

PENGEMBANGAN MEDIA E-LEARNING DENGAN PEMANFAATAN APLIKASI MOODLE SEBAGAI BAHAN AJAR SISWA KELAS X DI SMK KRISTEN PETRA SURABAYA

Oleh:

Ign. Hendra Wicaksono¹⁾, Mustaji²⁾, Retno Danu³⁾

¹ Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan, PPs Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
e-mail: don.ignasius@gmail.com

²Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan, Pasjasarjana Universitas Negeri Surabaya
e-mail: mustaji@unesa.ac.id

³Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan, PPs Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
e-mail: retno.danu@unipasby.ac.id

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Dikatakan penelitian pengembangan, dikarenakan dalam penelitian ini menyimpulkan suatu produk. Dalam penelitian ini diarahkan untuk mengembangkan media *e-learning* dengan pemanfaatan aplikasi Moodle sebagai bahan ajar bahasa Inggris dalam upaya peningkatan daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Inggris dan meningkatkan efektifitas pembelajaran. Uji coba produk dilakukan melalui dua cara, yaitu secara teoritis dan secara empiris. Secara teoritis, uji coba dilakukan terhadap materi dan media *e-learning* dengan penilai ahli materi sedangkan secara empiris dilakukan uji coba produk pengembangan yang penilaiannya dilakukan oleh pendidik dan peserta didik. bahwa pengembangan media pembelajaran *e-learning* dengan pemanfaatan aplikasi moodle (1) Menarik untuk peserta didik dan (2) Membantu tugas pendidik dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di SMK Kristen Petra Surabaya.

Kata-kata kunci: Media *e-learning*, *moodle*, bahan ajar, Bahasa Inggris

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah dasar bagi pembangunan kualitas sumber daya manusia di setiap negara, karena melalui semua aspek kehidupan manusia dapat dipelajari sehingga menimbulkan sebuah perbaikan pola dasar kehidupan manusia. Melalui pendidikan pula kita dapat melihat sebuah proses kemajuan atau bahkan kemunduran suatu bangsa. Maka dari itu perlu digarisbawahi bahwa pendidikan amat mutlak menjadi perhatian serius dan yang utama dalam pembangunan suatu bangsa.

Perkembangan dari teknologi informasi memiliki dampak terhadap pola kehidupan manusia. Perkembangan informasi ini telah sudah menjangkau seluruh aspek kehidupan dan dapat diakses oleh siapapun tanpa adanya batasan waktu. Peristiwa ini sangat berdampak pada perubahan yang terjadi pada sektor kehidupan bermasyarakat, khususnya di dunia pendidikan.

Seiring dengan berjalannya waktu, masa demi masa pendidikan mengalami perubahan-perubahan substansial baik dalam prosesnya ataupun dalam perkembangannya. Dengan kemajuan teknologi yang amat pesat dewasa ini, guru sebagai fasilitator pendidikan mendapatkan angin segar dengan banyaknya teknologi yang bias digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Sehingga peserta didik dapat mendapatkan pengalaman belajar yang beragam dan variatif, tidak selalu pas dilaksanakan di lapangan. Pendidikan seringkali mencari suatu strategi, pendekatan, atau siasat baru untuk mencapai cita-citanya. Melalui pembelajaran seorang guru

memiliki kesempatan dan peluang yang sangat luas untuk mengembangkan proses pembelajaran dengan menggunakan kiat-kiat yang tersedia baik itu strategi, model, ataupun pendekatan-pendekatan sehingga tujuan dari pendidikan itu bisa dicapai dengan baik oleh pendidik pada umumnya dan peserta didik pada khususnya.

Inovasi dalam dunia Pendidikan sangat diperlukan untuk memperbaiki sistem Pendidikan lama yang kurang menarik atau kurang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

Pada satuan Pendidikan, teknologi sangat diperlukan sebagai penunjang kelangsungan pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Berbagai media berbasis elektronik telah banyak ditawarkan untuk membantu proses pembelajaran siswa dikelas.

Multimedia sebagai bentuk pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafis, suara (audio), gambar (video), dengan menggabungkan link dan tool yang memudahkan pengguna melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi adalah salah satu penunjang Pendidikan. Multimedia interaktif sebagai alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan antara teks, grafik, animasi, audio dan gambar video. Dalam era yang sedang berkembang saat ini, multimedia interaktif sangat berkaitan dengan proses pembelajaran dalam bidang Pendidikan yaitu sebagai alat bantu pembelajaran dan pengajaran yang dinilai sangat efektif dan fungsional.

Arsyad (2003:7) menyatakan bahwa, media pembelajaran yang dipadang sebagai segala bentuk peralatan fisik komunikasi berupa hardware dan software merupakan bagian kecil dari teknologi pembelajaran yang harus diciptakan (didesain dan dikembangkan), digunakan, dan dikelola (dievaluasi) untuk mencapai kebutuhan pembelajaran dengan maksud untuk mencapai efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran. Berbagai macam produk teknologi banyak yang bias kita gunakan sebagai sumber atau media belajar, diantaranya adalah internet, aplikasi-aplikasi tertentu, power point, video, dan lain sebagainya. Hal-hal tersebut dapat membantu kita untuk membuat pembelajaran begitu efektif dan efisien karena memfasilitasi guru untuk memperlihatkan hal-hal baru yang mungkin tidak bias digunakan karena terbatasnya ruang dan waktu. Jadi dengan kata lain penggunaan teknologi juga bias memperkecil batas ruang dan waktu yang terjadi dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Bahasa Inggris telah menjadi bahasa universal yang digunakan dalam dunia teknologi, pendidikan, politik, perdagangan, dan lain sebagainya. Semakin banyak mendengar percakapan secara lisan, maka semakin familiar dengan kosa kata bahasa Inggris yang biasa digunakan oleh penutur asli yang tentunya akan sangat berguna ketika ingin bercakap-cakap dalam bahasa Inggris.

Bahasa merupakan alat komunikasi yang paling penting, dan suka atau tidak suka, saat ini Bahasa Inggris sudah sangat mendominasi semua aspek komunikasi. Sebagian besar Negara-negara di Asia juga menggunakan Bahasa Inggris sebagai bahasa kedua sesudah bahasa nasional mereka. Sebut saja Filipina, Singapura, dan Malaysia. Banyak sekali siswa yang pada dasarnya mengetahui banyak kosakata dalam bahasa Inggris dan juga mengetahui tata bahasa Inggris dengan sangat baik. Akan tetapi, saat ditanya sebuah pertanyaan sederhana dalam bahasa Inggris, mereka tidak bisa menjawab. Hal ini disebabkan karena siswa tidak terbiasa menggunakan bahasa Inggris yang telah dipelajari karena tidak memiliki kesempatan untuk menggunakan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari. Masyarakat banyak yang tidak mau mempelajari bahasa Inggris dikarenakan malas menggunakan bahasa yang asing di telinga.

Mata pelajaran Bahasa Inggris adalah salah satu kelompok ilmu yang mempunyai peran cukup besar sebagai sarana penguasaan ilmu pengetahuan yang tertulis, dalam bahasa Inggris juga sebagai media komunikasi antar bangsa yang telah bersepakat bahwa bahasa Inggris merupakan bahasa pengantar internasional. Bahasa Inggris memiliki 4 (empat) keterampilan berbahasa (*language skills*) yakni: 1) Keterampilan mendengarkan (*listening skill*), 2) Keterampilan berbicara (*speaking skill*), 3) Keterampilan membaca (*reading skill*), dan 4) Keterampilan menulis (*writing skill*), dimana keempat

keterampilan itu harus dikuasai oleh siswa dengan baik. (Depdiknas, 2003: 15).

Bahasa Inggris memiliki kaidah penulisan yang berbeda dengan pola pikir dalam bahasa Indonesia. Oleh sebab itu sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa Inggris. Sebenarnya sudah banyak media cetak maupun elektronik yang menggunakan bahasa Inggris, namun siswa belum dapat memanfaatkan media fasilitas tersebut dengan baik, sehingga pada akhirnya siswa masih mengalami kesulitan belajar tanpa bantuan guru. Faktor sulitnya untuk memahami bahasa Inggris ini dapat terlihat dari hasil ujian ataupun ulangan siswa dengan rentang nilai yang cenderung rendah. Kalaupun secara teoritis siswa memperoleh hasil yang baik, tetapi pengucapan siswa masih terbawa dialek atau aksen mereka masing-masing, bukan merupakan logat berbahasa Inggris sesuai aslinya dengan kaidah yang ada.

Media e-learning untuk membuat suatu perubahan sikap dan pola belajar siswa serta lingkungannya sangat dibutuhkan. Pengamatan tentang teknis proses pembelajaran secara analisis nampak bahwa siswa akan bersikap aktif, mampu berpartisipasi dan mampu berbicara secara langsung jika menggunakan media e-learning dalam proses pembelajarannya.

Manfaat penggunaan media e-learning dalam proses pembelajaran di lingkungan sekolah dapat memberikan alasan yang bermacam-macam tentang perubahan sistem dan pola Pendidikan di Indonesia. Sebab media interaktif juga mendorong partisipasi, keterlibatan serta eksplorasi pengguna (Sutopo, 2003: 22).

Media e-learning adalah salah satu media yang sangat bermanfaat antara lain sebagai berikut; 1) penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, 2) proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, 3) efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, 4) memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, dan 5) menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar serta mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. Selain tersebut diatas media e-learning juga bisa digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di sekolah.

Diantara media e-learning yang ada, yang berupa bahan pembelajaran dalam bentuk perangkat audio visual yang selanjutnya dapat dipelajari secara mandiri melalui teknologi yang tersedia adalah salah satu pilihan. Bahan pembelajaran ini sangat mudah difungsikan oleh siswa untuk menambah wawasan belajarnya. Dalam penerapannya, bahan pembelajaran ini memiliki kualitas tulisan, gambar, warna, dan beberapa sentuhan artistik akan mampu memberikan minat dan motivasi yang tinggi pada siswa. Bagi siswa pada umumnya, akan lebih tertarik pada bahan pembelajaran keilmuan yang ada kaitannya dengan perangkat audio visual.

Dari hasil pengamatan penulis di kelas pelajaran bahasa Inggris, khususnya membaca jenis bahan ajar yang tersedia, hampir sebagian peserta didik tidak tertarik, acuh tak acuh, dan sebagian membuat keributan menarik perhatian teman lainnya sehingga kelas mudah gaduh. Kegiatan membaca bahan ajar yang tersedia memerlukan waktu yang lama, setelah pembacaan selesai saat diajukan.

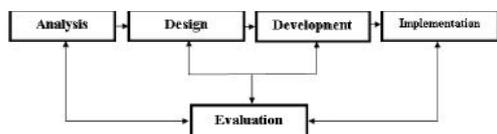
Ada beberapa faktor yang merupakan kendala penghambat peserta didik memahami isi bahan ajar. Salah satunya adalah faktor psikologis yang meliputi, 1) Kecerdasan/intelegensi siswa, 2) Motivasi, dan 3)Minat, 4) Sikap, dan 5) Bakat.

Berpijak dari kelima hal tersebut agar proses pembelajaran dapat berjalan maksimal, tujuan kurikulum dapat tercapai, harus dicarikan jalan keluarnya. Lemahnya tingkat kemampuan memahami isi bahan ajar yang ada, merupakan kendala untuk mendapatkan prestasi belajar (hasil belajar) yang memuaskan, sehingga pengembangan bahan ajar bahasa Inggris melalui media e-learning menggunakan moodle sangat diperlukan oleh pendidik. Kesulitan peserta didik memahami isi bahan ajar yang ada, ditandai oleh banyaknya peserta didik yang memperoleh hasil belajar bahasa Inggris di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM).

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Model pengembangan yang dipakai dalam adalah Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation (ADDIE). Adapun mengenai asal-usul model ADDIE ini menurut Molenda (2003) tidak diciptakan oleh seseorang namun awalnya merupakan istilah sehari-hari yang digunakan untuk menggambarkan pendekatan secara sistematis dalam pengembangan pembelajaran model ADDIE ini sinonim dengan istilah Instructional System Development (ISD).

Adapun skema dari desain model pembelajaran ini adalah sebagai berikut.



Dari skema model di atas dapat kita ketahui bahwa terdapat beberapa langkah-langkah di dalam melaksanakan evaluasi model ADDIE ini. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

1. Analysis

Analisis merupakan tahap pertama yang harus dilakukan oleh seorang pengembang pembelajaran. Tahap analisis terdiri atas analisis kebutuhan, diantaranya analisis mahasiswa, analisis konten, analisis struktur dan analisis tujuan. Kaye Shelton dan George Saltsman (2008: 42-43) menyatakan ada tiga segmen yang harus dianalisis yaitu siswa, pembelajaran, serta media untuk menyampaikan bahan ajarnya.

Langkah-langkah dalam tahapan analisis ini setidaknya adalah:

- i. menganalisis siswa; menentukan materi ajar;
- ii. menentukan standar kompetensi (goal) yang akan dicapai;
- iii. dan menentukan media yang akan digunakan;

2. Design

Pendesainan dilakukan berdasarkan apa yang telah dirumuskan dalam tahapan analisis. Tahap desain terdiri atas desain instrumen penelitian yakni angket uji validasi, angket uji kepraktisan, angket uji keefektifan; dan desain media pembelajaran e-learning berbasis LMS Moodle yang terdiri atas desain bahan ajar, desain kegiatan belajar mengajar dan desain produk. Tahapan desain adalah analog dengan pembuatan silabus. Dalam silabus tersebut harus memuat informasi kontak, tujuan-tujuan pembelajaran, persyaratan kehadiran, kebijakan keterlambatan pekerjaan, jadwal pembelajaran, pengarahan, alat bantu komunikasi, kebijakan teknologi, serta desain antar muka untuk pembelajaran (Kaye Shelton dan George Saltsman, 2008:44). Langkah-langkah dalam tahapan ini adalah membuat silabus yang di dalamnya termasuk: memilih standar kompetensi (goal) yang telah dibuat dalam tahapan analisis, menentukan kompetensi dasar (objective); menentukan indikator keberhasilan memilih bentuk penilaian, menentukan sumber atau bahan-bahan belajar menerapkan strategi pembelajaran, membuat storyboard, mendesain antar muka.

Selain itu dalam komponen design ini terdapat beberapa hal yang perlu disiapkan, terkait dengan 1) schedule/jadwal, 2) project team/tim kegiatan, 3) media specification/spesifikasi media yang digunakan, 4) lesson structure/struktur atau susunan materi/pelajaran dan 5) configuration control and review cycle atau control konfigurasi dan lingkaran review.

3. Development

Tahapan ini merupakan tahapan produksi dimana segala sesuatu yang telah dibuat dalam tahapan desain menjadi nyata. Langkah-langkah dalam tahapan ini diantaranya adalah membuat objek-objek belajar (learning objects) seperti dokumen teks, animasi, gambar, video dan sebagainya, membuat dokumen-dokumen tambahan yang mendukung. Tahap pengembangan terdiri dari pengembangan instrumen penelitian dan pengembangan Moodle. Pada tahap ini instrumen dan media yang dikembangkan divalidasi oleh validator ahli media dan validator ahli materi untuk menjadi bahan revisi peneliti hingga tercipta media pembelajaran yang bersifat valid.

4. Implementation

<p>Pada tahapan ini sistem pembelajaran sudah siap untuk digunakan oleh siswa. Kegiatan yang dilakukan dalam tahapan ini adalah mempersiapkan dan mengimplementasikan ke target siswa.</p>	<p><i>e-learning</i> berbasis <i>moodle</i></p>
<p>5. Evaluation Evaluasi dapat dilakukan dalam dua bentuk evaluasi yaitu formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama dan diantara tahapan-tahapan tersebut. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang dibuat sebelum versi terakhir diterapkan. Evaluasi sumatif dilakukan setelah versi terakhir diterapkan dan bertujuan untuk menilai keefektifan pembelajaran secara keseluruhan.</p> <p>a. Apakah siswa menyukai program pembelajaran yang mereka ikuti selama ini? b. Seberapa besar manfaat yang dirasakan oleh siswa dalam mengikuti program pembelajaran? c. Seberapa jauh siswa dapat belajar tentang materi atau substansi pembelajaran? d. Seberapa besar siswa mampu mengaplikasikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang telah dipelajari? e. Seberapa besar kontribusi program pembelajaran yang dilaksanakan yang dilaksanakan terhadap prestasi belajar siswa?</p>	<p>2 Efektifitas penggunaan dalam modul pembuatan media pembelajaran <i>e-learning</i> berbasis <i>moodle</i> dari segi ketercapaian tujuan</p> <p>3 Tampilan modul pembuatan media pembelajaran <i>e-learning</i> berbasis <i>moodle</i></p> <p>4 Penggunaan warna dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> berbasis <i>moodle</i></p> <p>5 Penggunaan huruf dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> berbasis <i>moodle</i></p> <p>6 Kejelasan tampilan visual berupa tulisan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> berbasis <i>moodle</i></p> <p>7 Kejelasan tampilan visual berupa gambar dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> berbasis <i>moodle</i></p>
<p>3. HASIL DAN PEMBAHASAN</p>	
<p>Hasil Penelitian</p>	
<p>Uji coba produk dilakukan melalui dua cara, yaitu secara teoritis dan secara empiris. Secara teoritis, uji coba dilakukan terhadap materi dan media <i>e-learning</i> dengan penilai ahli materi sedangkan secara empiris dilakukan uji coba produk pengembangan yang penilaiannya dilakukan oleh pendidik dan peserta didik.</p>	
<p>1. Uji Coba untuk Memvalidasi Media Pembelajaran E-Learning dengan Moodle secara Teoritis</p>	
<p>Uji coba produk pertama kali dilakukan terhadap kebenaran dan kedalaman media pembelajaran <i>e-learning</i> dengan moodle oleh ahli media pembelajaran dan uji coba selanjutnya dilakukan terhadap kelayakan media pembelajaran. Data hasil penelitian tersebut disajikan pada tabel berikut</p>	
<p>Tabel 4.1 Aspek Penilaian/Validasi Materi E-Learning berbasis moodle pada mata pelajaran Bahasa Inggris oleh Ahli Media Pembelajaran</p>	
<p>No Aspek yang Dinilai</p>	<p>SB B C K SK</p>
<p>1 Kejelasan petunjuk penggunaan dalam modul pembuatan media pembelajaran</p>	<p>8 Aspek tata bahasa dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> berbasis</p>

9	Daya tarik visual dari modul pembuatan media pembelajaran <i>e-learning</i> berbasis moodle					
10	Tingkat kemudahan dalam penggunaan modul pembuatan media pembelajaran <i>e-learning</i> berbasis moodle					
11	Penjelasan dari modul pembuatan media pembelajaran <i>e-learning</i> berbasis moodle					
	Jumlah	35	16	0	0	0
	Kualifikasi	51	Sangat Baik			

Keterangan :

SB = Sangat Baik

B = Baik

C = Cukup

K = Kurang

SK = Sangat Kurang

Komentar dan saran umum Aspek Penilaian/Validasi Materi *e-learning* Mata pelajaran Bahasa Inggris oleh Ahli media Mata Pelajaran Bahasa Inggris adalah sebagai berikut

- Petunjuk penggunaan dalam modul pembuatan media pembelajaran *e-learning* berbasis moodle sudah sangat baik.
- Efektifitas penggunaan dalam modul pembuatan media pembelajaran *e-learning* berbasis moodle sudah baik.
- Tampilan modul dalam pembuatan media pembelajaran *e-learning* berbasis moodle sudah sangat baik.
- Penggunaan warna dalam modul pembuatan media pembelajaran *e-learning* berbasis moodle sudah sangat baik.
- Penggunaan huruf dalam modul pembuatan media pembelajaran *e-learning* berbasis moodle sudah baik.
- Kejelasan tampilan visual berupa tulisan dalam modul pembuatan media pembelajaran *e-learning* berbasis moodle sudah baik.

- Kejelasan tampilan visual berupa gambar dalam modul pembuatan media pembelajaran *e-learning* berbasis moodle sudah sangat baik.
- Aspek tata bahasa dalam modul pembuatan media pembelajaran *e-learning* berbasis moodle sudah baik.
- Daya tarik visual dalam modul pembuatan media pembelajaran *e-learning* berbasis moodle sudah sangat baik.
- Tingkat kemudahan dalam modul pembuatan media pembelajaran *e-learning* berbasis moodle sudah sangat baik.
- Penjelasan dari modul dalam modul pembuatan media pembelajaran *e-learning* berbasis moodle sudah sangat baik.

Selain dari ahli media pembelajaran, kebenaran dan kedalaman media pembelajaran *e-learning* dengan moodle juga diuji oleh ahli desain pembelajaran dan uji coba selanjutnya dilakukan terhadap kelayakan media pembelajaran. Data hasil penelitian tersebut disajikan pada tabel berikut

Tabel 4.2 Aspek Penilaian/Validasi Materi *E-Learning* berbasis moodle pada mata pelajaran Bahasa Inggris oleh Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	SB	B	C	K	SK
1	Kejelasan petunjuk penggunaan dalam modul pembuatan media pembelajaran <i>e-learning</i> berbasis moodle					
2	Efektifitas penggunaan dalam modul pembuatan media pembelajaran <i>e-learning</i> berbasis moodle dari segi ketercapaian tujuan					
3	Tampilan modul pembuatan media pembelajaran <i>e-learning</i> berbasis moodle					
4	Penggunaan warna dalam media					

	pembelajaran <i>e-learning</i> berbasis <i>moodle</i>	<i>e-learning</i> berbasis <i>moodle</i>				
5	Penggunaan huruf dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> berbasis <i>moodle</i>	Jumlah Kualifikasi	35 50	12	3	0 0 Sangat Baik
		Keterangan : SB = Sangat Baik B = Baik C = Cukup K = Kurang SK = Sangat Kurang				
6	Kejelasan tampilan visual berupa tulisan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> berbasis <i>moodle</i>	Komentar dan saran umum Aspek Penilaian/Validasi Materi <i>e-learning</i> Mata pelajaran Bahasa Inggris oleh Ahli media Mata Pelajaran Bahasa Inggris adalah sebagai berikut				
7	Kejelasan tampilan visual berupa gambar dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> berbasis <i>moodle</i>	a. Petunjuk penggunaan dalam modul pembuatan media pembelajaran <i>e-learning</i> berbasis moodle sudah sangat baik. b. Efektifitas penggunaan dalam modul pembuatan media pembelajaran <i>e-learning</i> berbasis moodle sudah baik. c. Tampilan modul dalam modul pembuatan media pembelajaran <i>e-learning</i> berbasis moodle sudah sangat baik. d. Penggunaan warna dalam modul pembuatan media pembelajaran <i>e-learning</i> berbasis moodle cukup. e. Penggunaan huruf dalam modul pembuatan media pembelajaran <i>e-learning</i> berbasis moodle sudah baik. f. Kejelasan tampilan visual berupa tulisan dalam modul pembuatan media pembelajaran <i>e- learning</i> berbasis moodle sudah sangat baik. g. Kejelasan tampilan visual berupa gambar dalam modul pembuatan media pembelajaran <i>e- learning</i> berbasis moodle sudah sangat baik. h. Aspek tata bahasa dalam modul pembuatan media pembelajaran <i>e-learning</i> berbasis moodle sudah baik. i. Daya tarik visual dalam modul pembuatan media pembelajaran <i>e-learning</i> berbasis moodle sudah sangat baik. j. Tingkat kemudahan dalam modul pembuatan media pembelajaran <i>e-learning</i> berbasis moodle sudah sangat baik.				
8	Aspek tata bahasa dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> berbasis <i>moodle</i>					
9	Daya tarik visual dari modul pembuatan media pembelajaran <i>e-learning</i> berbasis <i>moodle</i>					
10	Tingkat kemudahan dalam penggunaan modul pembuatan media pembelajaran <i>e-learning</i> berbasis <i>moodle</i>	k. Penjelasan dari modul dalam modul pembuatan media pembelajaran <i>e-learning</i> berbasis moodle sudah sangat baik.				
11	Penjelasan dari modul pembuatan media pembelajaran	2. Uji Coba untuk Memvalidasi Media Pembelajaran E-Learning dengan Moodle secara Empiris Uji coba digunakan untuk mengetahui tentang media pembelajaran E-Learning dengan Moodle untuk mengetahui berkaitan dengan minat belajar dari siswa dan membantu tugas pendidik dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Data diperoleh melalui wawancara dengan peserta didik dan pendidik yang menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> berbasis moodle di SMK Kristen Petra Surabaya.				

Tabel 4.3 Hasil Angket peserta didik untuk Validasi Media Pembelajaran e-learning berbasis moodle

No Item Angket	Item Jawaban Peserta Didik									
	Tahap I					Tahap II				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5
2	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4
3	4	5	3	4	4	5	4	4	5	4
4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4
5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4
6	4	5	3	5	4	4	4	5	5	4
7	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5

Sumber: Hasil Angket Penilaian Peserta Didik

Tabel 4.4 Hasil Angket pendidik untuk Validasi Media Pembelajaran e-learning berbasis moodle

No Item Angket	Item jawaban Pendidik	
	1	2
1	4	4
2	5	5
3	5	4
4	4	4
5	4	5

Sumber: Hasil Angket Penilaian Peserta Didik

Tabel 4.5 Rekapitulasi Data Komentar, Saran, atau Tanggapan Validator

Validator	Komentar dan Saran
Validator 1	- Pemilihan warna <i>background</i> pada modul yang awalnya berwarna putih, kemudian melalui saran validator diganti warna orange yang merupakan corak warna dari Universitas PGRI Adibuana Surabaya - Pada prinsipnya desain dan media Moodle 2.0 yang dikembangkan layak untuk dijadikan instrumen penelitian tesis
Validator 2	- Lebih diupayakan dalam pemilihan huruf untuk bervariasi (<i>font</i>) agar dapat menarik pembaca untuk membaca modul moodle 2.0 tersebut.

Pembahasan

Saat ini, e-learning dalam pendidikan & pembelajaran jarak jauh adalah cara paling populer untuk mendapatkan pengetahuan dan berbagi informasi antara komunitas belajar. (Karpagam, 2018). Selain itu di era teknologi, kita tidak dapat menghindari penggunaan teknologi dalam pendidikan dan untuk pengembangan fakultas pengajaran. (Selvakumar, 2019). Pembahasan Bahasa Inggris, meliputi kebutuhan jam ini menuntut kosakata bisnis yang baik, idiom dan kata kerja phrasal (V-IP) dari siswa pada saat penggunaan e-learning. (Naganathan, 2019).

Menurut Mustaji (2016:70) Pembelajaran adalah satu kegiatan yang melibatkan siswa dan guru dengan menggunakan berbagai sumber belajar baik dalam situasi kelas maupun diluar kelas. Dalam arti media yang digunakan untuk pembelajaran tidak selalu identic dengan situasi kelas dalam pola pengerjaan konvensional, namun proses belajar tanpa kehadiran gurupundan lebih mengandalkan media termasuk dalam kegiatan pembelajaran. Misalnya e-learning, pembelajaran individual dengan CD interaktif, video interaktif dan lain-lain. Selain itu, sejumlah besar studi telah bertujuan untuk menentukan apakah pendidikan yang dimediasi komputer dalam bentuk e-learning, blended learning atau hybrid learning lebih baik daripada pengajaran tatap muka tradisional dalam kaitannya dengan, misalnya, hasil belajar dan kepuasan siswa. (Nortvig, 2018).

Prawiradilaga (2008) mengemukakan bahwa e-learning merupakan bagian dari Integrated Learning Design Framework (ILDF). Model ILDF adalah model desain pembelajaran yang khusus dikembangkan untuk proses belajar masa depan, yaitu online e-learning atau web-based learning yang mengoptimalkan pemanfaatan teknologi telekomunikasi. Model e-learning dikatakan termasuk dalam model ILDF karena memiliki ciri khas yang sesuai dengan model ini. Ciri khas model ILDF menurut Prawiradilaga (2008) adalah berorientasi pada proses belajar menggunakan virtual classroom, mengangkat masalah yang perlu dihilangkan batasan waktu dan geografisnya, dan jenis pembelajaran yang disusun berupa pembelajaran mandiri dengan konten yang biasa ada pada pembelajaran di kelas dengan sistem tatap muka. Pembelajaran berbasis web saat ini digunakan sebagai pilihan lain untuk pendidikan tatap muka. (Samir, 2016).

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran e-learning dengan pemanfaatan aplikasi moodle

1. Menarik untuk peserta didik kelas X di SMK Kristen Petra Surabaya

2. Membantu tugas pendidik dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di SMK Kristen Petra Surabaya

Saran

Adapun saran-saran yang disampaikan berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran e-learning dengan pemanfaatan aplikasi moodle pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas X di SMK Kristen Petra Surabaya. Ini dikelompokkan menjadi tiga yaitu: (1) saran pemanfaatan, (2) saran desiminasi, dan (3) saran pengembangan produk lebih lanjut.

1. Saran Pemanfaatan

Berkaitan dengan beberapa keterbatasan yang dimiliki pengembangan media pembelajaran e-learning dengan pemanfaatan aplikasi moodle pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas X di SMK Kristen Petra Surabaya, maka dalam pemanfaatan dapat menggunakan cara serupa untuk materi pembelajaran lainnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

Selain itu, pengembangan media pembelajaran e-learning dengan pemanfaatan aplikasi moodle ini juga dapat juga dikembangkan untuk mata pelajaran lainnya.

2. Saran Diseminasi

Pengembangan media pembelajaran e-learning dengan pemanfaatan aplikasi moodle pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas X di SMK Kristen Petra Surabaya di kembangkan berdasarkan karakteristik dari Siswa Kelas X di SMK Kristen Petra Surabaya, sehingga apabila digunakan pada siswa di perlukan penyesuaian seperlunya. Mengingat pengembangan media ini baru melalui tahap evaluasi formatif, maka dalam desiminasi selanjutnya dilakukan evaluasi sumatif terlebih dahulu.

Sebelum dilakukan evaluasi sumatif, hasil evaluasi formatif sebaiknya ditinjau dan diecrmati kembali. Peninjuan kembali hasil evaluasi formatif dilakukan oleh pengembang dan ahli isi, dan ahli desain pembelajaran. Apabila masih ditemukan kesalahan atau kelemahan yang perlu diperbaiki baik dari segi isi, desain dan media, maka pengembangan media pembelajaran e-learning dengan pemanfaatan aplikasi moodle pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas X di SMK Kristen Petra Surabaya dapat direvisi seperlunya.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih lanjut

Produk pengembangan media pembelajaran e-learning dengan pemanfaatan aplikasi moodle pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas X di SMK Kristen Petra Surabaya ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan materi-materi lain yang berkaitan dengan mata pelajaran baik di jenjang SD, SMP, SMA/SMK maupun di Perguruan Tinggi. Sedangkan mengenai model produk apapun yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran e-learning dengan pemanfaatan aplikasi moodle pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas X di SMK Kristen Petra Surabaya, hendaknya pengembang mengikuti langkah-langkah berikut:

1. Pengembangan secara cermat dan konsisten. Misalany, bila menggunakan model Dick & Carrey, maka langkah-langkah dan konsep-

konsep Dick & Carrey harus diikuti secara cermat dan konsisten, sehingga dapat mneghasilkan rancangan pembelajaran yang menjadikan pembelajar menjadi belajar secara efisien dan efektif khususnya bagi siswa siswi kelas X di SMK Kristen Petra Surabaya.

2. Perlu digarisbawahi bahwa pengembangan media pembelajaran e-learning dengan pemanfaatan aplikasi moodle pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas X di SMK Kristen Petra Surabaya tidak dimaksudkan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang ada. Masalah-masalah lain, seperti sarana dan prasarana yang kurang memadai, dan permasalahan teknis lainnya perlu juga dicarikan solusi pemecahannya dengan melakukan berbagai upaya yang relevan.

5. REFERENSI

- Arsyad, Azhar. 2003. Media Pembelajaran. Divisi Buku Perguruan Tinggi. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada, Rajawali Press.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2003. Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Inggris. Jakarta: Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas.
- Karpagam, K., & Saradha, A. (2018). Question Answering System for Distance Education Using E-learning and Collaborating Learning Environment in India. *Journal of Distance Education and e-Learning*, volume 6, issue 4, 57-63.
- Heinich, Molenda, Russel. 1996. *Instructional Media and Technologies for Learning*. United Kingdom: Pearson.
- Mustaji. 2016. Media Pembelajaran. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya University Press.
- Naganathan, R., & Gangalakshmi, C. (2019). E-learning Using Pictionary and Google Classroom – A Flipped Classroom Methodology. *Journal of Distance Education and e-Learning*, volume 7, issue 1, 15-22.
- Nortvig, Anne-Mettie., Petersen, Anne Krsitine., & Balle, Soren Hattesen. (2018). A Literature Review of the Factors Influencing E-Learning and Blended Learning in Relation to Learning Outcome, Student Satisfaction and Engagement. *The Electronic Journal of e-Learning* Volume 16, Issue 1, 46-57.
- Prawiradilaga DS. 2004. *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.