

Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle Di SMA

Analysis of the Need for Development of Moodle-Based E-Learning Learning Media in Senior High School Grade XI

¹Syahriningsih*, ²Adnan, ²St. Fatmah Hiola

¹Program Studi Pendidikan Biologi, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Makassar

²Jurusan Biologi, FMIPA, Universitas Negeri Makassar

email:syahrin365@gmail.com

Abstract: *The purpose of this research is: to know the need to develop E-Learning media based on Moodle in SMA. The type of research used is survey research and literature study. The instruments used are interview sheets, questionnaires and literature related to Moodle based E-Learning learning media. Data analysis technique used is descriptive statistic. Based on the results of the study can be concluded that students are actively using the internet outside the learning hours is about 88.2% and the time required students in using the internet is > 120 minutes every day. Seeing the impact of the rapid development of the Internet then Moodle based E-Learning needs to be developed in the learning. Learning media developed can be one source of learning for students and help teachers in teaching and learning activities.*

Keywords: *moodle based e-learning*

1. Pendahuluan

Abad 21 adalah abad digital. Komunikasi dilakukan melewati batas wilayah negara dengan menggunakan perangkat teknologi yang semakin canggih. Internet sangat membantu manusia dalam berkomunikasi. Melalui smartphone yang dimilikinya, dalam hitungan detik, manusia dapat dengan mudah terhubung ke seluruh dunia. Sama halnya dalam dunia pendidikan, pelaksanaan pembelajaran saat ini perlu didukung dengan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Media berbasis teknologi dapat membuat siswa beradaptasi dengan arus perkembangan di bidang IT. Siswa yang terbiasa menggunakan media berbasis IT secara tidak langsung sedang mengembangkan kemampuannya di bidang tersebut dan dapat mengembangkan kualitas SDM yang dimiliki.

Berdasarkan laporan *Wearesocial* terdapat beberapa fakta mencengangkan. Diantaranya adalah tentang jumlah pengguna internet dunia yang telah mencapai 4,021 miliar orang. Ini artinya sudah lebih dari separuh manusia di bumi telah menggunakan internet. Di Indonesia sendiri, dijelaskan bahwa jumlah pengguna internet di Tanah Air mencapai 132 juta orang. Jumlah tersebut menunjukkan bahwa setengah atau lebih dari 50 persen penduduk Indonesia telah bisa mengakses internet. Sementara di laporan yang sama dijelaskan dari ratusan juta pengguna internet di Indonesia tersebut 60% persennya telah mengakses internet menggunakan ponsel pintar (*smartphone*). Tidak hanya dari segi akses yang terus meningkat, tetapi juga dari durasi menggunakan internet. *Wearesocial* melaporkan bahwa rata-rata dunia menggunakan internet selama enam jam per hari untuk mengakses internet melalui berbagai perangkat.

Menurut data survei APJII, pengguna internet di Indonesia pada 2017 telah mencapai 142 juta jiwa dengan penetrasi sebesar 54,69 persen dari total populasi. Pengakses internet pada tahun 2016 tumbuh 7,9% dari tahun sebelumnya dan tumbuh lebih dari 600% dalam 10 tahun terakhir. Pada tahun 2018, diperkirakan sebanyak 3,6 miliar manusia di bumi akan mengakses internet setidaknya sekali tiap satu bulan. Dimana pengguna internet didominasi oleh remaja dengan rentang usia 19-34 tahun. Data tersebut menunjukkan bahwa internet merupakan salah satu bentuk teknologi yang sangat menarik perhatian sehingga peningkatannya dari tahun ke tahun cenderung berlangsung secara eksponensial.

Media massa di Indonesia menyoroti kecenderungan meningkatnya korban remaja akibat penggunaan *facebook*, permainan *online*, *cybersex*, *role-playing* fantasi. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengurangi dampak negatif internet pada kehidupan remaja tidak hanya dengan mendiskusikannya di dalam seminar atau pertemuan ilmiah, tetapi dibutuhkan sebuah tindakan nyata bagaimana memanfaatkan minat remaja yang besar terhadap internet. Alternatif yang dapat dilakukan adalah mengimplementasikan TIK dalam pembelajaran (Adnan, 2014).

Pemanfaatan teknologi komputer sebagai sebuah sarana pengembangan pembelajaran saat ini sudah menjadi suatu kebutuhan utama. Hal ini didasarkan kepada beberapa faktor, yaitu: 1) Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat. Perkembangan teknologi telah membawa perubahan besar terhadap tatanan dan cara hidup manusia. Setiap jenis pekerjaan dituntut untuk dapat dikerjakan dengan cara yang cepat dan tepat dan solusi terbaik adalah penggunaan teknologi informasi; dan 2) Komputer sebagai salah satu perangkat pendidikan (Fadillah et al., 2014).

SMA Negeri 1 Makassar merupakan salah satu sekolah yang cukup representatif dijadikan sebagai subjek dalam mengembangkan media pembelajaran *E-Learning* berbasis *Moodle*, dimana sarana dan prasarana di sekolah tersebut sudah memadai, sebahagian besar siswa telah memiliki komputer/laptop, dilengkapi dengan fasilitas jaringan internet/wifi atau *handphone* siswa yang memiliki fasilitas *web browser*. Kondisi tersebut memotivasi peneliti untuk mengarahkan kebiasaan dan waktu siswa yang tersedia dengan memperkenalkan pembelajaran *e-learning* melalui aplikasi *LMS Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment)*. *Moodle* adalah program aplikasi yang dapat mengubah sebuah media pembelajaran kedalam bentuk *web*. Produk *e-learning* berbasis *Moodle* memungkinkan siswa untuk masuk kedalam "ruang kelas digital" untuk mengakses materi-materi pembelajaran. Kelebihan dari *Moodle* antara lain dapat membuat materi pembelajaran, kuis, forum diskusi secara *online* dalam suatu kemasan *e-learning*. Siswa diharapkan dapat lebih memahami materi dengan media pembelajaran ini, karena dapat mengakses lebih banyak informasi yang ada pada *e-learning Moodle*. Selain itu, inovasi media pembelajaran yang ditawarkan diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajarannya. Permasalahan yang terjadi di sekolah tersebut adalah waktu pembelajaran yang menghambat dalam proses pembelajaran dan media pembelajaran yang sering digunakan adalah media slide.

Berdasarkan hal tersebut, *E-learning* hadir untuk mengatasi keterbatasan dalam proses belajar mengajar tradisional berbasis tatap muka yang dibatasi oleh ruang dan waktu, sehingga hubungan antara peserta didik dan pengajar bisa dilakukan kapan saja dan di mana saja secara terkontrol (Emzir, 2011). Pembelajaran melalui *e-learning*, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa yaitu menggunakan internet sebagai alat pendukung proses pembelajaran. Persyaratan kegiatan belajar elektronik (*e-learning*), yaitu (a) kegiatan pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan jaringan (b) tersedianya dukungan layar belajar yang dimanfaatkan oleh peserta belajar, misalnya CD-ROM, atau bahan cetak dan (c) tersedianya dukungan layar tutor yang dapat membantu peserta belajar apabila mengalami kesulitan (Chandrawati, 2010).

Thorne (2003), mengatakan bahwa apa yang terjadi dalam kelas konvensional dimana pendidik dan siswa bertemu langsung, berbeda dengan pembelajaran *online* yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja. Dimana mereka memungkinkan berada di dunia yang berbeda, namun bisa saling memberi *feedback*, bertanya, menjawab, berinteraksi antara siswa dengan pendidik atau antara siswa dengan siswa.

2. Metode Penelitian

a) Latar Belakang Umum Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian survey dengan menggunakan lembar wawancara dan kuisioner yang disebarkan kepada sejumlah responden yang menjadi sample dalam studi ini dan menggunakan studi literatur. Untuk menunjang pembahasan dalam penulisan ini, penulis memusatkan pada obyek tertentu yaitu siswa di SMA Negeri 1 Makassar.

b) Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar wawancara, kuisioner dan literatur yang berkaitan dengan media pembelajaran *E-Learning* berbasis Moodle.

c) Analisis Data

Analisis data yang digunakan menggunakan statistik deskriptif. Penelitian deskriptif memberikan gambaran dengan sistematis dan cermat fakta-fakta aktual yang berkaitan dengan media pembelajaran *E-Learning*. Analisis deskriptif dilakukan terhadap data yang sudah terkumpul untuk memperoleh jawaban dari masalah.

3. Hasil Penelitian

Jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 143,26 juta jiwa. Data tersebut merupakan hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun , seperti yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Pengguna Internet

Pengguna Internet	Persentase
Lulusan S2 dan S3	38%
Lulusan Sarjana atau Diploma	79,23%
Lulusan SMA atau Sederajat	70,54%
Lulusan SMP	48,53%
Lulusan SD	25,10%

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), mengatakan bahwa mayoritas pengguna internet adalah anak berusia 19-34 tahun, seperti yang disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Usia Pengguna Internet

Usia	Persentase
19 – 34 tahun	49,52 %
35 – 54 tahun	29,55 %
13 – 18 tahun	16,68 %
> 54 tahun	4,24 %

Hal ini memberikan gambaran bahwa pertumbuhan pengguna internet di seluruh Indonesia berkembang sangat pesat dan sudah menjadi kebutuhan bagi setiap orang. Menurut *dailysocial*, sebuah portal teknologi dan gaya hidup modern, perkembangan internet sampai hari ini membawa Indonesia berada pada peringkat teratas dalam penggunaan internet untuk sosial media, termasuk forum dan blog. Sebanyak 83% pengguna internet Indonesia mengunjungi sosial networking site saat online.

Seperti yang dinyatakan oleh harian Kompas, pertumbuhan pesat pengguna Internet pada remaja disebabkan karena para remaja mempunyai waktu luang yang lebih banyak dibanding para pekerja, dan menjamurnya warnet dapat memfasilitasi masyarakat yang tidak mempunyai internet di rumah. Dari pernyataan yang disebutkan jelas terlihat bahwa remaja cenderung lebih menggemari menggunakan sosial media. Dikutip dari situs bisnis.com, pengamat media social Anwar Abugaza menyatakan bahwa berdasarkan hasil pengamatan ada 380 ribu lebih atau 30% orang menggunakan internet di Makassar dan Sulsel 1,5 juta orang.

Berdasarkan hasil wawancara dan penyebaran kuisioner yang dilakukan di SMA Negeri 1 Makassar, menunjukkan siswa di SMA Negeri 1 Makassar dalam menggunakan internet masuk dalam kategori sangat tinggi, seperti yang disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Pengguna Internet di SMA Negeri 1 Makassar

Pengguna Internet	Persentase
Sangat sering menggunakan internet	88,2%
Sering menggunakan internet	4,3%
Jarang menggunakan internet	7,5%
Tidak pernah menggunakan internet	0%

Adapun waktu dalam menggunakan internet bermacam-macam, seperti yang disajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Waktu Pengguna Internet di SMA Negeri 1 Makassar

Waktu Pengguna Internet	Persentase
Malam hari	31,2%
Pagi-siang-malam hari	18,3%.
Pagi-siang-sore-malam	15,1%,
Siang hari	7,5%,
Siang-malam	9,7%,
Sore-malam	5,4%.

Hal durasi penggunaan internet setiap hari dalam studi ini, disajikan pada tabel 5.

Tabel 5. Durasi Pengguna Internet di SMA Negeri 1 Makassar

Durasi Pengguna Internet	Persentase
> 120 menit	43,0%
61-90 menit	12,9%,
31-60 menit	20,4%.
<30 menit	11,8%,

Berdasarkan hal tersebut maka diperoleh data bahwa siswa aktif menggunakan internet diluar jam pembelajaran, sebagian besar dari mereka juga telah memiliki laptop pribadi. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, guru mengatakan bahwa kendala yang dihadapi adalah keterbatasan alokasi waktu untuk menjelaskan seluruh materi secara mendetail kepada siswa serta kurangnya kemampuan untuk mengembangkan media yang menarik untuk menunjang proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, maka media pembelajaran *E-Learning* berbasis *Moodle* perlu dikembangkan dalam pembelajaran, dimana selain membuat pembelajaran lebih mudah dan menyenangkan juga dapat mengurangi dampak negatif dari penggunaan internet. Dalam pembelajaran *E-Learning*, siswa tak lagi harus berada di ruang kelas yang sama dengan pengajar karena dapat diakses dimana saja dan kapan saja dan juga sesuai dengan era digital dimana hampir semua penduduk di Indonesia sudah menggunakan internet, apalagi pada tingkat SMA atau sederajat.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Hijazi et al (dalam Yapticini & Akbain, 2012) yang mengatakan bahwa *blended learning* mempunyai beberapa kelebihan, yaitu: (1) pencapaian tujuan pembelajaran menjadi lebih mudah; (2) kelas kecil menjadi kelas besar; (3) lebih mudah merancang materi pembelajaran; (4) efektif digunakan dalam kelas; (5) siswa dan guru terhubung dalam satu literatur yang ada dalam komputer; (6) waktu belajar menjadi fleksibel; (7) materi dapat diselidiki selama 24 jam; (8) siswa dapat mengakses kapan pun mereka mau; (9) guru dapat mengontrol aktivitas siswa; dan (10) dapat memberikan umpan balik dan petunjuk pada setiap pengulangan materi.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa siswa aktif menggunakan internet diluar jam pembelajaran yaitu sekitar 88,2% dan waktu yang dibutuhkan siswa

dalam menggunakan internet adalah > 120 menit setiap harinya. Melihat dampak dari perkembangan internet yang semakin pesat maka *E-Learning* berbasis *Moodle* perlu dikembangkan dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadi salah satu sumber belajar bagi siswa serta membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar.

Referensi

- Adnan. (2014). Model Pembelajaran Biologi Konstruktivistik berbasis TIK unntuk Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Kognitif Siswa SMP. *Disertasi*. Makassar: Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar.
- Chandrawati, S.R. (2010). Pemanfaatan E-learning dalam Pembelajaran. *Jurnal Cakrawala Kependidikan*. 8 (2), 101-203
- Emzir. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Fadillah, A.I., Munoto, L.N., & Nurlaela, L. (2014). Pengaruh Media Pembelajaran (E-Learning Moodle, LKS) dan Motivasi terhadap Hasil Belajar Pengoperasian Perangkat Lunak Lembar Sebar di SMKN 1 Mojokerto. *Pendidikan Vokasi: Teori Dan Praktik*, 2 (01).
- Thorne, K. (2003). *Blended Learning: How To Integrate Online & Traditional Learning*. London ; Sterling, VA: Kogan Page.
- Yapicini, I.U & Akbain, H. (2012). The Effect of Blended Learning Model on High School Students' Biolog Achievement and on Their Attitudes Towards The Internet. *Turkish Online Journal of Educational Technology*. 11(2), 228-237.

