

# PENERAPAN TEKNOLOGI E-LEARNING MENGUNAKAN LMS MOODLE DENGAN PENDEKATAN MODEL ASSURE

Shofwan Hanief<sup>1)</sup> Agus Purwanto<sup>2)</sup>

Program Studi Sistem Informasi<sup>1)</sup>

Program Studi Sistem Komputer<sup>2)</sup>

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, Denpasar, Bali<sup>1)2)</sup>

hanief@stikom-bali.ac.id<sup>1)</sup> agusp712@stikom-bali.ac.id<sup>2)</sup>

## ABSTRACT

*Current developments related to a large-scale disease outbreak require policies taken by the government to temporarily house people to carry out activities at home, such as working from home, learning from home and avoiding large scale gatherings. The education industry is also affected by current conditions, so the teaching and learning process is carried out at home with the help of e-learning technology. On the basis of this, the researcher carried out a development of learning media based on information technology and communication with e-learning which can be used for the teaching and learning process using information and communication technology media in the form of e-learning. The results of this study will be a learning media application using the Moodle Learning Management System (LMS) where the learning process will be applied with the ASSURE model.*

**Keywords:** Teaching and learning, ICT, Elearning, Moodle, ASSURE

## ABSTRAK

Perkembangan yang terjadi saat ini terkait dengan wabah penyakit yang mempunyai skala luas mengharuskan kebijakan yang diambil oleh pemerintah untuk merumahkan sementara masyarakat agar melakukan kegiatan di rumah, seperti bekerja dari rumah, belajar dari rumah dan menghindari perkumpulan dalam skala yang besar. Industri pendidikan pun terdampak dengan kondisi saat ini, sehingga proses belajar mengajar dilakukan di rumah dengan berbantuan teknologi elearning. Atas dasar hal tersebut maka peneliti melakukan sebuah pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dengan elearning yang dapat digunakan untuk proses belajar mengajar menggunakan media teknologi informasi dan komunikasi yang berupa elearning. Hasil dari penelitian ini nantinya adalah sebuah aplikasi media pembelajaran dengan menggunakan *Learning Manajemen Sistem* (LMS) Moodle dimana pada proses pembelajarannya nanti diterapkan dengan model ASSURE.

**Kata Kunci :** Belajar-mengajar, TIK, Elearning, Moodle, ASSURE

## PENDAHULUAN

Pemaketan Pendidikan yang merupakan hak dari seluruh bangsa seperti yang tercantum pada pembukaan Undang-undang Dasar 1945. Pelaksanaan pendidikan selayaknya dilakukan untuk pengembangan karakter, kemampuan, serta martabat bangsa, namun pada realitanya masih saja tidak seperti yang dicananangkan karena berbagai hal. Pelaksanaan pendidikan menurut Peraturan Pemerintah no. 19 tahun 2005 (PP No.19 Tahun 2005) pasal 19 ayat 1 menyebutkan bahwa : “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang

yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik dan psikologis peserta didik”.

Melakukan proses pendidikan sesuai dengan yang disebutkan dalam PP nomor 19 tahun 2005 diatas memerlukan banyak pekerjaan dan keterlibatan dari komponen pembelajaran. Perlu dilakukan (1)analisa kebutuhan, (2)perencanaan yang tepat, (3)pelaksanaan, (4)penilaian kinerja dan (5)melakukan perbaikan dari apa yang telah dilakukan. Dan banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk digunakan didalam pelaksanaan pembelajaran, salah satunya adalah dengan model assure.

Belajar pada dasarnya adalah perubahan tingkah laku pada diri pebelajar

dan perubahan pada si pebelajar itu sendiri dengan lingkungan sekitar. Dengan proses belajar yang dilakukan oleh pebelajar, dinilai mampu merubah tingkah laku si pebelajar itu sendiri. Menurut Hergenhahn dan Olson (2016) belajar merupakan proses ketika mempelajari perilaku yang berakibat bagi seseorang untuk bisa mengambil kesimpulan mengenai proses tersebut yang diyakini sebagai sebab dari perubahan tingkah laku yang terjadi.

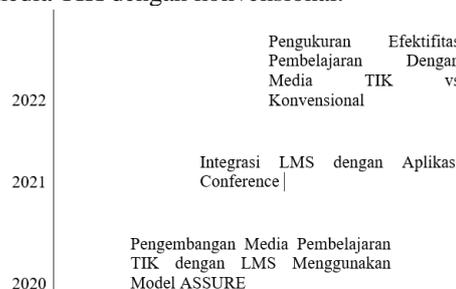
Perkembangan yang terjadi saat ini terkait dengan wabah penyakit yang mempunyai skala luas mengharuskan kebijakan yang diambil oleh pemerintah untuk merumahkan sementara masyarakat agar melakukan kegiatan di rumah, seperti bekerja dari rumah, belajar dari rumah dan menghindari perkumpulan dalam skala yang besar. Dengan adanya kegiatan tersebut tentunya akan memberikan dampak bagi kegiatan sehari-hari yang biasa dilakukan di masyarakat. Model pembelajaran yang diterapkan saat pandemic pada saat ini di beberapa perguruan tinggi adalah dengan cara pemberian tugas kepada para siswa, dimana mahasiswa wajib menyetorkan jawaban dari tugas-tugas dengan cara di foto dan dikirimkan melalui aplikasi *whatsapp*. Guru memberikan instruksi dengan cara mengirimkan *voice recorder* yang dikirim melalui group *whatsapp*, dan murid pun akan memberikan *feed back* dengan cara memanfaatkan *voice recorder* pada group *whatsapp* jika diwajibkan memberikan jawaban berupa audio, seperti hafalan atau lainnya. Dengan demikian guru harus mempunyai memory yang besar untuk dapat menampung jawaban-jawaban dari tugas yang diberikan kepada para muridnya, begitu pula harus mengingat siapa saja murid-murid yang sudah mengirimkan tugas-tugas yang diberikan pada saat pelajaran bahasa Indonesia.

Atas dasar hal tersebut maka solusi yang ditawarkan peneliti adalah menerapkan model ASSURE pada teknologi pembelajaran dalam melakukan proses belajar mengajar matakuliah Pengantar Teknologi Informasi di salah satu perguruan tinggi yang nantinya dapat dijadikan contoh untuk matakuliah lainnya di perguruan tinggi. Dengan demikian peneliti bermaksud untuk membuat sebuah media pembelajaran dengan menggunakan *Learning Management System* (LMS) agar aktifitas belajar mengajar dapat berlangsung menggunakan media teknologi informasi dan komunikasi baik dalam masa

pandemic saat ini ataupun keadaan normal. Hasil dari penelitian ini nantinya adalah sebuah aplikasi media pembelajaran dengan menggunakan *Learning Management System* (LMS) dimana pada proses pembelajarannya nanti diterapkan dengan model ASSURE.

## TINJAUAN PUSTAKA

Roadmap penelitian pada penelitian ini diawali dengan penelitian yang dimulai dengan penelitian tentang pengembangan LMS untuk media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi pada matapelajaran bahasa Indonesia, Selanjutnya pada tahun 2021 akan dikembangkan integrasi LMS dengan aplikasi *conference* pada media pembelajaran berbasis TIK, pada tahap selanjutnya akan dilakukan pengukuran seberapa efektif proses pembelajaran dengan media TIK dengan konvensional.



Gambar 1. Roadmap Penelitian

Adapun beberapa referensi yang dapat digunakan pada penelitian ini adalah beberapa penelitian yang terkait dengan topik penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Beberapa penelitian terkait dengan topik penelitian ini seperti yang diuraikan sebagai berikut.

Penelitian dengan judul “Penggunaan Multimedia Dalam Pembelajaran Bahasa Sastra Indonesia Di SMP Negeri 2 Bawen Kabupaten Semarang”. Penelitian ini dipublikasikan pada jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran Vol 2, No. 2, Edisi April 2014 ISSN: 2354-6441 oleh Ida Rusmiyanti, Joko Nurkamto, Samsi Haryanto dari Magister Teknologi Pendidikan Pascasarjana FKIP UNS. Hasil dari penelitian ini adalah telah digunakan proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia dengan metode diskusi, *problem solving*, *inquiry*, tanya jawab, dan juga *brainstorming*. Multimedia digunakan untuk menyajikan materi seperti melalui video, film, slide presentasi, dan juga interaktif.

Penelitian dengan judul “Penerapan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus di SMPN 3 Bawen)”. Penelitian ini dipublikasikan pada jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran Vol 2, No. 2, Edisi April 2014 ISSN: 2354-6441 oleh Maria Gorreti Sri Wahyuningsih, Haris Mudjiman, Samsi Haryanto dari Magister Teknologi Pendidikan Pascasarjana FKIP UNS. Hasil dari penelitian ini adalah telah dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media audio visual dalam bentuk aplikasi multimedia yang dibangun dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Adapun pembelajaran telah disesuaikan dengan RPS dan penilaian dilakukan dengan standar yang telah ditetapkan. Dari hasil penelitian tersebut para siswa yang mengikuti proses pembelajaran dengan media Audio Visual dinyatakan baik dengan 4 parameter yang diukur yaitu test speaking, test reading, test writing dan test listening.

Penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Dengan Metode *Two Stay Two Stray (Ts-Ts) Pada Mata Diklat Teknik Mesin Di Smk Muhammadiyah Sumowono*”. Penelitian ini dipublikasikan pada jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran Vol 2, No. 2, Edisi April 2014 ISSN: 2354-6441 oleh Surianto, Muhammad Akhyar, Joko Nurkamto dari Magister Teknologi Pendidikan Pascasarjana FKIP UNS. Hasil dari penelitian ini bahwa kelebihan Metode *Two Stay Two Stray (TS-TS)* adalah siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar dan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Kekurangan Metode pembelajaran *TS-TS* adalah teknik ini membutuhkan persiapan yang matang karena proses belajar mengajar dengan Metode *TS-TS* membutuhkan waktu yang lama dan pengelolaan kelas yang optimal. Selain itu berdasarkan hasil pembahasan di atas, dapat disarankan bahwa dalam menerapkan Metode *Two Stay Two Stray* hendaknya disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan oleh guru. Bagi guru selanjutnya disarankan agar tidak hanya menilai hasil belajar tapi juga menilai segala aktivitas atau keaktifan setiap siswa dalam melaksanakan langkah-langkah metode *Two Stay Two Stray (TS-TS)* ini.

Berdasarkan beberapa penelitian terkait yang telah dijabarkan di atas, maka posisi penelitian yang akan dibuat oleh peneliti pada topik kali ini adalah bagaimana

melakukan pengembangan sebuah media informasi dan komunikasi untuk digunakan pada proses belajar mengajar, dengan menggunakan Learning Management System (LMS) untuk mata pelajaran bahasa Indonesia. Adapun mode pembelajaran yang diterapkan adalah menggunakan model ASSURE..

## PEMBELAJARAN

Belajar pada dasarnya merupakan perubahan tingkah laku pada diri pembelajar dan perubahan pembelajar dengan lingkungan sekitar. Dengan proses belajar yang dilakukan oleh pembelajar, dinilai mampu merubah tingkah laku si pembelajar itu sendiri. Belajar menurut Hergenhahn dan Olson (2008:4) merupakan proses ketika mempelajari perilaku yang berakibat bagi seseorang untuk bisa mengambil kesimpulan mengenai proses tersebut yang diyakini sebagai sebab dari perubahan tingkah laku yang terjadi.

Belajar yang dimaksud Hergenhahn dan Olson adalah kegiatan yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang relatif permanen dan tidak bisa dipindahkan begitu saja tanpa proses yang dilakukan. Perubahan tingkah laku akibat sakit, keletihan dan pengaruh obat-obatan juga nilai sebagai hasil bukan dari proses belajar. Senada dengan Hergenhahn dan Olson, Prayitno (2009:309) mengungkapkan bahwa:

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku individu yang diperoleh melalui pengalaman, melalui proses stimulus-respon, melalui pembiasaan, melalui peniruan, melalui pemahaman dan penghayatan, melalui aktivitas individu meraih sesuatu yang dikehendaknya. Dalam hal ini Hergenhahn dan Olson membatasi perubahan tingkah laku pada perilaku yang bersifat permanen. Sedangkan Prayitno membatasinya pada konsep operasional dari belajar itu sendiri. Prayitno secara lebih operasional mengemukakan bahwa “belajar adalah upaya untuk menguasai sesuatu yang baru” (2009:310).

John Dewey mengungkapkan sebagian besar dari kita tidak belajar dengan cara diberi tahu, tetapi dengan berbuat (1916). Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dimiliki setelah usaha belajar dan interaksi dilakukan untuk menguasai sesuatu yang baru. Perubahan tingkah laku yang dimaksud adalah dari

tingkah laku yang sebelumnya belum dimiliki ke tingkah laku yang baru yang menetap secara permanen, bukan tingkah laku yang berubah akibat keletihan, sakit, pendewasaan dan narkoba.

Sedangkan pembelajaran mengarah kepada proses pembelajaran yang dilakukan secara terus menerus. Seperti yang diungkapkan Taber (2009:8) bahwa: *Learning is a process concerned with changes in knowledge and understanding, so strictly a study that merely investigates what students think or believe (or at least can suggest in response to a researcher's questions) at one point in time should not be considered to be a study of learning.*

Kemudian menurut Oemar Hamalik (2008:57) pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Operasional pembelajaran sebagai proses dari pembelajaran itu sendiri menurut Prayitno (2009:478) diikuti oleh peserta didik, diatur oleh pendidik, meliputi tujuan dan isi pembelajaran, metode dan alat bantu pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan penilaian hasil belajar.

Sedangkan Rusman (2011:1) mengatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Komponen yang dimaksud oleh Rusman adalah tujuan pembelajaran, materi, metode, dan evaluasi pembelajarannya. Jika dikaitkan dengan penelitian yang akan dilakukan, komponen-komponen tersebut harus menjadi perhatian pendidik dalam memilih atau mengembangkan model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran harus memperhatikan fase dalam tindakan pembelajaran dan komponen pembelajaran itu sendiri.

### MODEL ASSURE

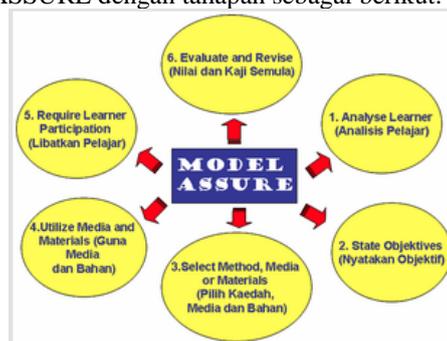
Model ASSURE adalah salah satu petunjuk dan perencanaan yang bisa membantu untuk bagaimana cara merencanakan, mengidentifikasi, menentukan tujuan, memilih metode dan bahan, serta evaluasi. Model ASSURE ini merupakan rujukan bagi pendidik dalam membelajarkan peserta didik dalam pembelajaran yang direncanakan dan disusun secara sistematis dengan mengintegrasikan teknologi dan

media sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik.

Model ASSURE merupakan langkah merencanakan pelaksanaan pembelajaran di ruang kelas secara sistematis dengan memadukan penggunaan teknologi dan media. Model ASSURE menggunakan tahap demi tahap untuk membuat perancangan pembelajaran yang dapat dilihat dari nama model tersebut, yaitu ASSURE. Menurut Smaldino (2007:86) A yang berarti Analyze learners, S berarti State standard and Objectives, S yang kedua berarti Select strategi, technology, media, and materials, U berarti Utilize technology, media and materials, R berarti Require learner participation dan E berarti Evaluated and revise.

### METODOLOGI PENELITIAN

Adapun dalam melakukan penelitian ini menggunakan sebuah model, yaitu ASSURE dengan tahapan sebagai berikut:

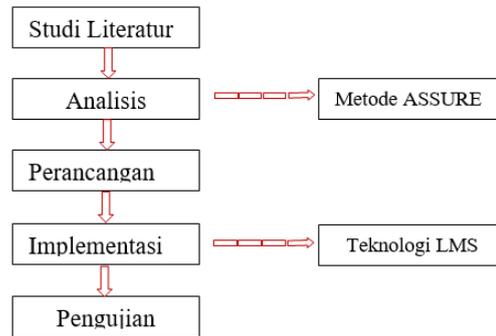


Gambar 2. Model ASSURE

- Langkah pertama dalam merencanakan ruang kelas adalah dengan mengidentifikasi dan menganalisis karakteristik pebelajar yang disesuaikan dengan hasil belajar. Jawaban sementara terhadap identifikasi dan analisis ini akan menjadi pemandu dalam mengambil keputusan saat merancang kegiatan pembelajaran. Yang perlu diperhatikan adalah karakteristik umum, kompetensi dasar spesifik seperti pengetahuan, kemampuan dan sikap serta memperhatikan gaya belajar.
- Langkah kedua dengan menyatakan standard dan tujuan pembelajaran yang spesifik untuk kegiatan yang dilakukan. Tujuan yang dinyatakan dengan baik akan memperjelas tujuan, perilaku yang diinginkan, kondisi dan kinerja yang akan diamati dan tingkat pengetahuan

- atau kemampuan baru yang akan dikuasai pebelajar.
- Langkah ketiga setelah menganalisis dan menyatakan standard dan tujuan pembelajarann, maka tugas selanjutnya adalah membangun jembatan diantara keda titik tersebut dengan memilih strategi pengajaran, teknologi dan media yang disesuaikan, serta memutuskan materi yang akan diberikan.
  - Langkah selanjutnya adalah dengan melibatkan peran pembelajar untuk menggunakan terknologi, strategi dan materi untuk membantu pebelajar mencapai tujuan belajar. Dan dalam melibatkan peran guru sebagai fasilitator, langkah kelima dengan melibatkan partisipasi pebelajar. Agar efektif, pengajaran sebaiknya mengharuskan keterlibatan aktif secara mental. Sebaiknya aktivitas yang terjadi itu memungkinkan pebelajar menerapkan pengetahuan atau kemampuan baru dan menerima umpan balik. Pada prakteknya bias saja melibatkan kemandirian pebelajar, pengajaran yang dibantu komputer, kegiatan internet atau kerja kelompok.
  - Sedangkan langkah terakhir adalah mengevaluasi dan merevisi. Setelah melaksanakan pembelajaran di ruang kelas, penting untuk mengevaluasi dampak kegiatan yang telah berlangsung terhadap pebelajar. Penilaian sebaiknya tidak memeriksa tingkat dimana pebelajar dapat mencapai tujuan belajar, namun juga memeriksa keseluruhan proses pengajaran dan dampak penggunaan teknologi dan media. Hal itu dapat dicocokkan antara tujuan belajar dan hasil belajar pebelajar.

Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan pada penelitian ini terurai pada gambar sebagai berikut.



Gambar 2. Metode Penelitian

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah pertama dalam merencanakan ruang kelas adalah dengan mengidentifikasi dan menganalisis karakteristik pebelajar yang disesuaikan dengan hasil belajar. Jawaban sementara terhadap identifikasi dan analisis ini akan menjadi pemandu dalam mengambil keputusan saat merancang kegiatan pembelajaran. Yang perlu diperhatikan adalah karakteristik umum, kompetensi dasar spesifik seperti pengetahuan, kemampuan dan sikap serta memperhatikan gaya belajar.

Adapun dalam melakukan analisis hasil belajar para peserta/mahasiswa dilakukan dengan membuat sebuah rekapitulasi nilai pengetahuan umum mereka tentang teknologi informasi.

Langkah kedua dengan menyatakan standard dan tujuan pembelajaran yang spesifik untuk kegiatan yang dilakukan. Tujuan yang dinyatakan dengan baik akan memperjelas tujuan, perilaku yang diinginkan, kondisi dan kinerja yang akan diamati dan tingkat pengetahuan atau kemampuan baru yang akan dikuasai pebelajar. Adapun mekanisme pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dengan LMS diantaranya, proses pembelajaran dilakukan dengan media yang akan dibangun menggunakan LSM moodle. Adapun fasilitas yang terdapat dalam media pembelajaran ini adalah konten/materi, forum diskusi, latihan soal, UTS dan UAS. Media pembelajaran ini nantinya akan digunakan sebagai pendamping dalam proses pembelajaran jika proses belajar mengajar dilakukan secara normal setelah masa pandemik atau menjadi solusi alternative selain menggunakan zoom atau google class room di masa pandemik.

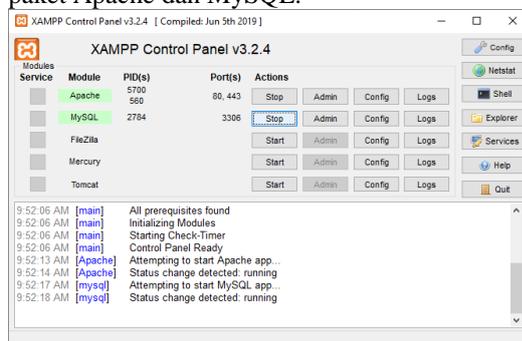
LMS nantinya juga akan diintegrasikan dengan aplikasi zoom atau yang lainnya yang digunakan untuk proses video conference.

Langkah ketiga setelah menganalisis dan menyatakan standard dan tujuan pembelajaran, maka tugas selanjutnya adalah membangun jembatan diantara kedua titik tersebut dengan memilih strategi pengajaran, teknologi dan media yang disesuaikan, serta memutuskan materi yang akan diberikan. Pada tahap ini dilakukan pengembangan/implementasi teknologi pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar-mengajar. Pada saat implementasi dilakukan beberapa tahapan yang dilakukan adalah instalasi moodle, setting moodle, enroll data materi dan siswa, serta membuat materi yang akan dijadikan konten / materi didalam media pembelajaran. Dan teknologi yang digunakan untuk proses pembelajaran ini dosen dan mahasiswa akan berintraksi melalui LMS yang telah dikonversi menjadi aplikasi berbasis web nantinya.

### INSTALASI MOODLE

Untuk mengimplementasikan media pembelajaran yang akan digunakan, diawali dengan melakukan instalasi LMS moodle. Berikut adalah tahapan proses instalasi moodle. Adapun pada penelitian ini menggunakan laptop dengan sistem operasi windows 10. Untuk menginstal moodle maka harus tersedia server localhost (XAMPP) di Windows yang berfungsi sebagai server localhost. Dengan asumsi telah terinstall XAMPP pada laptop maka langkah yang harus dilakukan pada saat instalasi adalah sebagai berikut :

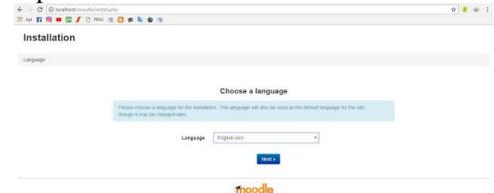
1. Jalankan XAMPP dan aktifkan paket Apache dan MySQL.



**Gambar 3. Menjalankan XAMPP**

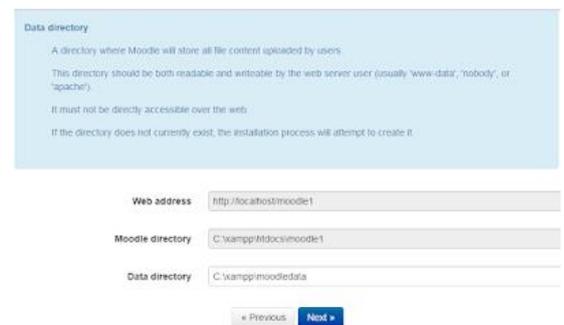
2. Setelah menjalankan XAMPP, buka browser dan ketikkan perintah *localhost/moodle* di

browser, maka akan keluar tampilan seperti ini



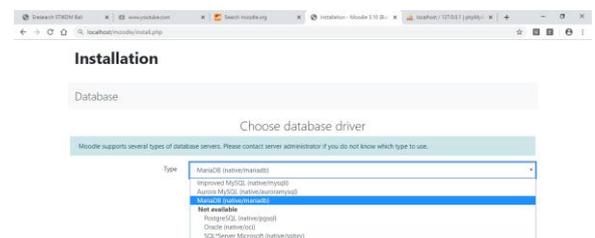
**Gambar 4. Tampilan Localhost**

3. Setting direktori dengan menentukan dimana akan membuat folder sebagai tempat untuk data moodle. Jika data direktori ingin tersimpan default di folder XAMPP dengan nama moodle data maka klik next untuk proses selanjutnya.



**Gambar 5. Create Directory**

4. Pilih type data pada database dengan mengecek dulu ke localhost/phpmyadmin untuk bahasa yang digunakan, setelah itu pilih database.



**Gambar 6. Tipe Database Server**

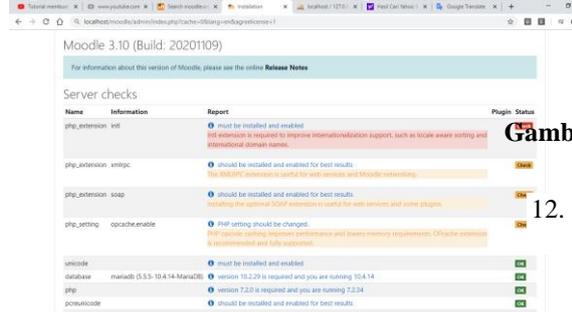
5. Untuk database host biarkan default dan database nama isi sesuai nama database yang baru dibuat.
6. Untuk database user isi dengan "root" dengan database password

optional atau mau dikosongkan juga boleh, lalu klik next



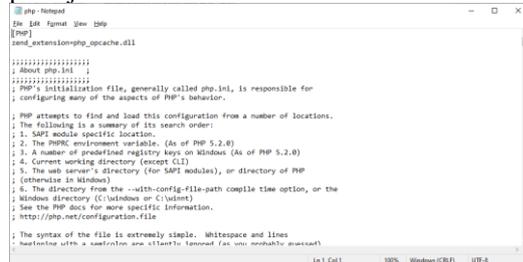
Gambar 7. Database Root

7. Konfirmasi persyaratan dan ketentuan dan klik continue, jika tidak ada error maka akan langsung dialihkan ke installation system, jika masih ada error harus memperbaiki errornya ada dimana baru sistem moodle bisa diinstal.
8. Jika masih terdapat error maka perlu dilakukan konfigurasi dengan mengedit beberapa script pada file php.ini. Untuk itu perlu dicek apakah ada error yang harus diperbaiki (berwarna merah/orange)



Gambar 8. Cek Error

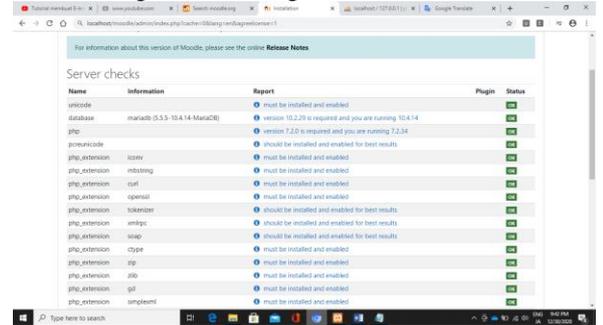
9. Untuk memperbaiki error silahkan buka file php.ini yang terdapat pada folder c:\xampp\localhost\moodle, lalu lakukan perbaikan mengikuti petunjuk.



Gambar 9. Konfigurasi File php.ini

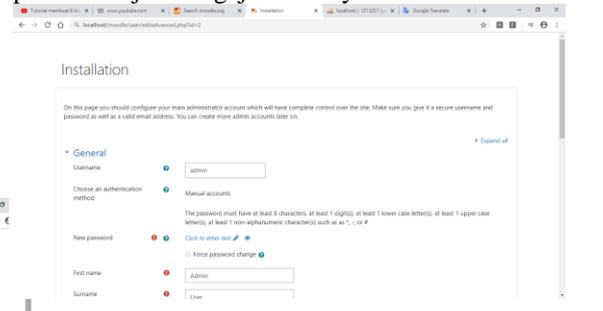
10. Setelah selesai diupdate silahkan simpan file php.ini seperti semula, lalu kembali ke browser dan refresh

halaman, maka error (warna merah/orange) akan hilang.



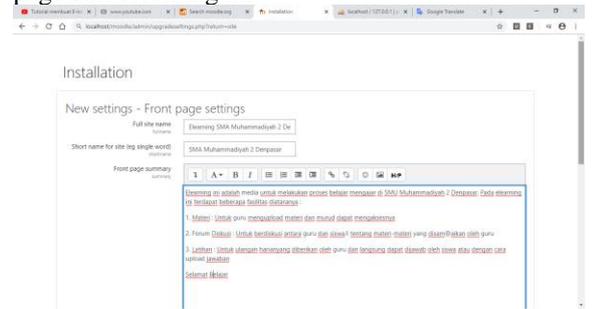
Gambar 10. Refresh Halaman

11. Tahap selanjutnya dari instalasi ini adalah membuat akun admin agar dapat melakukan pengelolaan pada moodle untuk digunakan dalam proses belajar mengajar nantinya.



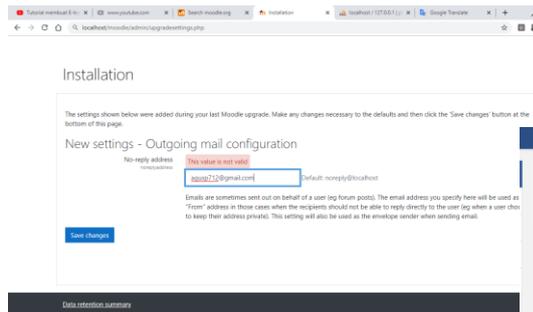
Gambar 11. Membuat Akun User Admin

12. Selanjutnya dilakukan setting front page dari elearning ini.



Gambar 12. Setting Halaman Utama

13. Selanjutnya setting outgoing email dari user akun admin pada elearning ini.



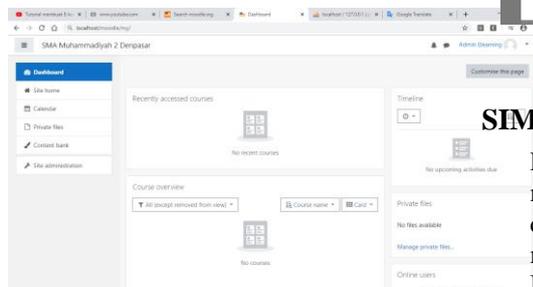
**Gambar 13.** Setting Outgoing Email Notification

Dengan demikian proses installasi dari Moodle telah selesai dilakukan, untuk selanjutnya dilakukan proses konfigurasi pada LMS Moodle, sehingga nantinya dapat digunakan oleh dosen dan mahasiswa dalam proses belajar.

**KONFIGURASI MOODLE**

Setelah proses installasi selesai dilakukan maka hal dilakukan selanjutnya adalah melakukan konfigurasi pada control panel di moodle. Berikut adalah tampilan halaman dashboard dari elearning yang akan digunakan nantinya. Untuk itu kita perlu melakukan konfigurasi agar interface dan konten terisi pada moodle. Beberapa hal yang dilakukan untuk melakukan konfigurasi ini diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Mengatur tampilan moodle



**Gambar 14.** Tampilan Moodle

2. Membuat kelas virtual pada moodle, dalam hal ini pada penelitian ini akan dibuat kelas dengan matakuliah Pengantar Teknologi Informasi.



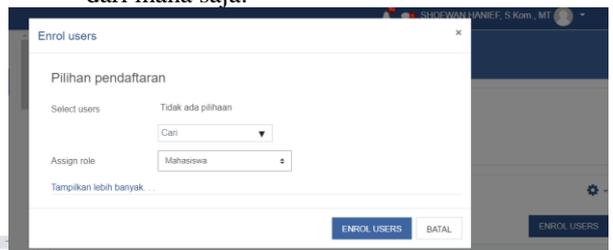
**Gambar 15.** Kelas Virtual

Membuat fasilitas untuk mengupload materi, forum diskusi, dan latihan di setiap topik dalam sebuah matakuliah.



**Gambar 16.** Setting Fasilitas Moodle

4. Meregister mahasiswa dan dosen pada kelas virtual. Setelah dilakukan konfigurasi pada moodle maka elearning sudah dapat digunakan oleh para mahasiswa dan dosen untuk proses belajar mengajar. Tahap selanjutnya adalah melakukan hosting elearning tersebut agar dapat digunakan dengan menggunakan internet oleh mahasiswa dan dosen dari mana saja.



**Gambar 17** Enroll Data Mahasiswa

**SIMPULAN**

Penelitian ini telah dilakukan installasi moodle yang merupakan LMS yang akan digunakan untuk media pembelajaran matakuliah Pengantar Teknologi Informasi. Pada penelitian ini telah dilakukan analisis dan implementasi elearning dengan menggunakan LMS Moodle.

**DAFTAR PUSTAKA**

1] Aprilia Wardani, Riska (2011).Pengaruh Metode Demonstrasi Terhadap Prestasi Belajar Mata Kuliah ASKEB II Persalinan ( Standart Asuhan Persalinan Normal ) Ditinjau Dari Motivasi Belajar Pada Mahasiswa Prodi Kebidanan STIKES Dian Husada Mojokerto: Date Deposited:

- 23 Jul 2013 13:03 URI:  
<http://eprints.uns.ac.id/id/eprint/8128>
- 2] Hergenbahn dan Olson (2008).  
Theories of learning = (Teori belajar)  
/ B.R. Hergenbahn, Matthew H.  
Olson ISBN 978-979-1486-54-5,  
Jakarta : Kencana Prenada Media  
Group
- 3] <http://id.kamusbebas.org/kamus/hubungan-antara-UUD-1945-dengan-proklamasi>, diakses tanggal 27  
Desember 2020 pukul 19:23:00  
WITA
- 4] Ida Rusmiyanti, Joko Nurkamto,  
Samsi Haryanto (2014). Penggunaan  
Multimedia Dalam Pembelajaran  
Bahasa Sastra Indonesia Di Smp  
Negeri 2 Bawen Kabupaten  
Semarang. Jurnal Teknologi  
Pendidikan dan Pembelajaran Vol 2,  
No. 2, Edisi April 2014 ISSN: 2354-  
6441. Magister Teknologi  
Pendidikan Pascasarjana FKIP UNS
- 5] Juanda, Enjang. 2011. "Media  
Pembelajaran Berbasis Multimedia  
Interaktif Untuk Meningkatkan  
Pemahaman Dasar- Dasar  
Mikrokontroler". *Jurnal Ilmu  
Pendidikan*. Vol 17, No 6
- 6] Laily, Mutmainah. 2011.  
"Penerapan Pembelajaran  
Berbasis <sup>IT</sup> Menggunakan *Slide  
Show Presentation* Untuk  
Meningkatkan Penguasaan Kosakata  
Bahasa Inggris di Kelas IV MI Ar-  
Raudhoh Pasongsongan-Sumenep".  
Penelitian. UIN Malang.
- 7] Maria Gorreti Sri Wahyuningsih,  
Haris Mudjiman, Samsi Haryanto  
(2014). Penerapan Media Audio  
Visual Dalam Pembelajaran Bahasa  
Inggris (Studi Kasus di SMPN 3  
Bawen). Jurnal Teknologi  
Pendidikan dan Pembelajaran Vol 2,  
No. 2, Edisi April 2014 ISSN: 2354-  
6441. Magister Teknologi  
Pendidikan Pascasarjana FKIP UNS
- 8] Suriyanto, Muhammad Akhyar, Joko  
Nurkamto (2014). Penerapan Model  
Pembelajaran Dengan Metode *Two*
- Stay Two Stray (Ts-Ts) Pada Mata  
Diklat Teknik Mesin Di Smk  
Muhammadiyah Sumowono. Jurnal  
Teknologi Pendidikan dan  
Pembelajaran Vol 2, No. 2, Edisi  
April 2014 ISSN: 2354-6441.  
Magister Teknologi Pendidikan  
Pascasarjana FKIP UNS*