

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E- LEARNING
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI SMA NEGERI 1 GOWA**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh

ANDI YULIA HAERANI
10531 2186 15

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
2019**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Gowa.**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **ANDI YULIA HAERANI**

Stambuk : **10531218615**

Program Studi : **Teknologi Pendidikan**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, * September 2019

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum.


Dr. Ridwan Daud Mahande, M.Pd.

Diketahui oleh

Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin ARIF, M. Pd., Ph. D
NBM. 860934

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan


Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.
NBM. 991323



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama **Andi Yulia Haerani**, NIM 10531218615 diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 170 TAHUN 1441 H/2019 M, Tanggal 26 September 2019 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 27 September 2019.


Makassar, 30 Muharram 1441 H
30 September 2019 M

Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum : **Prof. Dr. H. Abd. Rahman Rahim, SE., MM** (.....)
2. Ketua : **Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.** (.....)
3. Sekretaris : **Dr. Baharullah, M.Pd.** (.....)
4. Penguji : 1. **Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum** (.....)
2. **Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.** (.....)
3. **Dr. Munirah, M.Pd.** (.....)
4. **Dra. Hj. Maryati Z, M.Si.** (.....)

Handwritten signatures and initials of the examination committee members.

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM: 860934

ABSTRAK

Andi Yulia Haerani. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran E- Learning Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SMA Negeri 1 Gowa.* Skripsi program studi teknologi pendidikan fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas muhammadiyah Makassar pembimbing I oleh H. Andi Sukri Syamsuri dan pembimbing II Ridwan Daud Mahande.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: (1) Langkah- langkah pengembangan media pembelajaran e- learning (2) Pengembangan media pembelajaran e- learning yang valid dan praktis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang diadopsi dari model Borg & Gall yang disederhanakan menjadi tiga langkah utama yaitu: studi pendahuluan, pengembangan dan uji coba produk. Pada tahap pengembangan produk awal e- learning edmodo diuji kelayakannya dengan cara divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, perbaikan dilakukan setelah adanya masukan dari para ahli. Uji coba produk untuk menguji keefektifan media dilakukan pada kelas XI SMA Negeri 1 Gowa yang terdiri dari 5 orang siswa, pada setiap akhir uji coba dilakukan revisi I sesuai hasil penilaian subjek coba. Teknis analisis yang digunakan adalah deskriptif dengan mengkategorikan setiap jawaban dari subjek coba.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) proses pengembangan media e- learning melalui tiga tahapan, yaitu : studi pendahuluan, pengembangan, dan uji coba produk. Produk final yang dihasilkan dari pengembangan media e- learning ini adalah e- learning edmodo yang dapat diakses dari semua tempat yang memiliki akses internet ke : www.edmodo.com. (2) kevalidan produk e- learning ditunjukkan melalui beberapa kriteria kevalidan berada pada kriteria baik. Hal tersebut dilihat dari hasil validasi ahli media memperoleh rerata 3,31 kategori sangat valid, validasi ahli materi memperoleh rerata 3,39 kategori sangat valid, aktivitas siswa memperoleh rerata 3 kategori valid. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran e- learning dapat digunakan dalam pembelajaran sesungguhnya sebagai komplemen pembelajaran konvensional dengan harapan terjadi peningkatan kualitas pembelajaran.

Kata kunci: Media pembelajaran, E- Learning

KATA PENGANTAR



Assalaamu'alaikum wr.wb

Alhamdulillah, segala puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Salawat serta salam semoga selalu tercurah atas manusia yang akhlaknya paling mulia, yang telah membawa perubahan luar biasa, menjadi uswatun hasanah, yaitu Rasulullah Muhammad SAW.

Dengan kekuatan dan pertolongan dari Allah SWT, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran E- Learning Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SMA Negeri 1 Gowa”**, Penulis menghadapi berbagai kesulitan karena terbatasnya kemampuan penulis dan rumitnya objek pembahasan. Akan tetapi, berkat bantuan, dukungan dan motivasi yang tiada henti dari berbagai pihak, penulisan skripsi ini bisa sampai terselesaikan.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua tercinta Andi Muh.Thamrin dan Sukaeni Nurmi Sapo yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan memberikan dukungan kepada penulis dalam proses pencarian ilmu. Serta saudara- saudaraku yang telah

memberikan saran, motivasi, bantuan dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula, penulis mengucapkan kepada para keluarga yang selalu setia mendoakan. Kepada Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum serta Dr. Ridwan Daud Mahande, M.Pd., pembimbing I dan pembimbing II, yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan saran, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Sebelumnya penulis juga tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada : DR. H. Abdul Rahman Rahim, SE., MM., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Dr. Muhammad Nawir, M.Pd, Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan dan Nasir, S.Pd., M.Pd., Sekretaris Program Studi Teknologi Pendidikan serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah, guru, staf SMA Negeri 1 Gowa, dan Ibu Haznah Gazali S.Pd., selaku guru bahasa Indonesia disekolah tersebut yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada parnertku brother Saldi dan sahabat-sahabatku NurAzizah, Najmawati Tulwidadi, Norma, Ihwana dan Akhida Idham serta seluruh rekan mahasiswa

Jurusan Teknologi Pendidikan Angkatan 2015 atas segala kebersamaan, motivasi, saran, dan bantuannya kepada penulis yang telah memberi pelangi dalam hidupku.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Aamiin.

Makassar, Agustus 2019

AndiYuliaHaerani

NIM.10531218615



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR KARTU KONTROL PEMBIMBING	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. LatarBelakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. KajianTeori	8
1. Media Pembelajaran	8
2. PembelajaranBahasa Indonesia	9
3. Pengertian E- Learning	10
4. SyaratPembelajaran E- Learning	14
5. FungsidanManfaat E- Learning	15
6. KelemahandanKeuntungan E- Learning	17
7. Media Pembelajaran E- Learning	18
B. HasilPenelitian yang Relevan	19
C. KerangkaPikir	20
BAB III METODE PENELITIAN	22
A. JenisPenelitian	22
B. ProsedurPengembangan	24
C. WaktudanLokasipenelitian	25

D. Instrumen Penelitian	25
E. Sumber Data.....	26
F. Teknik Pengumpulan Data.....	26
G. Teknik Analisis Data.....	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	29
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	29
1. Penelitian dan pengumpulan informasi.....	29
2. Perencanaan	31
3. Pengembangan produk awal	32
B. Pengembangan E- Learning	36
C. Uji coba Produk	44
1. Validasi Ahli	44
2. Uji coba kelompok kecil.....	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	52
A. Kesimpulan	52
B. Saran	52
DAFTAR PUSTAKA.....	54
LAMPIRAN- LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	21
Gambar 4.1 <i>Storyboard</i> halaman awal edmodo.....	38
Gambar 4.2 <i>Storyboard</i> halaman utama edmodo.....	38
Gambar 4.3 halaman utama	41
Gambar 4.4 halaman <i>log in</i>	42
Gambar 4.5 tampilan materi library.....	42
Gambar4.6 tampilan pengantar materi	42
Gambar 4.7 tampilan kompetensi dasar & indicator	43
Gambar 4.8 tampilan materi.....	43
Gambar 4.9 tampilan sebelum direvisi	48
Gambar 4.10 tampilan sesudah direvisi	48
Gambar 4.11 sebelum direvisi	49
Gambar4.12 sesudah direvisi	49
Gambar 4.13 tampilan sebelum direvisi	50
Gambar 4.14 sesudah direvisi.....	50

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrument penelitian.....	26
Tabel 3.2 klasifikasi kriteria.....	28
Tabel3.3 kriteria pemberian skor.....	28
Tabel 4.1 Data Ahli Media.....	45
Tabel 4.2 Data Ahli Materi.....	47
Tabel 4.3 Hasil Data siswa.....	51



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A.....

A.1 Lembar Observasi

A.2 Lembar Wawancara

A.3 Lembar Angket

A.4 Lembar Penilaian Ahli Media

A.5 Lembar Penilaian Ahli Materi.....

A.6 Lembar Penilaian Siswa.....

LAMPIRAN B.....

B.1 RPP

B.2 Dokumentasi.....

B.3 Persuratan.....



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan media yang memiliki peran utama dalam menciptakan manusia yang berkualitas dan berpotensi dalam berbagai aspek kehidupan. Pendidikan penting dalam menciptakan kemajuan bangsa dan negara, baik Negara maju maupun Negara berkembang. Perkembangan dan kemajuan suatu Negara dapat dilihat dari bagaimana pendidikan mampu membentuk Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Di era modern dan serba teknologi saat ini, para pengajar dituntut bersifat dinamis terhadap perkembangan teknologi yang berkembang pesat. Jika system pengajaran yang digunakan oleh para pengajar masih bersifat konvensional, maka dikhawatirkan para peserta didik sulit berkembang dan mengikuti perkembangan teknologi di masyarakat. Dengan memanfaatkan media teknologi ini sangat mempermudah sekali bagi seorang Guru dalam menyampaikan ilmunya.

Tidak hanya itu, penggunaan media teknologi ini sangat bermanfaat juga bagi para siswa untuk menangkap dan memahami pelajaran secara mudah. Media pembelajaran berbasis *E-learning* adalah salah satu alternatif yang dapat digunakan. Kehadiran teknologi modern tidak memberikan pilihan lain kepada dunia pendidikan selain turut serta dalam memanfaatkannya. Pendidikan perlu mengantisipasi dampak global yang membawa masyarakat berbasis pengetahuan, dimana ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berperan sebagai penggerak utama perubahan. Dengan demikian pendidikan harus relevan dengan perkembangan jaman agar tujuan dari pendidikan dapat tercapai secara maksimal. Negara yang

demokratis serta bertanggung jawab. Dewasa ini kemajuan teknologi informasi banyak membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan. Khususnya teknologi komputer dan internet, baik dalam hal perangkat keras maupun perangkat lunak, memberikan banyak tawaran dan pilihan bagi dunia pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran.

Keunggulan bukan hanya terletak pada faktor kecepatan untuk mendapatkan informasi melainkan juga fasilitas multimedia yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Dengan adanya perkembangan dalam pembelajaran seperti yang telah diuraikan, kini pendidikan tidak hanya dapat diperoleh di dalam kelas saja. Pada era desentralisasi dan globalisasi ini proses pembelajaran konvensional yang terjadi di dalam kelas, pelan namun pasti akan mulai kehilangan bentuk.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Tomo dan Widada (2014). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Pemanfaatan website E-learning sebagai media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar, (2) pemanfaatan website E-learning sebagai media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap kinerja individu mahasiswa, (3) motivasi belajar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, (4) kesiapan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, (5) pemanfaatan website E-learning sebagai media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa. Menurut Udin Saefudin (2008: 182) pihak penyelenggara pendidikan mulai melirik penerapan konsep *distance learning* sebagai alternatif pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, terutama sebagai pengaruh perkembangan yang pesat yang terjadi dalam bidang teknologi telekomunikasi dan teknologi informasi. Berbagai teknologi dan

aplikasi tercipta dalam upaya mendukung kegiatan operasional kehidupan manusia maupun organisasi, termasuk kegiatan belajar dan mengajar. Berbagai pertimbangan melalui latar belakang dunia pendidikan yang semakin maju, para pengembang media pembelajaran memilih untuk menciptakan media yang mampu menarik perhatian siswa secara mandiri.

Pembelajaran Elektronik menurut Munir (2008: 164) merupakan proses pembelajaran yang menggunakan bantuan perangkat elektronika. Apabila teknologi modern termasuk perangkat elektronik dioptimalkan untuk media belajar, maka kemunculan web di kalangan pelajar diharapkan bisa menjadifasilitas belajar yang menarik bagi siswa. Selain itu siswa dapat mempelajari materi tersebut setiap saat tanpa ada batasan waktu dan tempat. Sejalan dengan diterapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dimana materi pembelajaran yang disampaikan disesuaikan dengan kondisi siswa, maka peran guru sangat menentukan sekali pada proses pembelajaran. Siswa harus terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dan guru hanya sebagai pembimbing.

Secara operasional, tugas dan peran guru dalam proses pembelajaran meliputi seluruh penanganan komponen pembelajaran yang meliputi proses pembuatan rencana pembelajaran, penyampaian materi pembelajaran, pengelolaan kelas, pembimbingan, dan penilaian, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan membuahkan hasil yang optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran agar efektif dan fungsional, maka fungsi media pembelajaran sangat penting untuk dimanfaatkan. Pemakaian media dalam proses pembelajaran suasana belajar yang tidak

menyenangkan membuat siswa menjadi bosan dan tidak dapat menerima ilmu yang diberikan dan biasanya siswa tersebut akan menjadi malas untuk mempelajarinya. Suasana kelas juga perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa sehingga siswa mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain.

Oleh karena itu, guru perlu juga menciptakan suasana belajar sedemikian rupa sehingga siswa dapat menerima pelajaran dan siswa merasa tertarik untuk mempelajarinya. Salah satu metode yang dapat menarik adalah pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *e-learning* dimaksudkan untuk mempertinggi daya cerna siswa terhadap informasi atau materi pembelajaran yang diberikan. Sistem *e-learning* adalah mutlak diperlukan untuk mengantisipasi perkembangan jaman dengan dukungan teknologi informasi dimana semua menuju ke era digital, baik mekanisme maupun konten. Dalam pengembangannya, system harus dahulu dilakukan analisa terhadap kebutuhan dari pengguna (*user needs*). *E-learning* merupakan salah satu cara untuk membantu mewujudkan mutu pendidikan belajar yang baik. Untuk mengetahui seberapa banyak kemampuan murid dalam menerima pelajaran selama dalam bimbingan belajar.

Selain itu untuk menyatukan kecerdasan intelektual dan spiritual, memerlukan sistem proses belajar mengajar yang baik melalui suatu media belajar. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dibangunlah suatu informasi bimbingan belajar yang dapat diakses melalui sebuah website dengan harapan murid dapat mengakses soal-soal ujian yang mungkin akan keluar pada ujian nasional atau UN. Maka pengajar bermaksud membuat bahan ajar atau soal-soal secara online agar murid dapat belajar sendiri di rumah atau sebagai pengganti

tugas dikala pengajar tidak dapat bertemu langsung dengan murid saat dimana ada suatu halangan yang membuat Pengajar tidak bisa hadir. Berdasarkan latar belakang diatas, maka tujuan penelitian ini memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran e- learning pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas XI di SMA Negeri 1 Gowa, apakah penggunaan media e- learning dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang akan diteliti efektif dalam proses pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana langkah- langkah pengembangan media pembelajaran e-learning di SMA Negeri 1 Gowa ?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran e- learning yang valid, praktis ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui

1. Untuk mengetahui langkah- langkah pengembangan media pembelajaran e- learning di SMA Negeri 1 Gowa?
2. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran e- learning yang valid, praktis ?

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini tentunya memiliki manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat yang akan diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan keilmuan dalam mengembangkan e-learning efektif dan efisien dalam pembelajaran.

2. Manfaat praktis

a) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan dalam penerapan media pembelajaran e- learning berbasis web yang digunakan untuk meningkatkan kualitas disekolah, pada pembelajaran dikelas khususnya dan memperbaiki tehnik dan metode pembelajaran menjadi bervariasi.

b) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru- guru sehingga lebih mudah melakukan pemutakhiran bahan-bahan belajar yang menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang terjadi, dan mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna meningkatkan wawasannya karena waktu luang yang dimiliki relatif lebih banyak.

c) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran, siswa dapat semangat belajar dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

d) Bagi Peneliti

Manfaat yang benar- benar dirasakan dari penelitian ini adalah peneliti semakin bertambah ilmu dan wawasannya mengenai e-learning berbasis web.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin “medium”. Dalam bahasa Indonesia kata media diartikan sebagai “pertengahan”. Sehingga dari pengertian tersebut dapat mengarah pada sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi antara pemberi pesan dan penerima pesan. Menurut Zainal media pembelajaran merupakan segala alat yang dapat diisi dengan pesan atau materi pelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran agar materi pelajaran dapat disampaikan atau dipelajari oleh siswa dengan mudah dan efektif.

★ Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Selanjutnya Schramm (dalam Putri, 2011: 20) media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk pembelajaran.

2. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan, pembelajaran yakni bagaimana membelajarkan siswa atau bagaimana membuat siswa dapat belajar dengan mudah dan terdorong oleh kemauannya sendiri untuk mempelajari apa yang teraktualisasikan dalam kurikulum sebagai kebutuhan peserta didik. Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan kita.

Hal ini haruslah kita sadari benar-benar, apalagi bagi para guru bahasa pada khususnya dan bagi para guru bidang studi pada umumnya. Dalam tugasnya sehari-hari para guru bahasa harus memahami benar-benar bahwa tujuan akhir pembelajaran bahasa ialah agar para siswa terampil berbahasa; yaitu terampil menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dengan perkataan lain, agar para siswa mempunyai kompetensi bahasa (*language competence*) yang baik. Apabila seseorang mempunyai kompetensi bahasa yang baik, maka siswa diharapkan dapat berkomunikasi dengan orang lain secara baik dan lancar, baik secara lisan maupun tulisan.

Siswa juga diharapkan menjadi penyimak dan pembicara yang baik, menjadi pembaca yang komprehensif serta penulis yang terampil dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai tujuan ini, maka para guru berupaya sekuat daya harus menggunakan bahasa dengan baik dan benar,

agar siswa dapat meneladaninya. Dalam hal ini, istilah sistem bunyi hanya terdapat di dalam bahasa lisan, sedangkan di dalam bahasa tulis bahasa sistem bunyi itu digambarkan dengan lambang-lambang tertentu yang disebut huruf. Dengan demikian, bahasa selain dapat disebut sistem bunyi, juga disebut sistem lambang. Dari pemaparan tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia adalah suatu proses perjalanan panjang yang dilalui oleh setiap siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia atau bahasa kedua setelah bahasa Ibu. Adapun kompetensi dalam pembelajaran bahasa Indonesia meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

3. Pengertian *E-learning*

E-learning tersusun dari dua bagian, yaitu 'e' yang merupakan singkatan dari 'electronica' dan 'learning' yang berarti 'pembelajaran'. Jadi e-learning berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika. Jadi dalam pelaksanaannya, e-learning menggunakan jasa audio, video atau perangkat komputer atau kombinasi dari ketiganya. Dengan kata lain e-learning adalah pembelajaran yang dalam pelaksanaannya didukung oleh jasa teknologi seperti telepon, audio, videotape, transmisi satelite atau komputer (Tafiardi, 2005). Sejalan dengan itu, Onno W. Purbo (dalam Amin, 2004) menjelaskan bahwa istilah "e" dalam e-learning adalah segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha- usaha pengajaran lewat teknologi elektronik internet. Internet, satelit, tape audio/video, tv interaktif, dan CD-ROM adalah sebagian dari media elektronik yang digunakan. Pengajaran boleh

disampaikan pada waktu yang sama (synchronously) ataupun pada waktu yang berbeda (asynchronously).

Pesatnya perkembangan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi), khususnya *internet* memungkinkan pengembangan layanan informasi yang lebih baik dalam suatu institusi pendidikan. Di lingkungan perguruan tinggi, misalnya, pemanfaatan TIK lainnya, yaitu diwujudkan dalam suatu sistem yang disebut elektronik *university (e-university)*. Pengembangan *e-university* bertujuan untuk mendukung penyelenggaraan pendidikan, sehingga perguruan tinggi dapat memberikan pelayanan informasi yang lebih baik kepada komunitasnya, baik didalam maupun diluar perguruan tinggi tersebut melalui internet. Teknologi Informasi dan Komunikasi atau yang lebih dikenal dengan istilah asing sebagai *information, communication, and technologi (ICT)* mendorong para pembuat keputusan untuk mencantumkan muatan TIK ke dalam kurikulum. Peran teknologi pendidikan dapat dibedakan menjadi tiga kategori, yaitu:

- a) Pengembangan sistem pembelajaran yang inovatif.
- b) Penggunaan teknologi komunikasi dan informasi dalam proses belajar
- c) Peningkatan kinerja sumber daya manusia agar lebih produktif.

Adapun kedudukan dari TIK dalam pendidikan, yaitu:

- a) Mempermudah kerja sama antara pakar dan mahasiswa, menghilangkan batasan ruang, jarak, dan waktu.
- b) *Sharing Information*, sehingga hasil penelitian dapat digunakan bersamasama dan mempercepat pengembangan ilmu pengetahuan.

- c) *Virtual University*, yaitu dapat menyediakan pendidikan yang diakses oleh orang banyak.

Adapun manfaat TIK bagi bidang pendidikan yang lain, yaitu:

- 1) Akses keperpustakaan.
- 2) Akses ke pakar
- 3) Perkuliahan secara *online*.
- 4) Menyediakan layanan informasi akademik suatu institusi pendidikan.
- 5) Menyediakan fasilitas mesin pencari data.
- 6) Menyediakan fasilitas diskusi.
- 7) Menyediakan fasilitas direktorat alumni dan sekolah.
- 8) Menyediakan fasilitas kerja sama.

Salah satu kebijakan yang dikeluarkan dan dapat dijadikan landasan dalam pendayagunaan ICT untuk pendidikan ialah Action Plan for the Development and Implementation of Information And Communication Technologies (ACT) In Indonesia. Action plan berisi rencana pelaksanaan pendayagunaan telematika dalam bidang pendidikan selama 5 tahun (2001-2005) menekankan pada:

- 1) Pengembangan dan pengimplementasian kurikulum
- 2) Pendayagunaan ICT sebagai bagian kurikulum dan sebagai media pembelajaran di sekolah atau perguruan tinggi dan diklat.
- 3) Mewujudkan program pendidikan jarak jauh termasuk berpartisipasi dan bekerja sama dengan lembaga penyelenggara pendidikan jarak jauh di dunia
- 4) Memfasilitasi pendayagunaan internet untuk meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.

E-learning adalah system pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membentuk kegiatan pembelajaran. Pengertian *e-learning* atau pembelajaran elektronik sebagai salah satu alternatif kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui pemanfaatan teknologi komputer dan internet. seseorang yang tidak dapat mengikuti pendidikan konvensional karena berbagai faktor penyebab, misalnya harus bekerja (*timeconstraint*), kondisi fisik yang tidak memungkinkan (*physical constraint*), daya tampung sekolah konvensional yang tidak memungkinkan (*limited avaible seats*), phobia terhadap sekolah, putus sekolah, atau karena memang di didik melalui pendidikan keluarga di rumah (*home school*) dimungkinkan untuk tetap belajar, yaitumelalui *e-learning*.

Hal yang sama di sampaikan oleh Sitaremi, dkk bahwa *e-learning* merupakan sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung pengembangan kegiatan belajar mengajar dengan media internet, intranet atau media komputer yang lain, dengan adanya *e-learning* memungkinkan terjadinya proses pendidikan tanpa melalui tatap muka langsung dan pengembangan ilmu pengetahuan kepada pelajar dan mahasiswa bisa dilakukan dengan mudah.

Dapat disimpulkan bahwa *e-learning* merupakan sistem pendidikan yang memanfaatkan teknologi komputer dan media internet sebagai sarana untuk mempermudah proses belajar mengajar yang memungkinkan terjadinya proses pendidikan tanpa melalui tatap muka secara langsung.

4. Syarat Pembelajaran *e - learning*

Pada dasarnya *e-learning* telah mulai diterapkan sejak tahun 1970-an. Secara umum terdapat beberapa hal penting sebagai persyaratan pelaksanaan *e-learning*, yaitu :

- 1) Kegiatan proses pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan jaringan.
- 2) Tersedianya dukungan layanan tutor yang dapat membantu siswa apabila mengalami kesulitan belajar.
- 3) Adanya lembaga penyelenggara/pengelola *e-learning*.
- 4) Adanya sikap positif dari siswa dan tenaga pendidik terhadap teknologi komputer dan internet.
- 5) Tersedianya rancangan sistem pembelajaran yang dapat dipelajari/ setiap siswa.
- 6) Adanya sistem evaluasi terhadap kemajuan belajar siswa dan mekanisme Clark dan Mayer mendefinisikan *e-learning* sebagai pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan komputer melalui CD-ROM, internet atau intranet, karakteristik lainnya, yaitu:

- 1) Adanya konten atau materi pembelajaran yang relevan dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Menggunakan metode pembelajaran yang sesuai.
- 3) Menggunakan media pembelajaran dalam berbagai format seperti teks, visual, video, multimedia, dan lain-lain.
- 4) Dapat terjadi secara sinkronous maupun asinkronous.

E-learning terdiri dari beberapa unsur yang saling terkait dan saling berpengaruh satu sama lain sebagai suatu sistem, yaitu adanya lembaga

penyelenggara, system pengelola, system pembelajaran, teknologi yang digunakan, system evaluasi, tampilan *e-learning*, layanan bantuan belajar dan masalah etika.

5. Fungsi dan Manfaat *e-learning*

Adapun fungsi dan manfaat *e-learning* yaitu:

- 1) Menurut Siahaan (2002) setidaknya ada tiga fungsi pembelajaran elektronik terhadap kegiatan di dalam kelas, yaitu :
 - a. Sebagai suplemen pembelajaran yang sifatnya pilihan/opsional *e-learning* berfungsi sebagai suplemen (tambahan), apabila peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah siswa akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau menggunakan pembelajaran model konvensional. Jadi, dalam hal ini tidak ada kewajiban/ keharusan bagi siswa untuk mengakses pembelajaran elektronik. Sekalipun sifatnya opsional peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.
 - b. Sebagai pelengkap (komplemen) pembelajaran. *E-learning* berfungsi sebagai komplemen (pelengkap) pembelajaran apabila materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima siswa di dalam kelas konvensional. Sebagai komplemen berarti materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk menjadi materi reinforcement (pengayaan) atau remedial bagi peserta didik di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional.
 - c. Sebagai pengganti (substitusi) pembelajaran. *E-learning* sebagai pengganti (substitusi) jika pembelajaran elektronik sepenuhnya digunakan dalam proses

pembelajaran. Dalam kondisi ini, siswa hanya akan belajar lewat pembelajaran elektronik aja, tanpa menggunakan model pembelajaran lainnya.

2) Manfaat pembelajaran elektronik, Pembelajaran elektronik (*e-learning*) bermanfaat bagi berbagai pihak terkait.

- a. Bagi siswa, Dengan kegiatan pembelajaran *e-learning* dimungkinkan berkembangnya fleksibilitas belajar siswa yang optimal, dimana siswa dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang. Di samping itu siswa juga dapat berkomunikasi dengan guru setiap saat. Hal ini tentu berbeda dengan pembelajaran konvensional, dimana proses belajar siswa dan guru telah ditentukan waktu dan tempatnya.
- b. Bagi Guru, Menurut Soekartawi, dengan adanya kegiatan pembelajaran *e-learning* ada beberapa manfaat yang diperoleh guru, yaitu (1) lebih mudah melakukan pemutakhiran bahan-bahan belajar yang menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang terjadi, (2) mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna meningkatkan wawasannya karena waktu luang yang dimiliki relative lebih banyak, (3) mengontrol kebiasaan belajar peserta didik. Bahkan, guru juga dapat mengetahui kapan peserta didiknya belajar, topik apa yang dipelajari, berapa lama suatu topik dipelajari, serta beberapa kali topik tertentu dipelajari ulang, (4) mengecek apakah peserta didik telah mengerjakan soal-soal latihan setelah mempelajari topik tertentu, dan (5) memeriksa jawaban peserta didik dan memberitahukan hasilnya kepada peserta didik.

- c. Bagi Sekolah, Dengan adanya model pembelajaran *e-learning*, maka disekolah (1) akan tersedia bahan ajar yang telah divalidasi sesuai dengan bidangnya sehingga setiap guru dapat menggunakan dengan mudah serta efektivitas dan efesiensi pembelajaran di jurusan secara keseluruhan akan mengangkat, (2) mengembangkan isi pembelajaran akan sesuai dengan pokok-pokok bahasan, (3) sebagai pedoman praktis implementasi pembelajaran sesuai dengan kondisi dan karakteristik pembelajaran, dan (4) mendorong menumbuhkan sikap kerja sama antara guru dengan guru, dan guru dengan siswa dalam memecahkan masalah pembelajaran.

6. Kelemahan & Keuntungan Pembelajaran Elektronik

Di samping banyaknya manfaat yang didapat melalui pembelajaran elektronik (*e-learning*), namun ada beberapa pihak menyatakan bahwa *e-learning* juga memiliki beberapa kelemahan :

- a) Berubahnya peran guru dan yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan ICT.
- b) Siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal.
- c) Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet (mungkin hal ini berkaitan dengan masalah tersedianya listrik, telepon, ataupun komputer).
- d) Kurangnya penguasaan komputer.
- e) Kurangnya interaksi antara guru dan siswa bahkan antar-siswa itu sendiri.

Adapun keuntungan dari penggunaan *e-learning* yaitu :

- 1) Merupakan media komunikasi yang efektif, cepat dan kredibel untuk menyampaikan materi elearning dari seorang pakarnya.

- 2) Mencakup area yang luas
- 3) Peserta memperoleh visualisasi lengkap pembicarannya.
- 4) Kelas Besar atau kecil : Kelas tidak membutuhkan bentuk fisik lagi, semuanya dapat dibangun dalam aplikasi Internet.
- 5) Kapan saja, dimana saja : Dapat diakses dari lokasi mana saja dan bersifat global. Elearning menghilangkan batasan waktu dan tempat dengan karakteristik kelas tradisional dengan menggunakan mode komunikasi asynchronous seperti email, diskusi online, mahasiswa dapat mengakses 24 jam setiap hari.

7. Media pembelajaran e - learning

Sebenarnya ada banyak pilihan teknologi dan media yang dapat digunakan dalam pendidikan jarak jauh. Holden (2005) menyebutkan beberapa teknologi dan media, baik untuk pembelajaran *sinkronous* maupun *asinkronous*, yaitu:

- 1) *Asynchronous Web-Based Instruction*. Penyampaian pembelajaran dan bahan belajar dilakukan dengan *website* di mana tidak terjadi interaksi secara bersamaan (*synchronous*). Penyampaian pembelajaran dan bahan belajar bisa saja dilakukan via internet, jaringan local (*LAN*) atau jaringan lokal sekala luas (*wide areanetwork*) menggunakan saluran *virtual private network* (*VPN*). Contoh: tugas, pengumuman (informasi), bahan belajar (dalam format digital seperti bahan cetak (*pdf, doc*), video (*flv*), dan lain lain).
- 2) *Audio Conference*. Komunikasi pembelajaran yang menggunakan perlengkapan audio yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah (*konferensi audio*) secara *sinkronous* antara peserta belajar dengan pengajar

dalam waktu bersamaan walapun dalam lokasi yang berlainan (*multiple site*). Biasanya ditunjang pula dengan media elektronik (VCD/DVD) dan media cetak (modul, *handout*, lembar kerja, dan lain-lain).

- 3) *Computer-based Instruction*. Pembelajaran yang berbasis komputer dimana konten pembelajaran disimpan pada suatu komputer atau alat penyimpanan lain (CD, *hard-disk*, *server*, dan lain-lain) yang memungkinkan peserta belajar berinteraksi langsung dengan media tersebut.
- 4) *Audiographics*. Kombinasi antara konferensi audio dan penggunaan media komputer untuk mengirimkan teks atau gambar sebagai upaya mengatasi kelemahan konferensi audio itu sendiri yang tidak menunjang *visual*. Biasanya, lokasi-lokasi konferensi audio dilengkapi dengan layar besar *whiteboard* untuk menampilkan visual (teks, gambar, dan lain-lain).
- 5) *Printed Media (Correspondence)*. Media pembelajaran yang dimanfaatkan adalah media cetak buku, modul, *handout*, lembar kerja, dan lain-lain. Dewasa ini media cetak dapat disimpan dalam format digital (*doc*, *ppt*, *pdf*, dan lain-lain). Sifatnya *asinkronous*, interaksi dengan pengajaran atau umpanbalik dari dan ke pengajar dapat dilakukan dengan saluran komunikasi lain seperti surat-menyurat, telepon, *e-mail*, *milist*, dan lain-lain.

B. Hasil Penelitian yang Relevan.

Dalam penelitian ini penulis mengambil referensi dari penelitian *Research and Development (R&D)*, yaitu:

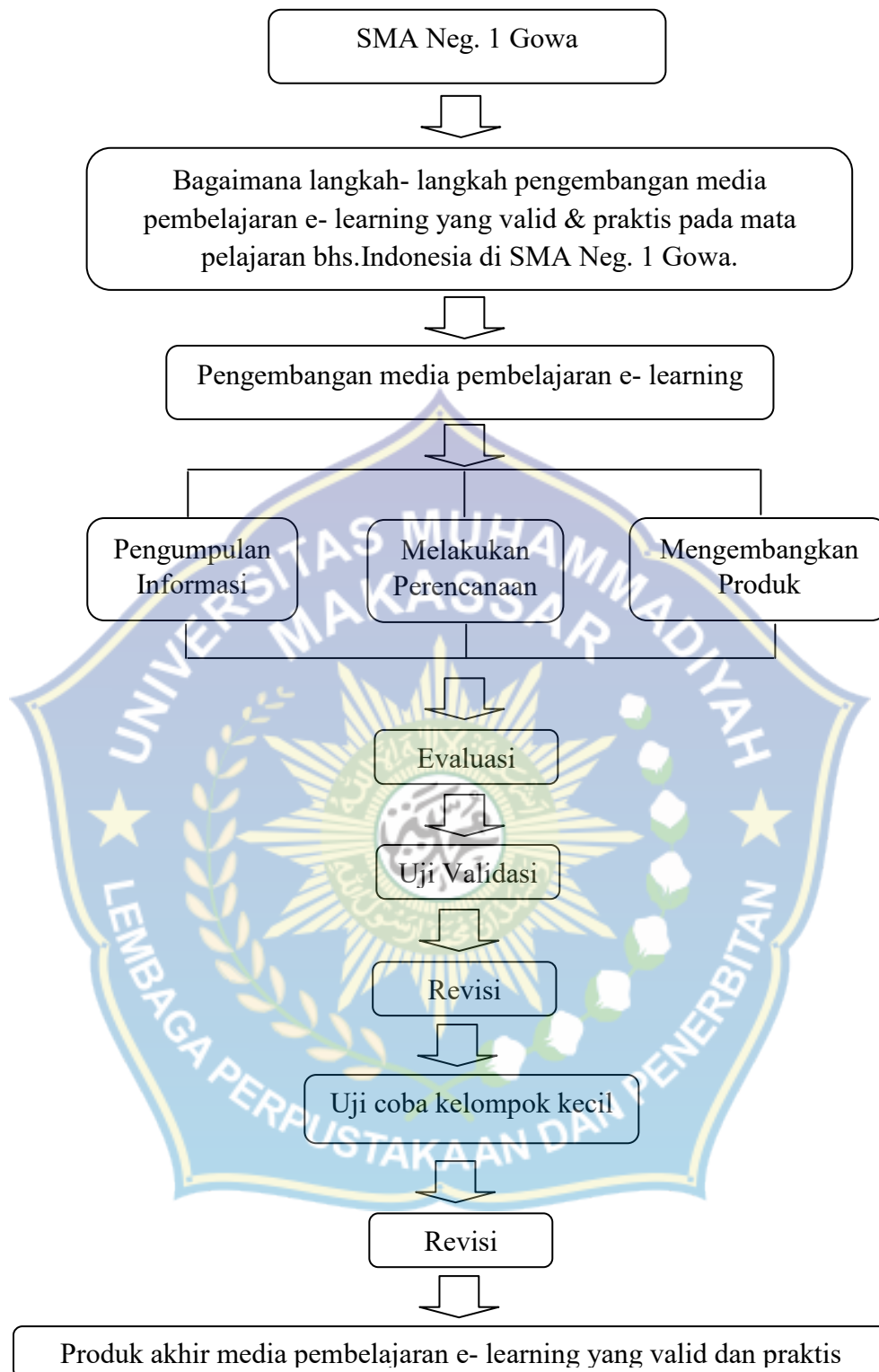
- 1) Etty Puji Lestari, dkk. Berdasarkan hasil penelitian menunjukan bahwa penggunaan bahan ajar ajar online yang terdapat pada tutorial online memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan prestasi mahasiswa.

- 2) Idha Farida, Ernik yuliana. Hasil penelitian menunjukkan sikap mahasiswamemanfaatkan TIK dalam pembelajaran di Universitas Terbuka, *websuplemen*, dan *LM online* berada pada katagori baik.
- 3) P. Kavitha. Hasil penelitian menunjukkan bahwasannya inovasi pembelajarane-*learning* berbasis *web* sangat diperlukan dalam bidang pendidikan *online*.
- 4) Atiya Khan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan ICT dapat mengembangkan professional guru bahasa inggris di Mumbai.
- 5) Wen-ling shin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran *online e-learning* dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa, motivasi belajar, danminat belajar, serta mendorong pengembangan diri dan kerjasama tim.

Perbedaan dari hasil peneliti itu sendiri media pembelajaran berbasis *e-learning* yang diharapkan akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih kondusif, serta dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan latar belakang masalah dan pandangan teoritis yang telah dikemukakan bahwa *e-learning* yang diterapkan di sekolah merupakan unsur yang sangat penting. Penggunaan *e-learning* mampu meningkatkan mutu pendidikan di sekolah serta dapat mempermudah alur komunikasidan informasi yang lebih tersistematis



Gambar 2.1 Bagan kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D), yang dapat diterjemahkan menjadi penelitian dan pengembangan Borg and Gall (1998 : 28) menyatakan bahwa “ Apakah penelitian dan pengembangan itu ? Penelitian dan pengembangan merupakan proses/ metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.

Peneliti melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran e-learning pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Tingkat validasi dari media dapat diketahui melalui validasi 2 ahli yaitu ahli materi dan ahli media, hasil validasi menentukan apakah media pembelajaran e- learning tersebut valid diuji cobakan pada siswa. Selanjutnya Borg and Gall (1983 : 775) mengemukakan sepuluh langkah prosedur pengembangan yaitu :

1. *Research and information collecting*; termasuk dalam langkah ini antara lain studi literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji, dan persiapan untuk merumuskan kerangka kerja penelitian;
2. *Planning*; termasuk dalam langkah ini merumuskan kecakapan dan keahlian yang berkaitan dengan permasalahan, menentukan tujuan yang akan dicapai pada setiap tahapan, dan jika mungkin/ diperlukan melaksanakan studi kelayakan secara terbatas;
3. *Develop preliminary form of product*, yaitu mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan. Termasuk dalam langkah ini adalah persiapan komponen pendukung, menyiapkan pedoman dan buku

petunjuk, dan melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung;

4. *Preliminary field testing*, yaitu melakukan uji coba lapangan awal dalam skala terbatas. Dengan melibatkan subjek sebanyak 6 – 12 subjek. Pada langkah ini pengumpulan dan analisis data dapat dilakukan dengan cara wawancara, observasi atau angket;
5. *Main product revision*, yaitu melakukan perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan berdasarkan hasil uji coba awal. Perbaikan ini sangat mungkin dilakukan lebih dari satu kali, sesuai dengan hasil yang ditunjukkan dalam uji coba terbatas, sehingga diperoleh draft produk (model) utama yang siap diuji coba lebih luas;
6. *Main field testing*, uji coba utama yang melibatkan seluruh mahasiswa dilakukan 30 – 50 subjek.
7. *Operational product revision*, yaitu melakukan perbaikan/penyempurnaan terhadap hasil uji coba lebih luas, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap divalidasi;
8. *Operational field testing*, yaitu melakukan uji lapangan operasional awal dilakukan dengan 40 – 200 subjek.
9. *Final product revision*, yaitu melakukan perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna menghasilkan produk akhir (final);
10. *Dissemination and implementation*, yaitu langkah menyebarluaskan produk/model yang dikembangkan.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan produk menggunakan metode Borg and Gall, yang dilakukan hanya sampai tahap ke 5 saja yaitu *Main product revision* hal tersebut dimodifikasi disesuaikan dengan kondisi waktu, tempat, biaya, tenaga dan kegunaan praktis di lapangan.

1. Penelitian dan Pengumpulan informasi

Penelitian ini berawal dari observasi awal saya di SMA Negeri 1 Gowa, pada observasi tersebut didapati bahwa penggunaan media pembelajaran e- learning yang mendukung kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia masih sangat kurang. Media yang digunakan guru hanya sebatas buku cetak, papan tulis dan LCD.

2. Perencanaan

Pada tahap perencanaan pengembangan media pembelajaran e- learning, adapun hal- hal yang dilakukan antara lain : menyiapkan aplikasi pendukung dalam pembuatan konten media, mengumpulkan berbagai referensi buku yang berkaitan dengan materi yang akan dikembangkan, menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai acuan dalam penyusunan dan penginputan materi, materi harus yang digunakan di sekolah tersebut sehingga perlu adanya perencanaan dan pengkajian, kompetensi dasar, dan indikator serta tujuan pembelajaran yang akan termuat didalam media, merencanakan desain yang tepat, dan tampilan tema yang sesuai dengan karakteristik siswa pada jenjang SMA, menyusun alat evaluasi untuk siswa dalam pengembangan media pembelajaran e- learning berbasis website, Kemudian dilakukan uji coba ahli.

3. Pengembangan Produk Awal

Setelah menyusun rancangan, langkah selanjutnya yang dilakukan yaitu mengembangkan produk sesuai dengan SK dan KD. Dalam pembuatan produk media pembelajaran e- learning berbasis website yang digunakan yaitu edmodo.

4. Penyempurnaan Produk Awal

Pada tahap penyempurnaan produk awal ini, lebih banyak dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Evaluasi yang dilakukan lebih pada evaluasi terhadap proses, sehingga perbaikan yang dilakukan bersifat perbaikan internal.

5. Ujicoba produk akhir

Pengujian produk akhir, dimaksudkan untuk menguji apakah suatu produk pendidikan layak dan memiliki keunggulan dalam tataran praktek. Dalam pengujian ini tujuannya bukan lagi menyempurnakan produk, karena produk diasumsikan sudah sempurna.

C. Waktu dan lokasi penelitian

Penelitian ini dilakukan selama 2 bulan setelah seminar prapenelitian tepatnya di SMA Negeri 1 Gowa, Kabupaten Gowa.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian, Adapun instrumen tersebut sebagai berikut :

No	Instrumen Penelitian	Jumlah Instrumen
1	Guru bahasa Indonesia	2 orang
2	Siswa kelas XI SMA Negeri 1 Gowa	5 orang
Jumlah		7 orang

Tabel 3.1 instrumen penelitian

E. Sumber Data

Sumber data terbagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh peneliti secara langsung (dari tangan pertama), sementara data sekunder adalah data yang diperoleh peneliti dari sumber yang sudah ada. Berdasarkan uraian tersebut maka sumber data dibedakan menjadi dua yaitu :

1. Data primer

Data yang diperoleh langsung dari SMA Neg. 1 Gowa melalui pengamatan (*observasi*, *kuesione* r dan wawancara (*interview*) seperti mengamati langsung proses pembelajaran di sekolah dalam menggunakan media pembelajaran e- learning .

2. Data sekunder

Data yang diperoleh dari pencatatan dokumen-dokumen atau arsip pada SMA Negeri 1 Gowa.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data untuk penelitian ini, tidak hanya sekedar mengumpulkan saja, tetapi harus dengan tehnik tertentu yang sesuai dengan masalah yang akan dikaji, dengan tehnik yang cocok maka akan men dapat hasil

yang baik sesuai dengan yang diinginkan. Adapun tehnik pengumpulan data dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Observasi

Sutrisno Hadi(1986) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses- proses pengamatan dan ingatan(Sugiyono, 2013 : 203). Untuk mendapatkan data yang relevan dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi langsung. Proses observasi akan dilakukan oleh peneliti selama penelitian di SMA negeri 1 Gowa.

Terdapat dua lembar observasi dalam penelitian ini yang pertama digunakan untuk menilai aktivitas siswa dalam melakukan setiap kegiatan yang termuat dalam pembelajaran dan yang kedua digunakan sebagai lembar observasi aktivitas guru dalam mengelola media pembelajaran.

2. Kuesioner

Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui. Angket dalam penelitian dan pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia ini diberikan kepada validator dan juga Guru dan siswa untuk menilai kelayakan produk.

3. Wawancara

Wawancara menurut Arikunto(2010 : 198) adalah sebuah dialog yang digunakan oleh seorang pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara. Wawancara digunakan oleh peneliti untuk menilai keadaan seseorang. Wawancara dilakukan untuk mengetahui lebih lanjut bagaimana

perkembangan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar mata pelajaran bahasa indonesia, maka peneliti berusaha mencari data dari Guru Bahasa Indonesia melalui wawancara.

G. Teknik Analisis Data

Rerataskor	Klasifikasi/ kriteria
$\geq 3,25 - 4$	Sangat Valid/ layak
$\geq 2,5 - 3,25$	Valid/ layak
$\geq 1,75 - 2,5$	Cukup Valid
$1,0 - 1,75$	Tidak Valid

Sumber : Anas Sudjono (2010:170)

Tabel 3.2 klasifikasi kriteria

Skala pengukuran menggunakan skala Likert. Data diperoleh melalui angket dari ahli materi, ahli media, guru dan peserta didik. Skor dari skala Likert kemudian dicari rata-rata. Berikut kriteria pemberian skor pada kuisioner.

Keterangan	Skor (No Butir Positif)	Skor (No Butir Negatif)
SS (Sangat Setuju)	4	1
S (Setuju)	3	2
TS (Tidak Setuju)	2	3
STS (Sangat Tidak Setuju)	1	4

Tabel 3.3 kriteria pemberian skor

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan 5 tahap prosedur pengembangan yaitu sebagai berikut : (1) Penelitian dan Pengumpulan informasi (Research and information collecting), (2) Perencanaan (Planning), (3) Pengembangan Produk Awal (Develop Preliminary form of product), (4) Penyempurnaan Produk Awal (Preliminary field testing), (5) Uji coba produk akhir (Main Product revision). Produk penelitian ini adalah *e- learning* dengan edmodo yang berisikan materi mata pelajaran teks prosedur.

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Penelitian dimulai dengan observasi langsung dilapangan, wawancara terhadap guru dan siswa. Observasi dilakukan di SMA Negeri 1 Gowa kelas XI. Observasi dilakukan bertujuan untuk mengetahui kegiatan pembelajaran, penggunaan media yang tersedia dan materi yang akan disampaikan. Data yang diperoleh dari hasil observasi adalah sebagai berikut :

a. Kegiatan Pembelajaran

- (1) Peserta didik masuk ke kelas saat guru menuju ke kelas dan beberapa masih dikantin saat guru sudah dikelas.
- (2) Guru menggunakan system kurikulum 2013 tetapi berjalan kurang lancar. System berkelompok dalam pembelajaran tidak dapat diikuti oleh semua peserta didik.

- (3) Peserta didik akan mencatat setelah guru menyuruh untuk mencatat, jika tidak disuruh mencatat maka tidak ada inisiatif untuk mencatat sendiri.
- (4) Peserta didik memperhatikan guru ketika awal pembelajaran dan membentuk kelompok masing- masing, tetapi setelah guru memberikan tugas untuk didiskusikan murid hanya mengobrol dan membuka aplikasi internet yang tidak menunjang dalam penyelesaian tugas kelompok.
- (5) Guru masih kesulitan dengan perubahan kurikulum sehingga dalam penyampaian materi masih sering menggunakan metode yang lama.
- (6) Dua kali pertemuan 2 x 90 menit, tetapi pemanfaatan waktu kurang maksimal karena tidak antusiasnya peserta didik dalam pembelajaran.

b. Penggunaan Media dan Bahan Ajar

- (1) Media yang digunakan untuk menyampaikan materi yang sering digunakan adalah papan tulis, tetapi guru sesekali menggunakan *LCD Viewer* karena harus bergantian dengan guru lain.
- (2) Bahan ajar masih menggunakan materi yang disediakan oleh guru.

c. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana yang diberikan sekolah sudah cukup baik tetapi belum dimanfaatkan dengan sebaik mungkin. Fasilitas wifi masih kurang mendukung disekolah sehingga dapat memperlambat proses pembelajaran jika berbasis online.

Berdasarkan penelitian dan pengumpulan informasi diatas, salah satu produk dirasa mampu mengatasi permasalahan yang ada yaitu e-learning. E- learning dapat menjangring ketertarikan peserta didik terhadap dunia maya. Selain itu, dapat meminimalisir peran guru sehingga diharapkan peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Terlebih sarana dan prasarana disekolah perlu ditingkatkan agar dapat menunjang motivasi siswa dalam belajar.

2. Perencanaan

Pada tahap perencanaan pengembangan media pembelajaran e-learning, terdapat beberapa tahapan yaitu sebagai berikut :

a. Menyiapkan aplikasi pendukung

E- learning ini dapat digunakan tanpa terbatas dengan waktu dan digunakan diluar kelas secara mandiri. E- learning dapat digunakan di notebook dan android yang dapat diakses langsung di www.edmodo.com. E- learning mempunyai karakteristik interaktivitas dimana terdapat materi yang dapat diakses, forum komunikasi, kuis yang membuat peserta didik dapat berinteraksi. Pengguna adalah peserta didik dan guru yang terdaftar pada database. Peserta didik masuk menggunakan email dan kode kelas dari guru yang diberikan oleh peneliti.

b. Membuat instrument penilaian media

Pada tahap ini adalah penyusunan instrumen penilaian untuk ahli media, ahli materi dan angket respon pengguna (guru dan peserta didik). Instrument ini menggunakan skala likert. Angket menggunakan empat pilihan jawaban yaitu STS (Sangat Tidak Setuju), TS (Tidak Setuju), S (Setuju), dan SS (Sangat Setuju), pilihan jawaban memiliki nilai skor 1 sampai 4.

c. Menyusun kegiatan pembelajaran

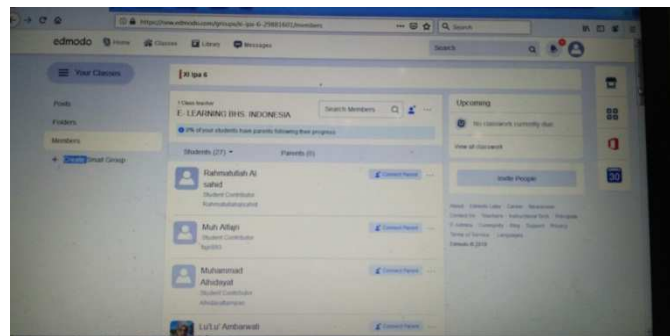
Kegiatan pembelajaran dibantu dengan menggunakan RPP, Penyusunan RPP menggunakan format kurikulum 2013. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan saintifik. Penyusunan RPP dimaksudkan untuk membantu dalam proses implementasi.

3. Pengembangan Produk Awal

Pada tahap ini terdiri dari tiga langkah yaitu: (1) membuat e-learning, (2) menyusun materi, (3) melakukan validasi media dan materi. Hasil dari langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut :

a. Membuat e-learning

1. Membuat **Akun Guru** di edmodo melalui laman resmi www.edmodo.com, Berikut contoh akun guru (milik saya pribadi):



2. Membuat Akun Siswa

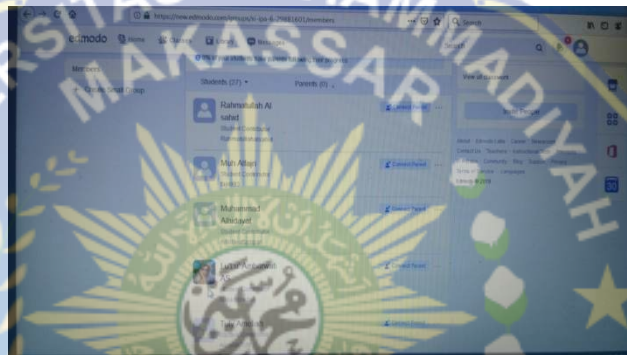
Langkah-langkah membuat akun siswa pada dasarnya sama dengan cara membuat akun guru, bedanya adalah akun siswa dibuat oleh siswa itu sendiri dan dipandu oleh guru. Untuk dapat masuk ke laman utama edmodo siswa harus *login* menggunakan *username* dan *password* yang sudah dikirimkan lewat email yang didaftarkan di edmodo.

3. Bergabung dalam **Kelas** atau **Group** Pembelajaran

Agar siswa atau peserta didik dapat join atau bergabung ke dalam kelas maya (group belajar), maka guru harus "Menyebarkan" atau memberikan akses berupa **kode group** (Kode Kelas Maya) kepada setiap siswa dan apabila semua siswa sudah masuk ke dalam group (kelas), maka pembelajaran dapat dimulai.

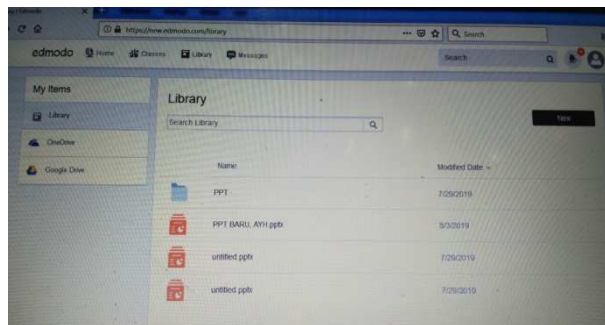


Siswa atau peserta didik yang sudah bergabung ke dalam kelas atau group belajar akan terpantau atau terlihat pada kolom atau tab "**Members**" (Anggota)



4. Mengisi **konten** atau bahan belajar

Untuk dapat menyiapkan bahan pembelajaran yang nantinya bisa di download (unduh) oleh peserta didik, maka kita dapat mengupload materi pembelajaran pada Tab "Library" atau Perpustakaan. Materi pembelajaran ini bisa berupa Word, Excel, ataupun format lainnya, Bisa juga kita membuat Folder sesuai Bab/Pembahasan Materi.



5. Membuat evaluasi atau test online

Test online pada edmodo dapat dilakukan dengan membuat soal online melalui tab atau kolom "Quiz". Quiz disini ada 5 pilihan antara lain: Soal Mencocokkan (Menjodohkan), Soal Benar-Salah, Pilihan Ganda (Multiple Choice), Essay, dan Uraian.

b. Menyusun Materi

Materi disusun bersamaan dengan penyesetan tampilan dan fasilitas. Materi dimasukkan ke dalam *e-learning* saat dalam keadaan *offline*. Materi dan tugas disajikan dalam bentuk video power point agar mudah dipahami . Tugas disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Tugas dimaksudkan untuk memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik terkait materi yang dipelajari.

c. Melakukan validasi Media dan Materi

Validasi dilakukan dengan tujuan meminta pertimbangan ahli tentang kelemahan produk. Ahli media memberikan saran perbaikan dan penilaian terhadap *e-learning*. Setelah itu, dilakukan perbaikan sesuai dengan saran yang telah diberikan. Validasi dilakukan oleh 2 orang ahli media dan 2 orang ahli materi. Ahli media adalah 2 orang dosen Jurusan

Teknologi pendidikan, Ahli materi adalah orang guru SMA Negeri 1 Gowa Validasi dari kedua ahli tersebut bertujuan untuk mendapatkan informasi guna perbaikan *e-learning*. Hasil penilaian dapat dilihat pada analisis data.

B. Pengembangan E- Learning

Hal ini sejalan dengan pendapat Sukmadinata (2005:182) yang menyatakan bahwa ke sepuluh langkah penelitian pengembangan yang dikemukakan oleh Borg & Gall dapat dimodifikasi kedalam tiga tahapan yang meliputi : (1) studi pendahuluan (2) Pengembangan (3) Uji Produk.

1. Studi Pendahuluan/ analisis kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk mendapatkan berbagai informasi tentang penggunaan media pembelajaran e- learning di SMA Negeri 1 Gowa. Analisis kebutuhan dilakukan melalui hasil wawancara dengan Guru SMA Negeri 1 Gowa yang mengemukakan bahwa :

Di SMA Negeri 1 Gowa diperlukan suatu model teknologi informasi yang dapat digunakan sebagai pelayanan pendidikan termasuk sistem informasi sekolah dan pembelajarn secara online. Sarana informasi dan komunikasi telah tersedia, sarana ini hanya sebatas pada informasi sekolah saja belum dioptimalkan untuk pembelajaran secara online. Harapannya kedepan disekolah ini memiliki media pembelajaran online yang dapat membantu proses belajar mengajar, apalagi dengan keterbatasan waktu, dan siswa sangat banyak sedangkan guru yang terbatas (Hasil wawancara, Juli 2019).

Berdasarkan uraian di atas, teknologi informasi sebagai pelayanan pendidikan sangat dibutuhkan selain sebagai sarana informasi sekolah juga digunakan sebagai media dalam pembelajaran online. Kebutuhan akan pembelajaran didukung oleh masalah yang dialami berdasarkan hasil

observasi diperkuat dengan wawancara diata. Salah satu kendala yang dialami oleh sekolah ini adalah tidak semua tempat tersedia fasilitas internet seperti masalah tersedianya listrik, jaringan computer. Maka proses belajar mengajar tidak dapat berjalan dengan efektif dikarenakan waktu yang sangat terbatas untuk melakukan proses belajar menagajar pada siswa yang jumlahnya sangat banyak. Oleh karena itu, selain diperlukan sebuah sistem untuk memudahkan dalam memperoleh informasi seputar mata pelajaran, sistem ini juga diharapkan mampu menjabatani komunikasi antar guru dan siswa yang dirasa masih belum mencukupi melalui kelas konvensional.

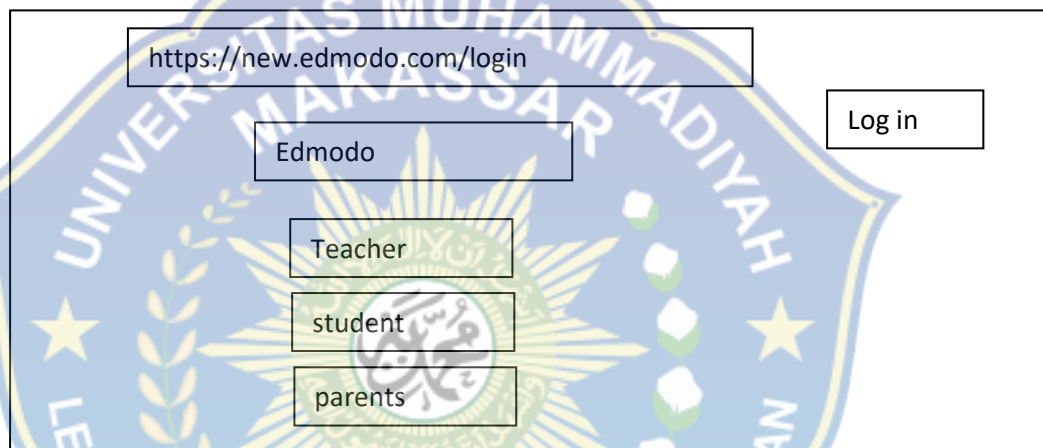
2. Tahap Pengembangan Media atau aplikasi

Pada tahap ini, peneliti mulai mengembangkan media pembelajaran e- learning di SMA Negeri 1 Gowa. Langkah pertama pada pengembangan ini yaitu mengumpulkan informasi dan menganalisis aplikasi yang akan digunakan dalam pembelajaran e- learning berdasarkan kebutuhan sekolah kemudian memilih pengembangan yang akan dilakukan.

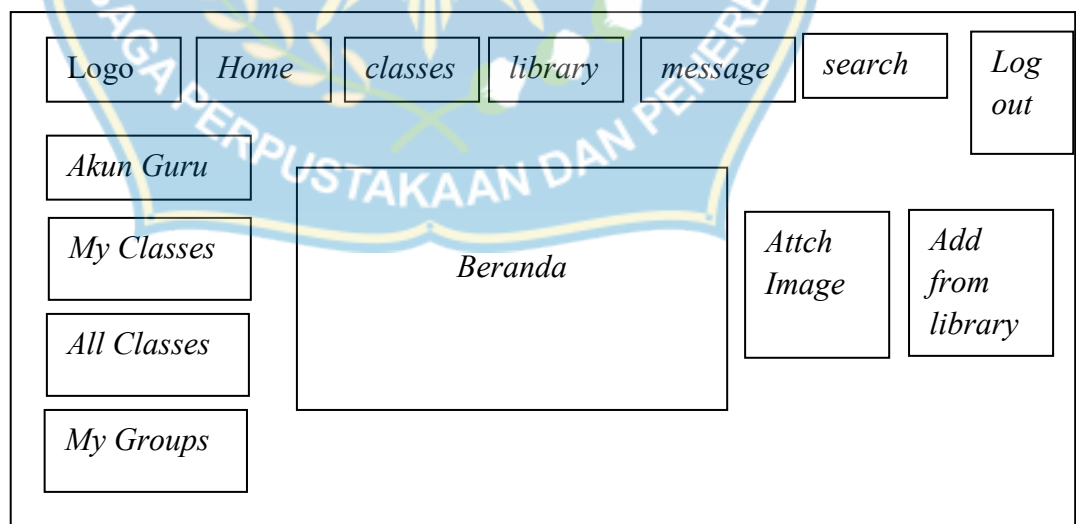
Setelah melalui proses *requirement analysis and specification*, selanjutnya masuk pada tahap *design*. Tahap *design* adalah perancangan program yang meliputi struktur data, arsitektur, prosedur detil dan karakteritik interface. Akan tetapi, pada tahap desain e- learning edmodo ini tidak menguraikan secara lengkap tahapan desain tetapi secara umum digambarkan melaui storyboard e- learning edmodo. Pada storyboard

iniilah dibuat untuk memperlihatkan rancangan tampilan gambar/
rancangan *interface*.

Storyboard pengembangan media e- learning *edmodo* menggunakan model *page per page* pada bagian atas bentuk storyboard ini dilengkapi dengan top menu. Dengan demikian pembuatan storyboard merupakan salah satu langkah paling detil dalam merencanakan tampilan dan scenario pembelajaran yang akan disajikan ke peserta didik.



Gambar 4.1 *Storyboard* halaman awal edmodo



Gambar 4.2 *Storyboard* halaman utama edmodo

a. Pengembangan aplikasi

Pada tahap pengembangan ini, digunakan aplikasi edmodo. Edmodo adalah sebuah media pembelajaran e- learning dalam bentuk web. Untuk mengoptimalkan aplikasi tersebut maka dilakukan pengembangan pada beberapa komponen agar aplikasi media e- learning edmodo dapat melakukan fungsinya dengan baik.

Pengembangan aplikasi diantaranya yaitu : (1) pengelolaan dengan mudah, hal ini sangat perlu agar pengguna yang mengakses edmodo ini tidak memerlukan waktu yang lama untuk mengakses sebuah materi. Perlu diketahui pada umumnya pengguna ingin mendapatkan informasi secara cepat meskipun tampilannya biasa saja. (2) kelengkapan log in menggunakan *username* dan *password* untuk membantu pengguna agar bisa ikut bergabung dalam kelas pembelajaran.

Pengembangan aplikasi selanjutnya yaitu kegiatan pada e- learning edmodo merupakan seluruh kegiatan siswa dalam kurun waktu yang ditentukan oleh guru. Pengembangan aktivitas ini juga dilakukan untuk menguji kompotensi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan edmodo, khusus dalam pengembangan edmodo lebih difokuskan pada beberapa aktivitas seperti : (a) penugasan, (b) forum sebagai ajang berdiskusi untuk melihat keaktifan siswa pada *course* tertentu (c) chat digunakan sebagai sarana interaksi/ komunikasi secara online dengan user lain, termasuk dengan guru yang mengajar pada *course* tersebut, (d) quiz merupakan aktivitas berupa pertanyaan- pertanyaan yang

bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan oleh guru.

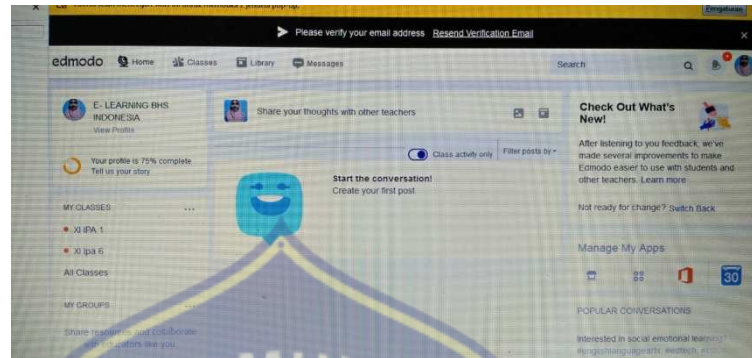
b. Pengembangan Isi

Pengembangan isi difokuskan pada beberapa rumusan standar kompetensi, tujuan, ketepatan materi, kelayakan contoh- contoh soal, kesesuaian soal dengan materi. Pengembangan isi dimulai dengan mencantumkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Selanjutnya pada tahap ini dibuat pemetaan materi dengan definisi tujuan- tujuan setiap latihan/ materi pelajaran. Hal ini bertujuan agar diperoleh tujuan yang hendak dicapai dalam setiap materi yang disampaikan. Setelah tujuan dirumuskan maka selanjutnya adalah mengumpulkan dan mengembangkan materi untuk mencapai kompetensi dasar. Pengembangan materi dilakukan dengan memetakan materi yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar agar materi sesuai dan dapat diterima dengan baik. Materi dibuat dalam bentuk video power point.

Hasil dari pengembangan awal media e- learning edmodo yang dikembangkan focus pada pengembangan aplikasi dan isi/ materi dan akan melalui tahapan ujicoba produk berdasarkan tahapan pengembangan e- learning edmodo di SMA diuraikan berdasarkan storyboard, dengan menu- menu sebagai berikut :

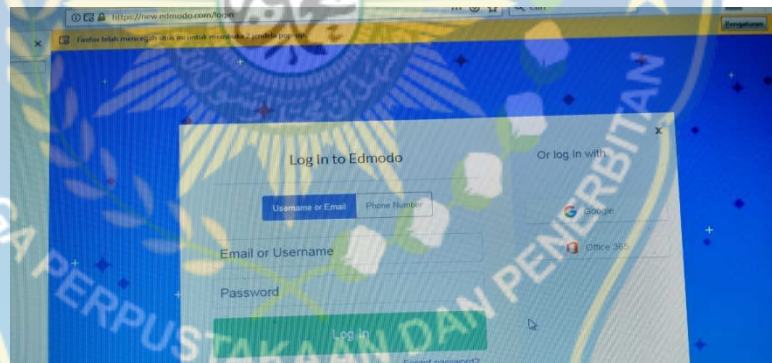
- 1) Halaman utama, halaman ini memiliki fasilitas untuk mengakses menu- menu utama dalam edmodo, seperti top menu (home, classes,

library, messages dan fasilitas download). Bentuk screen shoot halaman utama ditampilkan pada Gambar 4.2 sebagai berikut :



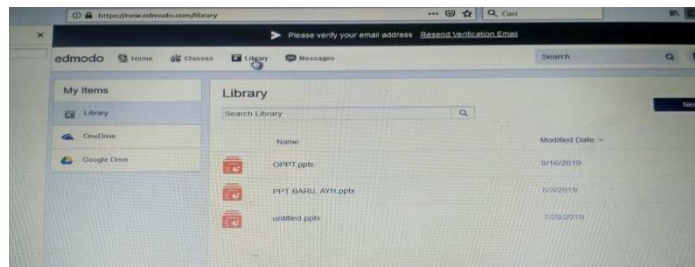
Gambar 4.3 halaman utama

- 2) Halaman *Log in*, halaman ini digunakan untuk memvalidasi anda agar bisa masuk dan ikut bergabung dalam kelas pembelajaran hanya dengan memasukkan email dan kode kelas pembelajaran.



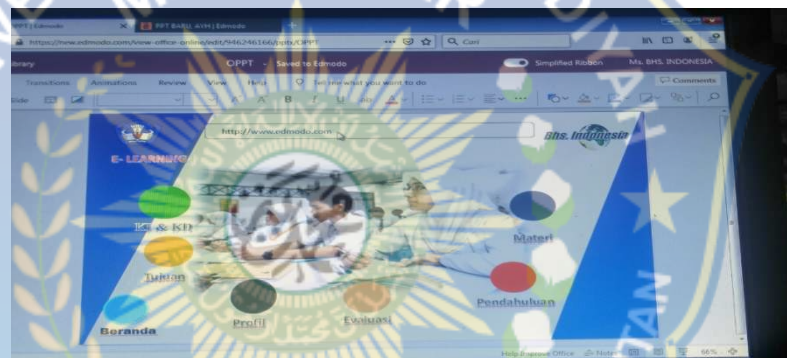
Gambar 4.4 halaman *log in*

- 3) Halaman daftar tampilan materi pada library, pada halaman ini terdapat beberapa materi yang telah diunggah dalam library.



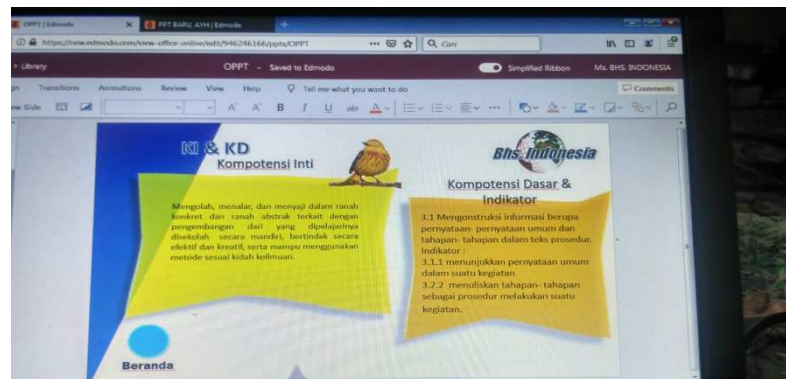
Gambar 4.5 tampilan materi library

- 4) Halaman materi pelajaran, pada halaman materi pelajaran diuraikan susunan materi mulai dari pengantar mata pelajaran, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), materi (video power point).



Gambar 4.6 tampilan pengantar materi

Pada bagian ini memuat tentang pengantar mata pelajaran di mulai dari profil aplikasi e-learning hingga masuk ke bagain menu aplikasi yang kemudian dapat di akses oleh siswa dengan mengklik salah satu tombol.



Gambar 4.7 tampilan kompetensi dasar & indikator

Tampilan kompetensi dasar dan indikator disesuaikan dengan materi prosedur pada mata pelajaran bahasa Indonesia .



Gambar 4.8 tampilan materi

Pada tahap ini membahas penggunaan media e-learning dengan penyajian materi menggunakan video power point agar siswa dapat memahami dengan jelas dan mudah.

3. Tahap Uji Coba Produk

Tahap uji coba produk ini dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu :

(1) tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi. Kedua ahli tersebut melakukan penilaian dengan memberi tanda silang pada instrument yang telah disediakan dan member saran atau komentar terhadap aplikasi e-learning edmodo yang dikembangkan, selanjutnya peneliti merevisi media tersebut sesuai dengan masukan para ahli media dan ahli materi. Setelah media dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi dilanjutkan ketahap uji coba. Pada tahap ini siswa diberi petunjuk dan angket penilaian untuk mengetahui keefektifan produk, produk media digunakan oleh siswa kemudian memberi masukan terhadap produk media tersebut dengan cara mengisi kuesioner, peneliti melakukan revisi terhadap produk media sesuai dengan masukan siswa, hingga akhirnya produk media edmodo dinyatakan valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran online di SMA Negeri 1 Gowa.

C. Uji Coba Produk

1. Validasi Ahli

Untuk validasi produk digunakan 2 orang validator, secara bersama menjadi penilai ahli media, dan penilai ahli materi yang diambil dari dosen perguruan tinggi dan guru sekolah tempat meneliti. Ahli media mengevaluasi dua aspek yakni aspek tampilan dan aspek kemanfaatan sedangkan ahli materi mengevaluasi aspek isi dan aspek media pembelajaran. Tahap validasi ini, validator mengakses dan menilai produk

secara keseluruhan, setelah melihat produk edmodo barulah validator memberikan komentar dan saran serta nilai pada instrument yang telah diserahkan sebelumnya berdasarkan keahlian.

a. Ahli media

Ahli media menitikberatkan pengembangan e- learning edmodo pada aspek tampilan dan kemanfaatan. Berdasarkan penilaian ahli media terhadap tampilan dan kemanfaatan edmodo dari halaman utama sampai pada halaman materi teks prosedur pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang dikembangkan menyimpulkan bahwa kedua aspek tersebut telah layak diuji coba lebih lanjut dengan beberapa perbaikan kecil. Rincian hasil penilaian dari dua aspek diatas dapat diuraikan sebagai berikut :

(1) Perbaiki tampilan tulisan, (2) Tampilkan media buku, (3) ketetapan warna huruf, (4) ketepatan tombol, (5) kesesuaian animasi gambar. Hasil validasi yang diberikan untuk mengetahui kelayakan dari sisi ahli media. Hasil validasi ini dilihat dari angket yang diisi oleh ahli media. Berikut hasil validasi dari ahli media.

Tabel 4.1 Data Ahli Media

No	Aspek	Rerata	Kategori
1	Tampilan	3,23	valid
2	Kemanfaatan	3,4	Valid
Skor total		6,63	Sangat valid
Rerata skor		3,31	Sangat valid

Tabel 4.1 memberikan informasi bahwa ahli media memberikan penilaian dengan rerata skor total 6,63. Berdasarkan kriteria kelayakan maka penilaian ahli materi terhadap produk termasuk dalam kategori sangat valid atau “Sangat Layak”.

b. Ahli Materi

Ahli materi menitikberatkan pengembangan e- learning edmodo pada aspek isi dan media pembelajaran. . Berdasarkan penilaian ahli materi terhadap aspek isi dan media pembelajaran edmodo dari halaman utama sampai pada halaman materi teks prosedur pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang dikembangkan menyimpulkan bahwa kedua aspek tersebut telah layak diuji coba lebih lanjut dengan beberapa perbaikan kecil. Rincian hasil penilaian dari dua aspek diatas dapat diuraikan sebagai berikut :

- 1) materi lebih baik tidak hanya dalam bentuk video power point, 2) Pemberian soal latihan dipisahkan dari video. Berikut hasil validasi dari ahli materi :

Tabel 4.2 Data Ahli Materi

No	Aspek	Rerata	Kategori
1	Isi	3,41	Sangat valid
2	Media pembelajaran	3,38	Sangat valid
Skor total		6,79	Sangat valid
Rerata skor		3,39	Sangat valid

Tabel 4.2 memberikan informasi bahwa ahli materi memberikan penilaian dengan rerata skor total 3,39. Berdasarkan kriteria kelayakan

maka penilaian ahli materi terhadap produk termasuk dalam kategori sangat valid atau “Sangat Layak”.

c. Revisi Produk

Revisi produk dari ahli media adalah revisi yang didasarkan pada masukan dari ahli media. Semua saran dan komentar dijadikan acuan untuk memperbaiki media yang telah dikembangkan. Berikut adalah uraian saran dan komentar dari ahli media beserta perbaikan produk yang telah dilakukan.

1) Tampilan Awal



Gambar 4.9 tampilan sebelum direvisi

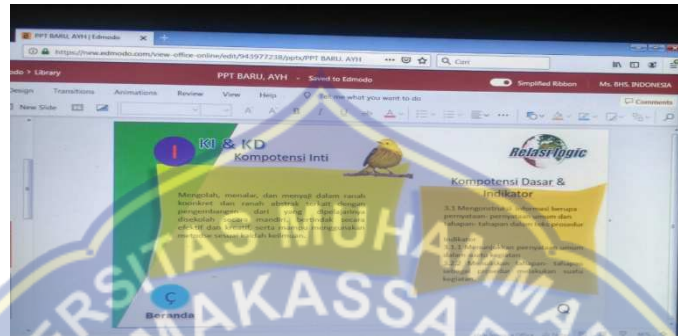
Pada tampilan awal gambar masih tidak sesuai sehingga belum menarik perhatian siswa dan masih belum sesuai dengan pembelajaran.



Gambar 4.10 tampilan sesudah direvisi

Setelah di revisi banyak mengalami perubahan mulai dari tampilan , latar, warna dan tentunya lebih menarik perhatian siswa.

2) Tampilan Materi



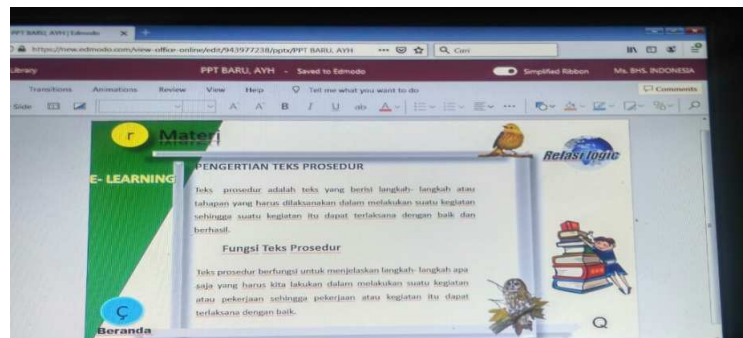
Gambar 4.11 sebelum direvisi

Sebelum dilakukan revisi, tampilan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran kurang sesuai dengan materi prosedur mata pelajaran bahasa Indonesia



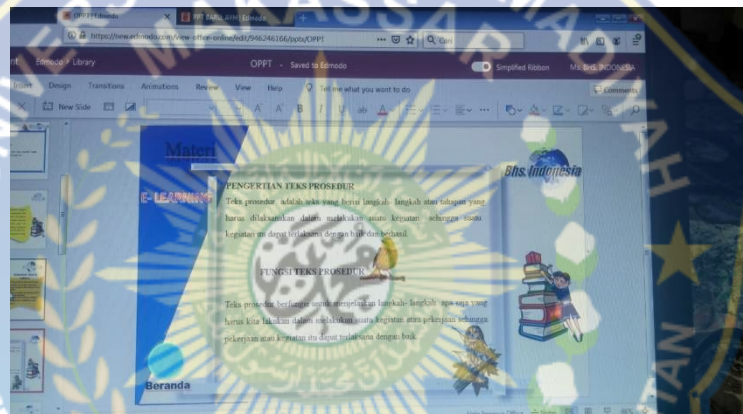
Gambar 4.12 sesudah direvisi

Setelah dilakukan perbaikan revisi materi prosedur pembelajaran bahasa Indonesia sudah sangat cocok di jadikan indikator dalam aplikasi e-learning .



Gambar 4.13 tampilan sebelum direvisi

Pada tahap ini sebelum revisi penggunaan video power point masih belum sepenuhnya dipahami oleh siswa.



Gambar 4.14 sesudah direvisi

Setelah dilakukan revisi tampilan power point lebih sempurna untuk dijadikan pembelajaran serta mudah memahami dengan jelas dan mudah

2. Uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 5 orang siswa kelas XI SMA Negeri 1 Gowa yaitu 1 siswa yang pintar, 2 siswa yang sedang, dan 2 siswa yang kurang pintar untuk mengetahui sejauh mana kelayakan media, mengetahui pendapat siswa

terhadap media dan evaluasi untuk merevisi produk melalui angket yang diberikan oleh peneliti. Berikut hasil uji coba kelompok kecil:

Tabel 4.3 Hasil Data siswa

No	Aspek	Rerata	Kategori
1	Tampilan	2,97	praktis
2	Kemanfaatan	3,03	Praktis
Skor total		6	Praktis
Rerata skor		3	praktis

Tabel 4.3 memberikan informasi bahwa siswa memberikan penilaian dengan rerata skor total 3. Berdasarkan kriteria kelayakan maka penilaian siswa terhadap produk termasuk dalam kategori praktis atau “Sangat Layak”.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa :

1. Proses pengembangan E- Learning *edmodo* menggunakan 5 tahap prosedur pengembangan yaitu sebagai berikut : (1) Penelitian dan pengumpulan informasi, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan produk awal, (4) Penyempurnaan produk awal, (5) Uji coba produk akhir.
2. Produk E- Learning *edmodo* yang dihasilkan telah efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran yang sebenarnya. Hal ini dibuktikan dari beberapa indikator kevalidan dan kepraktisan berada pada kategori baik. (a) penilaian ahli media terhadap e- learning, reratanya sebesar 3,31 yang dikategorikan “sangat valid” dan penilaian ahli materi terhadap e- learning, reratanya sebesar 3,39 yang dikategorikan “valid”. (b) penilaian pengguna atau respon siswa memiliki rerata skor 3 dikategorikan “valid” yang menunjukkan persepsi siswa terhadap e- learning tergolong baik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang menyatakan bahwa produk sudah layak digunakan dalam pembelajaran, sehingga beberapa saran dapat diberikan antara lain:

1. Penggunaan media dapat menarik minat peserta didik, maka guru diharapkan menggunakan *e-learning* dalam pembelajaran.
2. Perlu adanya pelatihan terhadap guru tentang penggunaan *e-learning*.
3. Perlu penelitian lebih lanjut untuk melihat sejauh mana hasil belajar menggunakan produk ini.
4. Perlu penelitian lebih lanjut sasar fitur lebih lengkap.



DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. (2011). *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arif S.Sadiman. et al. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta:Rajawali Pers.
- Asep Jihad dan Abdul Haris. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*.Yogyakarta: MultiPressindo.
- Allen, Michael. 2013. *Michael Allen's Guide to E-learning*. Canada : John Wiley & Sons.
- Atiya Khan.*Blog-based professional development of English teachers in Mumbai: Thepotential of innovative practice under scrutiny*, (RMIT University: Australia, 2017).
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Borg and Gall, *Educational Research, An Introduction*. (New York and London: LogmanInc, 1983),.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Chandrawati, Sri Rahayu. 2010. Pemanfaatan E-learning dalam Pembelajaran. <http://jurnal.untan.ac.id/>
- Clark, Ruth C. and Mayer, Richard E. (2003). *E-learning and the Science of Instruction*. San Francisco: Pfeifferr.
- Clark, Ruth C. and Mayer, Richard E. (2003). *E-learning and the Science of Instruction*. San Francisco: Pfeifferr.
- Duludu, UA.T.A. 2017.Kurikulum Bahandan Media pembelajaran PLYogyakarta: CV. Budi Utama.Effendi, E & Zhuang, H. 2005.
- Deni Darmawan, *Teknologi Pembelajaran*, (PT. Remaja Rosdakarya, 2012) Dewi Salma, dkk, *Mozaik Teknologi Pendidikan e learning*, (Prenadamedia Gro up, 2013),
- Elearning Konsep dan Aplikasi. Yogyakarta: Andi Sugiyono. 2017.Metode Penelitian danPengembangan(Cetakanke3).Bandung:AlfabetaWahyuningsih, D &Makmur, R. 2017.

E-Learning Teori dan Aplikasi Bandung: Informatika Bandung.

Janner simarmata, *Pengenalan Teknologi Komputer dan Informasi*, (C.V ANDI OFFSET:Yogyakarta, 2006), ed. 1, h. 292.

Kavitha, “*Authentic learning activities with pedagogical stylistics-enhancing in elearning.*”

Rusman, Deni Kurniawan, dan Cipi Riyana. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi informasi dan komunikasi*. Jakarta: Grafindo Persada

Schunk, Dale H. (2012). *Learning Theories: An Educational Perspective 6th Edition*. Boston: Pearson Education, Inc.

Simulasi Pembelajaran Kimia, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung-Indonesia.

Sudarwan Danim. (2010). *Media Komunikasi Pendidikan* Jakarta: Bumi Aksara.

Susan McKenney, Joke Voogt, *Expert views on TPACK for early literacy: Priorities for teacher education*, (Australasian Journal of Educational Technology: Amsterdam, 2017).

Tim pengembang MKDP kurikulum dan Pembelajaran.(2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Website” (international journal of innovative resaarch in computer and communication.

Winastwan Gora S. (2005). *Belajar Sendiri Membuat CD Multimedia Interaktif untuk Bahan Ajar E-learning*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.