JIUBJ

Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi
Volume 19, Nomor 1, Februari 2019, (Halaman 114-117)
DOI 10.33087/jiubj.v19i1.567
ISSN 1411-8939 (Online) | ISSN 2549-4236 (Print)

Efektifitas *E-Learning* Dengan Aplikasi *Moodle* pada Mata Kuliah Penelitian Pengembangan Program Studi Teknologi Pendidikan

Siti Muyaroah
Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Baturaja
JL. Ratu Penghulu No. 02301.Telp. (0735) 326122.Karang Sari.OKU.SUM-SEL
siti_muyaroah@fkip.unbara.ac.id

ABSTRACT

This research aims to determine the effectiveness of e-learning with Moodle at educational study program, baturaja university. This research is quantitative research with experimental method. Can be interpreted as the research methods used to find a specific treatment effect against the other in a state of control. This ressearch result in the effectiveness of e-learning for student learning outcomes on science subjects. Effectiveness is the success of an establishment of a system designed to engage students actively and independently in learning. T-test result there are effectiveness of e-learning.

Keywords *:*
E-Learning, moodle, instructional

PENDAHULUAN

Belajar dapat diartikan sebagai proses kegiatan yang membuat perubahan kognitif maupun motorik melalui interaksi. Belajar adalah tindakan yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan pengetahuan dan meningkatkan sumber daya manusia. Hal ini sesuai dengan dikemukakan menurut Daryanto (2010:02) dapat didefinisikan bahwa "Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan." Melalui upaya peningkatan tersebut, berangsur-angsur sistem pendidikan mulai diperbaiki dan dikembangkan kembali. Mulai dari pengembangan kurikulum, media pembelajaran, sistem evaluasi pendidikan dan sebagainya.

Metode pembelajaran yang umum dilakukan oleh dosen biasanya hanya ceramah dan praktek. Pada metode ini kadang-kadang konsentrasi peserta didik terpecah, akibatnya kegiatan belajar mengajar tidak bisa berlangsung dengan maksimal kerena mahapeserta didik hanya diberi tugas kemudian mencari sendiri diinternet. Sedangkan di *moodle* lebih memudahkan mahapeserta didik belajar ketika dosen tidak bisa hadir pada saat jam perkuliah kemudian peserta didik bisa melihat materi serta diskusi di *moodle*. Demikian juga dengan mata pelajaran dasar-dasar komunikasi yang bersifat abstrak. Tidak sedikit peserta didik merasa bosan dan jenuh untuk mempelajarinya, yang peserta didik hanya sekedar menghafal tanpa memahami konsep dasarnya. Hal ini dapat membuat hasil belajar mahapeserta didik menurun.

Pembelajaran sendiri merupakan suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode dan evaluasi. Keempat komponen pembelajarann tersebut harus diperhatikan oleh dosen dalam memilih dan menentukan media, metode, strategi, dan pendekatan apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara dosen dengan mahapeserta didik/ mahasiswi, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun tidak langsung, yaitu dengan dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Didasari oleh adanya perbedaan interaksi tersebut maka kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai pola pembelajaran.

E-Learning merupakan sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran, sebagian besar berasumsi bahwa elektronik yang dimaksud disini lebih diarahkan pada penggunaan komputer dan internet. Melalui komputer yang terkoneksi dengan jaringan internet, mahapeserta didik/ mahasiswi dapat melakukan pembelajaran secara individual, baik secara terprogram maupun tidak terprogram, mahapeserta didik/ mahasiswi dapat mengakses berbagai informasi dan bahan ajar dengan menggunakan fasilitas mesin pencari data (*search engine*) sesuai dengan minat mahapeserta didik/ mahasiswi tanpa ada intervensi dari pihak lain.

Dalam kegiatan pembelajaran, pemanfaatan komputer dapat bermanfaat untuk mempermudah serta memperjelas materi yang akan disampaikan. Aplikasi-aplikasi komputer juga berkembang dan memungkinkan *user* edapat melakukan interaksi secara langsung dengan sumber informasi dengan media komputer. Pemanfaatan ini didasarkan pada kemampuan komputer yang dapat memberikan

feedback (umpan balik) secepat mungkin kepada *user*

Ada beberapa materi pelaran yang tidak dapat disajikan secara nyata di dalam pembelajaran dengan media pembelajaran berbantu komputer materi pelajaran dapat di modelkan dengan sedemikian rupa dengan bantuan komputer sehingga peserta didik dapat mengamati dan mencerati dengan jelas pembelajaran melali LCD projektor / komputer. Dapat disimpulkan fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu serta sumber utama untuk memperjelas pesan yang hendak disampaikan oleh pendidik. Selain itu fungsi lainnya adalah sebagai sarana pembelajaran individual yang mana kedudukan media adalah melayani kebutuhan belajar peserta didik. Contoh media pembelajaran berbantu komputer yang sedang populer saat ini adalah *E-Learning.*

Penggunaan komputer dalam pembelajaran dapat memungkinkan proses belajar mengajar secara individual yang akan memacu kemandirian peserta didik dalam belajar. Sehingga demikian peserta didik akan mengalami proses yang lebih bermakna dari pada dengan pembelajaran secara konvensional. Komputer dapat meciptakan situasi belajar yang menarik dan interaktif dengan demikian peserta didik dirangsang untuk mengerjakan soal latihan, melakukan kegiatan laboratorium melalui simulasi karena tersedianya berbagai animasi grafik, warna serta musik yang dapat menambah kesan nyata.

Belajar merupakan hal yang kompleks. Kompleksitas belajar tersebut dipandang dari dua subjek, yaitu dari mahapeserta didik dan dari dosen. Dari segi mahapeserta didik, belajar dialami sebagai suatu proses mental dalam mengahadapi bahan belajar. Sedangkan dari segi dosen, proses belajar tersebut tampak sebagai perilaku belajar tentang sesuatu hal. Dimyati dan Mudjiono (2009:7) “belajar merupakan tindakan dan perilaku peserta didik yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh peserta didik sendiri.

Panen (2004:1) “Belajar adalah suatu proses perubahan yang relatif tetap dalam perilaku individu sebagai hasil dari pengalaman”. Sedangkan, Ruhimat (2011:124) ”Belajar merupakan aktivitas yang disengaja dan dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melakukan sesuatu, atau anak yang tadinya tidak terampil, menjadi terampil”.

Ruhimat,dkk (2011:128), “Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang atau pendidik untuk membelajarkan mahapeserta didik yang belajar”. Kustandi dan Sutjipto (2011:5) “pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru/pengajar untuk membantu peserta didik atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan minatnya”. Menurut Warsita (2008:85) “pembelajaran (instruction) adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik”.

Sedangkan menurut Trianto (2013:19), “pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup”.

Shoimin (2014: 23) “model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.”

Joyce dan Weil dalam Rusman (2012:133), “model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan- bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.”

Sadiman (2010: 7) “Media adalah bentuk – bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca”. Menurut Hamalik dalam Rusman (2013: 94) “Pembelajaran sebagai suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur manusia, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran”.

Pembelajaran berbasis *web* yang populer dengan sebutan *Web Based Education* (WBE) atau kadang disebut *E-Learning (electronic learning)* dapat didefinisikan sebagai applikasi teknologi *web* dalam dunia pembelajaran untuk sebuah proses pendidikan. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa semua pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan teknologi internet dan selama proses belajar dirasakan terjadi oleh yang mengikutinya, maka kegiatan itu disebut sebagai pembelajaran berbasis *web*. Kemudian, yang ditawarkan oleh teknologi ini adalah kecepatan dan tidak terbatasnya tempat dan waktu untuk mengakses informasi. Kegiatan belajar dapat dengan mudah dilakukan oleh peserta didik kapan saja dan dimana saja dirasakan aman oleh peserta didik tersebut. Batas ruang, jarak dan waktu tidak lagi menjadi masalah yang rumit untuk dipecahkan.

Pembelajaran berbasis web atau yang dikenal juga dengan “*web based learning*”

merupakan salah satu jenis penerapan dari pembelajaran elektronik (*E-Learning*). *E-Learning* dikenal dengan istilah *Distance Learning* atau pembelajaran jarak jauh, dikatakan demikian karena konsep *E-Learning* sudah banyak diterapkan pada kalangan pelajar atau mahapeserta didik. Menurut C. Koran dalam Rusman (2011: 346), "*E-Learning* adalah pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan. Adapula yang menafsirkan *e-learning* sebagai bentuk pendidikan jarak jauh yang dilakukan melalui media internet". *E-Learning* merupakan sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk bantu pada proses kegiatan pembelajaran agar dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional (model belajar konvensional, kajian terhadap buku teks, CD-ROM, dan pelatihan berbasis komputer) sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi, sehingga sebagian besar berasumsi bahwa eletronik yang dimaksud disini lebih diarahkan pada penggunaan komputer dan koneksi internet. Melalui komputer yang terkoneksi dengan jaringan internet, peserta didik dapat melakukan pembelajaran secara individual, baik secara terprogram maupun tidak terprogram, peserta didik dapat mengakses berbagai informasi dan bahan ajar dengan menggunakan fasilitas mesin pencari data (*search engine*) sesuai dengan minat peserta didik tanpa ada intervensi dari pihak lain.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimental dengan rancangan penelitian *Subject Posttest Only Control Group Design.* Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik cluster random sampling.

Teknik pengumpulan data dengan metode tes untuk mengetahui hasil belajar mahapeserta didik pada mata kuliah penelitian pengembangan dan hasil belajar. Analisis data pada penelitian ini menggunakan statistik uji-t. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan hasil pembelajaran dan bersifat kuantitatif maka teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik statistik uji-t (t-test). Uji-T digunakan untuk membandingkan kelas perlakuan yaitu pre test dan post test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Belajar	Mean	SD	P-value sig 2-tailed	Nilai-t	n
Post test	84.06	8.337	0,000	5.672	30
Pre Test	72.69	8.806			29

Berdasarkan perhitungan diatas, di hasilkan bahwa pada kelas kontrol nilai rata-ratanya sebesar 72,69 sedangkan kelas eksperimen sebesar 84,06. Sedangkan pada uji efektifitas nilai t-hitung sebesar 5,672. Sedangkan nilai t-tabel untuk n sebesar 30 yaitu 1,703.

Berdasarkan hasil uji perbedaan nilai rata-rata nilai kelas terdapat perbedaan nilai sebelum mengguakan menggunakan e-learning serta nilai setelah menggunakan model menggunakan e-learning. Peningkatan nilai hasil belajar terjadi karena meningkatnya motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan e-learning. Hal ini sesuai dengan pendapat sardiman (2014; 85) yang menyatakan bahwa motivasi belajar memiliki fungsi yaitu: 1) mendorong manusia untuk berbuat yang artinya motivasi merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.; 2) menentukan arah perbuatan yang berarti memberikan arah yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan yang telah ditetapkan; 3) menyeleksi perbuatan, yaitu memilih kegiatan yang mendukung untuk mencapai tujuan dan ; 4) mendorong usaha untuk mencapai prestasi, seorang peserta didik yagn memiliki motivasi yang kut akan lebih rajin belajarnya sehingga hasil belajarnya kan lebih baik.

Pembelajaran dengan e-learning membuat peserta didik lebih senang dalam belajar karena dikemas dengan ringkas. Dengan tingginya minat dan motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik maka terbukti dengan meningkatnya hasil belajar yang didapat oleh peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentag efektifitas e-learning dalam pembelajaran dapat ditarik kesimpulan yaitu ada keefektifan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan e-learning dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran ceramah. hal ini ini terjadi karena pembelajaran dengan menggunakan e-learning dilakukan dimana saja dan kapan saja. Dengan adanya pemahaman yang baik serta meningkatnya motivasi belajar peserta didik menjadikan hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik meningkat. Dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik, diharapkan para pendidik bisa menggunakan cara yang sama untuk mata pelajaran lain dengan materi yang sesuai. Sehingga pembelajaran tidak membuat

peserta didik bosan dan takut, tetapi belajar membuat peserta didik senang.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Belajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Daryanto, 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media

Dimyati dan Mudjiono (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Panen, Paulina. (2004). *Modul Belajar dan Pembelajaran* 1. Universitas terbuka. Jakarta, 1.

Ruhimat, Toto, dkk. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.

Rusman. (2013). *Model- model pembelajaran*. Jakarta ; Rajawali Pers.

_____. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung : Alfabeta.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R & D.* Bandung : Alfabeta

Sardiman, A.M. (2007). *Ineraksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Shoimin. (2014). *Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013.* Yogyakarta. Ar-Ruzz media.