

PAPER NAME

5. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS E-LEARNING DENGAN APLIKASI MOODLE.pdf

AUTHOR

Has 4 Has 4

WORD COUNT

4022 Words

CHARACTER COUNT

26072 Characters

PAGE COUNT

9 Pages

FILE SIZE

371.9KB

SUBMISSION DATE

Jun 21, 2023 5:09 PM GMT+8

REPORT DATE

Jun 21, 2023 5:10 PM GMT+8

● 19% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 19% Internet database
- 0% Publications database

● Excluded from Similarity Report

- Crossref database
- Submitted Works database
- Quoted material
- Small Matches (Less than 13 words)
- Crossref Posted Content database
- Bibliographic material
- Cited material
- Manually excluded sources

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *E-LEARNING* DENGAN APLIKASI *MOODLE*

Syahrudin^{1*}, Hasriani²

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muhammadiyah Makassar

* Penulis Korespondensi: syahrudin@unismuh.ac.id

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media pembelajaran berbasis *e-Learning* dengan aplikasi *Moodle* pada mata kuliah pengembangan keterampilan menulis. Penelitian ini, adalah Research and Development (R&D) diuji dengan menggunakan desain pengembangan model ADDIE. Penelitian dilaksanakan di Universitas Negeri Makassar. Subjek uji coba adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mengisi angket validasi ahli dan tes keterampilan menulis. Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Media pembelajaran yang dikembangkan telah layak digunakan dalam mata kuliah pengembangan keterampilan menulis karena kriteria kelayakan telah terpenuhi, yaitu nilai rata-rata kelayakan hasil penilaian ahli materi pembelajaran dan desain media pembelajaran berada pada kategori sangat layak dan ahli desain media pembelajaran berada pada sangat layak, dan (2) Media pembelajaran yang dikembangkan telah efektif digunakan dalam mata kuliah pengembangan keterampilan menulis karena karena kriteria keefektifan.

Kata kunci: media pembelajaran, *e-Learning*, *Moodle*

Abstract

This study aims to determine the feasibility and effectiveness of *e-Learning*-based learning media with the *Moodle* application in writing skills development courses. In this research, Research and Development (R&D) was tested using the ADDIE model development design. The research was conducted at Makassar State University. The test subjects were students of the Indonesian Language and Literature Education Study Program. Data collection techniques were carried out by filling out expert validation questionnaires and writing skills tests. The data obtained were analyzed quantitatively. The results of the study show that: (1) The developed learning media is suitable for use in writing skills development courses because the eligibility criteria have been met, namely the average value of the assessment results of learning material experts and instructional media design is in the very feasible category and design experts the learning media is in very decent condition, and (2) the learning media developed has been effectively used in writing skills development courses because of the effectiveness criteria.

Keywords: learning media, *e-Learning*, *Moodle*

PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi saat ini sudah memiliki peran dan posisi penting dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, keberadaannya sebagai media dalam pelaksanaan pembelajaran sudah terbukti secara empiris dapat memfasilitasi kebutuhan mahasiswa dalam meningkatkan proses dan hasil belajar. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara dosen dan mahasiswa. Hal ini sangat membantu dosen dalam mengajar dan memudahkan mahasiswa menerima dan memahami proses pembelajaran. Proses ini membutuhkan dosen yang profesional dan mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pendidikan yang sesuai.

Teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pendidikan dilakukan dengan menggunakan media-media komunikasi seperti telepon, komputer, internet dan *e-mail*. Interaksi antara dosen dan mahasiswa tidak hanya dilakukan melalui hubungan tatap muka, tetapi juga dilakukan dengan menggunakan media-media tersebut (Isjoni, 2008). Dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini, dosen dapat memberikan layanan tanpa harus berhadapan langsung dengan mahasiswa. Demikian pula, mahasiswa dapat memperoleh informasi dalam lingkup yang luas dari berbagai sumber melalui *cyber space* atau ruang maya dengan menggunakan komputer atau internet. Hal yang paling mutakhir adalah berkembangnya apa yang disebut *cyber teaching* atau pengajaran maya, yaitu proses pengajaran yang dilakukan dengan menggunakan internet. Istilah lain yang makin populer saat ini adalah *e-Learning*, yaitu satu media pembelajaran dengan menggunakan media teknologi komunikasi dan informasi khususnya internet. *e-Learning* merupakan satu penggunaan teknologi internet dalam penyampaian pembelajaran dalam jangkauan luas.

Media pembelajaran *e-Learning* telah menjadi *trend* dan daya saing tersendiri di perguruan tinggi dalam membuat media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *e-Learning* adalah media pembelajaran melalui perangkat komputer yang tersambung ke internet, dengan demikian mahasiswa dapat memperoleh sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhannya. Media pembelajaran berbasis *e-Learning* memiliki peran untuk memfasilitasi dan mengelola kegiatan belajar, dengan cara menjadikan dosen dan mahasiswa terintegrasi dalam lingkungan belajar yang efektif, efisien, dan berdaya tarik. Usaha ini dilakukan agar proses pembelajaran dapat memberikan kebermaknaan dan mencapai tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Seiring dengan perkembangan penggunaan media berbasis *e-Learning* pada perkuliahan di perguruan tinggi, saat ini aplikasi *modular object-oriented dynamic learning environment*, selanjutnya disingkat dengan *Moodle* dianggap sebagai aplikasi perangkat lunak komputer yang efektif untuk membuat media pembelajaran berbasis *e-Learning*. *Moodle* merupakan sarana belajar dinamis dengan menggunakan model berorientasi objek media pembelajaran dengan menambahkan video, animasi, *power point*, yang memungkinkan pembelajaran bisa dilaksanakan secara menarik dan efektif (Cole dan Foster, 2008).

Media pembelajaran berbasis *E-Learning* dengan aplikasi *Moodle* dapat digunakan sebagai alat bantu bagi dosen untuk menyampaikan materi perkuliahan kepada mahasiswa terutama pada kuliah pengembangan keterampilan menulis di Universitas Negeri Makassar. Pengembangan keterampilan menulis merupakan salah satu mata kuliah pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Makassar. Dalam perkuliahan mata pengembangan kuliah keterampilan menulis, ada beberapa permasalahan yang penulis temukan di lapangan pada observasi awal penelitian. Masalah yang dihadapi dalam perkuliahan mata kuliah pengembangan keterampilan menulis adalah tidak menggunakan

media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi perkuliahan sehingga mahasiswa menjadi pasif dan jenuh dalam pembelajaran.

Berdasarkan dengan uraian sebelumnya, peneliti termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *e-Learning* dengan aplikasi *Moodle* pada mata kuliah pengembangan keterampilan menulis yang memenuhi kriteria kelayakan dan keefektifan. Kelayakan media pembelajaran berbasis *e-Learning* dengan aplikasi *Moodle* ditinjau dari kelayakan materi dan kelayakan media. Kelayakan materi meliputi kesesuaian isi media dengan konsep, dan kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran, kelayakan media meliputi format media, kualitas media, dan kesesuaian konsep sedangkan keefektifan media pembelajaran berbasis *e-Learning* dengan aplikasi *Moodle* ditinjau kesesuaian kebutuhan, minat mahasiswa dan dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan menulis. Melalui pengembangan media pembelajaran berbasis *e-Learning* dengan aplikasi *Moodle* diharapkan segala permasalahan yang menghambat kualitas pembelajaran pengembangan keterampilan menulis dapat diatasi.

22 METODE

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)*. Penelitian *Research and Development (R&D)* adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini mengikuti langkah-langkah penelitian atau proses yang dipakai untuk pengembangan ini terdiri atas kajian penelitian produk yang dikembangkan, Mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut digunakan, dan melakukan revisi terhadap uji lapangan (Setyosari, 2012: 194).

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan model *ADDIE* untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *e-Learning* dengan aplikasi *Moodle* pada mata kuliah pengembangan keterampilan menulis di Universitas Negeri Makassar. Model pengembangan media pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *e-Learning* dengan aplikasi *Moodle* pada mata pengembangan kuliah keterampilan menulis adalah model *ADDIE*. Model pengembangan *ADDIE* terdiri dari tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* (Mulyatiningsih, 2012: 200).

Data yang diperoleh pada penelitian ini, dianalisis secara kuantitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kelayakan dan keefektifan media pembelajaran berbasis *e-Learning* dengan aplikasi *Moodle* pada mata kuliah pengembangan keterampilan menulis di Universitas Negeri Makassar. Langkah-langkah dalam menganalisis kelayakan dan keefektifan media pembelajaran berbasis *e-Learning* dengan aplikasi *Moodle*.

HASIL

1. Deskripsi Pengembangan *Prototype* Media Pembelajaran Berbasis *e-Learning* dengan Aplikasi *Moodle*

Penelitian pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *e-Learning* dengan aplikasi *Moodle*. Media pembelajaran tersebut, dikembangkan dengan prosedur pengembangan media pembelajaran *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahap, yakni: tahap *analysis*, tahap *design*, tahap *development*, tahap *implementation* dan tahap *evaluation*. Hasil pengembangan pada tiap tahap tersebut, dideskripsikan sebagai berikut:

a. Tahap *analysis*

Informasi yang diperoleh pada tahap ini adalah profil dan sebaran materi pembelajaran mata kuliah pengembangan keterampilan menulis dan fasilitas pendukung pengembangan media pembelajaran berbasis *e-Learning* dengan aplikasi *Moodle*. Mata kuliah pengembangan keterampilan menulis termasuk dalam kelompok mata kuliah keilmuan dan keterampilan (MKK) dengan bobot 3 SKS yang diajarkan pada mahasiswa semester IV di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Makassar.

Sebaran materi pembelajaran pada rencana pembelajaran semester (RPS) mata kuliah keilmuan dan keterampilan digunakan untuk media pembelajaran berbasis *e-Learning* dengan aplikasi *Moodle*. Adapun sebaran materi pembelajaran tersebut, dirincikan sebagai berikut: (1) pengertian, bentuk-bentuk menulis, tujuan, dan proses menulis, (2) konsep dasar pengembangan keterampilan menulis, (3) ejaan dan tanda baca, (4) unsur serapan, (5) pengertian antara topik, judul karangan, membuat contoh topik dan judul karangan, (6) tujuan dan bahan penulisan, (7) memilih kata yang tepat dan sesuai, (8) menyusun kalimat yang efektif, (9) pengertian paragraf, unsur-unsur paragraf, dan syarat pembentukan paragraf, (10) menyusun kerangka karangan, (11) menyusun kerangka karangan, (12) kutipan yang tepat dalam penulisan, dan (12) menulis catatan kaki dan daftar pustaka.

Fasilitas yang mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis *e-Learning* dengan aplikasi *Moodle* adalah Perpustakaan Perpustakaan Universitas Negeri Makassar yang dapat digunakan penelusuran literatur untuk penyusunan materi media pembelajaran.

b. Tahap *design*

Pada tahap ini dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *e-Learning* dengan aplikasi *Moodle* dengan desain *Learning Management System (LMS)*, desain *content* dan mengunggah media pembelajaran pada *Learning Management System (LMS)* yang telah dipasang (*install*) pada internet. Media pembelajaran berbasis *e-Learning* dengan aplikasi *Moodle* dapat diakses dengan alamat <https://mediamenulis.gnomio.com>.

Media pembelajaran berbasis *e-Learning* dengan aplikasi *Moodle* didesain menggunakan *software modular object-oriented dynamic learning environment (Moodle)* versi *gnomio* sebagai *Learning Management System (LMS)* dengan tampilan tema *Academy*. *Content* media pembelajaran berbasis *e-Learning* dengan aplikasi *Moodle* didesain berbentuk format topik (*topics format*). Jumlah topik disesuaikan dengan jumlah pertemuan mata kuliah pengembangan keterampilan menulis, yakni 16 topik. Setiap topik terdapat *content power point* materi pembelajaran.

c. Tahap *development*

Pada tahap ini, dilakukan penilaian ahli terhadap media pembelajaran berbasis *e-Learning* dengan aplikasi *Moodle*. Penilaian ahli terdiri dari ahli desain media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran. Penilaian dilakukan dengan menggunakan angket yang berisi berbagai kriteria kelayakan. Data hasil penilaian ahli desain media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran di gunakan untuk merivisi dan mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *e-Learning* dengan aplikasi *Moodle*.

d. Tahap *implementation*

Pada uji coba lapangan diikuti oleh 15 orang mahasiswa. Penilaian hasil belajar mahasiswa dilakukan dengan memberikan *pretest* sebelum mengujicobakan media pembelajaran berbasis *e-Learning* dengan aplikasi *Moodle* dan *posttest* setelah media pembelajaran berbasis *e-Learning* dengan aplikasi *Moodle* diujicobakan. Data penilaian hasil belajar mahasiswa digunakan untuk mengetahui keefektifan bahan ajar.

e. Tahap *evaluation*

Produk akhir media pembelajaran berbasis *e-Learning* dengan aplikasi *Moodle* merupakan hasil penilaian ahli dan uji lapangan. Produk akhir media pembelajaran berbasis *e-Learning* dengan aplikasi *Moodle* dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam pengembangan keterampilan menulis.

2. Deskripsi Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *e-Learning* dengan Aplikasi *Moodle*

Data kelayakan media pembelajaran berbasis *e-Learning* dengan aplikasi *Moodle* diperoleh dari hasil penilaian ahli materi pembelajaran dan desain media pembelajaran. Analisis data hasil penilaian ahli terhadap media pembelajaran berbasis *e-Learning* dengan aplikasi *Moodle* dilakukan dengan mencari rata-rata hasil penilaian ahli untuk setiap kriteria, rata-rata total keseluruhan kriteria dan menentukan kategori kelayakan setiap kriteria, indikator, serta keseluruhan kriteria dengan kategori kelayakan yang telah ditetapkan. Analisis data hasil penilaian ahli terhadap media pembelajaran berbasis *e-Learning* dengan aplikasi *Moodle* dideskripsikan berikut ini.

a. Analisis data hasil penilaian ahli materi pembelajaran

Analisis data hasil penilaian ahli materi pembelajaran terhadap media pembelajaran berbasis *e-Learning* dengan aplikasi *Moodle* menunjukkan bahwa nilai rata-rata kriteria kebenaran adalah $M = 4,00$ berada pada kategori sangat layak ($3,5 \leq M \leq 4$), nilai indikator materi yang disajikan sesuai dengan kaidah keilmuan adalah $M = 4$, nilai indikator materi yang disajikan sesuai dengan fakta adalah $M = 4$, dan nilai indikator penyajian materi secara sistematis adalah $M = 4$. Nilai rata-rata kriteria materi pembelajaran adalah $M = 3,83$ berada pada kategori sangat layak ($3,5 \leq M \leq 4$), nilai indikator memuat materi sesuai indikator adalah $M = 4$, nilai indikator materi disajikan secara tersruktur adalah $M = 4$, nilai indikator materi disajikan dengan lengkap adalah $M = 3$, nilai indikator memuat kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan kebutuhan adalah $M = 4$, nilai indikator materi yang disajikan memiliki kolaborasi dengan materi lain adalah $M = 4$, dan nilai indikator materi yang disajikan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis mahasiswa adalah $M = 4$. Nilai rata-rata kriteria keterbacaan adalah $M = 4,00$ berada pada kategori sangat layak ($3,5 \leq M \leq 4$), nilai indikator menggunakan bahasa yang baku adalah $M = 3$, nilai indikator menggunakan kata yang dapat dimengerti adalah $M = 4$, nilai indikator menggunakan kosakata yang dekat dengan pengetahuan mahasiswa adalah $M = 4$, dan nilai indikator kalimat yang digunakan merupakan kalimat sederhana adalah $M = 4$.

Berdasarkan analisis hasil data penilaian ahli materi pembelajaran, dapat ditarik kesimpulan bahwa materi pembelajaran pada media pembelajaran berbasis *e-Learning* dengan aplikasi *Moodle* berada pada kategori sangat layak ($3,5 \leq M \leq 4$) karena nilai rata-rata keseluruhan kriteria adalah $M = 3,94$.

b. Analisis data hasil penilaian ahli desain media pembelajaran

Analisis data hasil penilaian ahli desain media pembelajaran terhadap media pembelajaran berbasis *e-Learning* dengan aplikasi *Moodle*, menunjukkan bahwa nilai rata-rata kriteria desain adalah $M = 4,00$ berada pada kategori sangat layak ($3,5 \leq M \leq 4$), nilai indikator ketepatan pemilihan *background* dengan materi pembelajaran adalah $M = 4$, dan nilai indikator ketepatan proporsi warna dengan layout adalah $M = 4$. Nilai rata-rata kriteria teks/ tifografi adalah $M = 3,66$ berada pada kategori sangat layak ($3,5 \leq M \leq 4$), nilai indikator ketepatan pemilihan font agar mudah dibaca adalah $M = 3$, nilai indikator ketepatan ukuran huruf agar mudah dibaca adalah $M = 4$, dan nilai indikator ketepatan warna teks agar mudah dibaca adalah $M = 4$. Nilai rata-rata kriteria *image* adalah $M = 4,00$ berada pada kategori sangat

layak ($3,5 \leq M \leq 4$), nilai indikator komposisi gambar adalah $M = 4$, nilai indikator ukuran gambar adalah $M = 4$, dan nilai indikator kualitas tampilan gambar adalah $M = 4$. Nilai rata-rata kriteria animasi adalah $M = 4,00$ berada pada kategori sangat layak ($3,5 \leq M \leq 4$), nilai indikator kesesuaian animasi dengan materi pembelajaran adalah $M = 4$ dan nilai indikator kemenarikan animasi adalah $M = 4$. Nilai rata-rata kriteria kemasan adalah $M = 4,00$ berada pada kategori sangat layak ($3,5 \leq M \leq 4$), nilai indikator kemenarikan cover depan adalah $M = 4$, nilai indikator kesesuaian tampilan dengan isi adalah $M = 4$, dan nilai indikator keawetan media adalah $M = 4$.

3. Deskripsi keefektifan Media Pembelajaran Berbasis *e-Learning* dengan Aplikasi Moodle

Data data keefektifan media pembelajaran berbasis *e-Learning* dengan aplikasi Moodle diperoleh dari analisis data hasil belajar mahasiswa pada *pretest* dan *posttest* yang dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Hasil analisis statistik deskriptif dan inferensial hasil belajar mahasiswa pada *pretest* dan *posttest*, dideskripsikan sebagai berikut.

a. Analisis Statistik Deskriptif

1) Analisis Data Hasil Belajar pada *Pretest*

Distribusi frekuensi dan persentase hasil belajar mahasiswa pada *pretest*, menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh adalah 88 yang diperoleh 1 orang mahasiswa (3,8%) dan nilai terendah adalah 61 yang diperoleh 1 orang mahasiswa (3,8%). Selanjutnya, mahasiswa yang memperoleh nilai 62,00 berjumlah 1 orang (3,8%), mahasiswa yang memperoleh nilai 67,00 berjumlah 1 orang (3,8%), mahasiswa yang memperoleh nilai 68,00 berjumlah 2 orang (7,7%), mahasiswa yang memperoleh nilai 69,00 berjumlah 2 orang (7,7%), mahasiswa yang memperoleh nilai 70,00 berjumlah 1 orang (3,8%), mahasiswa yang memperoleh nilai 71,00 berjumlah 1 orang (3,8%), mahasiswa yang memperoleh nilai 76,00 berjumlah 4 orang (15,4%), mahasiswa yang memperoleh nilai 77,00 berjumlah 2 orang (7,7%), mahasiswa yang memperoleh nilai 78,00 berjumlah 2 orang (7,7%), mahasiswa yang memperoleh nilai 80,00 berjumlah 1 orang (3,8%), mahasiswa yang memperoleh nilai 84,00 berjumlah 1 orang (3,8%), mahasiswa yang memperoleh nilai 85,00 berjumlah 3 orang (11,5%), mahasiswa yang memperoleh nilai 86,00 berjumlah 1 orang (3,8%), dan mahasiswa yang memperoleh nilai 87,00 berjumlah 2 orang (7,7%).

2) Analisis Data Hasil Belajar pada *Posttest*

Distribusi frekuensi dan persentase hasil belajar mahasiswa pada *posttest*, menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh adalah 96 yang diperoleh 2 orang mahasiswa (7,7%) dan nilai terendah adalah 70 yang diperoleh 1 orang mahasiswa (3,8%). Selanjutnya, mahasiswa yang memperoleh nilai 70,00 berjumlah 1 orang (3,8%), mahasiswa yang memperoleh nilai 72,00 berjumlah 1 orang (3,8%), mahasiswa yang memperoleh nilai 76,00 berjumlah 4 orang (15,4%), mahasiswa yang memperoleh nilai 77,00 berjumlah 1 orang (3,8%), mahasiswa yang memperoleh nilai 81,00 berjumlah 1 orang (3,8%), mahasiswa yang memperoleh nilai 83,00 berjumlah 3 orang (11,5%), mahasiswa yang memperoleh nilai 84,00 berjumlah 1 orang (3,85%), mahasiswa yang memperoleh nilai 85,00 berjumlah 2 orang (7,75%), mahasiswa yang memperoleh nilai 86,00 berjumlah 3 orang (11,55%), mahasiswa yang memperoleh nilai 92,00 berjumlah 2 orang (7,75%), siswa yang memperoleh nilai 93,00 berjumlah 3 orang (11,55%), mahasiswa yang memperoleh nilai 95,00 berjumlah 2 orang (7,75%), dan mahasiswa yang memperoleh nilai 96,00 berjumlah 2 orang (7,75%).

b. Analisis Statistik Inferensial

Uji normalitas hasil belajar mahasiswa pada *pretest* dan *posttest* dilakukan dengan uji *statistic lilliefors (Kolmogorov-Smirnov)* dengan ketentuan jika $p > 0,05$, maka data dinyatakan berdistribusi normal, namun jika $p < 0,05$ maka hasil belajar dinyatakan tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas hasil belajar mahasiswa pada *pretest* dan *posttest*, menunjukkan bahwa nilai $p = 0,137$ dengan signifikansi = 0, 200 untuk *pretest* dan $p = 0, 159$ dengan signifikansi 0, 200 untuk *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa $p > \alpha = 0,05$. Ini berarti, hasil belajar mahasiswa pada *pretest* dan *posttest* berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji homogenitas hasil belajar mahasiswa pada *pretest* dan *posttest* dilakukan dengan uji *statistic test of homogeneity of variances* dengan ketentuan jika signifikansi $p > 0,05$ maka data dinyatakan homogen, namun jika signifikansi $p < 0,05$ maka hasil belajar dinyatakan tidak homogen menunjukkan bahwa nilai $p = 0, 006$ dengan signifikansi = 0,951. Hal ini menunjukkan bahwa $p > \alpha = 0,05$. Ini berarti, hasil belajar mahasiswa pada *pretest* dan *posttest* dinyatakan homogen.

Setelah dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. selanjutnya akan dilakukan uji *t-test* untuk menguji hipotesis. Uji t data hasil belajar mahasiswa pada *pretest* dan *posttest* dilakukan dengan uji *independent samples test* dengan ketentuan jika nilai $p > 0,05$ maka dinyatakan hipotesis diterima, namun jika $p < 0,05$ maka dinyatakan hipotesis ditolak. Hasil uji *test*, menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} yang diperoleh adalah = 3, 91 sedangkan t_{tabel} dengan taraf signifikasin 0,05 adalah = 2,06. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan statistik inferensial (*t-test*) *independent samples test* tersebut, dinyatakan bahwa hipotesis penelitian diterima karena nilai $t_{\text{hitung}} > \text{nilai } t_{\text{tabel}}$ (3, 91 > 2,06).

PEMBAHASAN

Prototype media pembelajaran berbasis *e-Learning* dengan aplikasi *Moodle* dikembangkan dengan prosedur pengembangan media pembelajaran *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahap, yakni: tahap *analysis*, tahap *design*, tahap *development*, tahap *implementation* dan tahap *evaluation*. pada tahap *analysis* diperoleh informasi bahwa: mata kuliah pengembangan keterampilan menulis termasuk dalam kelompok mata kuliah keilmuan dan keterampilan (MKK) dengan bobot 3 SKS yang diajarkan pada mahasiswa semester IV dan sebaran materi terdiri dari: (1) pengertian, bentuk-bentuk menulis, tujuan, dan proses menulis, (2) konsep dasar pengembangan keterampilan menulis, (3) ejaan dan tanda baca, (4) unsur serapan, (5) pengertian antara topik, judul karangan, membuat contoh topik dan judul karangan, (6) tujuan dan bahan penulisan, (7) memilih kata yang tepat dan sesuai, (8) menyusun kalimat yang efektif, (9) pengertian paragraf, unsur-unsur paragraf, dan syarat pembentukan paragraf, (10) menyusun kerangka karangan, (11) menyusun kerangka karangan, (12) kutipan yang tepat dalam penulisan, dan (12) menulis catatan kaki dan daftar pustaka. *Fasilitas* yang mendukung pengembangan media pembelajaran adalah Perpustakaan Universitas Negeri Makassar yang dapat digunakan penelusuran literatur untuk penyusunan materi media pembelajaran.

Kelayakan media pembelajaran berbasis *e-Learning* dengan aplikasi *Moodle* diperoleh dari hasil penilaian ahli materi pembelajaran dan desain media pembelajaran. Hasil analisis data hasil penilaian ahli materi pembelajaran terhadap media pembelajaran berbasis *e-Learning* dengan aplikasi *Moodle* menunjukkan bahwa nilai rata-rata kriteria kebenaran adalah $M = 4,00$ berada pada kategori sangat layak ($3,5 \leq M \leq 4$). Nilai rata-rata kriteria materi pembelajaran adalah $M = 3,83$ berada pada kategori sangat layak ($3,5 \leq M \leq 4$ dan nilai rata-rata kriteria keterbacaan adalah $M = 4,00$ berada pada kategori sangat layak ($3,5 \leq M \leq 4$). Sedangkan hasil analisis data hasil penilaian ahli desain media pembelajaran menunjukkan bahwa nilai rata-rata kriteria desain adalah $M = 4,00$ berada pada kategori sangat layak (

$3,5 \leq M \leq 4$) dan nilai rata-rata kriteria *image* adalah $M = 4,00$ berada pada kategori sangat layak ($3,5 \leq M \leq 4$).

Keefektifan media pembelajaran berbasis *e-Learning* dengan aplikasi Moodle diperoleh dari analisis data hasil belajar mahasiswa pada *pretest* dan *posttest* yang dianalisis dengan menggunakan inferensial. Uji t data hasil belajar mahasiswa pada *pretest* dan *posttest* dilakukan dengan uji *independent samples test* dengan ketentuan jika nilai $p > 0,05$ maka dinyatakan hipotesis diterima, namun jika $p < 0,05$ maka dinyatakan hipotesis ditolak. Hasil uji *test* menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} yang diperoleh adalah $= 3,91$ sedangkan t_{tabel} dengan taraf signifikasin $0,05$ adalah $= 2,06$. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan statistik inferensial (*t-test independent samples test* tersebut, dinyatakan bahwa hipotesis penelitian diterima karena nilai $t_{hitung} > \text{nilai } t_{tabel}$ ($3,91 > 2,06$)

20 KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan hasil penelitian ini, yaitu:

1. *Prototype* media pembelajaran berbasis *e-Learning* dengan aplikasi Moodle dikembangkan dengan prosedur pengembangan media pembelajaran ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yakni: tahap *analysis*, tahap *design*, tahap *development*, tahap *implementation* dan tahap *evaluation*
2. Media pembelajaran berbasis *e-Learning* dengan aplikasi Moodle yang dikembangkan telah layak digunakan dalam mata kuliah pengembangan keterampilan menulis pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Makassar karena kriteria kelayakan telah terpenuhi, yaitu nilai rata-rata kelayakan hasil penilaian ahli materi pembelajaran dan desain media pembelajaran $M = 3,94$ berada pada kategori sangat layak dan ahli desain media pembelajaran $M = 3,93$ berada pada sangat layak.
3. Media pembelajaran berbasis *e-Learning* dengan aplikasi Moodle yang dikembangkan telah efektif digunakan dalam mata kuliah pengembangan keterampilan menulis pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Makassar karena kriteria keefektifan telah terpenuhi, yaitu nilai $t_{hitung} > \text{nilai } t_{tabel}$ ($3,91 > 2,06$).

DAFTAR PUSTAKA

- Aminoto, Tugiyo dan Pathoni, Hairul. 2014. *Penerapan Media e-Learning Berbasis Schoology untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Usaha dan Energi di Kelas XI SMAN 10 Kota Jambi*. Jurnal Sainmatika Volume 8 Nomor.
- Amrulloh, Rizqim, dkk. 2013. *The Feasibility Theoretical of Learning Media of Interactive Multimedia in The Topic of Mutation for Senior High School*. Jurnal BioEdu Volume 2 Nomor 2.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Cole, J., Foster H. 2008. *Using moodle: Teaching With The Popular Open Source Course Management System*. O'Reilly Media: Sebastopol.
- Daryanto, dkk. 2014. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran (Silabus, RPP, dan PHP Bahan Ajar*. Yogyakarta: Gava Media.
- Darmayanti, dkk. 2007. *e-Learning pada Pendidikan Jarak Jauh: Konsep yang Mengubah Metode Pembelajaran di Perguruan Tinggi Di Indonesia*. Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh, Volume 8 Nomor 2.

-
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia
<http://www.moodle.org>. Moodle. Diakses tanggal 18 Mei 2017
- Isjoni. 2008. *Pemanfaatan Teknologi Pengajaran: Harapan untuk Indonesia*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mulyatiningsih, Endang. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Safitri, Miftah Rizqa, dkk. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Terpadu Interaktif dalam Bentuk Moodle untuk SISWA SMP pada Tema Hujan Asam*. Jurnal Pendidikan Fisika, Volume 2 Nomor 1.
- Sakaria, dkk. 2016. *Teaching Material Development of e-Learning-Based Argumentation Discourse Writing with Project-Based Learning Model*. *Journal of Language and Literature (JLL)*, Volume 7 Nomor 4.
- Sanaky, H. 2011. *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Yogyakarta : Kaukaba Dipantara.
- Setyosari, Punaji. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Solihatin, Etin dan Raharjo. 2007. *Cooperative Learning*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Wijaya, Muksin. 2012. *Pengembangan Model Pembelajaran e-Learning Berbasis Web dengan Prinsip e-Pedagogy dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. Jurnal Pendidikan Penabur, Volume 19 Nomor 1.
- Winkel. 2009. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Yazdi, Mohammad. 2012. *e-Learning sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi*. Jurnal Ilmiah Foristek, Volume 2 Nomor 1.

● **19% Overall Similarity**

Top sources found in the following databases:

- 19% Internet database
- 0% Publications database

TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	openjournal.unpam.ac.id Internet	2%
2	repository.ung.ac.id Internet	2%
3	journal.univetbantara.ac.id Internet	2%
4	repository.unj.ac.id Internet	1%
5	jtam.ulm.ac.id Internet	1%
6	jurnal.radenfatah.ac.id Internet	1%
7	gadogadozaman.blogspot.com Internet	1%
8	digilib.uin-suka.ac.id Internet	1%
9	sudjiantos.blogspot.com Internet	<1%

10	ejournal.unesa.ac.id Internet	<1%
11	p3i.my.id Internet	<1%
12	zombiedoc.com Internet	<1%
13	repository.uinsu.ac.id Internet	<1%
14	jurnal.umt.ac.id Internet	<1%
15	pt.scribd.com Internet	<1%
16	jurnal.unma.ac.id Internet	<1%
17	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet	<1%
18	download.atlantis-press.com Internet	<1%
19	ejournal.upi.edu Internet	<1%
20	jurnal.stie-aas.ac.id Internet	<1%
21	ojs.umrah.ac.id Internet	<1%

22

pasca.um.ac.id

Internet

<1%

● Excluded from Similarity Report

- Crossref database
- Submitted Works database
- Quoted material
- Small Matches (Less than 13 words)
- Crossref Posted Content database
- Bibliographic material
- Cited material
- Manually excluded sources

EXCLUDED SOURCES

eprints.unm.ac.id	99%
Internet	
digilibadmin.unismuh.ac.id	43%
Internet	
ojs.unm.ac.id	28%
Internet	
journalfkipuniversitasbosowa.org	15%
Internet	
repository.unibos.ac.id	15%
Internet	
journalfkipuniversitasbosowa.org	15%
Internet	
media.neliti.com	12%
Internet	
neliti.com	10%
Internet	
scribd.com	9%
Internet	

etheses.uin-malang.ac.id	7%
Internet	
id.123dok.com	7%
Internet	
docplayer.info	6%
Internet	
jurnal.untidar.ac.id	6%
Internet	
eprints.uny.ac.id	6%
Internet	
repository.radenintan.ac.id	5%
Internet	
researchgate.net	5%
Internet	
core.ac.uk	5%
Internet	
repositori.uin-alauddin.ac.id	4%
Internet	
123dok.com	4%
Internet	
jurnal.um-palembang.ac.id	4%
Internet	
digilib.iain-palangkaraya.ac.id	4%
Internet	

repository.uinjambi.ac.id	4%
Internet	
adoc.pub	4%
Internet	
eprints.walisongo.ac.id	4%
Internet	
vdocuments.net	4%
Internet	
silviank.blogspot.com	4%
Internet	
rizachnial.blogspot.com	3%
Internet	
pristinenggarini.blog.perbanas.ac.id	3%
Internet	
anggisactyani.blogspot.com	3%
Internet	
nurhayati2707.wordpress.com	3%
Internet	
e-campus.iainbukittinggi.ac.id	3%
Internet	
docshare.tips	3%
Internet	
agustiansyaifuddin.blogspot.com	3%
Internet	

yudhislibra.wordpress.com	3%
Internet	
tiwipratiwi07.wordpress.com	3%
Internet	
infodiknas.com	3%
Internet	
rjsyahrulloh.blogspot.com	3%
Internet	
nurdiansyahadie.blogspot.com	3%
Internet	
hohowahyu.blogspot.com	3%
Internet	
ken-ict.blogspot.com	3%
Internet	
digilib.uns.ac.id	3%
Internet	
putragaluh.web.id	3%
Internet	
disdik-kepri.com	3%
Internet	
rudyirawanmaster.blogspot.com	3%
Internet	
sman1pelepatilir.sch.id	3%
Internet	

kettikpirngadi.blogspot.com	3%
Internet	
e-journal.iyb.ac.id	3%
Internet	
disdik-kepri.com	3%
Internet	
dayuoca.blogspot.com	3%
Internet	
guraru.org	3%
Internet	
99swh.blogspot.com	3%
Internet	
e-journal.iaknambon.ac.id	3%
Internet	
kompasiana.com	3%
Internet	
repository.uin-suska.ac.id	3%
Internet	
setiasusantiindriani.blogspot.com	3%
Internet	
z0n2.wordpress.com	3%
Internet	
jurnal.unsyiah.ac.id	3%
Internet	

permana12345.blogspot.com	3%
Internet	
nurulazizahnurul.blogspot.com	3%
Internet	
ejournal.kopertais4.or.id	3%
Internet	
akbardanubekti.blogspot.com	3%
Internet	
afguifam.blogspot.com	3%
Internet	
1401416355.blogspot.com	3%
Internet	
jurnal.dharmawangsa.ac.id	3%
Internet	
zaenalikhsan.com	3%
Internet	
veraferonicablog.wordpress.com	3%
Internet	
mahasiswa.ung.ac.id	3%
Internet	
kumpulanmakalah94.blogspot.com	3%
Internet	
text-id.123dok.com	3%
Internet	

supervanblog.blogspot.com	3%
Internet	
es.scribd.com	3%
Internet	
pendidikanrasa2.blogspot.com	3%
Internet	
karya-ilmiah.um.ac.id	3%
Internet	
digilib.unimed.ac.id	3%
Internet	
eprints.binadarma.ac.id	3%
Internet	
repository.ar-raniry.ac.id	3%
Internet	
garuda.kemdikbud.go.id	2%
Internet	
jurnal.untad.ac.id	2%
Internet	
jurnal.syntaxliterate.co.id	2%
Internet	
jurnal.syntaxliterate.co.id	2%
Internet	
journal.unublitar.ac.id	2%
Internet	

repository.unja.ac.id	2%
Internet	
<hr/>	
journal-uim-makassar.ac.id	2%
Internet	
<hr/>	
repository.iainpalopo.ac.id	2%
Internet	
<hr/>	
journal.um.ac.id	2%
Internet	
<hr/>	
eprints.umm.ac.id	1%
Internet	