

## Rancang Bangun Media Pembelajaran E-Learning Di SMK Negeri 1 Majalengka

Metta Mariam<sup>1</sup>, Mohammad Rega Permana<sup>2</sup>

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Invada

Email: [metta.345@gmail.com](mailto:metta.345@gmail.com)

### Abstrak

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berkembang sangat pesat. Perkembangan ini memberikan dampak yang signifikan pula bagi dunia pendidikan sehingga menciptakan media pembelajaran baru yaitu e-learning. E-learning merupakan pembelajaran tanpa tatap muka. Dalam penelitian ini akan dibangun e-learning di SMK 1 Majalengka. Metode yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE, yaitu: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Penilaian akan dilakukan dengan teknik pengumpulan data yaitu teknik angket, untuk memperoleh data kuantitatif sebagai data primer dan data kualitatif berupa saran untuk perbaikan e-learning. Data kuantitatif yang diperoleh diubah menjadi data kualitatif dengan menggunakan kriteria penilaian ideal. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa e-learning berhasil dikembangkan melalui setiap tahapan ADDIE, E-learning memiliki fitur kelas online yang digunakan sebagai media praktik dan pembelajaran jarak jauh, E-learning memiliki kriteria "Sangat Baik" dari ahli media dengan nilai rata-rata "4,24", E-learning memiliki kriteria "Sangat Baik" dari ahli materi dengan nilai "4,2". Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa desain media pembelajaran e-learning di SMKN 1 Majalengka ini layak untuk dikembangkan dan digunakan.

*Kata Kunci : Pendidikan; Teknologi; Penilaian; Model ADDIE; Jarak Jauh*

Design of E-Learning Learning Media at SMK Negeri 1 Majalengka

### Abstract

The progress of science and technology has developed very rapidly. This development also has a significant impact on the world of education so as to create a new learning media, namely e-learning. E-learning is learning without face to face. In this study, e-learning will be built at SMK 1 Majalengka. The method used is the ADDIE development model, namely: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The assessment will be carried out using a data collection technique, namely a questionnaire technique, to obtain quantitative data as primary data and qualitative data in the form of suggestions for improving e-learning. The quantitative data obtained were converted into qualitative data using the ideal assessment criteria. The results obtained indicate that e-learning has been successfully developed through each ADDIE stage, E-learning has "Very Good" criteria from media experts with an average score of " 4.24", E-learning has "Very Good" criteria from material experts with a score of "4.2". Based on the results of the assessment obtained, it can be concluded that the design of e-learning learning media at SMKN 1 Majalengka is feasible to be developed and used.

*Keywords: Education; Technology; Evaluation; ADDIE Models; Long Distance*

## **Rancang Bangun Media Pembelajaran E-Learning Di SMK Negeri 1 Majalengka**

### **Pendahuluan**

Ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan dua hal yang saling berkaitan dan saling melengkapi. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, menuntut kita semua untuk mempelajari dan menguasai teknologi terutama di era revolusi saat ini yaitu revolusi 4.0. Revolusi 4.0 merupakan salah satu bentuk kemajuan teknologi yang membuat terjadinya perubahan mendasar dalam cara hidup manusia. Dalam revolusi 4.0 ini teknologi yang ada semakin berkembang dan terintegrasi. Beberapa bentuk perkembangan teknologi yang terjadi di era revolusi 4.0 ini adalah adanya *Artificial Intelligence (AI)* dan *Internet of Things (IoT)*.

Dengan berkembangnya teknologi internet di era revolusi 4.0 ini membawa perubahan yang signifikan terhadap dunia pendidikan. Internet di era revolusi 4.0 akan berdampak pada peran tenaga kependidikan, dalam hal ini adalah guru. Jika guru masih mempertahankan cara konvensional yaitu mempertahankan perannya sebagai penyampai pengetahuan, maka guru akan kehilangan peran seiring dengan perkembangan teknologi dan perubahan metode pembelajarannya. Setidaknya ada lima kompetensi yang harus dipersiapkan guru untuk memasuki era revolusi 4.0 ini yaitu : *educational competence* (kompetensi pembelajaran berbasis internet), *competence for technological commercialization* (kompetensi sikap entrepreneurship dengan teknologi), *competence in globalization* (tidak gagap terhadap berbagai budaya), *competence in future strategies* (kompetensi untuk memprediksi dengan tepat apa yang akan terjadi di masa depan dan strateginya), dan *counselor competence* (kompetensi untuk memahami peserta didik terkait masalah materi ajar hingga masalah psikologis akibat perkembangan zaman).

Selain itu internet dalam bidang Pendidikan juga dikembangkan dalam sistem Pendidikan konvensional. Saat ini sudah banyak Lembaga Pendidikan yang sudah mulai merintis dan mengembangkan model pembelajaran berbasis internet. Sebagai contoh, saat ini dalam bidang Pendidikan sudah berkembang dengan yang namanya *e-learning*. Konsep ini membawa pengaruh yang sangat besar bagi Pendidikan, dan bahkan saat ini sudah banyak yang menerima dan mengimplementasikan konsep *e-learning* ini untuk pembelajaran.

*E-learning* itu sendiri mempermudah interaksi antara peserta didik dengan materi, peserta didik dengan guru maupun sesama peserta didik. Peserta didik dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan-bahan belajar secara berulang-ulang dimanapun dan kapanpun. Dengan begitu peserta didik dapat memaksimalkan kemampuannya dalam pembelajaran.

SMKN 1 Majalengka merupakan salah satu sekolah kejuruan terbesar di Majalengka, sekolah ini beralamat di Jalan Raya Tonjong-Pinangraja No.55, Cicenang, Kecamatan Cigasong, Kabupaten Majalengka. SMKN 1 Majalengka mempunyai Visi sekolah yaitu "Menghasilkan lulusan yang cerdas komprehensif dan kompetitif berbudaya industri". Mutu SMKN 1 Majalengka ini sudah berstandar ISO 9001:2008, dimana sekolah ini telah memenuhi persyaratan internasional dalam hal manajemen penjaminan mutu produk/jasa yang dihasilkannya. Sebagai salah satu sekolah kejuruan yang besar di Majalengka, SMK Negeri 1 Majalengka juga berperan dalam pengembangan berbagai ilmu pengetahuan khususnya dibidang Teknologi informasi. Hal ini didukung dengan banyaknya kegiatan dari dinas yang mengandalkan SMKN 1 Majalengka untuk menjadi rujukan dan tempat untuk pelaksanaan kegiatan.

## **Rancang Bangun Media Pembelajaran E-Learning Di SMK Negeri 1 Majalengka**

Meskipun SMK Negeri 1 Majalengka terbilang sekolah kejuruan yang mempunyai sarana prasarana yang lengkap, terutama dalam bidang teknologi seperti komputer dan akses internet yang telah memadai. Namun, pemanfaatan sarana prasarana tersebut belum bisa dimanfaatkan secara maksimal seperti penyebaran ilmu pengetahuan yang masih menggunakan konvensional.

Dari beberapa diagnosa yang dipaparkan diatas, penulis berpikir perlu dibuatkan suatu media pembelajaran yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja sehingga dapat mendukung proses pendidikan di SMK Negeri 1 Majalengka, dan memanfaatkan sarana prasana yang telah disediakan, serta mempermudah dalam penyebaran ilmu pengetahuan kepada masyarakat umum.

Media pembelajaran *e-learning* memang banyak sekali manfaatnya, seperti hasil penelitian (Setiawan, 2013) dalam jurnal *“E-learning moodle* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi tingkat SMP” yang mengungkapkan bahwa ada pengaruh positif yang signifikan dalam motivasi dan hasil belajar siswa yang melakukan pembelajaran dengan memanfaatkan *e-learning moodle* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang melakukan pembelajaran dengan presentasi materi oleh guru menggunakan LCD Proyektor.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti bermaksud untuk membuat sebuah sistem informasi yang mempermudah para siswa SMK Negeri 1 Majalengka untuk mengakses berbagai informasi baik itu pelajaran maupun informasi umum serta mempermudah dalam penyebaran ilmu pengetahuan kepada masyarakat umum. Sistem informasi ini juga dibuat dengan tujuan untuk mengetahui pengembangan, kelayakan, dan keefektifan *e-learning* sebagai media pembelajaran di SMKN 1 Majalengka.

## **Metode Penelitian**

### **Tinjauan Pustaka**

Menurut (Slameto, 2010) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan Azhar Arsyad (2013), mengartikan belajar adalah suatu proses komplek yang terjadi padasetiap orang sepanjang hidupnya. Dengan kata lain, seseorang telahbelajar apabila adanya perubahan tingkah laku pada diri orang tersebut. Dalam pembelajaran, Media pembelajar merupakan salah faktor yang sangat mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. Katamedia berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berartitengah, perantara, atau pengantar (Azhar Arsyad, 2006). Menurut Rusman (2012), media merupakan wahana penyalur informasi belajaratau penyalur pesan. Sedangkan menurut (Sutirman, 2013) mediamerupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yangmengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Pengertian media menurut Atwi Suparman (2001), adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan. Pengirim dan penerima pesan itu dapat berbentuk orang atau lembaga, sedangkan media tersebut dapat berupa alat-alat elektronik, gambar, buku, dan sebagainya. Dengan begitu, media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi dan apabila media itu membawa pesan- pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

## **Rancang Bangun Media Pembelajaran E-Learning Di SMK Negeri 1 Majalengka**

Menurut Rosenberg (2001), karakteristik e-learning bersifat jaringan, yang membuatnya mampu memperbaiki secara cepat, menyimpan atau memunculkan kembali, mendistribusikan, dan sharing pembelajaran dan informasi. Karakteristik e-learning menurut Nursalam (2008), adalah:

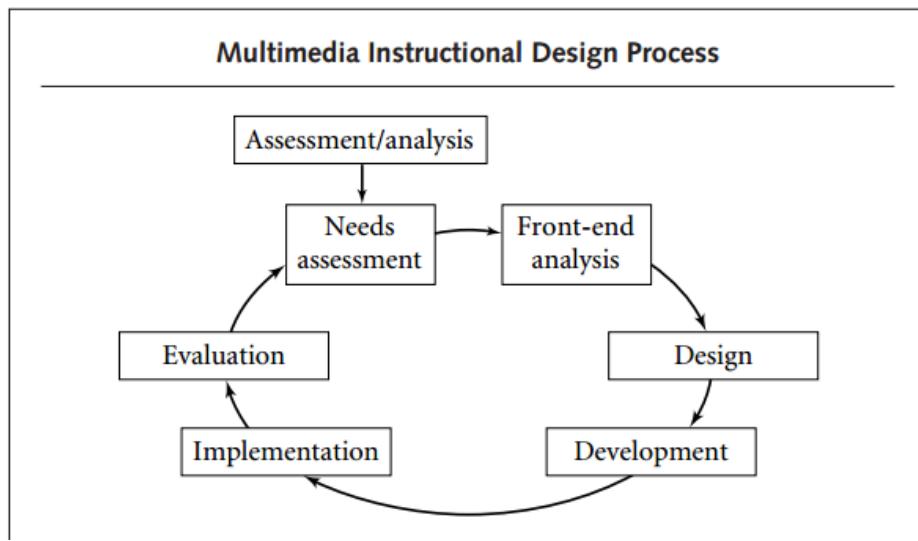
1. Memanfaatkan jasa teknologi elektronik.
2. Memanfaatkan keunggulan komputer (digital media dan komputer networks).
3. Menggunakan bahan ajar yang bersifat mandiri (self learning materials) kemudian disimpan di komputer, sehingga dapat diakses oleh dosen dan mahasiswa kapan saja dan dimana saja.
4. Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar, dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer

Hasil penelitian terdahulu yang sebagai acuan dalam penelitian ini adalah penelitian (Setiawan, 2013) dengan judul penelitian “*E-learning moodle* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi tingkat SMP” yang mengungkapkan bahwa ada pengaruh positif yang signifikan dalam motivasi dan hasil belajar siswa yang melakukan pembelajaran dengan memanfaatkan *e-learning moodle* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang melakukan pembelajaran dengan presentasi materi oleh guru menggunakan LCD Proyektor.

Selain itu juga, hasil penelitian (Utami, 2016) dalam jurnal “*Implementasi E-learning* untuk meningkatkan aktivitas Belajar Siswa” menyatakan bahwa terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa, dimana rata-rata aspek aktivitas pada siklus 1 (49,4%) diakibatkan karena siswa belum terbiasa sehingga masih kesulitan belajar melalui *e-learning*, pada Siklus 2 (81,3%) terjadi peningkatan karena sebagian siswa mulai memahai pembelajaran melalui *e-learning* ini, dan di siklus 3 (87,2%) hamper semua siswa mulai terbiasa dengan pembelajaran *e-learning*. Maka, penggunaan *e-learning* sebagai media pembelajaran ini dapat meningkatkan aktivitas siswa dan dinyatakan berhasil.

### **Metode**

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan pendidikan atau yang dikenal dengan istilah *Research and Development for Education (R&D for Education)* untuk menghasilkan sebuah produk dan menguji kelayakan produk tersebut. Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian ini menggunakan sebuah model yang dikemukakan (A Lee & Owens, 2004) yaitu model pengembangan *ADDIE* yang meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model pengembangan *ADDIE* yang dikemukakan tersebut seperti yang tertera dalam Gambar dibawah ini.



Gambar 1. Model Pengembangan menurut Lee dan Owens  
GSumber : A Lee & Owens, (2004)

Adapun dengan mengadaptasi model tersebut, prosedur pengembangan *e-learning* secara umum dapat dijabarkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 1 Langkah-langkah Penelitian Pengembangan *e-learning*

No	Tahap	Prosedur ADDIE
1.	Analisis (Analysis)	a. Pengumpulan informasi b. Studi literatur
2	Desain (Design)	a. Pembuatan <i>flowchart</i> b. Pembuatan <i>storyboard</i> c. Perancangan UML d. Pembuatan desain awal media pembelajaran <i>e-learning</i> e. Pembuatan instrumen kelayakan
3	Pengembangan (Development)	a. Pembuatan awal <i>e-learning</i> b. Pembuatan desain tampilan desain <i>e-learning</i> c. Uploading materi pembelajaran ke dalam sistem <i>e-learning</i>
4	Implementasi (Implementation)	a. Validasi desain <i>e-learning</i> b. Revisi desain <i>e-learning</i>
5	Evaluasi (Evaluation)	a. Revisi akhir dan evaluasi produk

## **Rancang Bangun Media Pembelajaran E-Learning Di SMK Negeri 1 Majalengka**

### Prosedur Penelitian

#### 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada awal pengembangan *e-learning*, dilakukan kegiatan-kegiatan analisis terkait standar kompetensi pembelajaran yang dilakukan di SMK Negeri 1 Majalengka. Adapun kegiatan-kegiatannya pada tahap analisis ini adalah sebagai berikut:

##### a. Kegiatan Pengumpulan Informasi

- 1) Pengumpulan informasi mengenai masalah-masalah yang muncul dalam pelaksanaan pembelajaran, ketersediaan sumber belajar, dan interaksi selama pembelajaran berlangsung.
- 2) Pengumpulan informasi mengenai sumber daya pendukung yang tersedia.
- 3) Analisis kebutuhan untuk menentukan media yang dapat dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran.

##### b. Studi literatur

Dalam kegiatan studi literatur ini dilakukan pengumpulan data-data berupa teori-teori pendukung pembuatan media pembelajaran *e-learning*, serta memperoleh gambaran seperti apa sistem dan alur pembuatan media yang akan dibuat. Adapun sumber-sumber yang diperoleh berupa buku-buku, dan jurnal penelitian yang relevan.

#### 2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan, seperti:

##### a. Pembuatan *flowchart*

Tahap ini bertujuan untuk menggambarkan *e-learning* secara terstruktur sehingga mudah untuk dipahami.

##### b. Pembuatan *storyboard*

Pembuatan *storyboard* bertujuan untuk memberikan penjelasan mengenai gambaran *e-learning* yang dikembangkan.

##### c. Perancangan *UML* (*Unified Modelling Learning*)

Pemodelan (*Modelling*) adalah tahap merancang perangkat lunak sebelum melakukan tahap pengembangan (*Development*). Perancangan dilakukan dengan memodelkan permasalahan dalam bentuk-bentuk diagram seperti *Use Case*, *Activity*, dan *Sequence*.

##### d. Pembuatan desain awal media pembelajaran *e-learning*.

Pembuatan desain awal produk dilakukan dengan membuat desain *e-learning* secara umum, seperti: pemilihan website domain, pemilihan *hosting* dan server, dan pemilihan aplikasi LMS *Moodle*.

##### e. Pembuatan instrumen kelayakan

Instrumen kelayakan akan digunakan sebagai alat penilaian kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Pada tahap ini akan dibuat dan disusun daftar instrumen penilaian kualitas *e-learning*. Instrumen penilaian kualitas akan ditujukan kepada ahli media, ahli materi, dan siswa sebagai sasaran utama pembuatan media pembelajaran.

#### 3. Tahap Pengembangan

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan dengan mengacu

## ***Rancang Bangun Media Pembelajaran E-Learning Di SMK Negeri 1 Majalengka***

kepada model ADDIE, tahapan ini meliputi:

- a. Proses pembuatan awal e-learning

Tahap ini meliputi pembuatan hosting dan website dan juga instalasi e-learning menggunakan *moodle*.

- b. Pembuatan desain tampilan

Pembuatan desain tampilan dilakukan dengan mengatur tampilan halaman e-learning. Pengaturan halaman yang dilakukan meliputi, *coloring page*, serta pengaturan tema background e-learning.

- c. Uploading materi pembelajaran

Kegiatan pada tahap ini mengunggah atau mengupload materi untuk melengkapi media pembelajaran. Tujuannya supaya media memiliki bahan materi untuk pembelajaran sehingga dapat diujicobakan dilapangan.

### **4. Tahap Implementasi (*Implementation*)**

*E-learning* yang telah selesai didesain kemudian divalidasi dan diujicobakan dalam tahap implementasi. Ujicoba akan dilakukan dengan kelompok terbatas, hanya terdiri dari 2 ahli media dan 1 ahli materi. Setelah ujicoba dilakukan, ahli media dan ahli materi diberikan angket untuk mengisi penilaian kualitas e-learning. Tujuan dalam tahap ini untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran e-learning. Tahapan ini meliputi:

- a. Validasi e-learning

Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kekurangan dan kelebihan dalam media pembelajaran e-learning dari ahli media serta ahli materi, untuk selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk merevisi desain e-learning.

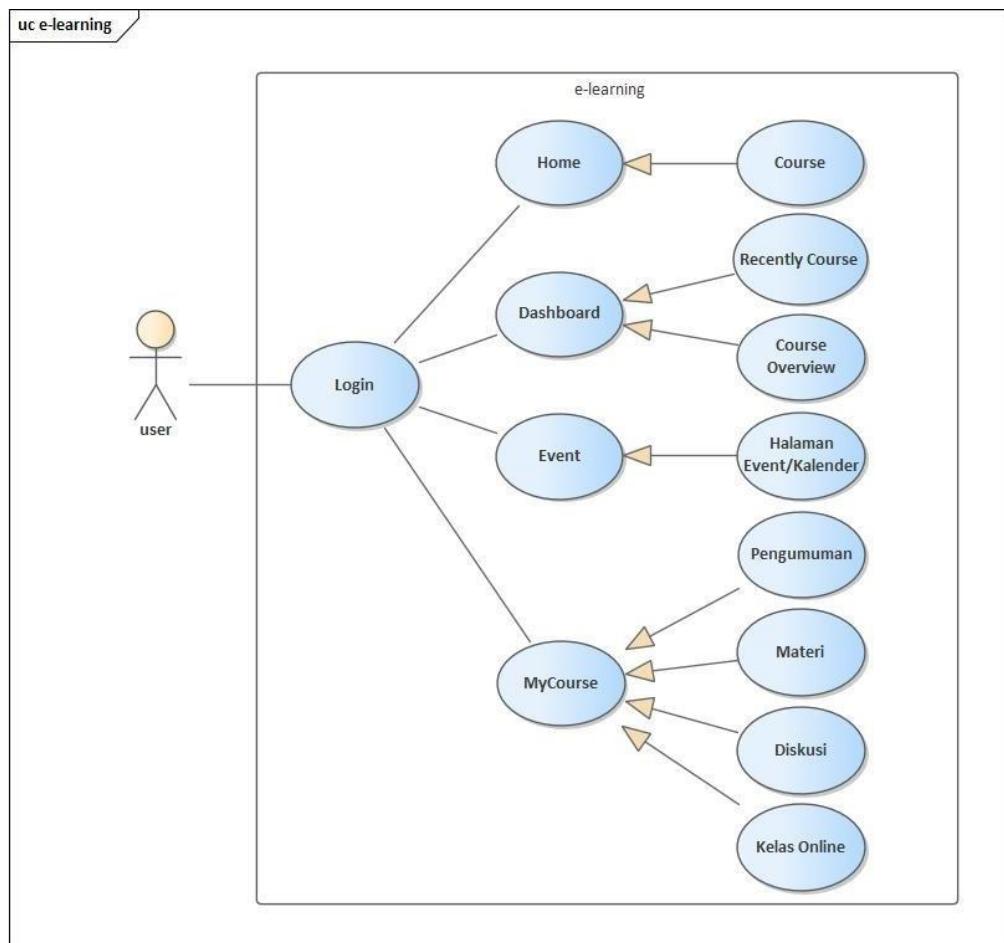
- b. Revisi desain e-learning

Kegiatan ini adalah realisasi dari informasi yang didapatkan dari validasi dari ahli media serta ahli materi. Kelebihan dan kekurangan yang didapatkan akan menjadi informasi yang dianalisa untuk memperbaiki media. Tujuan dari kegiatan ini supaya desain media pembelajaran yang dibuat diminimalisir kekurangannya sehingga layak untuk digunakan.

### **5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Tahap Evaluasi adalah tahap akhir dari proses pengembangan media pembelajaran. Tujuan dari tahap ini adalah sebagai acuan untuk memperdalam penerapan media pembelajaran e-learning yangdigunakan.

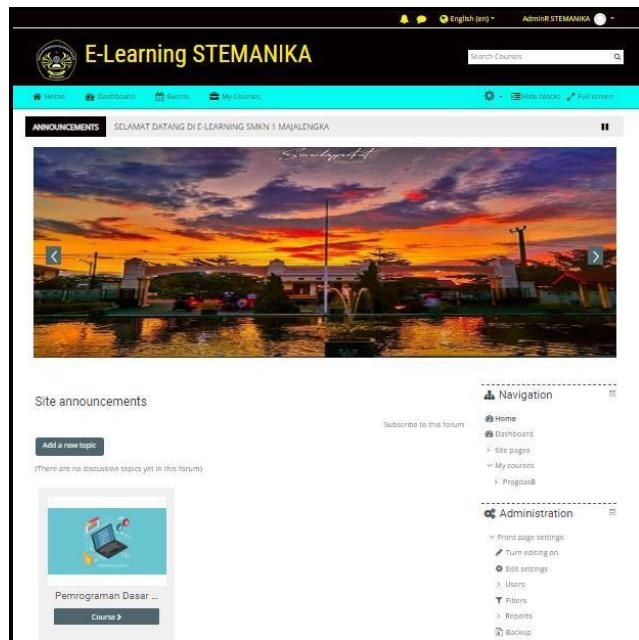
## Hasil dan Pembahasan



Gambar 2. Use Case Diagram

Pada *e-learning* ini pengguna dapat melakukan 5 interaksi antara lain: 1) Tampilan dan menu home yang dimana terdapat pilihan *course* yang telah dibuat dan diikuti, 2) Menu dashboard terdapat tampilan *course* yang terakhir dibuka oleh pengguna dan progres pengguna terhadap *course* tersebut, 3) Menu *event* yang menunjukkan jadwal-jadwal dalam pelaksanaan *e-learning* yang telah dibuat sebelumnya seperti jadwal penugasan, materi, ujian, dan sebagainya, dan 4) Menu *MyCourse* yang didalamnya menunjukkan *course* atau kelas-kelas yang diikuti, dimana didalam kelas tersebut akan berisi papan pengumuman, materi, diskusi, dan kelas online.

## Rancang Bangun Media Pembelajaran E-Learning Di SMK Negeri 1 Majalengka



Gambar 3. Tampilan Desain E-learning

Pembuatan desain tampilan dilakukan dengan mengatur tampilan halaman *e-learning*. Pengaturan halaman yang dilakukan meliputi, pengaturan tema *e-learning* dan pewarnaan halaman. Tata letak menu dan navigasi dibagian sebelah kanan halaman. Tema yang dipilih dalam *e-learning* ini adalah *Adaptable* yang tersedia secara gratis dengan menggunakan teks bawaan dari *moodle*. Perihal pengaturan pada halaman depan, penamaan portal “*E-learning STEMANIKA*”, pada sisi kanan adanya navigasi. Tambahan lain sebelum informasi course ditambahkan slider berupa foto-foto kegiatan di sekolah, kemudian dibagian bawahnya terdapat informasi tentang course yang ada.

### Pengujian Sistem

*E-learning* yang telah selesai didesain kemudian divalidasi dan diujicobakan dalam tahap implementasi. Ujicoba akan dilakukan dengan kelompok terbatas, hanya terdiri dari 2 ahli media dan 1 ahli materi. Setelah ujicoba dilakukan, ahli media dan ahli materi diberikan angket untuk mengisi penilaian kualitas *e-learning*. Tujuan dalam tahap ini untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *e-learning*. Tahapan ini meliputi:

#### 1) Validasi Desain E-learning

Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kekurangan dan kelebihan dalam media pembelajaran *e-learning* dari ahli media serta ahli materi, untuk selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk merevisi desain *e-learning*. Hasil data validasi merupakan data kuantitatif dan untuk keperluan penelitian maka data kuantitatif dikonversi menjadi data kualitatif dengan konversiskala 5.

## Rancang Bangun Media Pembelajaran E-Learning Di SMK Negeri 1 Majalengka

Tabel 2. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif

Data Kuantitatif	Interval Skor	Data Kualitatif
5	$X > \bar{x}_i + 1,8 \times s_b$	Sangat Baik
4	$\bar{x}_i + 0,6 \times s_b < X \leq \bar{x}_i + 1,8 \times s_b$	Baik
3	$\bar{x}_i - 0,6 \times s_b < X \leq \bar{x}_i + 0,6 \times s_b$	Cukup
2	$\bar{x}_i - 1,8 \times s_b < X \leq \bar{x}_i - 0,6 \times s_b$	Kurang
1	$X < \bar{x}_i - 1,8 \times s_b$	Sangat Kurang

(Eko Putro Widoyoko, 2010)

Keterangan :

$$\bar{x}_i = \text{rata-rata skor ideal} = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

$$s_b = \text{simpangan baku ideal} = \frac{1}{6} (\text{maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$$

X = Skor empiris

Pada tahap validasi *e-learning*, validasi dilakukan dengan dua tahap yakni: validasi media, dan validasi materi. Berikut deskripsi untuk masing-masing data hasil validasi media *e-learning*:

### a) Validasi Media

Validasi media dilakukan oleh ahli media yakni Indra Maulana, S.Pd., M.Kom. beliau adalah seorang dosen program studi pendidikan teknik informatika dan komputer di STKIP INVADA Cirebon, dan Drs. Saladin Nur, M.Si. beliau adalah seorang guru program studi rekayasa perangkat lunak di SMKN 1 Majalengka. Tujuan validasi ahli media ini adalah untuk mengetahui kelayakan *e-learning* dari segi media yang dikembangkan. Untuk validasi media penilaian media meliputi dua aspek.

Hasil validasi media yang dilakukan oleh dua ahli media diatas, diperoleh hasil reratanya:

$$\bar{x} = \frac{4,21 + 4,28}{2}$$

$$\bar{x} = \frac{8,49}{2}$$

$$\bar{x} = 4,24$$

### b) Validasi Materi

Untuk validasi materi, validasi dilakukan oleh ahli materi yakni Drs. Saladin Nur, M.Si. beliau adalah seorang guru yang standar kompetensi pemrograman dasar.

## **Rancang Bangun Media Pembelajaran E-Learning Di SMK Negeri 1 Majalengka**

Tujuan dari validasi materi adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *e-learning* yang dikembangkan dari segi materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi materi yang dilakukan oleh ahli materi, diperoleh hasil bahwa materi dalam media pembelajaran *e-learning* memiliki kriteria "Sangat Baik" dengan rerata penilaian 4,2 dari skala 5 dan materi pembelajaran dinyatakan valid dan layak untuk dipakai.

Tahap Evaluasi adalah tahap akhir dari proses pengembangan media pembelajaran. Tujuan dari tahap ini adalah sebagai acuan untuk memperdalam penerapan media pembelajaran *e-learning* yang digunakan.

Sesuai dengan hasil validasi yang dari ahli media dan ahli materi, media pembelajaran ini sudah cukup bagus dengan fitur yang sederhana, namun akan lebih baik lagi jika ada penambahan fitur absensi siswa dan juga fitur analisis soal.

### **Simpulan**

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan *e-learning* di SMKN 1 Majalengka menggunakan model pengembangan ADDIE yakni analysis, design, development, implementation, dan evaluation menghasilkan fitur kelas online yang dapat digunakan untuk membantu pembelajaran praktek maupun pembelajaran jarak jauh. Kelas online ini dapat digunakan sebagai media tatap muka secara online ketika guru tidak dapat hadir di kelas. Kemudian, penilaian kelayakan media pembelajaran *e-learning* mendapat rata-rata penilaian "4,24" dari ahli media, sehingga media pembelajaran *e-learning* dikategorikan dengan kriteria "Sangat Baik" dan layak untuk digunakan dan mendapatkan rata-rata penilaian "4,2" dari ahli materi, sehingga sesuai pedoman hasil konversi data kuantitatif ke data kualitatif maka media pembelajaran *e-learning* dikategorikan dengan kriteria "Sangat Baik" dan layak untuk digunakan.

### **Daftar Pustaka**

- A Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-based Instructional Design*. California: Pfeiffer.
- Agung, I. (2012). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru*. Jakarta: Bestari Buana Murni.
- AH Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaban Dipantar.
- AM, S. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setiawan, R. (2013). E-Learning Moodle untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi Tingkat SMP . *Jurnal Ilmiah Guru*, (1) : 1-7.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka.
- Susanto, E., & Astuti, Y. G. (2017). Perancangan E- Learning Berbasis Web pada SMP Negeri 3 Patuk Gunungkidul Yogyakart. *Jurnal Bianglala Informatika*, 5(2) : 75 - 82.

***Rancang Bangun Media Pembelajaran E-Learning Di SMK Negeri 1 Majalengka***

- Sutirman. (2013). *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta : Graha.
- Utami, I. S. (2016). Implementasi E-Learning untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Komputer Terapan*, 2(2) : 169 - 178.
- Widoyoko, E. P. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran (Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik)*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Zyainuri, & Marpanaji, E. (2012). Penerapan E-Learning Moodle untuk Pembelajaran Siswa yang Melaksanakan Prakerin. *Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta*.