

**PENGEMBANGAN LMS MOODLE SEBAGAI SARANA  
PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA**

**Ahmad Nurpalah<sup>1</sup>, Sofhian Fazrin Nasrulloh<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Ahmad Nurpalah Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi STKIP  
Muhammadiyah Kuningan

<sup>2</sup>Sofhian Fazrin Nasrulloh Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi  
STKIP Muhammadiyah Kuningan

Email : falahag0@gmail.com

Email : sfn@upmk.ac.id

**ABSTRACT**

Ahmad Nurpalah (NIM: 181223029), Development of MOODLE LMS as a Learning Tool to Increase Student Learning Motivation, 2022. This study aims to (1) To design a moodle LMS as a learning tool (2) To develop moodle LMS as a learning tool (3) To find out student motivation before using moodle LMS (4) To find out student motivation after using moodle LMS. The research carried out is a type of research and development or Research and Development (R&D) using the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implement, Evaluation) development model. The research population is all RPL students of the PGSD study program in semester 8 of the 2021/2022 academic year The assessment of the feasibility of moodle-based e-learning is carried out by material experts, media experts and students who respond to the quality of moodle-based e-learning developed using a five-answer likert scale. Data is collected with questionnaires created using Google Forms. Data analysis is carried out by qualitative and quantitative analysis. The results of the feasibility assessment by the material expert with an average score of 4.2 which included the Excellent criteria and the feasibility of the media expert with an average score of 4.4 which included the Excellent criterion. Meanwhile, the assessment from students was carried out in two stages, stage one for small group trials that obtained an average score of 4.52 which included Excellent charisma, and stage two for large group trials obtained an average score of 4.41 which included the Excellent criteria.

**Keywords:** *e-learning moodle, learning models*

**ABSTRAK**

Ahmad Nurpalah (NIM:181223029), Pengembangan LMS MOODLE Sebagai Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa, 2022. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Untuk merancang LMS moodle sebagai sarana pembelajaran (2) Untuk mengembangkan LMS moodle sebagai sarana pembelajaran (3) Untuk mengetahui motivasi mahasiswa sebelum menggunakan LMS moodle (4) Untuk mengetahui motivasi mahasiswa sesudah menggunakan LMS moodle. Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implement, Evaluation*). Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa RPL prodi PGSD semester 8 tahun ajaran 2021/2022 Penilaian kelayakan *e-learning* berbasis *moodle* dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan mahasiswa yang memberi respon terhadap kualitas *e-learning* berbasis *moodle* yang dikembangkan dengan menggunakan skala *likert* lima jawaban. Data dikumpulkan dengan

angket yang dibuat menggunakan Google Form. Analisis data dilakukan dengan analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penilaian kelayakan oleh ahli materi dengan rata-rata nilai 4,2 yang termasuk kriteria Sangat Baik dan kelayakan dari ahli media dengan rata-rata nilai 4,4 yang termasuk kriteria Sangat Baik. Sementara itu, penilaian dari mahasiswa dilakukan dengan dua tahap, tahap satu untuk uji coba kelompok kecil yang memperoleh nilai rata-rata 4,52 yang termasuk kriteria Sangat Baik, dan tahap dua untuk uji coba kelompok besar memperoleh nilai rata-rata 4,41 yang termasuk kriteria Sangat Baik. Berdasarkan analisis motivasi belajar mahasiswa sebelum dan sesudah penggunaan *e-learning* berbasis *moodle* diperoleh peningkatan sebesar 17,68%. Secara keseluruhan hasil perhitungan dengan menggunakan *gain score* menunjukkan bahwa *e-learning* berbasis *moodle* dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dalam kriteria sedang.

**Kata Kunci :** *e-learning moodle*, motivasi belajar

## 1. PENDAHULUAN

Teknologi semakin dimanfaatkan secara pesat pada zaman modern seperti sekarang ini. Hal ini dibuktikan dengan bertambahnya pengguna internet mulai dari kalangan atas sampai kalangan bawah. Dengan penggunaan internet ini, diharapkan teknologi informasi dapat memudahkan manusia dalam menyelesaikan tugas. Perkembangan teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dilaksanakan dengan cepat, tepat dan akurat, termasuk dalam dunia pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Salah satu ciri perkembangan teknologi informasi ialah penyampaian informasi yang semakin cepat dan akurat. Hal ini didukung adanya komputer sebagai komponen utama dan juga tersedianya jaringan yang menghubungkan antara komputer satu dan lainnya, bahkan dalam jangkauan internasional. Bagi dunia pendidikan perkembangan teknologi ini merupakan suatu inovasi yang mampu menawarkan keefektifan dalam proses belajar mengajar yang terimplementasi dalam suatu bentuk media pembelajaran. Pendidikan

merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi individu, masyarakat dan negara dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sejalan dengan hal tersebut maka perhatian terhadap perkembangan dunia pendidikan haruslah ditingkatkan. Interaksi belajar di dalam kelas antara mahasiswa dan dosen merupakan faktor penentu berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran. Interaksi belajar mengajar di kelas tidak terlepas dari pengaruh media yang digunakan dosen dalam menyampaikan materi ajar. Semakin menarik media yang digunakan dan didukung 2 penyampaian materi oleh dosen yang komunikatif, maka mahasiswa lebih tertarik dalam mengikuti pelajaran dikelas. Dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 tentunya tidak asing lagi dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Hal itu juga mengakibatkan semakin pesatnya perkembangan teknologi di dunia pendidikan Indonesia. Dengan semakin pesatnya kemajuan teknologi mendorong para pendidik untuk terus memperbaharui media pembelajaran yang digunakan dalam mentransfer ilmu kepada peserta didik. Disamping itu, pendidik juga dituntut untuk dapat memanfaatkan dan menguasai kemajuan teknologi yang ada agar terciptanya peserta didik yang berprestasi serta dapat belajar secara mandiri. Sistem pembelajaran yang

konvensional erat kaitannya dengan suasana pembelajaran yang instruksional dianggap kurang tepat apabila disesuaikan dengan kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi yang begitu pesat. Sistem pembelajaran konvensional, kurang efektif dan belum dapat mengikuti perkembangan zaman karena pendidik sebaiknya dapat menyesuaikan materi dan media pembelajaran sesuai dengan kemajuan teknologi terkini (Sodikin, 2009). Dampak positif yang dapat dirasakan dari kemajuan dibidang teknologi yang telah diterapkan dalam dunia pendidikan adalah pelaksanaan pembelajaran jarak jauh menggunakan E-Learning. E-Learning merupakan media yang pada era modern ini sedang populer dikembangkan oleh berbagai lembaga pendidikan. E-Learning adalah salah satu media yang digunakan untuk menyalurkan informasi dari pendidik ke peserta didik melalui media komputer dan internet. E-Learning memungkinkan pendidik dan peserta didik melakukan pembelajaran tanpa harus bertemu secara fisik dan tidak dibatasi waktu untuk melakukan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi informasi seperti e-learning yang salah satunya melalui web based learning akan membawa perubahan yang sangat berarti dalam hal sistem pendidikan yang akan dikembangkan. Efektivitas proses belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh faktor metode dan media pembelajaran yang digunakan. Keduanya saling berkaitan, dimana pemilihan metode tertentu akan berpengaruh terhadap jenis media yang akan digunakan, dengan kata lain harus ada kesesuaian antara keduanya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran (Jalinus & Ambiyar, 2016). Menurunnya minat belajar pada mahasiswa sering terjadi pada pembelajaran dikelas, dengan sistem pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi, Hal ini membuat mahasiswa semakin kesulitan dalam memahami materi. Selain itu, banyak dosen yang hanya memberikan tugas saja tanpa menjelaskan materi dengan baik. Hal tersebut menjadikan kendala pendidikan di mana

mahasiswa semakin stress atau tertekan, Pada kenyataannya di lapangan, dosen harus bisa meminimalisasi atau bahkan mengatasi masalah-masalah dalam pembelajaran, dengan memberikan jalan keluar yang sesuai dengan masalah yang dialami oleh mahasiswa. Pemanfaatan media pembelajaran masih kurang dan belum maksimal. Selain itu, ketidakhadiran dosen dalam kelas menjadi salah satu masalah dalam proses pembelajaran masalah yang timbul dalam proses belajar mengajar salah satunya disebabkan, kurangnya hubungan komunikasi antara dosen dengan mahasiswa serta mahasiswa dengan sesama mahasiswa yang lainnya sehingga proses interaksi menjadi vakum, adapun cara belajar yang monoton juga bisa menjadi masalah seperti sistem belajar ceramah sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar, menggunakan metode yang sama untuk semua bidang studi dan pada setiap pertemuan akan membosankan mahasiswa dalam belajar. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan suatu media e-learning berbasis Moodle dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. E-learning berbasis moodle ini nantinya dapat digunakan sebagai sumber belajar mahasiswa dan juga mempermudah dosen dalam memberikan materi perkuliahan walaupun tanpa tatap muka dengan mahasiswa. penggunaan media LMS moodle untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran merupakan hal yang sangat bermanfaat sekali bagi dosen dalam hal menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Karena dengan adanya media dapat memudahkan pemahaman peserta didik dalam memahami materi yang sulit dipahami jika hanya dengan mendengarkan penjelasan dari dosen saja. Oleh karena itu, dosen tidak boleh meremehkan yang namanya media atau bahkan meninggalkan media sebagai alat bantu pembelajaran. Jadi pengembangan LMS moodle ini berupaya untuk menggunakan media tersebut dalam membantu terlaksananya KBM (Kegiatan

Belajar Mengajar) agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### E-learning

Pembelajaran elektronik atau e-learning telah dimulai pada tahun 1970an (Waller and Wilson, 2001) dalam (Hartanto, 2016), tetapi mulai bersifat komersial dan berkembang pesat sejak periode 1990- an (Kamarga, 2002) dalam (Rachman, 2018). E-learning merupakan suatu penerapan teknologi informasi yang relatif baru di Indonesia, mulai dikenal secara komersial pada 1995 ketika IndoInternet membuka layanannya sebagai penyedia jasa layanan internet pertama. Elearning terdiri dari dua bagian, yaitu “e” yang merupakan singkatan dari ‘electronic’ dan ‘learning’ yang berarti ‘pembelajaran’. Jadi e-learning berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa/bantuan perangkat elektronika, khususnya perangkat komputer.

### Learning Management System

Salah satu unsur terpenting yang digunakan untuk menerapkan pembelajaran online yaitu dengan adanya ketersediaan pada Learning Management System (LMS). Learning Managemen System (LMS) menurut Ryan K. Eliis (2009), (Komendangi et al., 2017) dalam bukunya menerangkan bahwa LMS merupakan sebuah perangkat lunak/software yang digunakan untuk keperluan administrasi, untuk melakukan dokumentasi, untuk mencari sebuah laporan maupun membuat sebuah materi pada saat proses belajar mengajar secara online dengan dihubungkan 9 pada internet. LMS ini digunakan untuk membuat sebuah materi pembelajaran online yang berbasis web, serta mengelola bagaimana kegiatan pembelajaran tersebut dapat berjalan bersamaan dengan hasil-hasilnya. Dengan kata lain, LMS ini sering disebut juga sebagai platformnya e-learning atau sebagai salah satu aplikasi yang membuat

virtualisasi dalam proses belajar mengajar dengan memanfaatkan alat elektronik.

Kelebihan & Kekurangan Kelebihan dan Kekurangan Learning Management System (LMS) (ALIFALYA, 2021) :

1. Kegiatan pembelajaran bisa dilakukan dimana saja asalkan ada akses internet atau jaringan.
2. Tidak membutuhkan ruang khusus untuk tatap muka dan mempersingkat waktu pembelajaran.
3. Kehadiran dan penilaian dapat dengan mudah dilihat dari keaktifan siswa dalam berpartisipasi pada kegiatan e-learning.
4. Pada pembelajaran e-learning siswa akan dituntut untuk lebih aktif karena penilaian didasarkan pada partisipasi siswa di forum e-learning.
5. Meningkatkan kemampuan belajar mandiri sehingga kualitas pendidikan tidak tergantung pada pihak pengajar.
6. Mudah berkomunikasi dan berbagi bahan ajar.
7. Materi pembelajaran sangat mudah diakses dan dimiliki oleh setiap siswa.
8. Meningkatkan kemampuan siswa dan guru terhadap pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.

Kelemahan e-learning adalah sebagai berikut:

1. Mengontrol perilaku belajar masing-masing siswa, mereka yang malas tentunya akan sangat tertinggal.
- 10
2. Kesulitan dapat muncul sewaktu-waktu terhadap masalah jaringan internet.
3. Sangat mungkin ada materi-materi tertentu yang tidak bisa disampaikan dengan e-learning misalnya pembelajaran yang melakukan praktik.
4. Tidak semua daerah memiliki koneksi internet yang memadai.
5. Dibutuhkan fasilitas yang tidak murah untuk menjalankan elearning
6. Bagi pengajar dan siswa yang tidak familiar dengan penggunaan internet justru akan memperlambat kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

7. Menurunnya sikap sosial siswa karena lebih banyak interaksi dengan media internet.

Moodle pada awalnya dikembangkan oleh Martin Dougiamas untuk membantu pendidik membuat kursus online dengan focus pada interaksi dan konstruksi kolaboratif isi, dan selanjutnya berevolusi terus-menerus. Martin Dougiamas, yang merupakan sarjana dalam ilmu komputer dan pendidikan, menulis versi pertama moodle. Awalnya, Dougiamas melakukan sebuah riset Ph.D. yang berjudul “The use of Open Source software to support a social constructionist epistemology of teaching and learning within Internet-based communities of reflective inquiry”. Walaupun bagaimana tepatnya konstruksionisme sosial membuat moodle berbeda dari patform e-learning lain sulit untuk menunjukkannya, tetapi hal tersebut telah dinyatakan sebagai faktor penting oleh sejumlah adopter (pengadopsi) moodle. Adopter moodle lain, seperti Universitas Terbuka di Inggris, telah menunjukkan bahwa Sistem Manajemen Pembelajaran yang sama dapat dilihat sebagai “relatively pedagogyneutral”. Filosofi moodle (pendekatan pedagogis) mencakup sebuah pendekatan konstruktivis dan konstruksionis sosial (a constructivist and social constructionist approach) pada pendidikan, menekankan bahwa peserta didik (dan bukan hanya guru) dapat memberikan kontribusi pengalaman pendidikan. Moodle mendukung lingkungan belajar berorientasi hasil (outcomes-oriented learning environment).

Moodle Menurut Munir (2009:180), Moodle adalah salah satu aplikasi elearning yang berbasis open source dikutip (Janssens & Wayendt, 2007). Moodle adalah paket software yang diproduksi untuk kegiatan belajar berbasis internet dan website. Moodle petama kali dikembangkan oleh Martin Dogiamas yang memepertahankan Moodle sebagai paket software E-learning yang gratis (free) dan sumber program terbuka (open source).

b. Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata “motif” yang diartikan sebagai upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat diartikan sebagai daya penggerak dari dalam bagi subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu untuk suatu tujuan. Berawal dari kata “motif” tersebut, motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang aktif mendorong seseorang melakukan sesuatu (Sardiman A.M, 2012: 75) dalam (Pd et al., 2012), Menurut Kompri (2015: 3) (Sesti & Syuraini, 2018) motivasi adalah kekuatan atau energi seseorang yang dapat menimbulkan tingkat persistensi dan antusiasmenya dalam melaksanakan suatu kegiatan, baik yang bersumber dari dalam individu itu sendiri maupun dari luar individu. Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan, belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Dalam proses pembelajaran, motivasi belajar merupakan penggerak dari dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar.

### 3. METODE

Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Mixed Method, yaitu suatu langkah yang menggabungkan dua bentuk pendekatan penelitian, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Menurut Creswell (2010: 5) dalam (Masrizal, 2021) penelitian campuran merupakan pendekatan penelitian yang mengkombinasikan antara penelitian kualitatif dengan penelitian kuantitatif. Sedangkan menurut Sugiyono (2011: 18) dalam (Samsu, 2017) mixed method adalah metode penelitian dengan mengkombinasikan antara dua metode penelitian sekaligus, kualitatif dan kuantitatif dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga akan diperoleh data yang lebih komperhensif, valid, reliabel, dan objektif. Penelitian ini menggunakan Research and

Development (R&D) atau disebut juga dengan penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono (2011: 297) dalam (Samsu, 2017) metode penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan menurut Gay, Mills, dan Airasian (2009) dalam (Marchianti et al., 2017) dalam metode penelitian dan pengembangan merupakan metode untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah-sekolah. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah e-learning berbasis moodle.

#### **4. HASIL PEMBAHASAN**

##### **A. Hasil**

Pengembangan e-learning berbasis moodle mengikuti model pengembangan ADDIE dengan tahapan analisis (analyze), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Berikut penjelasan tahapan-tahapan penelitian pengembangan yang dilakukan.

Validasi desain merupakan tahap validasi e-learning ataupun tahap penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Tujuan dari tahap validasi adalah untuk mengetahui kelayakan dari e-learning yang dikembangkan sekaligus dijadikan dasar untuk perbaikan media. Hasil data validasi merupakan data kuantitatif dan untuk keperluan penelitian maka data kuantitatif dikonversi menjadi data kualitatif dengan konversi data skala 5.

Validasi materi dilakukan oleh ahli materi yakni Yoyo Zakaria S.PD, M.Kom. Beliau Merupakan dosen Pendidikan Teknologi informasi dan Komunikasi STKIP Muhammadiyah Kuningan. Tujuan validasi ahli materi ini adalah untuk

mengetahui kelayakan elearning dari segi materi pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil validasi materi yang dilakukan oleh ahli materi, diperoleh bahwa materi dalam e-learning berbasis moodle memiliki kriteria “Sangat Baik” dengan rerata penilaian 4.1 dari skala 5 dan materi pembelajaran dinyatakan valid dan layak untuk diujicobakan.

Validasi media dilakukan oleh ahli media yakni Asep Mahpudin,, M.Kom. Beliau merupakan dosen program studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK) STKIP Muhammadiyah Kuningan. Tujuan validasi ahli media ini adalah untuk mengetahui kelayakan elearning dari segi media yang dikembangkan. Untuk penilaian media meliputi aspek komunikasi audio visual dan aspek manfaat.

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, diperoleh hasil bahwa media e-learning berbasis moodle yang dikembangkan memiliki 60 kriteria “Sangat Baik” dengan rerata penilaian 4.4 dari skala 5 dan media dinyatakan valid dan layak untuk diujicobakan.

Tahap evaluasi dilakukan menggunakan responden ujicoba lapangan. Peningkatan motivasi belajar mahasiswa dilihat dari hasil pengukuran motivasi awal (sebelum penggunaan e-learning) dan akhir (setelah penggunaan e-learning) menggunakan skala Likert. Angket terdiri dari 12 butir pernyataan dengan rincian 11 butir pernyataan positif dan 1 pernyataan negatif. Pengisian angket motivasi awal dilaksanakan sebelum pembelajaran menggunakan elearning moodle. Kemudian motivasi akhir dilaksanakan setelah pembelajaran menggunakan e-learning moodle.

Dua hasil angket motivasi sebelum dan sesudah penggunaan elearning dibandingkan sehingga dapat diketahui skor peningkatan motivasi belajar mahasiswa sebelum menggunakan e-learning dan setelah menggunakan e-learning Angket motivasi dibuat menggunakan Google Form. Berdasarkan

pengukuran motivasi belajar awal dan motivasi belajar akhir, dapat disimpulkan bahwa pengembangan elearning berbasis moodle dapat meningkatkan motivasi dengan peningkatan 17,68%.

#### B. Pembahasan

Respon mahasiswa dapat dilihat dari hasil penilaian kelayakan elearning berbasis moodle dan pengukuran motivasi mahasiswa. Respon mahasiswa dilihat dari Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Mahasiswa menunjukkan bahwa motivasi belajar mahasiswa setelah penggunaan e-learning berbasis moodle lebih tinggi pada setiap indikator pengukurannya. Hal ini bisa dilihat pada lampiran mengenai rekapitulasi hasil angket motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan e-learning berbasis moodle yang dikembangkan. Berdasarkan hasil perhitungan dengan gain score didapatkan kesimpulan bahwa pengembangan elearning berbasis moodle akan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

### 5. KESIMPULAN

A. Simpulan Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan e-learning berbasis moodle menggunakan model pengembangan ADDIE yakni, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.
2. Penilaian kelayakan e-learning
  - a. Penilaian dari ahli materi mendapatkan rerata skor 4,1 yang dikategorikan dengan kriteria Sangat Baik dan layak untuk digunakan
  - b. Penilaian dari ahli media mendapatkan rerata skor 4,2 yang dikategorikan dengan kriteria Sangat Baik dan layak untuk digunakan
  - c. Penilaian uji coba tahap satu memperoleh penilaian dengan kriteria Sangat Baik dengan rerata skor 4,46 dan pada uji coba tahap dua memperoleh penilaian dengan kriteria Sangat Baik dengan rerata skor 4,41

3. Peningkatan motivasi belajar mahasiswa dapat dilihat dari analisis angket motivasi belajar yang mengalami peningkatan sebesar 17,68%. Motivasi belajar awal diperoleh skor 27,20% sedangkan motivasi belajar akhir diperoleh skor 44,88%. Hasil perhitungan dengan menggunakan gain score menunjukkan bahwa e-learning berbasis moodle dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa RPL program studi PGSD semester 8 sebesar 0,388. Secara keseluruhan peningkatan motivasi belajar tersebut termasuk dalam kriteria Sedang karena nilai gain berada pada rentang  $0,3 < g \leq 0,7$ .

### 6. SARAN DAN UCAPAN TERIMAKASIH (jika ada)

Saran yang dapat dijabarkan untuk penelitian lebih lanjut antara lain: 1. E-learning berbasis moodle pada mahasiswa RPL program studi PGSD Semester 8 perlu dikembangkan dari segi kedalaman materi pembelajaran lebih lanjut. Materi yang dikembangkan tidak hanya memuat satu pokok bahasan saja tetapi juga pokok bahasan yang lain. 2. E-learning berbasis moodle perlu dikembangkan dari segi soal latihan. Variasi soal perlu ditambah lagi menjadi lebih banyak lagi. Selain itu juga dari segi video pembelajaran perlu dikembangkan lagi. Untuk penelitian selanjutnya, sebaiknya uji coba e-learning berbasis moodle dilakukan pada area yang lebih luas lagi. Uji coba tidak hanya dilakukan pada satu kelas dan satu program studi, tetapi pada program studi yang lain juga

### DAFTAR PUSTAKA

Adri, M., & Adri, M. (n.d.). Pemanfaatan Internet sebagai Sumber Pembelajaran P e m a n f a a t a n I n t e r n e t s e b a g a i S u m b e r P e m b e l a j a r a n 1.

ALIFALYA, D. (2021). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) PADA MATERI EVOLUSI TERHADAP HASIL BELAJAR

- PESERTA DIDIK DI SMA Skripsi. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Hartanto, W. (2016). Penggunaan E-Learning sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(1), 1–18.
- Irfan, M., Nursiah, S., & Rahayu, A. N. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Sosial (Medsos) Secara Positif Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Perumnas Kecamatan Rappocini Kota Makassar. *Publikasi Pendidikan*, 9(3), 262. <https://doi.org/10.26858/publikan.v9i3.10851>
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Belajar*. Jakarta : Kencana, 219.
- Janssens, M. L., & Wayendt, N. (2007). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. Fire Extinguisher Performance Evaluation with GelTech Solutions Inc.'s FireIce Water Additive on Class 2-A and 40-A Cribs and A Ten-Tire Fire in General Accordance with UL 711, 1–11.
- Komendangi, F., Molenaar, R., & Lengkey, L. (2017). Analisis Dan Perancangan Aplikasi E-Learning Berbasis Learning Management System (Lms) Moodle Di Program Studi Teknik Pertanian Universitas Sam Ratulangi. *Cocos*, 1(3), 3.
- Marchianti, A., Nurus Sakinah, E., & Diniyah, N. et al. (2017). Digital Repository Universitas Jember Digital Repository Universitas Jember. In *Efektifitas Penyuluhan Gizi pada Kelompok 1000 HPK dalam Meningkatkan 69 Pengetahuan dan Sikap Kesadaran Gizi* (Vol. 3, Issue 3).
- Masrizal. (2021). r MIXED METHOD RESEARCH Masrizal \*. *Jurnal Kesehatan Masyarakat Andalas*, Vol 6, No, 53–56.
- Ningrum, W. B. S. (2013). Pengaruh Model Concep Sentence Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Kelas V di SD Negeri Jeruklegi Wetan 03 Tahun Ajaran 2018/2019. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Pd, S. S., Pd, M., & Belakang, A. L. (2012). untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Biologi pada Siswa Kelas XI MA Madani Alauddin Pao-Pao Kabupaten Gowa.
- Pola, P., Orang, A., Dan, T. U. A., Guru, P., Pendidikan, J., Islam, A., Tarbiyah, F., & Ilmu, D. A. N. (2018). Pengaruh pola asuh orang tua dan peran guru terhadap motivasi belajar siswa kelas xi smkn 2 ponorogo tahun ajaran 2017/2018.
- Putra, P. G. M. (2015). Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 1 Selemadeg. *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1), 1–12. [ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/5864](http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/5864)
- Rachman, T. (2018). 濟無No Title No Title No Title. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Rifqi Setiawan, A. (2019). Inovasi Penelitian dan Pembelajaran Biologi III (IP2B III). *Prodising Seminar Nasional Biologi, Ip2b Iii*, 978–602.
- ROSIDAH, I. (2016). Pengaruh Iklan Terhadap Keputusan Pembelian Fresh Product Yang Dimediasi Oleh Kepercayaan Di Carrefour Rungkut Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 3(3), 1–9.
- Samsu. (2017). Metode penelitian: teori dan aplikasi penelitian kualitatif, kuantitatif, mixed methods, serta research & development. In *Diterbitkan 70 oleh: Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA)*.



Sesti, J., & Syuraini, S. (2018). Gambaran Motivasi Warga Belajar Mengikuti Pelatihan Menjahit di PKBM Nurul Hidayah Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 6(4), 451. <https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v1i4.101743>

Sodikin, E. N. T. C. P. (2009). Jurnal Penyesuaian Dengan Modus Pembelajaran Untuk Siswa Smk Kelas X. *Jurnal Teknologi Informasi*, 5(2), 1–14

Sulistyorini, L., & Anistyasari, Y. (2020). Studi Literatur Analisis Kelebihan dan Kekurangan LMS Terhadap Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Pelajaran Pemrograman Web di SMK. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 171–181.

Surjono, H. D. (2010). Membangun Course E-Learning Berbasis Moodle. *Membangun Course E-Learning Berbasis Moodle*, 1–66.