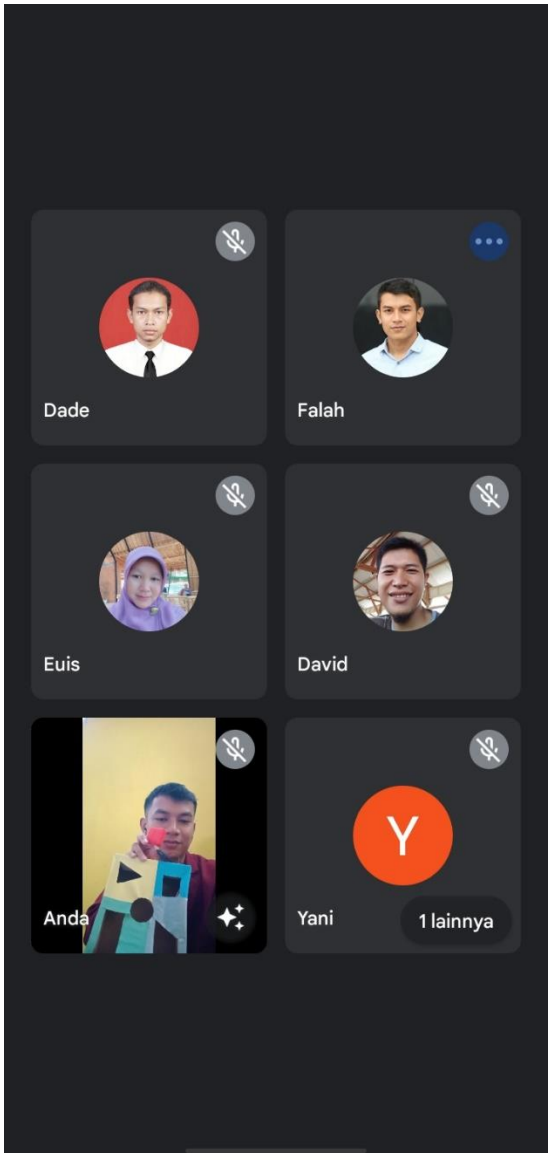
No	Nama Mahasiswa	Butir Soal													Jumlah
		Komunikasi Audio Visual							Manfaat						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	Erik Graha Setia	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	59
2	Habib Ridho	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	59
3	Euis Komaladewi	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	60
4	Asep Ahmad Hidayatulloh	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	57
5	Dade Heryanto	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	59
Jumlah per Aspek		160							134						294
Rata-Rata		4.57							4.46						
Kriteria		Sangat Baik							Sangat Baik						
Rata-Rata Keseluruhan		4.52													
Kriteria		Sangat Baik													

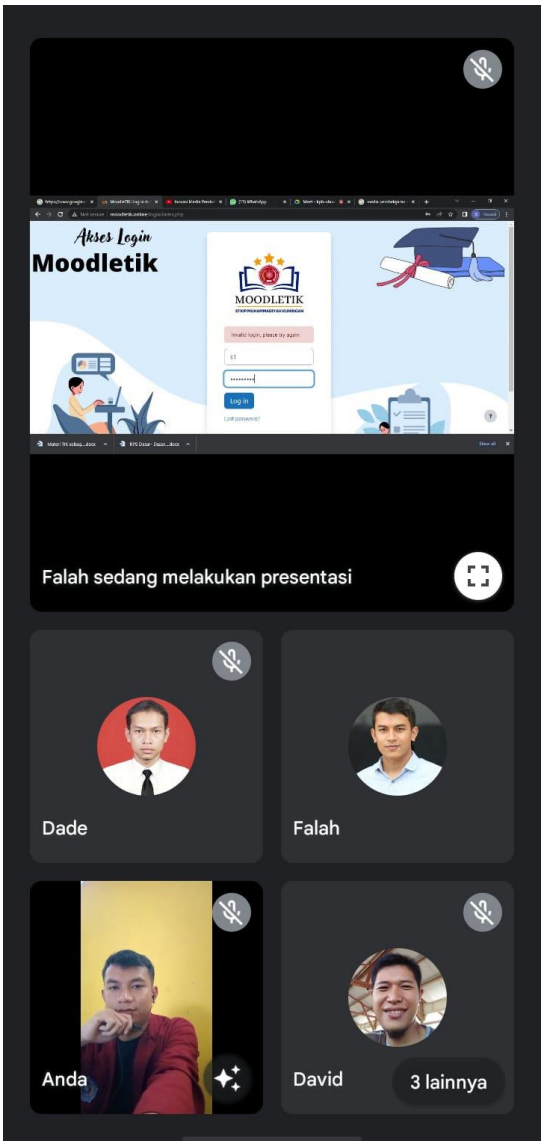
Hasil Penilaian Respon Mahasiswa Pada Ujicoba Tahap II



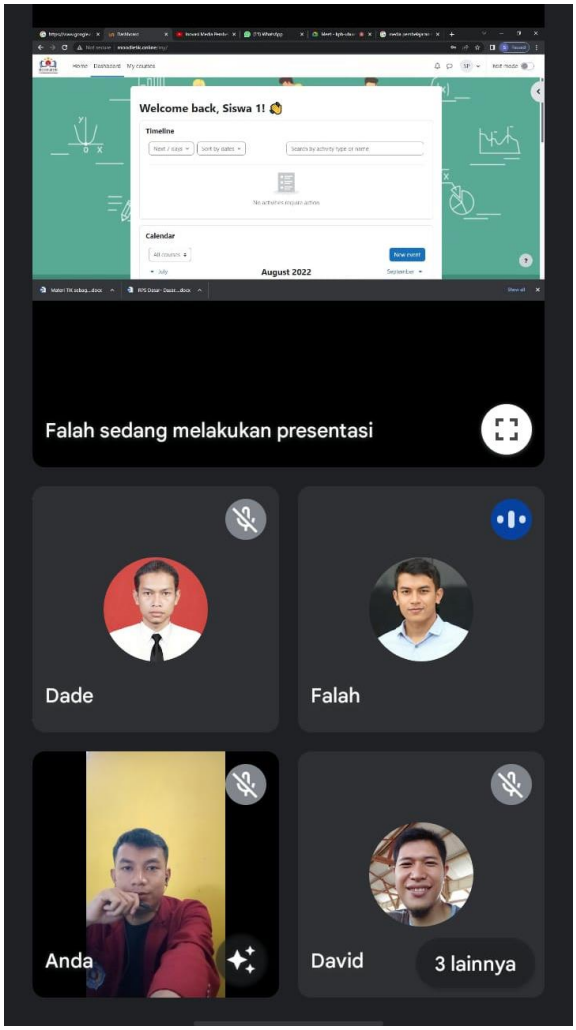
No	Nama Mahasiswa	Butir Soal													Jumlah
		Komunikasi Audio Visual							Manfaat						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	Erik Graha Setia	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	59
2	Habib Ridho	5	4	3	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	55
3	Euis Komaladewi	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	58
4	Asep Ahmad Hidayatulloh	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	57
5	Dade Heryanto	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	58
6	Dede Sudiana	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	57
7	Kuswanda	4	4	3	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	55
8	Sukesih	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	60
9	Yani Triyani	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	56
Jumlah per Aspek		281							234						515
Rata-Rata		4.46							4.33						
Kriteria		Sangat Baik							Sangat Baik						
Rata-Rata Keseluruhan		4.4													
Kriteria		Sangat Baik													

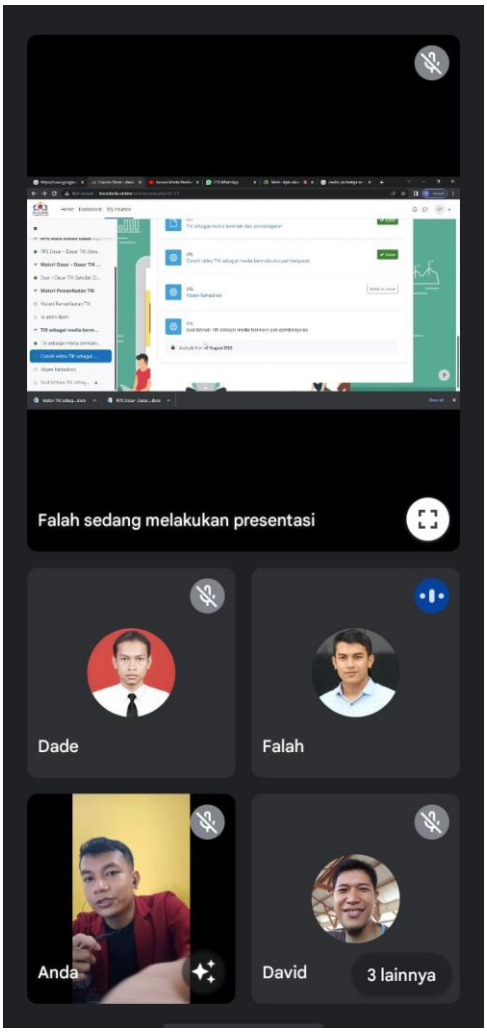
Lampiran 16 Foto Penelitian





David
Dade
Anda
Euis
Yani
Uke
1 lainnya


Welcome back, Siswa 1!
Timeline
Calendar
August 2022
Falah sedang melakukan presentasi
Dade
Falah
Anda
David
3 lainnya


Falah sedang melakukan presentasi
Dade
Falah
Anda
David
3 lainnya

/SUS

/SUS

RIWAYAT HIDUP

Nama Lengkap	: Ahmad Nurfalah	
Jenis Kelamin	: Laki-laki	
Tempat/Tanggal Lahir	: Majalengka, 03 September 1999	
Agama	: Islam	
Status	: Mahasiswa	
Alamat Rumah	: Blok Sukamaju RT/RW 001/005, Desa Sukadana, Kec. Malausma, Kab, Majalengka	
Email	: alfhalah@gmail.com	
Pendidikan Formal	:	SDN Sukadana IV
		SMPN 3 Lemahsugih
		SMKN 2 Kuningan
		STKIP Muhammadiyah Kuningan
Pengalaman Organisasi	:	Himpunan Mahasiswa PTIK (HIMATIK)
		BP3DPM
		Internet Marketing
		Korps Protokoler Mahasiswa
		Mojang Jajaka Kab. Kuningan
		Saka Wira Kartika Kodim 0615
		Pemuda Pelopor Kab. Kuningan
		KPID Jawa Barat