



Implementasi pembelajaran *fully online e-learning* berbasis moodle di SD IT Lukman Al Hakim Sleman Yogyakarta

Fitria Fauziah Hasanah¹, Yuli Setiawati², Oyib Sulaeman³

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, Indonesia
Institut Agama Islam Latifah Mubarakiyah, Tasikmalaya, Indonesia
oyibosula@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan peradaban manusia berdampak pada kehadiran teknologi yang menjadi bagian paling melekat pada kehidupan, termasuk pada sektor pendidikan. tahun 2020 adalah tahun yang menjadikan sebagian besar bidang kehidupan mengalami perubahan karena adanya pandemi covid-19. Pada bidang pendidikan, pandemi covid-19 menjadikan pembelajaran harus dilaksanakan secara online dan tidak ada pembelajaran seperti biasanya yang dilaksanakan secara tatap muka di sekolah. Setiap lembaga pendidikan memiliki cara masing-masing dalam melaksanakan pembelajaran dimasa pandemi, berbagai aplikasi dan juga strategi pembelajaran secara online menjadi kultur baru bagi pendidik dan peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi pembelajaran *fully online e-learning* berbasis moodle yang digunakan di SDIT Lukman Al Hakim Sleman Yogyakarta dan untuk mengetahui faktor pendukung dan faktor penghambatnya. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan implementasi pembelajaran *fully online e-learning* berbasis moodle di SD IT Lukman Al Hakim Sleman Yogyakarta bahwa pembelajaran dilaksanakan secara online dari mulai tahap pembukaan di awal pembelajaran, kemudian tahap proses pembelajaran dan tahap penutup, namun pada ketiga tahap tersebut menggunakan platform yang berbeda. Faktor pendukung pembelajaran *fully online e-learning* berbasis moodle ini adalah karena sekolah memberikan fasilitas layanan berbayar sehingga pelaksanaan pembelajaran tidak mengalami batasan kapasitas yang berbeda dengan layanan tidak berbayar, adapun faktor penghambatnya adalah masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran online karena jaringan yang tidak stabil di daerah lokasi siswa.

Kata-kata Kunci: Pembelajaran, *Fully Online*, *E-learning*, Moodle.

Implementation of Fully Online E-Learning Based on Moodle in Class 2 SD IT Lukman Al Hakim Sleman Yogyakarta

ABSTRACT

The development of human civilization has an impact on the presence of technology which is the most inherent part of life, including in the education sector. 2020 is the year that makes most areas of life undergo changes due to the Covid-19 pandemic. In the field of education, the Covid-19 pandemic makes learning must be carried out online and no learning as usual is carried out face-to-face at school. Each educational institution has its own way of implementing learning during the pandemic, various applications and online learning strategies have become a new culture for educators and students. This study aims to analyze the implementation of fully online e-learning based on moodle used in SDIT Lukman Al Hakim Sleman Yogyakarta and to determine the supporting factors and inhibiting factors. This research is a qualitative research. The results showed the implementation of fully online e-learning based on moodle at SD IT Lukman Al Hakim Sleman Yogyakarta that learning was carried out online from the opening stage at the beginning of learning, then the learning process stage and the closing stage, but at three stages using a platform different. The supporting factor for fully online e-learning based on moodle is because schools

provide paid service facilities so that the implementation of learning does not experience different capacity limitations with unpaid services, while the inhibiting factor is that there are still students who experience difficulties in online learning due to unstable networks. in the student's area.

Keywords: Learning, Fully Online, E-learning, Moodle.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dan globalisasi telah mempercepat proses transisi informasi di masyarakat. Setiap negara dan pemerintahnya berusaha merubah sistem informasi dan komunikasi bagi masyarakatnya. Ketika informasi telah dikembangkan, nilai-nilai masyarakat diabaikan di dunia saat ini. Oleh karena itu, tidak dapat dipungkiri bahwa ada kebutuhan mendesak akan pendidikan yang efektif. Dalam pengertian ini, peran sekolah dalam menjadikan siswanya berprestasi dan dalam memastikan keberlangsungan masyarakat menjadi lebih penting (Şahinkayasi and Kelleci 2013:116). Teknologi informasi dan telekomunikasi yang murah dan mudah akan menghilangkan batasan ruang dan waktu yang selama ini membatasi dunia pendidikan. Beberapa konsekuensi logis yang terjadi antara lain adalah (1) peserta didik dapat dengan mudah mengambil materi pembelajaran dimanapun tanpa terbatas lagi pada batasan tempat dan waktu; (2) Peserta didik dapat dengan mudah berguru dan berdiskusi dengan para tenaga ahli atau pakar di bidang yang diminatinya; (3) Materi pembelajaran bahkan dapat dengan mudah diambil di berbagai penjuru dunia tanpa tergantung pada dimana mahasiswa belajar. Berbagai peluang tersebut masih menghadapi tantangan baik dari biaya, kesiapan infrastruktur teknologi informasi, masyarakat, dan peraturan yang mendukung terhadap kelangsungan *e-learning*. Bentuk perkembangan teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah menggunakan *e-learning*. *E-learning* merupakan inovasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, tidak hanya dalam penyampaian materi pembelajaran tetapi juga perubahan dalam kemampuan berbagai kompetensi peserta didik. Melalui *e-learning*, peserta didik tidak hanya mendengarkan uraian materi dari pendidik saja tetapi juga aktif mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya. Materi bahan ajar dapat divirtualisasikan dalam berbagai format sehingga lebih menarik dan lebih dinamis sehingga mampu memotivasi peserta didik untuk lebih jauh dalam proses pembelajaran (Hartanto 2016:4).

Internet tidak hanya digunakan sebagai sarana komunikasi atau pun sarana mencari informasi, tetapi telah digunakan sebagai sarana media pendidikan. *E-learning* di beberapa daerah di Indonesia maupun luar negeri digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Melalui pembelajaran *e-learning* dapat memberikan pengalaman pribadi dan manfaat yang mirip

dengan tingkat kesenangan dan pengelolaan belajar apabila digunakan kelas tradisional atau tatap muka (Rizal and Walidain 2019:179).

Kegiatan pembelajaran dan materi multimedia haruslah demikian disiapkan dan dikembangkan. Berguna untuk mempersiapkan kegiatan, terutama melibatkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Dalam konteks proses pembelajaran di sekolah, maka aktivitas belajar ini diwujudkan dalam bentuk adanya interaksi belajar mengajar. Guru selaku pendidik secara sadar merencanakan dan melaksanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dan berpedoman pada seperangkat aturan dan rencana tentang pendidikan yang dikemas dalam kurikulum. Kaitannya dalam hal ini, seorang guru harus dapat menciptakan suasana belajar mengajar yang kondusif serta dapat membuat peserta didik terlibat aktif di dalamnya. Dengan demikian diharapkan tujuan pendidikan pun dapat tercapai secara maksimal (Utami, Dabik, and Kartono 2014:2).

E-learning adalah pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) yang memanfaatkan teknologi Komputer dan jaringan Komputer (internet). *E-learning* memungkinkan pembelajar untuk belajar melalui komputer. Sistem pembelajaran elektronik adalah cara baru dalam proses belajar dan mengajar. Perkembangan teknologi informasi dan komputer yang sangat berkembang dengan cepat, berdampak positif pada kehidupan di masyarakat sehari - hari. Perkembangan teknologi menghasilkan begitu banyak layanan masyarakat yang mengimplementasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (*Information and Communication Technology*). Dalam bisnis sering kita dengar dengan istilah *e-business* atau *e-commerce*, di dunia pemerintahan biasa disebut dengan istilah *e-government* dan bagi dunia pendidikan dikenal dengan istilah *e-learning*. *E-learning* adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar dengan menggunakan media Internet atau jaringan komputer (Aidah 2019:1).

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah Dale's Cone of Experience (Kerucut Pengalaman Dale). Edgar dale melakukan klasifikasi pengalaman menurut tingkatan, dari yang paling konkrit ke yang paling abstrak, yaitu (1) pengalaman langsung, (2) pengalaman tiruan, (3) pengalaman dramatisasi, (4) percontohan atau demonstrasi, (5) karyawisata, (6) televisi, (7) gambar hidup, (8) gambar tetap, rekaman, dan radio, (9) lambang visual, (10) lambang kata. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua sarana, segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran antara pendidik dan peserta didik selain itu media juga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan

kemampuan peserta didik sehingga mendorong tercapainya proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (Samala, Fajri, and Ranuharja 2019:15).

E-learning adalah pembelajaran yang pelaksanaannya didukung oleh bantuan perangkat elektronik, seperti komputer, smartphone, audio, videotape, atau jaringan. Penggunaan teknologi komputer dan jaringan pada *e-learning* menjadi keunggulan sekaligus tantangan bagi penyelenggara *e-learning*. Oleh karena itu, penyelenggaraannya memerlukan kesiapan kompetensi pengguna dalam mengoperasikan *software e-learning*, mengkonversi bahan cetak menjadi bahan digital atau media interaktif, dan didukung oleh perangkat computer, listrik, dan jaringan internet yang memadai.

Adapun di antara manfaat penerapan *e-learning* bagi peserta didik, pendidik, dan budaya belajar adalah *Pertama*, bagi peserta didik : 1) Menyediakan materi pembelajaran yang terprogram kepada peserta didik untuk belajar di luar kelas 2) Menumbuhkan percaya diri pada peserta didik dalam berkomunikasi secara santun dan beretika saat berkomunikasi dengan orang yang tidak tampak fisiknya 3) Menyediakan kesempatan belajar kepada peserta didik yang trauma dengan sekolah, dirawat di rumah sakit, putus sekolah tetapi berminat melanjutkan pendidikan, dan peserta didik yang berada di berbagai daerah atau bahkan yang berada di luar negeri 4) Memberikan kesempatan belajar kepada peserta didik yang berada jauh dari lembaga pendidikan, memiliki kesibukan, atau tidak tertampung di sekolah konvensional. *Kedua*, bagi Pendidik :1) Memudahkan pendidik dalam melakukan pemutakhiran bahanbahan belajar yang menjadi tanggung jawabnya 2) Membantu pendidik dalam mengontrol kegiatan belajar peserta didik, seperti: kapan peserta didiknya belajar, topik apa yang dipelajari, berapa lama suatu topik dipelajari, serta berapa kali topik tertentu dipelajari ulang 3) Membantu pendidik dalam mengecek kegiatan peserta didik dalam mengerjakan soal-soal latihan setelah mempelajari topik tertentu 4) Membantu pendidik dalam memeriksa jawaban peserta didik dan memberitahukan hasilnya kepada peserta didik. *Ketiga*, bagi Budaya belajar : 1) Memungkinkan seseorang maju unggul atas prakarsa sendiri untuk tujuan sendiri dengan cara berkomunikasi dengan berbagai pihak menggunakan media internet 2) Menumbuhkan sikap demokratis karena belajar menggunakan elearning tidak memandang berbagai simbol status yang melekat pada diri seseorang 3) Menumbuhkembangkan kebiasaan belajar mandiri bagi peserta didik melalui fasilitas konten belajar yang lengkap, dan fitur komunikasi melalui forum dan chat. Berdasarkan beberapa manfaat di atas dapat diketahui bahwa manfaat dan keunggulan *e-learning* terletak pada keunggulan jaringan internet, software yang digunakan, kemampuan penyelenggara, dan kelengkapan konten pembelajaran *e-learning*. Tanpa keempat hal tersebut maka manfaat *e-learning* tidak akan tercapai dengan baik (Batubara 2018 :60).

Salah satu aplikasi yang banyak digunakan untuk mengembangkan situs *e-learning* adalah aplikasi *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment* atau disingkat dengan Moodle. Yaitu sebuah platform pembelajaran dirancang untuk memberikan pendidik, administrator dan peserta didik sebuah lingkungan belajar berbasis website dengan berorientasi pada peserta didik dan mempertahankan prinsip-prinsip pembelajaran (*social instructional pedagogy*). Aplikasi ini dibuat oleh Martin Dougiamas dan telah menjadikannya sebagai aplikasi gratis yang bebas didistribusikan dan dimodifikasi di bawah ketentuan GNU General Public License (Batubara 2018b:4). Hasil penelitian Marikar & Jayarathne mengungkapkan bahwa implementasi *e-learning* berbasis Moodle di General Sir John Kotelawela Defence University Srilanka mendapat respon positif dan dapat meningkatkan prestasi peserta didik. Hasil penelitian Martín-Blas juga mengungkapkan bahwa penggunaan *e-learning* sebagai ruang virtual dapat memperkuat pengetahuan dan kemampuan peserta didik.

Moodle adalah program yang membenarkan kelas pembelajaran diadakan dalam bentuk web dan memfasilitasi siswa untuk mendapatkan banyak sumber di dalam kelas. Dengan menggunakan Moodle, guru dapat menyampaikan informasi, memberi dan menyimak tugas, menyampaikan jurnal elektronik, dan sumber-sumber pembelajaran lainnya. Kegiatan belajar online ini kemudian dikenal dengan *e-learning*. Elemen yang terdapat dalam sistem *e-learning* mencakup soal-soal, komunitas, pengajar online, kesempatan bekerja sama, dan multimedia. Adapun karakteristik *e-learning* dalam proses pembelajaran adalah memanfaatkan jasa teknologi elektronik, memanfaatkan keunggulan komputer, menggunakan bahan ajar bersifat mandiri yang disimpan di komputer, memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer, dan bahan yang direka dan disiapkan oleh pembina bahan yang profesional (Raharja et al. 2011:36).

Adapun komponen pembelajaran yang diaplikasikan kedalam program pembelajaran berbasis moodle, diantaranya : 1) Materi pembelajaran dalam moodle. Pembelajaran yang bersifat online menuntut adanya bahan ajar berbasis web yang mempunyai karakteristik khusus sesuai dengan karakteristik web itu sendiri. Salah satu karakteristik yang paling menonjol adalah adanya fasilitas hyperlink. Hyperlink memungkinkan sesuatu subyek merujuk ke subyek lain tanpa ada batasan fisik dan geografis, selama subyek yang bersangkutan tersedia pada web. Dengan adanya fasilitas hyperlink maka sumber belajar menjadi sangat kaya. Search engine sangat membantu untuk mencari subyek yang dapat dijadikan link. 2) Media Pembelajaran Berbasis Moodle. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam pembelajaran. Keberadaan media, baik yang berupa audio maupun visual dapat membentuk pemahaman yang konkrit dari

sebuah penjelasan yang abstrak. 3) Evaluasi dan Penugasan dalam Moodle. Penggunaan program komputer sebagai alat bantu evaluasi, mencakup kemampuan (1) latihan soal, mencakup soal-soal yang dapat berkembang setiap saat sesuai dengan persiapan dari guru; (2) kuis dan evaluasi, mencakup komponen yang berisi soal-soal seperti dalam proses pembelajaran pada umumnya; (3) tanya jawab interaktif dan diskusi, proses pembelajaran tidak hanya dilakukan untuk adanya diskusi dan interaksi secara langsung ataupun tidak langsung antara guru dan siswa. Untuk itu, satu forum diskusi yang terbuka untuk keseluruhan peserta akan dapat membuat dan mengembangkan wawasan dari siswa secara umum. (Anggraeni and Sole 2018:63).

Pada Moodle, yang dapat memajemen *course* adalah pengajar dan admin yang dapat melakukan apapun dengan *role course creator* dapat menciptakan suatu *course*. Moodle merupakan produk yang aktif dan cepat perkembangannya. Seiring perkembangannya, banyak fungsi–fungsi baru yang ditambahkan. Terdapat banyak fitur-fitur yang ditawarkan oleh moodle dalam hal mengoptimalkan pembelajaran. Dengan memanfaatkan fitur-fitur secara tepat, dapat permasalahan yang dialami dapat teratasi. Selain melakukan pembelajaran tatap muka di sekolah, pengajar dapat memberikan materi kepada siswa melalui moodle (Retnoningsih 2017:225).

SD IT Lukman Al Hakim adalah salah satu lembaga pendidikan di Yogyakarta yang menggunakan platform moodle untuk proses pembelajarannya dimasa pandemi. Sejak ditetapkannya peraturan untuk pembelajaran harus dilaksanakan secara *distance learning*, pada mulanya SD IT Lukman Al Hakim membentuk tim untuk menyiapkan media pembelajaran secara online, pendidik menyiapkan media pembelajaran berupa video yang dilaksanakan dengan shooting video di sekolah, kemudian di edit oleh team dan video pembelajarannya di *share* kepada para siswa agar bisa mengikuti pembelajaran dengan menonton video tersebut, namun seiring dengan *trial and error* dan juga evaluasi yang dilaksanakan oleh seluruh komponen lembaga, kemudian lembaga menetapkan untuk menggunakan platform moodle dalam pembelajaran dengan sistem *fully online* menggunakan e-learning berbasis moodle. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi implementasi pembelajaran *fully online e-learning* berbasis moodle yang digunakan di SDIT Lukman Al Hakim Sleman Yogyakarta dan untuk mengetahui faktor pendukung dan faktor penghambatnya dari pelaksanaan yang telah dilaksanakan sampai saat ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan melaksanakan pengambilan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. subjek penelitian ini adalah pendidik di SD IT Lukman Al Hakim Sleman dengan objek penelitian mengenai

implementasi penggunaan aplikasi moodle pada *e-learning* yang dilaksanakan di SD IT Lukman Al Hakim Sleman Yogyakarta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Fully Online pada model pembelajaran adalah pelaksanaan pembelajaran yang sebagian besar atau seluruhnya dilaksanakan secara online melalui sistem *e-learning*. Peserta didik dan pengajar sepenuhnya terpisah dan tidak diperlukan adanya tatap muka. Model pembelajaran ini disebut juga dengan *web based learning* dan *distance learning*. Seluruh bahan ajar, diskusi, penugasan, latihan, ujian, dan kegiatan pembelajaran lainnya sepenuhnya disampaikan melalui elearning atau m-learning (Batubara 2018:62).

Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment) merupakan sebuah program aplikasi yang dapat merubah sebuah media pembelajaran ke dalam bentuk web dan sapat berfungsi sebagai media informasi dalam bentuk teks, grafik, simulasi, animasi, latihan-latihan, analisis kuantitatif, dan umpan balik langsung. Moodle dapat diakses oleh siswa dimanapun dan kapanpun tanpa batasan ruang dan waktu selama mereka masih terhubung dengan jaringan internet. Sehingga siswa dapat mengakses materi dan menggungkannya sebagai bahan untuk belajar tanpa menginstal media ke komputer terlebih dahulu. Moodle pertama kali dirintis oleh Martin Daugiamas, semua berawal ketika Martin melihat banyak orang sekolah yang ingin memanfaatkan internet dengan baik, sehingga mendorong Martin untuk membangun sebuah *e-learning* gartis yaitu Moodle. adalah sebuah paket perangkat lunak yang berguna untuk membuat dan mengadakan kursus/ pelatihan/ pendidikan berbasis internet. Moodle memiliki tiga manajemen yaitu: 1) manajemen situs. 2) manajemen pengguna. 3) manajemen kursus. Hasil validasi ahli media memperoleh 79% (kategori sangat layak), dengan masukan memperhatikan koneksi internet saat menggunakan media Moodle, dan besarnya materi harus disesuaikan agar media berkerja dengan maksimal (Setiyorini, Patonah, and Murniati 2017:159).

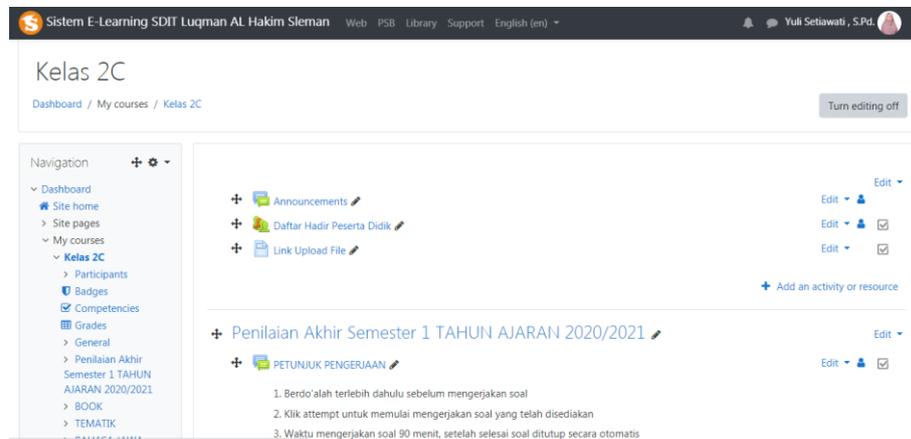
Moodle merupakan program open source yang mendukung pendistribusian paket pembelajaran elektronik yang dapat digunakan untuk menampung berbagai macam format materi pembelajaran. Dalam media ini terdapat penjelasan materi suhu dan kalor dari berbagai format file yaitu wort, ppt, pdf, dan swf. Selain itu juga terdapat materi yang dapat dilink dengan web lain di internet sehingga dapat menambah referensi belajar siswa. Uji validasi media pembelajaran dalam bentuk Moodle dilakukan oleh dua ahli di bidang materi dan media, setelah itu produk diujicobakan kepada praktisi yaitu guru mata pelajaran fisika, dan yang terakhir produk diujicobakan kepada siswa atau responden untuk mengetahui kelayakan media. Moodle mewakili salah satu platform e-learning open-source yang paling banyak digunakan, yang

memungkinkan pembuatan situs web kursus, memastikan akses mereka hanya untuk siswa yang terdaftar. Platform ini memungkinkan pertukaran informasi antar pengguna yang tersebar secara geografis, melalui mekanisme sinkron (obrolan) dan komunikasi asynchronous (forum diskusi). Dalam perspektif fungsional, ini mudah dikonfigurasi fitur, memungkinkan pembuatan proses penilaian siswa (kuis, tes dan survei online), serta mengelola tugas secara terjadwal (Costa, Alvelos, and Teixeira 2012:335).

Pada moodle yang digunakan oleh SD IT Lukman Al Hakim Sleman bisa di akses melalui laman <https://sinau.lucmanalhakim.sch.id/course>, diantara fitur yang terdapat pada moodle yang digunakan adalah : 1. Peran Manager, pendidik dan Peserta. Dengan fitur ini pendidik dan peserta didik dapat bergabung serta mengikuti aktifitas dalam *Learning Management System* (LMS). Dengan akses yang telah diatur oleh manager pengelola LMS. 2. Fitur Modul Glosari (Glossary), Modul ini memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk membangun konsepnya. Glosari yang telah dibuat oleh peserta didik, pengajar dapat mengeditnya kembali sehingga tidak ada salah konsep tentang sesuatu hal. 3. Modul Sumber Belajar (Resources) Sumber belajar dapat diperlihatkan secara bebas oleh pengajar. Sumber belajar yang dimaksud dapat berupa teks dari perangkat lunak pengolah kata, pengolah angka, powerpoint, flash, video, sound yang dapat diciptakan sendiri atau mengambil atau menghubungkan dengan website yang lain. 4. Modul Lesson Modul ini merupakan modul pembelajaran secara online. Modul ini memungkinkan pengajar membuat isi atau materi pelajaran dengan berbagai format bahasa HTML. 5. Modul Quiz Quiz sebagai salah satu bentuk penilaian tes. Manajemen kuis memberikan kemudahan kepada pendidik untuk memberikan *feed back*, memberikan penilaian kembali, *remidial teaching*, memberikan batas waktu, mengacak nomor soal, bahkan mengacak jawaban soal pilihan ganda pada setiap soal. Bentuk soal dapat berupa gambar bahkan multimedia yang lain seperti video karena memberikan kebebasan untuk menggunakan HTML. 6. Modul Penugasan (*Assignments*), Modul yang penting dalam penilaian, peserta didik bisa meng-*upload* tugas-tugas mereka dari berbagai format file ke server yang telah dibubuhi tanggal. Keterlambatan pengumpulan tugas dapat diizinkan, tetapi keterlambatan waktu dapat terlihat secara jelas oleh seorang pengajar. Pengajar dapat memberikan nilai dan komentar tentang tugas yang dilakukan siswa. 7. Gradebook, pada fitur ini pendidik dapat memberi nilai kepada siswa secara manual maupun otomatis. Fitur ini juga memungkinkan seorang pendidik untuk memajemen penilaian hasil belajar dari seluruh peserta didik. Penilaian tersebut juga dapat di-*export* menjadi file .csv. Pada fitur gradebook, pendidik memegang akses penuh sedangkan peserta didik hanya dapat melihat rekapan nilai dalam bentuk grafik dan penilaian langsung. 8. Fitur Modul chat, forum, glossary,

wiki, dan workshop. Fitur ini untuk aktivitas interaksi antar peserta didik maupun pendidik dengan dengan peserta didik.

Gambar 1 Tampilan halaman awal pada moodle untuk *e-learning* kelas 2C SD IT Lukman Al Hakim



Sumber: <https://sinau.luqmanalhakim.sch.id/course/index.php?categoryid=30>

Proses Pembelajaran *Fully Online E-Learning* Berbasis Moodle

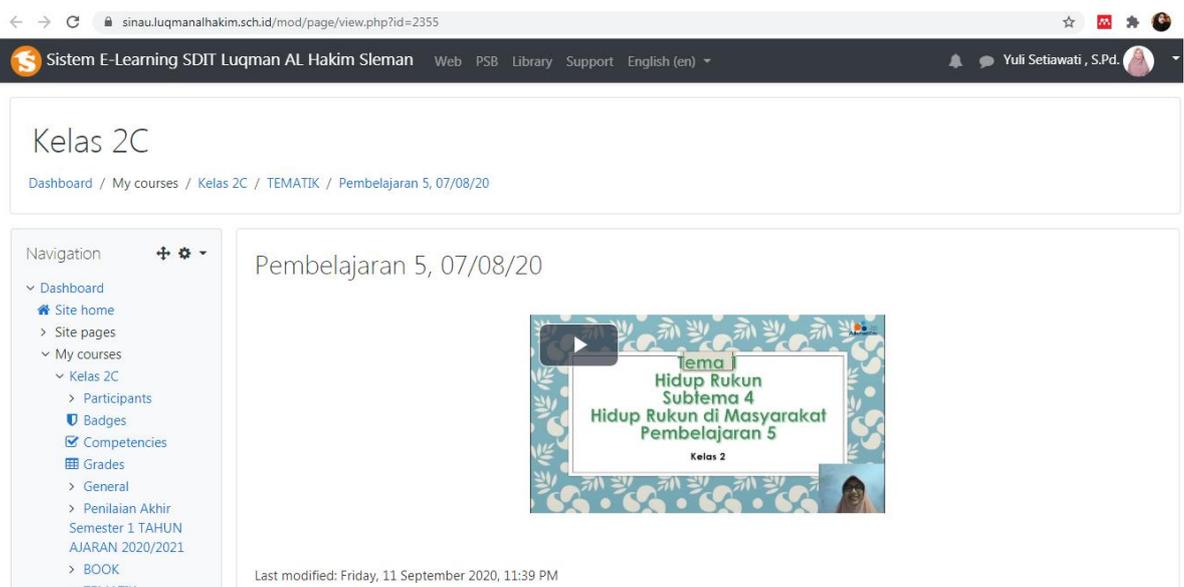
Proses pembelajaran tetap dilaksanakan setiap hari sesuai dengan jadwal sekolah, namun durasi pertemuannya menjadi berbeda dengan jadwal pembelajaran tatap muka di sekolah seperti pada saat sebelum terjadinya pandemi covid-19. Dengan menggunakan siste fully online learning dalam proses distance learning ini terbagi menjadi 3 tahap pertemuan antara pendidik dan peserta didik yang dilaksanakan di SD IT Lukman Al Hakim Sleman Yogyakarta. Tahap pertama, yaitu tahap pembukaan atau awal proses pembelajaran. Pada tahap ini, seluruh siswa mengikuti proses awal pembelajaran pada *google meet* dan melaksanakan pertemuan antar pendidik dan seluruh peserta didik dalam satu kelas. Setelah semua peserta didik hadir pada *google meet*, pendidik akan mengawali proses pembelajaran dengan seperti biasanya, menyapa para peserta didik, mengabsen, memimpin berdoa sebelum belajar, kemudian menjelaskan mengenai materi yang akan dipelajari pada hari tersebut dan mengarahkan tugas yang harus dilaksanakan oleh peserta didik pada tahap selanjutnya. Tahap yang kedua yaitu memasuki tahap bagian inti pembelajaran. Pada tahap ini, setelah proses awal pembelajaran melalui *google meet* sudah di akhiri dan sudah diberikan arahan untuk pembelajarannya, peserta didik akan diarahkan untuk mengakses platform moodle yang sudah didaftarkan menggunakan akun email para wali siswa agar bisa login ke laman moodle SD IT Lukman Al Hakim dan disesuaikan dengan kelasnya masing-masing. Pada setiap pertemuan, pendidik sudah menyiapkan materi pembelajaran dan instruksi tahapan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik di laman moodle dengan

menggunakan fitur-fitur yang ada. Setelah peserta didik mengakses moodle, maka menjadi tidak ada batasan dalam waktu akses bahan ajar yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik, peserta didik bisa kembali membuka moodle diluar jam pembelajaran dan bisa mempelajari materi sesuai dengan arahan dari pendidik. Mengenai penugasan, elain menggunakan moodle, terdapat beberapa penugasan yang dilaksanakan menggunakan *google form*. Selanjutnya, setelah peserta didik melaksanakan pembelajaran secara disctance learning dari lokasi/rumah masing-masing siswa, ada tahap selanjutnya, yaitu tahap ketiga, proses penutupan atau akhir pembelajaran. Sama halnya dengan bagian awal, proses tahap ketiga ini dilaksanakan melalui *google meet*. Pendidik dan peserta didik melaksanakan pertemuan kembali setelah selesai proses pembelajaran pada moodle dan kemudian pendidik menutup sesi pembelajaran di hari tersebut.

Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat

Faktor pendukung pembelajaran *fully online e-learning* berbasis moodle ini adalah karena sekolah memberikan fasilitas layanan berbayar sehingga pelaksanaan pembelajaran tidak mengalami batasan kapasitas yang berbeda dengan layanan tidak berbayar. Lain halnya apabila ada pengguna yang tidak memiliki akses pada layanan berbayar, maka akan dibatasi dalam kapasitas yang bisa digunakan atau syarat sayarat lain yang memerikan batasan, namaun SD IT Lukman Al Hakim memberikan pelayanan dengan menyediakan akun berbayar bagi pendidik dan juga bisa diakses oleh selueuh peserta didik, sehingga tidak menjadikan adanya hambatan dalam proses pembelajaran, penugasan maupun penilaian. Keseluruhan rangkaian pembelajaran dari mulai perencanaan hingga penilaian bisa diakses melalui moodle dan menjadikan lebih memudahkan dalam urusan admisintratif bagi pendidik karena sudah menggunakan sistem yang diatur pada fitur-fitur yang ada pada moodle. adapun faktor penghambatnya adalah masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran online karena jaringan yang tidak stabil di daerah lokasi siswa. Salah satunya adalah di daerah Kaliurang, daerah tersebut memang menjadi wilayah yang limit akses bagi beberapa profider sehingga ada beberapa siswa yang kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran secara online. Meskipun demikian, wali siswa tetap bisa mengkomunikasikan mengenai pembelajaran meupun mengenai perkembangan siswa dalam proses pembelajarannya pada pendidik diluar jam pembelajaran dan pendidik mengadakan komunikasi antar wali siswa untuk membahas terkait kendala maupun solusi yang bisa dilaksanakan jika terdapat hambatan yang dialami selama masa pembelajaran sekolah.

Gambar 2 Tampilan halaman pembelajaran 5 Kelas 2C



Sumber: <https://sinau.luqmanalhakim.sch.id/course/index.php?categoryid=30>

SIMPULAN

Implementasi *fully online e-learning* berbasis moodle di SD IT Lukman Al Hakim dilaksanakan secara online dari mulai tahap pembukaan di awal pembelajaran, kemudian tahap proses pembelajaran dan tahap penutup, namun pada ketida tahap tersebut menggunakan platform yang berbeda yaitu menggunakan google meet untuk pembukaan dan penutupan, dan menggunakan moodle untuk inti proses pembelajaran. Adapun faktor pendukung pembelajaran *fully online e-learning* berbasis moodle ini adalah karena sekolah memberikan fasilitas layanan berbayar sehingga pelaksanaan pembelajaran tidak mengalami batasan kapasitas yang berbeda dengan layanan tidak berbayar, adapun faktor penghambatnya adalah masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran online karena jaringan yang tidak stabil di daerah lokasi siswa. Pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis web interaktif dengan aplikasi *e-learning* moodle masih membutuhkan banyak saran dan perbaikan agar dapat meningkatkan hasil belajar secara maksimal. Juga agar hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu inovasi baru dalam pembelajaran secara umum, maka perlu lebih banyak lagi dilakukan penelitian secara mendalam pada beberapa sekolah yang berbeda dengan pokok bahasan yang berbeda pula.

DAFTAR PUSTAKA

- Aidah. 2019. "Pemanfaatan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Di STIA AL Ghazali Barru." *Meraja Journal* 2(1):1–12.
- Anggraeni, Desak Made, and Ferdinandus Bele Sole. 2018. "E-Learning Moodle, Media

- Pembelajaran Fisika Abad 21.” *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika* 1(2):57. doi: 10.36312/e-saintika.v1i2.101.
- Batubara, Hamdan Husein. 2018a. “Pelatihan E-Learning Berbasis Moodle Untuk Dosen-Dosen Universitas Islam Kalimantan MAB Banjarmasin.” *JCES | Journal of Character Education Society, FKIP UMMat* 1(1):57. doi: 10.31764/jces.v1i1.115.
- Batubara, Hamdan Husein. 2018b. “Pengembangan Situs E-Learning Dengan Moodle Versi 3.1 Sebagai Media Pembelajaran Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.” *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 9(1):1–10. doi: 10.14421/al-bidayah.v9i1.116.
- Costa, Carolina, Helena Alvelos, and Leonor Teixeira. 2012. “The Use of Moodle E-Learning Platform: A Study in a Portuguese University.” *Procedia Technology* 5:334–43. doi: 10.1016/j.protcy.2012.09.037.
- Hartanto, Wiwin. 2016. “Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan, FIKIP Universitas Jember* 10(1).
- Hidayatullah, Arif Harimukti, Yushardi, and Sri Wahyuni. 2015. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Interaktif Dengan Aplikasi E-Learning Moodle Pada Pokok Bahasan Besaran Dan Satuan Di SMA.” *Jurnal Pembelajaran Fisika, UNEJ* 4(2).
- Raharja, Setya, Lantip Diat Prasojo, Dan Ariyawan, and Agung Nugroho. 2011. “Model Pembelajaran Berbasis Learning Management System Dengan Pengembangan Software Moodle Di Sekolah Menengah Atas.” *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran* 41(1):125967. doi: 10.21831/jk.v41i1.1917.
- Retnoningsih, Endang. 2017. “Perbandingan Learning Management System Edmodo Dan Moodle Dalam Pembelajaran Online .” | *INFORMATION SYSTEM FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS : Journal of Information System* 1(2).
- Rizal, Syamsul, and Birrul Walidain. 2019. “Pembuatan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle Pada Matakuliah Pengantar Aplikasi Komputer Universitas Serambi Makkah.” *JURNAL ILMIAH DIDAKTIKA: Media Ilmiah Pendidikan Dan Pengajaran* 19(2):178. doi: 10.22373/jid.v19i2.5032.
- Şahinkayasi, Yunis, and Özge Kelleci. 2013. “Elementary School Teachers’ Views on Values Education.” *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 93:116–20. doi: 10.1016/j.sbspro.2013.09.162.
- Samala, Agariadne Dwinggo, Bayu Ramadhani Fajri, and Fadhli Ranuharja. 2019. “Desain Dan Implementasi Media Pembelajaran Bebas Mobile Learning Menggunakan Moodle Mobile App.” *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan, UNP* 12(2):13–19. doi: 10.24036/tip.v12i2.221.
- Setiyorini, Setiyorini, Siti Patonah, and Ngurah Ayu Nyoman Murniati. 2017. “Pengembangan Media Pembelajaran Moodle.” *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 7(2):156–60. doi: 10.26877/jp2f.v7i2.1311.
- Utami, Sri, Dabik, and Kartono. 2014. “Peningkatan Aktivitas Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Tematik Di Kelas IV Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* 3(12).