

Pengembangan Media E-Learning Berbasis *Moodle* sebagai Suplemen Pembelajaran Geografi pada Materi Mitigasi Bencana Alam

Raffi Mariezki^{1*}, Erna Juita¹, Momon Dt Tanamir¹

¹Pendidikan Geografi, STKIP PGRI Sumatera Barat Jl. Gn. Pangilun, Gn. Pangilun, Padang, 25111, Indonesia

Email : *raffimariezki@gmail.com, erna.pgri@gmail.com, momondttanamir@gmail.

Dikirim : 12 Agustus 2021

Diterima: 29 September 2021

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengembangan kelayakan dan praktikalitas e-learning berbasis moodle sebagai suplemen pembelajaran geografi pada materi mitigasi bencana alam. Jenis penelitian adalah penelitian dan pengembangan model *four d* yaitu: Define, Design, Development, Desiminate. Subjek penelitian siswa SMA N 3 Padang kelas XI IPS. Pengembangan e-learning berbasis moodle meliputi validasi para ahli media, pendidikan dan bahasa. Data validasi diolah dengan spss interclass coefisien corelation dan diperoleh hasil 0,957. Apabila nilai lebih dari 0,5 maka dapat disimpulkan tingkat validasi memadai. Pengukuran kelayakan media diperoleh dari pengolahan data menggunakan microsoft Exel sehingga diperoleh total skor 282 dengan mean 4,90 dan persentase 98% dengan predikat sangat baik. Uji praktikalitas media e-learning berbasis moodle berdasarkan data angket dan diperoleh hasil total skor 4077 dengan mean 4,1 dan persentase 82% dengan kategori sangat praktis.

Kata kunci: pengembangan, e-learning, media,

Abstract: This study aims to analyze the feasibility and practicality of moodle-based e-learning as supplement to learning geography in natural disaster mitigation materials. This type of research is research and development of the four d model, namely: Define, Design, Development, Desiminate. The research subjects of SMA N 3 Padang class XI IPS. Moodle-based e-learning development includes validation of media, education and language experts. The validation data were processed using the interclass correlation coefficient and the results obtained were 0.957. If the value is more than 0.5, it can be concluded that the level of validation is adequate. Measurement of the feasibility of the media is obtained from data processing using Microsoft Excel so that a total score of 282 is obtained with a mean of 4.90 and a percentage of 98% with a very good predicate. The practicality test of moodle-based e-learning media was based on questionnaire data and obtained a total score of 4077 with a mean of 4.1 and a percentage of 82% with the very practical category.

Key words: e-learning, media, moodle, suplemen, development

Pendahuluan

Perkembangan ilmu sains kemudian disongsong dinamisnya perkembangan teknologi memicu semakin cepatnya perkembangan teknologi di dunia pendidikan indonesia. Perkembangan teknologi yang sangat pesat memotivasi guru – guru para pendidik yang peduli terhadap kemajuan generasi muda dimasa depan terus berpikir keras bagaimana menciptakan lingkungan belajar yang positif berbagai cara dilakukan dengan *meng-update* segala media atau produk pembelajaran yang adaptif terhadap perubahan lingkungan belajar. Dengan perkembangan

Media merupakan komponen atau alat yang urgen untuk mendukung proses komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Menurut *The Association for Educational Communication and Technology* (AECT) media merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan dan menyampaikan informasi. Peran media sebagai sarana atau perangkat yang fungsinya sebagai perantara dalam suatu proses (Permatasari, 2018).nJadi berdasarkan pengertian tersebut media pembelajaran merupakan segala benda yang memiliki dan dapat menyalurkan serta menyampaikan informasi, tidak hanya alat peraga, software atau platform pembelajaran tetapi termasuk manusia sebagai objek informasi dan segala kegiatan pembelajaran seperti diskusi, praktek yang menambah wawasan keterampilan dan merubah karakter siswa menjadi lebih baik.

Media pembelajaran dikatakan memiliki fungsi efektif ketika media tersebut dapat membangkitkan minat peserta didik dan motivasi peserta didik untuk aktif dalam mengikuti dan menyimak pembelajaran. (Mansyur, 2020). Sejalan dengan pernyataan diatas bahwa media pembelajaran memiliki kedudukan sangat penting. Di sisi lain pandemi merebak keseluruh penjuru indonesia yang menyebabkan berhentinya proses kegiatan belajar mengajar tatap muka disekolah, kegiatan belajar mengajar selama pendemi harus di lakukan secara online atau daring. Efek dari pandemi *covid-19* telah mengubah pandangan terhadap jalannya pendidikan dan pembelajaran di dunia. *Covid-19* menimbulkan kekhawatiran yang mendalam karena virus ini tidak hanya menyerang sistem pernapasan, tetapi virus ini juga menghentikan sistem pendidikan dan pembelajaran yang berlangsung secara normal selama ini melalui tatap muka di sekolah. Negara – negara di seluruh penjuru dunia berjibaku untuk mencegah penularan *covid-19* sehingga aktivitas di luar rumah dan perkantoran, termasuk sekolah *dinonaktifkan* untuk beberapa waktu yang belum bisa ditentukan.

Krisis yang terjadi memaksa semua komponen pendidikan menginovasi pembelajaran menjadi pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring (pembelajaran dalam jaringan). Hal tersebut dimaksudkan supaya proses pembelajaran tidak terhenti di tengah pandemi *covid-19*. Salah satu model pembelajaran yang adaptif dengan situasi pandemi ini ialah pembelajaran daring untuk memutus mata rantai penyebaran virus *covid-19*.

Sistem dan komponen pembelajaran berbasis elektronik atau sering dikenal sebagai *e-learning*. *E-learning* sistem pembelajaran yang menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain untuk mendistribusikan bahan pembelajaran. *E-learning* sebuah inovasi agar sistem pembelajaran dapat terus berlangsung dan lebih terbuka dengan berbagai metode seperti mengorganisir, merumuskan serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih efisien, pembelajaran elektronik merupakan kombinasi komponen - komponen informasi, interaksi serta komunikasi pendidikan yang bertujuan meningkatkan keberhasilan pembelajaran. Saat ini *e-learning* sudah berdaptasi ditengah - tengah masyarakat dunia, di lembaga pendidikan seperti sekolah, training dan universitas serta industri *seperti Cisco System, IBM, HP, Oracle*, dan lainnya. *E-learning* adalah alternatif, solusi dan harapan atas permasalahan pendidikan di Indonesia, bersifat *fleksible* dan mudah disesuaikan dengan kebutuhan baik itu sebagai suplemen pembelajaran, komplemen pembelajaran, ataupun substitusi pembelajaran didalam pembelajaran luring maupun daring (Ningrum, 2019).

Berdasarkan observasi pada tanggal 24 maret 2021 dengan mewawancarai salah satu guru mata pelajaran geografi penulis menemukan beberapa masalah, yakni penggunaan media pembelajaran geografi masih konvensional dan terkesan monoton. Kemudian sebagian peserta didik dilihat pasif dalam mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran yang digunakan. Hal tersebut mengindikasikan bahwa peserta didik dan tenaga pendidik

membutuhkan media atau produk pembelajaran terbaru, ditambah lagi dalam situasi pandemi guru sangat sulit dalam menarik minat siswa untuk belajar secara konsisten, siswa banyak yang terkesan setengah hati dalam mengikuti proses pembelajaran dan semangat belajar yang semakin menurun.

Observasi juga dilakukan dengan mewawancarai beberapa peserta didik tentang proses kegiatan belajar selama pandemi, hasil dari mewawancarai peserta didik tersebut bahwa peserta didik kesulitan untuk memahami pembelajaran geografi karena harus ada pemahaman secara mendalam terhadap materi. Selama pandemi berlangsung kegiatan belajar banyak menggunakan media berupa *elektronik modul(e-modul)* dan LKPD yang diupload tiap minggu di *Wa-grup* dan *classroom*.

E-learning berbasis *moodle* menyajikan *tools* yang mendukung kegiatan belajar mengajar selama pandemi dan sangat mudah diakses oleh pendidik dengan gawai yang terkoneksi jaringan Internet serta menggunakan jaringan *intranet*, *LAN*, dan sejenisnya. *Moodle* bersifat *course management system (CMC)*, *learning management system (LMS)* atau *virtual learning environment(VLE)*, *Moodle* merupakan sebuah *platform learning* yang mampu mengkonversikan media pembelajaran menjadi *web*. Manfaat dari penggunaan *moodle* secara online sangat penting mampu mengatasi keterbatasan jarak dan waktu antara guru dengan siswa.

Moodle platform berbasis web untuk management kelas *online*, jika dibandingkan dengan media online lain seperti *classroom* dan *edmodo*. *Moodle* memiliki *tools* atau *fitur* yang lebih lengkap, *moodle* dapat digunakan sebagai media untuk merancang materi pembelajaran lebih menarik, *tools* kuis, modul elektronik, video pembelajaran, *games test*, dan penilaian secara otomatis. Kedudukan *platform learning moodle* dalam pembelajaran sangat mengefisienkan kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dapat direalisasikan ketika *moodle* dikembangkan, dan ketika guru dan siswa melakukan aktivitas belajar mengajar secara *online* berbasis *web*. Platform ini mampu memicu rasa ingin tahu siswa untuk bergabung kedalam ruang kelas digital dan mengakses semua fitur – fitur yang didalam terdapat materi-materi pembelajaran yang dikemas kreatif dan menyenangkan.

Berangkat dari masalah pada paragraf sebelumnya, maka penulis berusaha membuat media atau produk pembelajaran *e-learning* berbasis *moodle* sebagai alternatif yang mampu menyajikan desain pembelajaran geografi yang lebih menarik dan dapat diakses dimana saja oleh peserta didik baik disekolah maupun di rumah, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk memahami pembelajaran geografi secara mendalam. Oleh karena itu, penulis mengangkat kajian tentang **“Pengembangan Media *E-learning* berbasis *Moodle* Sebagai Suplemen Pembelajaran Geografi Pada Materi Mitigasi Bencana Alam”**.

Metode Penelitian

Pada penelitian ini peneliti memilih menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering dikenal dengan *research and development*. Pengembangan merupakan bagian dari proses atau tahap dalam mengembangkan serta mevalidasi media atau produk yang akan dikembangkan dilingkungan pendidikan dan pengajaran. Penelitian pengembangan bagian dari ikhtiar menghasilkan media atau produk pembelajaran yang mampu memberikan solusi dan mengatasi masalah di lingkungan pendidikan dan pengajaran (Permatasari, 2018).

Penelitian ini melibatkan siswa – siswa SMA N 3 Padang kelas XI IPS. Tujuan utama dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran yang berbasis e-learning untuk mata pelajaran geografi pada materi mitigasi bencana alam. Penelitian ini dilakukan menggunakan prosedur penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan perangkat pembelajaran yang dikembangkan oleh S.thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel atau dikenal dengan model *four d* yang terdiri dari 4 tahap yaitu:1.Pendefinisian(define), 2.Perancangan (design), 3.Pengembangan (development), dan 4.penyebaran (disseminate). Namun dalam penelitian ini dilakukan hanya sampai tahap development (pengembangan), dikarenakan tujuan penelitian telah tercapai pada tahap development. Berikut peneliti jabarkan prosedur pengembangan penelitian (Astuti, 2020).

Tahap pendefinisian (*define*)

Tahapan ini untuk membatasi materi kemudian menyesuaikan dengan syarat – syarat dan tujuan pembelajaran, berikut langkah – langkahnya:

a. Analisis awal akhir

Analisis ini merupakan proses analisis kompetensi dasar materi yang digunakan serta analisis kurikulum yang digunakan. Analisis kurikulum sangat penting agar seluruh perangkat pembelajaran dapat bersinergi dan menjadi sistem yang saling terhubung untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Analisis Peserta didik

Analisis peserta didik adalah proses menggali lebih dalam kondisi dari spiritual peserta didik, karakteristik kemudian latar belakang pengetahuan, dan tingkat laju perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik.

c. Analisis Materi

Tahap analisis materi merupakan proses identifikasi indikator materi yang diajarkan kepada peserta didik, dikonsep melalui peta konsep secara sistematis agar memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

d. Tujuan Pembelajaran

Penyusunan tujuan pembelajaran atau indikator pencapaian hasil belajar didasarkan pada kompetensi dasar dan indikator yang tercantum dalam Kurikulum 2013 menjadi acuan dasar dalam menentukan dan menyusun indikator dan kompetensi pembelajaran.

Tahap perancangan (*desain*)

Media atau produk yang dikembangkan adalah *e- learning* dengan aplikasi *moodle* diprogram berdasarkan analisis materi, indikator dan kompetensi pembelajaran..

Tahap pengembangan (*develop*)

Pada tahap ini berdasarkan masukan dan komentar dari para ahli serta data hasil uji coba lahir bentuk akhir media atau produk pembelajaran setelah melalui beberapa kali revisi. pada tahap ini langkah – langkah yang dilalui adalah sebagai berikut:

a. Validasi Ahli

Kevalidan media atau produk uji coba ditentukan berdasarkan argumen teoritis para praktisi atau para ahli. Pada penelitian ini peneliti memilih validator terdiri dari beberapa ahli yaitu ahli bahasa , media dan pendidikan serta ahli geografi. Kemudian validator memvalidasi media terlebih dahulu pada tahap perancangan. Masukan dan saran validator merupakan pedoman dari revisi media atau peoduk pembelajaran.

b. Uji coba terbatas

Setelah revisi media atau produk pembelajaran maka produk perlu diuji cobakan. Uji coba produk pembelajaran dilakukan pada satu kelas untuk menghimpun masukan dari peserta didik dan tenaga pendidik di lingkungan belajar terhadap media atau produk pembelajaran yang telah digunakan. Uji coba dilakukan pada kelas

XI yang berjumlah 30 orang. Pelaksanaan uji coba didampingi oleh guru mata pelajaran geografi.

Tahap penyebaran (*disseminate*)

Pada tahapan ini penggunaan media atau produk pembelajaran yang dikembangkan dan diuji cobakan pada parameter yang lebih besar. Tahap penyebaran merupakan tahap uji keefektifan media atau produk pembelajaran pada sekolah berbeda. Tetapi, pada penelitian ini banyaknya keterbatasan pada peneliti dari segi biaya maka peneliti hanya melakukan penyebaran di sekolah tempat penelitian.

Subjek uji coba

Peneliti memilih kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 SMAN 3 Padang tahun ajaran 2020/2021 sebagai objek uji coba pada penelitian ini. Kemudian dalam penelitian ini guru dan peserta didik ditunjuk sebagai reponden. Untuk lebih jelas mengenai jumlah subjek uji coba pada penelitian pengembangan ini akan dijabarkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Subjek Uji coba

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	XI IPS 1	33
2	XI IPS 2	35

Jenis data

Data primer adalah sumber data dari subjek penelitian yang memiliki hubungan langsung. Data primer umumnya diperoleh melalui kuesioner yang dilakukan (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian pengembangan ini peneliti memperoleh data primer berdasarkan observasi kemudian data dari pengisian kuesioner oleh responden. Data sekunder adalah sumber data yang diperoleh oleh pengumpul data secara tidak langsung (Sugiyono, 2016). Data sekunder di peroleh dari guru mata pelajaran geografi kelas XI SMAN 3 Padang.

Pengembangan media atau produk *E-learning* berbasis *Moodle* akan diselesaikan sesuai dengan prosedur pengembangan model *four d* terdiri dari 4 tahapan, pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran (Puspita, 2017). Kemudian (Fadriati, 2017) menjelaskan Teknik analisis antar rater umumnya menggunakan koefisien korelasi intrakelas untuk analisis validasi instrumen penelitian. Berikut rumus ICC:

$$ICC = \frac{\sigma_s^2}{\sigma_s^2 + \sigma_o^2 + \sigma_e^2}$$

varians (σ^2) = ukuran variasi,
 subskrip s = subjek (pasien);
 o= pengamat;
 e= random error.

Bila variasi pengamat diasumsikan fixed, maka variasi pengamat tidak diperhitungkan dalam variasi total (Fadriati, 2017).

Analisis kelayakan.

Menilai kelayakan media atau produk pembelajaran untuk diterapkan pada mata pelajaran geografi kelas XI di SMAN 3 Padang. Untuk menghitung bobot masing-masing tanggapan serta menghitung skor rata-ratanya bisa menggunakan formula berikut (Damayanti, 2018).

$$X_i = \frac{\sum S}{S_{max}} \times 100 \%$$

Ket :

S_{max} = Skor Maksimal

$\sum S$ = Jumlah skor

X_i = Nilai kelayakan angket tiap aspek

Berikut kriteria menurut Arikunto untuk kategori kelayakan dalam (Sukardiyono, 2017).

Tabel 2. Tingkat kelayakan

Skor Dalam Persen	Kategori
< 21 %	Sangat tidak layak
21 – 40 %	Tidak layak
41 – 60 %	Cukup layak
61 – 80 %	Layak
81 – 100 %	Sangat layak

Sumber : (Sukardiyono 2017)

Analisis praktikalitas

Produk pembelajaran dikategorikan praktis jika peserta didik mampu menggunakan dan memberdayakan media atau produk pembelajaran tersebut dalam kegiatan belajar mengajar secara praktis dan efisien. Data analisis praktikalitas didapat dari instrumen atau alat pengamatan keterlaksanaan rencana pelaksanaan pembelajaran, kuesioner tenaga pendidik dan peserta didik terhadap media atau produk *e-learning* yang dikembangkan. Pemberian nilai praktikalitas mengacu atau berpedoman rumus berikut :

$$\frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Setelah persentase diperoleh, dilakukan pengelompokkan sesuai kriteria yang dimodifikasi dari (Purwanto, 2012) sebagai berikut :

Tabel 3. Tingkat praktikalitas

Interval	Kategori
86% - 100%	sangat praktis
76% - 85%	Praktis
60% - 75%	cukup praktis
≤ 54%	sangat tidak praktis

(Sumber: Purwanto, 2012)

Hasil dan Pembahasan

Media atau produk *e-learning* geografi berbasis platform moodle yang berupa website adalah produk dari penelitian dan pengembangan ini. Pembuatan e-learning pada materi mitigasi bencana alam terdiri kursus atau kelas dan materinya didesign semenarik mungkin menggunakan fitur – fitur yang ada di modle, dapat berupa e-modul, video, poster dan quiz. Pengembangan media atau produk e-learning ini terdiri dari beberapa tahapan, tahap definisi, tahap design tahap mengembangkan. Berdasarkan pengolahan dan perhitungan maka diperoleh hasil pengembangan sebagai berikut:

Pada tahap design produk peneliti melakukan instalasi webserver, aplikasi moodle di pc yang peneliti gunakan, disini peneliti menggunakan xampp versi 5.6.40-0-VC11 dan moodle versi 2.8.0 selanjutnya instalasi path, basis data, plugin konten kemudian membuat user admin, header name e-learning. Selanjutnya setelah instalasi selesai yaitu membuat kategori dan kursus. Pada kursus dibuat konten – konten pembelajaran berupa materi pembelajaran berupa e-modul, forum chat diskusi, video referensi, poster – poster pembelajaran dan quiz, tahap terakhir hosting dan membuat domain serta enroll user dengan membautkan user name dan passwors untuk login di e-learning berbasis moodle moodle. Adapun nama domain yang digunakan adalah *http://192.168.43.116/moodle/*.

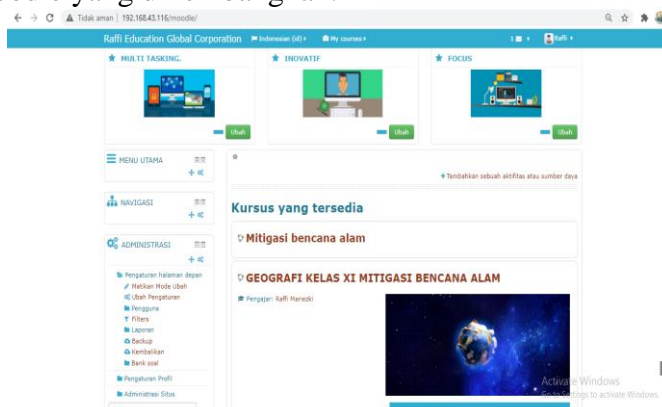
Pada tahap validasi media, produk yang dikembangkan merupakan media pembelajaran atau produk pembelajaran e-learning berbasis atau menggunakan platform moodle yang akan diukur tingkat kevalidan dari hasil penilaian validator. Penilaian pertama dilakukan oleh ibu loli setriani, M, Pd sebagai dosen pakar atau ahli media, Bapak Armet M. Pd sebagai dosen pakar atau ahli bahasa, dan Bapak Slamet Rianto, M. Pd sebagai dosen pakar atau ahli pendidikan. pengolahan data menggunakan aplikasi spss dan data hasil penilaian media aau produk pembelajaran yang dikembangkan disajikan pada tabel. Maka setelah dilakukan pengolahan data pada spss diperoleh hasil validasi dari ahli atau pakar media, ahli atau pakar bahasa, dan ahli atau pakar pendidikan seperti peneliti jabarkan dibawah ini:

Tabel 4. Interaclass coefitien corelation

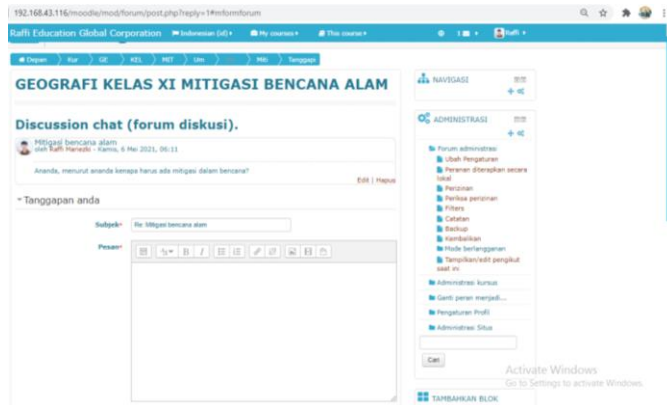
Data	Alpha Cronbach's	ICC	Keterangan
Validasi	0.985	0.957	Memadai

Tabel di atas menggambarkan nilai hasil pengolahan data validasi dari para ahli yaitu nilai alpha cronbach's didapati 0.985 dan nilai Interaclass coefitien corelation (ICC) didapati 0.95. Berdasarkan standar error minimum nilai interclass coefitien corelation apabila nilai yang didapati lebih dari 0.50 maka dapat diambil kesimpulan tingkat validasi nya adalah memadai. Dengan demikian berarti produk atau media e-learning sudah valid menurut pakar, sehingga bisa dilanjutkan ketahap berikutnya.

Pada tahap mengembangkan media atau produk dilakukan pengembangan pada tampilan - tampilan media atau produk e-learning berbasis platform moodle. Berikut merupakan gambar dari tampilan media pembelajaran atau produk pembelajaran e-learning berbasis paltform moodle yang dikembangkan:



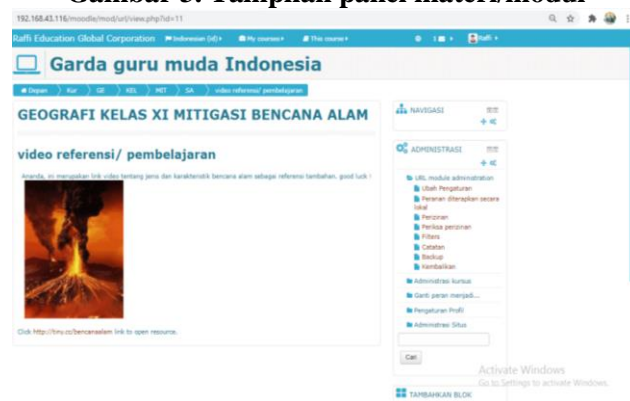
Gambar 1. Tampilan dashboard e-learning



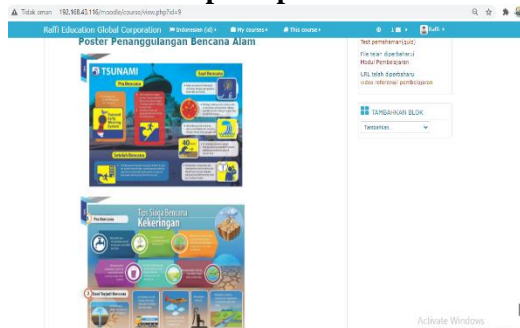
Gambar 2. Tampilan forum chat



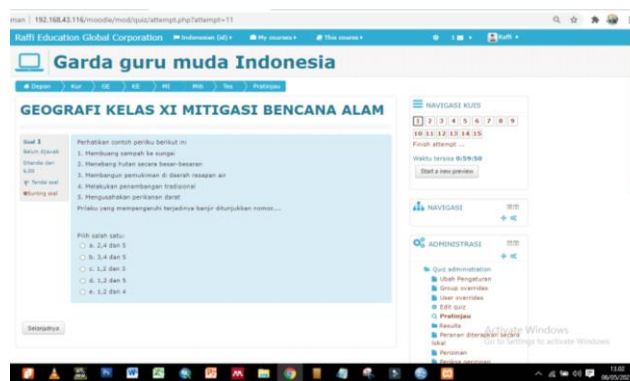
Gambar 3. Tampilan panel materi/modul



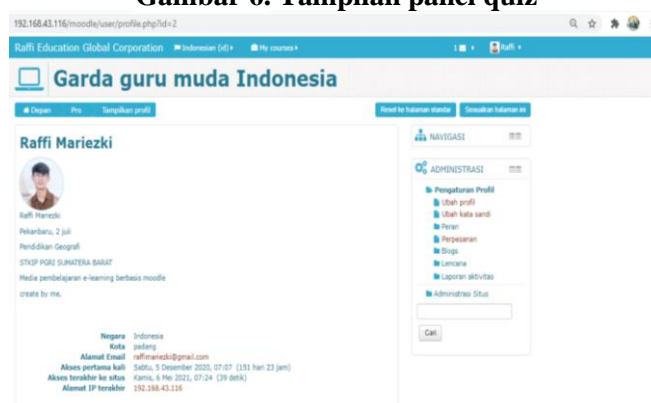
Gambar 4. Tampilan panel video referensi



Gambar 5. Tampilan poster pemebelajaran



Gambar 6. Tampilan panel quiz



Gambar 7. Tampilan profil admin

Tahap selanjutnya uji kelayakan media pembelajaran, kelayakan produk yang dikembangkan dilakukan uji kelayakan media menggunakan angket, hasil yang didapatkan tertera pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. Kesimpulan Indikator

No	Indikator	Σ	mean	%	Keterangan
1	Aspek Relevansi materi	50	5	100%	Sangat Baik
2	Aspek Pengorganisasian Materi	126	4,85	97%	Sangat Baik
3	Aspek Bahasa	20	5	100%	Sangat Baik
4	Aspek Efek bagi strategi pembelajaran	46	4,6	92%	Sangat Baik
5	Aspek Rekayasa perangkat lunak	20	5	100%	Sangat Baik
6	Aspek Tampilan Visual	20	5	100%	Sangat Baik
	Rata-rata	82	4,90	98%	sangat Baik

Dari tampilan tabel responden diatas yang alat mengumpulkan data adalah angket kemudian data yang diperoleh dari angket dioperasikan menggunakan formula microsoft excel. Maka didapat data rata-rata tingkat pencapaian responden perindikator adalah sebesar 98% artinya “Sangat Baik” Berarti media atau produk yang dikembangkan pada penelitian ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat layak untuk membantu proses pembelajaran geografi.

Tahap selanjutnya uji praktikalitas media pembelajaran, pada tahap ini diperlukan uji praktikalitas sebuah produk media pembelajaran untuk melihat tingkat kepraktisan media

yang dikembangkan,. Seperti yang tertera pada tabel kesimpulan indikator uji praktikalitas dibawah ini.

Tabel 6. Kesimpulan Indikator

Indikator	Σ	Mean	%	Ket
Aspek Relevansi materi	421	4,01	80%	Praktis
Aspek Pengorganisasian materi	1543	4,14	83%	Sangat Praktis
Aspek Bahasa	270	3,86	77%	Praktis
Aspek Efek bagi strategi pembelajaran	707	4,04	81%	Sangat Praktis
Aspek Rekayasa perangkat lunak	561	4,54	91%	Sangat Praktis
Aspek Tampilan visual	575	4,10	81%	Sangat Praktis
Total	4077			
Rata – rata		4,12	83 %	Sangat Praktis

Tabel di atas menggambarkan tingkat pencapaian responden yang terdiri dari 35 orang responden yang kemudian diukur menggunakan angket. Maka dapat diambil kesimpulan rata-rata tingkat pencapaian responden perindikator adalah sebesar 82% artinya “sangat praktis”. Dengan demikian berarti media atau produk sangat praktis digunakan. dapat membantu peserta didik lebih mudah untuk mengoperasikan produk yang dikembangkan dalam memahami materi geografi.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang sudah dijabarkan diatas, didapat beberapa kesimpulan sebagai berikut: Pengembangan media atau produk pembelajaran e-learning berbasis moodle ini meliputi validasi dari para ahli pakar yaitu ahli pakar media, ahli pakar pendidikan, dan ahli pakar bahasa. Sehingga didapat data validasi produk kemudian diolah dengan rumus Interaclass Coefitien Corelation (ICC) dibantu pengolahan menggunakan aplikasi SPSS maka diperoleh hasilnya adalah 0.957. Nilai lebih dari 0.50 artinya tingkat validasi nya adalah memadai. Media atau produk pembelajaran e-learning berbasis platform moodle dinyatakan sangat layak setelah dianalisis pengolahan data menggunakan Microsoft Excel sehingga diperoleh hasil total skor 282 dengan tingkat mean 4,90 dan tingkat persentase 98% dengan predikat “Sangat Baik”.Media pembelajaran e-learning berbasis moodle dinyatakan praktis setelah dilakukan pengolahan data hasil penelitian yang diperoleh dari angket, dan dilakukan uji praktikalitas sehingga diperoleh hasil total skor 4077 dengan tingkat mean 4,15 dan persentase senilai 82% artinya “Sangat Praktis”.

Ucapan Terimakasih

Kami berterimakasih kepada STKIP PGRI Sumatera Barat, Dinas Pendidikan Sumatera Barat, SMA N 3 Padang dalam proses penelitian.

Daftar Rujukan

- Damayanti, almira eka, imam syafei, happy komikesari, and resti rahayu. 2018. “kelayakan media pembelajaran fisika berupa buku saku berbasis android.” 01(1):63–70.
- Mansyur, abd rahim. 2020. “dampak covid-19 terhadap dinamika pembelajaran di indonesia.” *Education and learning journal* 1(2):113.
- Ningrum, mei vita romadon and dewi rosita. 2019. “pengembangan e-learning berbasis moodle di fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas mulawarman.” *Sebatik* 23(2):517–21.
- Permatasari. 2018. Pengembangan media pelajaran *e-learning* dengan *moodle* sebagai *suplemen* pembelajaran fisika. Vol. 3(153)

- Puspitasari, wulan diah, wan jamaluddin, and pendidikan fisika. 2018. "respon terhadap media pembelajaran melalui e-learning moodle sebagai suplemen pembelajaran fisika". 1(10):237-42.
- Sri budi astuti and ira eko retnosari. 2020. "model pembelajaran kooperatif tipe nht dalam analisis kesalahan berbahasa indonesia pada mahasiswa pbi unipa surabaya." *Wahana* 72(1):49-54.
- Sukardiyono, iis ernawati &. Totok. 2017. "uji kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi server." *Elinvo* vol.2 no:205-10.