

**PENGEMBANGAN *E-LEARNING* BERBASIS *MOODLE* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISWA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS X SMAN**

Ahmad Zaki Mahmud<sup>1</sup>, Hamsi Mansur<sup>2</sup>, Agus Hadi Utama<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Lambung Mangkurat

[1Azmahmud99@gmail.com](mailto:Azmahmud99@gmail.com), [2Hamsi.mansur@ulm.ac.id](mailto:Hamsi.mansur@ulm.ac.id), [3Agus.utama@ulm.ac.id](mailto:Agus.utama@ulm.ac.id)

**ABSTRACT**

*Learning media have been developed to support the current learning process. Learning media that allows students to study anywhere and anytime, which can convey material well, and can access material well is e-learning. This study aims to determine the development and feasibility of e-learning learning media in sociology subjects in class X. This study uses the R&D method with the Alessi & Trollip model. First, planning to determine the goals and direction of a product. Second, the design is to describe the introduction of the program. Third, the development for the pouring stage of the design concept into a product. The techniques and instruments used were interviews, observations, and questionnaires. The data analysis technique used was quantitative and qualitative analysis. The product assessment was assessed by two media expert lecturers and two material expert teachers. Moodle-based e-learning media are stated to be very feasible to use in helping the student learning process in class X sociology subjects based on the validation results of media experts and material experts.*

**Keywords:** *moodle-based e-learning, learning media, sociology*

**ABSTRAK**

Media pembelajaran telah banyak dikembangkan untuk menunjang proses pembelajaran sekarang ini. Media pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk belajar dimana dan kapanpun, yang dapat menyampaikan materi dengan baik, dan dapat mengakses materi dengan baik adalah *e-learning*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan dan kelayakan media pembelajaran *e-learning* dalam mata pelajaran sosiologi pada kelas X. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model Allesi & Trollip. Pertama, perencanaan untuk menentukan tujuan dan arah pada suatu produk. Kedua, desain untuk mendeskripsikan pendahuluan program. Ketiga, pengembangan untuk tahap penuangan konsep desain menjadi sebuah produk. Teknik dan instrumen yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan kusioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kuantatif dan kualitatif. Penilaian produk dinilai oleh dua dosen ahli media dan dua guru ahli materi. Media pembelajaran *e-learning* berbasis *moodle* dinyatakan sangat layak digunakan dalam membantu proses pembelajaran siswa pada mata pelajaran sosiologi kelas X berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi.

**Kata Kunci:** *e-learning* berbasis *moodle*, media pembelajaran, sosiologi.

## Pendahuluan

Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan, membentuk watak, serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab (Mansur, Sofyan, Mastur, Rafiudin, & Utama, 2018).

Pembelajaran akan terlaksana dengan baik apabila komponen dalam sistem pembelajaran berperan secara optimal. Komponen sistem pembelajaran adalah manusia, teknologi media, strategi pembelajaran, lingkungan belajar, sumber belajar, dan pesan pembelajaran (Munandar & Surjono, 2017, p.2). Salah satu komponen sistem pembelajaran yang dapat mempermudah proses pembelajaran, yakni teknologi media.

Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk sebagai perantara guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa (Fitri & Ismulyati, 2016, p.19). Media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk belajar secara fleksibel dan dapat menyampaikan materi dengan baik, sehingga siswa dapat mengakses materi tersebut dengan baik adalah *e-learning* (Munandar & Surjono, 2017, p.3).

Menurut Surjono (2010, pp.5-6) *moodle* disebut perangkat lunak dengan sumber terbuka agar mendukung implementasi *e-learning* sesuai paradigma terpadu, kemudian fitur *moodle* yang dipakai untuk menunjang pembelajaran seperti tugas, kuis, komunikasi, kolaborasi, dan mengunggah materi pembelajaran dalam berbagai format yang mudah, sehingga mampu diakomodasikan dalam suatu portal *e-learning*.

Aktifitas pembelajaran pada semua jenjang pendidikan dapat menggunakan *e-learning* yaitu *moodle*. Salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan pada *e-learning* berbasis *moodle* dalam pembelajarannya adalah mata pelajaran sosiologi. Sosiologi merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SMA/MA yang memiliki karakteristik yang menarik, serta sebagai disiplin ilmu yang mengkaji masyarakat, realitas di masyarakat menjadi sumber belajar yang sangat relevan dengan

mata pelajaran ini (Januarti & Hendrastomo, 2018, p.73).

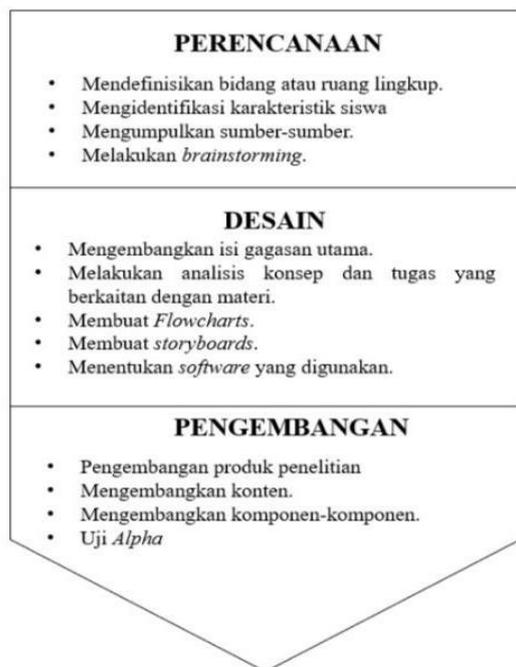
Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan dua orang guru, mereka menuturkan bahwa masih menggunakan *whatsapp* sebagai media untuk menyampaikan pembelajaran pada kelas *online*. Pembelajaran pun masih bersifat monoton yaitu dengan penyampaian materi dengan *slide power point* yang dilanjutkan dengan pemberian tugas diakhir sesi kelas *online*. *Website* sekolah yang dimiliki SMA Negeri 10 Banjarmasin juga kurang dimanfaatkan guru, dikarenakan *website* sekolah lebih menekankan informasi berita dan kegiatan di sekolah saja. Guru juga tidak memiliki *blog* dan tidak mengunggah materi di *website* sekolah.

Uraian sebelumnya memperlihatkan, Peneliti mencoba memberikan pilihan alternatif dengan membuat media *e-learning* berbasis *moodle* yang mampu membantu menyajikan materi mata pelajaran sosiologi yang unik serta mudah diakses oleh siswa, agar siswa lebih termotivasi dan memahami mata pelajaran sosiologi dengan baik. Maka dari itu, peneliti mengangkat penelitian ini dengan judul "Pengembangan *E-Learning* Berbasis *Moodle* Sebagai Media Pembelajaran Siswa Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X Pada SMA Negeri 10 Banjarmasin.

### Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (R & D) yaitu proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (Borg & Gall, 1998 dalam Sugiyono, 2019, p. 394). Produk ini dikembangkan sesuai dengan model pengembangan oleh Alessi & Trollip. Alasan memilih model Alessi & Trollip karena model pengembangan dan desain multimedia interaktif, untuk membantu menciptakan program pendidikan yang efektif dan memiliki proses yang lebih praktis, cocok untuk mengembangkan *e-learning* berbasis *moodle* sebagai media pembelajaran bagi siswa yang secara khusus membahas setiap komponen multimedia seperti video, audio, grafis, teks, dan animasi, sehingga mampu memberikan arahan dan dalam penyusunan tiap komponennya.

Prosedur pengembangan menurut Alessi & Trollip (2001, pp. 407-561) terdiri dari tiga tahap yaitu perencanaan, desain, dan pengembangan. Adapun tahap model pengembangan Alessi & Trollip (2001, pp. 407-561) dapat gambar 1.



**Gambar 1. Bagan Proses Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle**

Subjek dalam penelitian ini merupakan validasi ahli yang terdiri dari dua orang ahli media dan dua orang ahli materi.

Objek dalam penelitian ini adalah *e-learning* berbasis *moodle* digunakan pada media pembelajaran siswa dalam mata pelajaran sosiologi kelas X. Instrumen penelitian ini adalah observasi partisipan, wawancara semi terstruktur, dan kusioner/angket. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yaitu skor penilaian angket/kuesioner, sedangkan data kualitatif adalah saran dan penilaian dari ahli materi dan ahli media.

### Hasil dan Pembahasan

Pengembangan *e-learning* berbasis *moodle* ini dapat dilaksanakan kapanpun dan dimanapun oleh siswa dalam belajar secara mandiri. Menurut Munadi (2010, pp.155) siswa mampu mengakses secara *online* dari berbagai *website* sumber belajar dan informasi. Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis *online* mempertimbangkan kemampuan guru dalam menyimpan, mengolah, menyajikan informasi tanpa batas, tidak membutuhkan biaya produksi yang besar jika dibandingkan dengan biaya pengadaan bahan ajar berupa cetak, kemudian materi ajar berbasis *web* dengan mudah dapat di *update* kapanpun sesuai kebutuhan pembelajaran. Penelitian ini dalam prosesnya telah melakukan tiga tahap yang diadaptasi dari model pengembangan Alessi & Trollip (2001, pp.407-561) tiga tahap yang dimaksud antara lain perencanaan, desain, dan pengembangan.

#### a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan dilakukan penentuan ruang lingkup melalui observasi dan wawancara. Identifikasi pada karakteristik siswa ditujukan untuk mengetahui dan memahami kebutuhan siswa, hal ini dilakukan agar hasil dari pengembangan sesuai dengan yang diharapkan serta sejalan dengan pendapat Frey & Sulston (2010, p.499) apabila ketiga komponen seperti tujuan, sasaran, dan analisis dilakukan pada peserta untuk memastikan produk yang telah dikembangkan dapat memenuhi tercapainya hasil yang diharapkan. Sumber pendukung adalah perangkat komputer atau *handphone*, RPP mata pelajaran sosiologi kelas X SMA/MA, dan materi dari *powerpoint* guru mata pelajaran sosiologi yang nantinya akan menjadi referensi dalam mengisi materi pada produk yang akan dikembangkan. *Brainstorming* secara individual dilakukan oleh peneliti dengan guru mata pelajaran

sosiologi kelas X untuk menentukan produk yang akan dikembangkan *e-learning* berbasis *moodle* ini sebagai media pembelajaran sosiologi kelas X dan memasukkan semua materi yang ada didalam RPP mata pelajaran sosiologi kelas X.

b. Tahap Desain

Tahap kedua mengenai pengembangan media pembelajaran sosiologi berbasis *moodle* adalah tahap desain. Langkah-langkah yang harus dilakukan pada tahap desain, sebagai berikut: (1) menganalisis konsep yang berkaitan dengan materi, (2) membuat *storyboard* untuk mendeskripsikan fungsi dari fitur yang tersedia pada produk yang dibuat agar menjadi jelas dan tepat, (3) membuat *flowchart* yang bentuk bagan alur atau sekuensi aktual serangkaian peristiwa dalam proses atau layanan yang diberikan dan *flowchart* dalam penelitian ini dimulai dari *user/pengguna* mengakses sebuah *browser* kemudian memasukkan alamat <http://sosiologyclass.my.id>, (4) menentukan *software* yang digunakan yaitu *e-learning* berbasis *moodle* merupakan suatu *course content management* dan aplikasi berjalan berbasis *web*, sehingga siapa saja dapat *download*, menginstal, dan semakin mempermudah dalam mengembangkan aplikasi *e-learning* (Darmawan, 2016, pp. 69-70).

c. Tahap Pengembangan

Proses pengembangan setelah media selesai diproduksi disebut uji *alpha*. Uji *alpha* memberikan hasil penilaian kelayakan dari sebuah media yang dikembangkan. Instrumen penilaian dari uji *alpha* tersebut mengacu pada penilaian yang ada pada Alessi dan Trollip. Uji *alpha* melibatkan dua dosen Teknologi Pendidikan ULM dan dua guru Sosiologi kelas X untuk memberikan penilaian, saran, dan komentar terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan (Mansur & Utama, 2016).

Uji kelayakan pada media *e-learning* berbasis *moodle* mendapatkan skor rata-rata validasi ahli media sebesar 95,32%, dan 84,09%, sehingga masuk kedalam kategori “sangat layak”. Uji kelayakan pada materi mata pelajaran sosiologi yang terdapat dalam *e-learning* berbasis *moodle* dari validasi ahli materi mendapatkan skor rata-rata 93,75%, sehingga masuk kedalam kategori “sangat layak”.

## Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah diuraikan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) proses pengembangan *e-learning* berbasis *moodle* sebagai media pembelajaran siswa mata pelajaran sosiologi kelas X pada SMA Negeri 10 Banjarmasin melalui model pengembangan yang dikembangkan oleh Alessi dan Trollip. Yang terdiri dari tiga tahap berupa perencanaan, desain, dan pengembangan, sehingga diperoleh produk akhir yaitu media pembelajaran sosiologi *e-learning* berbasis *moodle* dan media pembelajaran ini memuat mata pelajaran sosiologi dengan perpaduan teks, gambar, serta video. (2) Berdasarkan uji kelayakan yang dilakukan terhadap media pembelajaran sosiologi *e-learning* berbasis *moodle* dikategorikan “sangat layak” dengan perolehan hasil 95,32 dan 84,09, sedangkan kelayakan terhadap materi mata pelajaran sosiologi dikategorikan “sangat layak” dengan perolehan hasil 93,75, sehingga media pembelajaran *e-learning* berbasis *moodle* sangat layak digunakan untuk proses pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi kelas X pada SMA Negeri 10 Banjarmasin.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

(1) Bagi guru, hendaknya meningkatkan kemampuan dalam membuat media pembelajaran, agar dapat meningkatkan prestasi peserta didik, meningkatkan motivasi peserta didik, dan menjadi solusi untuk proses belajar mengajar bagi guru yang memiliki batasan dalam waktu mengajar.

(2) Bagi sekolah, perlu adanya pelatihan lanjutan untuk pembuatan media pembelajaran yang menarik bagi guru-guru SMA Negeri 10 Banjarmasin khususnya guru mata pelajaran sosiologi.

(3) Bagi peneliti lainnya, dapat melakukan mengembangkan *e-learning* berbasis *moodle* ini pada mata pelajaran lainnya yang berbeda untuk memperoleh media pembelajaran yang lebih bervariasi, menambah jumlah validator dan melibatkan siswa sebagai responden penelitian agar mendapatkan hasil kelayakan yang lebih akurat.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning: methods and development (3rd Edition)*. Boston: Allyn and Bacon.
- Frey, B. A., & Sulton, J. M. (2010). A Model for Developing Multimedia Learning Projects. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching*, 6(2), 491-507.
- Fitri, H. & Ismulyati, S. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Media Animasi pada Materi Koloid di Kelas XI IPA3 SMAN 1 Unggul Darul Imarah Aceh Besar. *Jurnal Edukasi Kimia*, 1(1), 19-24.
- Darmawan, D. (2016). *Pengembangan E-learning teori dan desain*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Januarti, N. E., & Hendrastomo, G. (2018). Inovasi Pembelajaran Sosiologi Kurikulum 2013 Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 2(1), 72-91.
- Mansur, H., Sofyan, A., Mastur, M., Rafiudin, R., & Utama, A. H. (2018). *Pelatihan Pengembangan Media Video Pembelajaran Bagi Guru-Guru SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin*.
- Mansur, H., & Utama, A. H. (2016). *Implementasi Sumber Belajar Berbasis Learning Management System (LMS) Edmodo untuk Meningkatkan Kinerja Dosen Prodi Teknologi Pendidikan FKIP ULM Banjarmasin*.
- Munandar, A. H., & Surjono, H. D. (2017). Pengembangan E-learning Berbasis Moodle untuk Meningkatkan Pemahaman Isi Teks Anekdote pada Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 4(1), 1-12.
- Munadi, Y. (2010). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Suartama, I. K., & Tastra, I. D. K. (2014). *E-learning Berbasis Moodle*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surjono, H. D. (2010). *Membangun Course E-learning Berbasis Moodle*. Yogyakarta: UNY Press.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional. Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301. Jakarta.