

Analisis Penggunaan *Learning Management System Moodle* dan *Google Classroom* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa

Diana Fallo

FKIP, Universitas Citra Bangsa, Nusa Tenggara Timur
dianafallo@ucb.ac.id

Abstrak: Data dikumpulkan dengan memberikan instrumen penelitian berupa angket yang terdiri dari 25 pernyataan melalui angket yang di sebar kepada 36 mahasiswa Pendidikan Informatika Universitas Citra Bangsa ditemukan bahwa minat belajar mahasiswa dengan menggunakan *google classroom* sebanyak 72, 31% sebanyak 85,89% mahasiswa lebih tertarik dengan pembelajaran menggunakan *learning management system moodle (LMS) UCB*. *LMS UCB* memiliki kelebihan yaitu mampu menyajikan materi pembelajaran, pengerjaan tugas, kuis dan latihan serta dapat mengolah nilai dengan baik. Dengan demikian *LMS* lebih direkomendasikan daripada penggunaan *google classroom*.

Kata Kunci : *Learning management system moodle, google classroom*

Abstract: *Data collection was carried out by providing research instruments through a questionnaire consisting of 25 statements. The questionnaire was then distributed to 36 students of Informatics Education Study Program, Citra Bangsa University. The results showed that 72.31 % of students are interested in learning by using Google Classroom. Conversely, 85.89% of students prefer to study using the UCB learning management system (LMS) rather than learn using Google Classroom. LMS UCB has the advantage of being able to provide students with learning material, quizzes, and exercises. Besides that, students can do assignments directly in LMS, and lecturers can process grades well. Thus, LMS is more recommended than using Google Classroom.*

Keyword : *Learning management system moodle, google classroom*

1. Pendahuluan

Pendidikan dan manusia adalah suatu hal yang sangat sulit terpisahkan, karena pendidikan memiliki peran dalam berkembangnya pengetahuan manusia. Pembelajaran adalah salah satu bagian dari pendidikan. Belajar adalah proses dua arah yang terjadi diantara guru sebagai seorang pembimbing dan mahasiswa sebagai seorang yang terbimbing, sehingga peserta didik memerlukan umpan balik dari guru demikian pula sebaliknya agar pembelajaran berlangsung efektif (Rikizaputra et al., 2020). Proses pembelajaran bertujuan untuk membawa sebuah perubahan terhadap peserta didik secara terprogram untuk mengembangkan potensi yang dimiliki (Harahap et al., 2021). Perkembangan dan kemajuan teknologi di era kontemporer telah berkembang pesat dan masif. Salah satu dampak atau implikasi dari perkembangan dunia kemajuan tersebut adalah salah satunya di sektor pendidikan. Kondisi pendidikan khususnya pada aspek pembelajaran kini telah terikat kuat pada perkembangan teknologi yang sudah terbuka, cepat, dan dapat diakses di mana saja. Salah satu media pembelajaran yang dinilai dapat menjadi titik keseimbangan dan menjawab dinamika perkembangan teknologi yakni dikenal dengan konsep *electronic learning (e-learning)*. Model pembelajaran melalui *e-learning*

sebenarnya merupakan konsep pembelajaran yang telah mengalami transformasi dari bentuk konvensional menjadi bentuk digital (Suharyanto & Malangky, 2016). 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). Pemanfaatan e-learning sebagai media pembelajaran, dapat difungsikan sebagai pelengkap (komplemen) maupun suplemen untuk meningkatkan pembelajaran di dalam kelas sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi dan meningkatkan kegiatan pembelajaran di sekolah kejuruan (Hanum, 2017). Pada pembelajaran daring, media yang digunakan sebagai penunjang pembelajaran beralih menggunakan aplikasi online yang dapat digunakan untuk mempermudah selama kegiatan pembelajaran daring berlangsung. Salah satu aplikasi pembelajaran online yang mampu digunakan kedalam ranah dunia pendidikan yaitu *Learning Management System (LMS)* (Khunaini & Sholikhkah, 2021). LMS merupakan singkatan dari *Learning Management System* merupakan suatu sistem manajemen pembelajaran yang bersifat digital. LMS dirancang untuk membantu mahasiswa maupun mahasiswa dalam memperoleh sumber informasi belajar dengan mudah. LMS memungkinkan pendidik untuk melacak mahasiswa maupun mahasiswa yang terdaftar dalam kursus, mendistribusikan materi pembelajaran, membuat platform untuk diskusi ide, menetapkan dan mengevaluasi tugas, memberikan umpan baik serta menilai mahasiswa. Secara singkat, LMS memberikan ruang kepada pendidik (baik guru maupun dosen) untuk memantau dan memfasilitasi kemajuan belajar mahasiswa maupun mahasiswa secara dekat. Di sisi lain, para mahasiswa maupun mahasiswa memperoleh manfaat karena mereka diberikan ruang dan waktu belajar yang disesuaikan dengan kemampuan pemahaman yang mereka miliki. LMS juga memungkinkan pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar online dimana mahasiswa maupun dapat terlibat dalam berbagai kegiatan yang berhubungan dengan pembelajaran (W.R & S.L, 2017). Beberapa jenis LMS yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring selama pandemi COVID-19 adalah adapun beberapa LMS yang digunakan selama pembelajaran daring yaitu *Moodle, Google Classroom, Edmodo, dan Schoology*.

Dalam berbagai riset yang dilakukan oleh para ahli mengungkap adanya keberhasilan secara positif mengenai pemanfaatan e-learning sebagai media pembelajaran. bahwa proses pembelajaran e-learning berbasis *Moodle Object-Oriented Dynamic Learning Environment* (Moodle) di General Sir John Kotelawa Defence University Srilanka dinilai dapat meningkatkan prestasi serta mendapat respons positif dari peserta didiknya. Kedua, pada batasan estimasi waktu perkuliahan. Para peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran secara konvensional telah menyulitkan mereka dalam menangkap pembelajaran dan perlunya fasilitas pembelajaran dengan model-model yang variatif. Ketiga, pembelajaran berbasis e-learning telah memperkuat kemampuan virtual guru dan mahasiswa secara efektif dalam memperoleh pengetahuan (Sukarno, 2020). Selain LMS Moodle terdapat pula google classroom yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran mahasiswa. Google Classroom telah banyak di manfaatkan oleh banyak pihak pada saat pandemic melanda. Mayoritas guru beranggapan bahwa google classroom merupakan salah satu media pembelajaran yang sangat efektif apabila diterapkan pada proses pembelajaran. Sementara itu, melalui penerapan google classroom dianggap proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif (Hareva & , 2020). Guru merupakan bagian dari

beberapa faktor eksternal yang memiliki dampak terhadap peningkatan motivasi pada belajar peserta didik. Seperti yang diungkapkan oleh Sadirman (2016) satu dari beberapa faktor yang dapat mempengaruhi tingkat motivasi belajar pada peserta didik yaitu peran guru, dalam hal ini peran seorang guru dalam proses pembelajaran yaitu upaya gaya mengajar yang dilakukan oleh guru.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan standar mutu pelaksanaan e-learning sebagai media pembelajaran yang efektif, mengidentifikasi keefektifan perencanaan pembelajaran e-learning, mengidentifikasi keefektifan perancangan dan pembuatan materi pembelajaran e-learning, mengidentifikasi keefektifan penyampaian pembelajaran e-learning, mengidentifikasi keefektifan pelaksanaan dan interaktivitas pembelajaran e-learning, mengidentifikasi keefektifan evaluasi pelaksanaan e-learning, serta mengetahui faktor penghambat dan pendukung pelaksanaan pembelajaran e-learning (Hanum, 2017). Platform ini juga dirancang untuk memberikan kesempatan kepada para dosen untuk mengeksplorasi gagasan keilmuan yang dimilikinya kepada mahasiswa. Rancangan kelas yang mengaplikasikan google classroom juga sesungguhnya ramah lingkungan. (R, et al., 2019). Hal ini dikarenakan mahasiswa tidak menggunakan kertas dalam mengumpulkan tugasnya (Nurfayanti & Nurbaeti, 2019). Dengan adanya permasalahan tersebut, guru memiliki tantangan untuk menggunakan cara mengajar yang dirasa nyaman yang pada akhirnya memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk mengumpulkan tugas ataupun menyerap materi yang telah dipaparkan. Tentunya jika peserta didik merasa nyaman dan dengan mudah menyerap materi yang disampaikan akan memberikan kemudahan mengerjakan tugas dan peserta didik akan lebih tertarik dan bersemangat mengikuti pembelajaran (Astutie, 2003). Indikator mahasiswa memiliki motivasi dalam belajar yang dipaparkan oleh (Suprihatin, 2015) salah satunya yaitu tekun dalam mengerjakan tugas. Sedangkan kondisi yang terjadi sebagian mahasiswa memiliki permasalahan dalam pengerjaan dan pengumpulan tugas yang kurang tepat waktu pada saat batas waktu yang telah ditentukan. Hal tersebut menunjukkan bahwa tidak secara keseluruhan mahasiswa memiliki tingkat motivasi untuk belajar yang tinggi.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif dan kuantitatif (*mixed methods*) pada implementasi penggunaan *learning management system moodle*. Lokasi penelitian yang dilakukan adalah Program Studi Pendidikan Informatika Universitas Citra Bangsa Kupang dengan alamat Jl. Manafe No.17 Kel. Kayu Putih Kec. Oebobo Kota Kupang. Adapun waktu penelitian yang dilakukan dimulai dari September 2022 - Januari 2023 selama semester ganjil 2022/2023.

Adapun Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam upaya penyelesaian masalah antara lain:

a. Kuesioner

Kuesioner dalam penelitian ini menggunakan instrumen dengan daftar pertanyaannya dibuat dengan bentuk pertanyaan terbuka (*open question*). Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang karakteristik LMS Moodle dari responden.

b. Wawancara

Wawancara adalah dialog yang dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi dari terwawancara. Peneliti melakukan wawancara dengan tujuan memperoleh informasi yang berhubungan dengan dampak penerapan e-learning terhadap motivasi belajar mahasiswa.

- c. Dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau oleh orang lain tentang subjek.
- d. Studi Pustaka
Studi Pustaka pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perkembangan, teori maupun metode yang akan digunakan untuk melakukan identifikasi pada aplikasi yang dibuat.

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan bahan-bahan lain sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Proses perhitungan persentase dilakukan dengan cara membandingkan skor perolehan dengan skor maksimum. Persentase dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100 \% \quad (1)$$

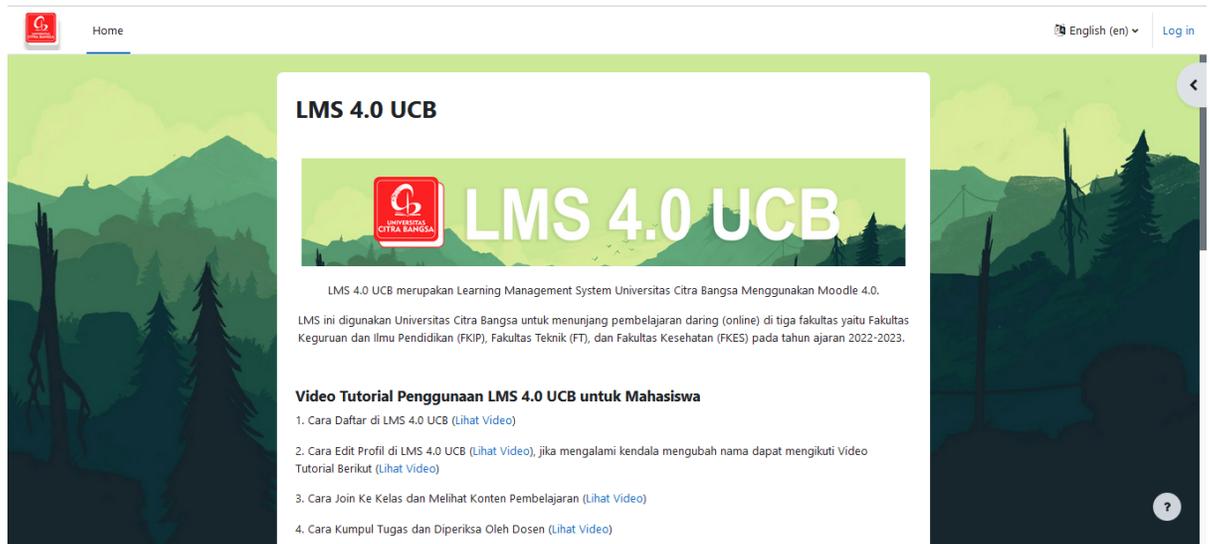
Selanjutnya kategori pengukuran tingkat motivasi belajar mahasiswa terhadap penggunaan *learning management system moodle* dalam penelitian ini digolongkan dalam lima kategori pengukuran dengan menggunakan skala. Dari penggolongan skala pengukuran di atas dikelompokkan ke dalam kategori persentase tingkat motivasi belajar mahasiswa menggunakan *learning management system moodle* seperti pada tabel 2 dibawah ini (Sugiyono, 2015) :

Tabel 2. Kategori Persentase Motivasi Belajar Mahasiswa

No	Skor dalam Persen (%)	Kategori
1	0% - 20%	Sangat Tidak Setuju
2	21% - 40%	Tidak Setuju
3	41% - 60%	Kurang Setuju
4	61% - 80%	Setuju
5	81% - 100%	Sangat Setuju

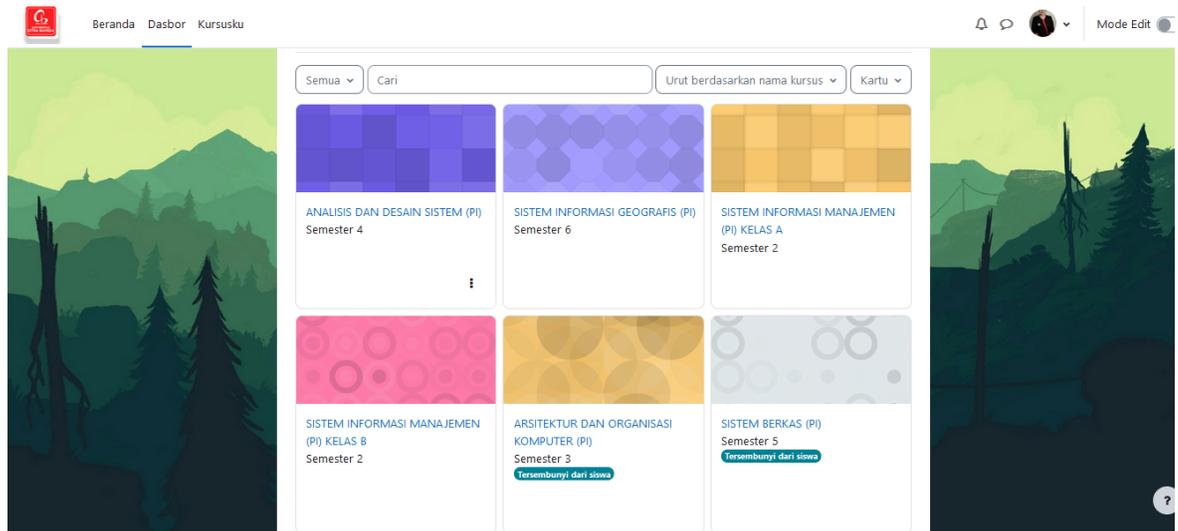
3. Hasil dan Pembahasan

Adapun bentuk tampilan LMS Universitas Citra Bangsa dapat terlihat pada gambar di bawah ini:



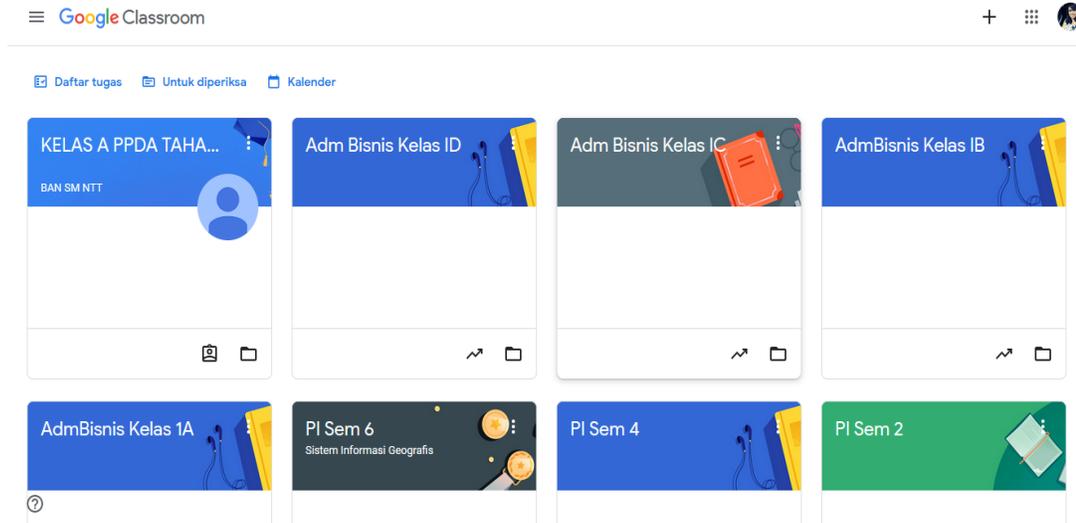
Gambar 1. Halaman Awal LMS UCB

Gambar 1 menampilkan halaman awal dari LMS Universitas Citra Bangsa yang memuat seluruh mata kuliah dari Fakultas Kesehatan, Fakultas Teknik dan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP).



Gambar 2. Halaman Mata Kuliah Prodi Pendidikan Informatika

Gambar 2 menampilkan halaman mata kuliah prodi Pendidikan Informatika pada Universitas Citra Bangsa Kupang. Mahasiswa dapat mengakses materi, mengerjakan tugas dan latihan pada LMS UCB.



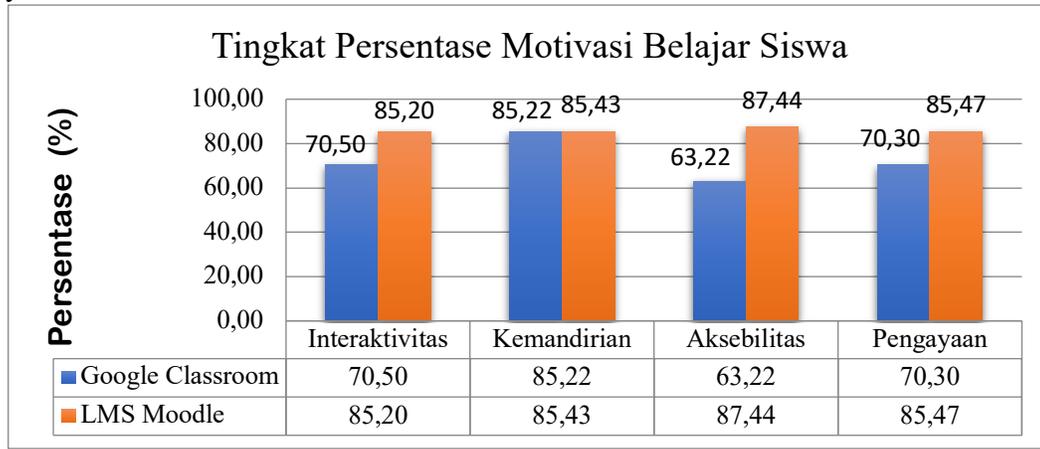
Gambar 3. Halaman Google Classroom Prodi Pendidikan Informatika

Gambar 3 menunjukkan halaman google classroom prodi Pendidikan informatika. Selanjutnya instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini yaitu berupa angket atau kuesioner. Instrumen yang di uji cobakan berjumlah 25 butir pernyataan berupa angket motivasi belajar dengan *learning management system moodle*. Jenis angket yang digunakan yaitu angket terbuka dengan 5 alternatif jawaban (SS, S, KS, TS, dan STS) dengan skor 5, 4, 3, 2, 1 yang disebar pada 36 mahasiswa prodi Pendidikan Informatika . Penilaian dilakukan menggunakan angket motivasi belajar mahasiswa terhadap penggunaan *learning management system moodle* setelah diterapkan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya penilaian dilakukan menggunakan angket motivasi belajar mahasiswa terhadap penggunaan *google classroom* dalam proses pembelajaran yang telah berlangsung sebelumnya. Penilaian ditinjau dari aspek karakteristik *e-learning*. Persentase data penilaian penggunaan *google classroom* dan *e-learning* terhadap motivasi belajar mahasiswa disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Rata-rata persentase penilaian motivasi belajar mahasiswa terhadap *google classroom* dan LMS Moodle

No	Karakteristik E-learning	Google Classroom	LMS Moodle
1	Interaktivitas	70,50%	85,20%
2	Kemandirian	85,22%	85,43%
3	Akseibilitas	63,22%	87,44%
4	Pengayaan	70,30%	85,47%
	Total Rata-rata	72,31%	85,89%

Berikut rata-rata penilaian angket mahasiswa terhadap penggunaan *learning management system moodle* dan *google classroom* yang digambarkan ke dalam diagram yaitu :



Gambar 4. Diagram tingkat motivasi belajar dengan *google classroom* dan *learning management system moodle*

4. Kesimpulan dan Saran

Perkembangan dan kemajuan teknologi telah berimplikasi luas diberbagai sector dan salah satunya pada sektor pendidikan. Model pembelajaran electronic learning (e-learning) merupakan implikasi serta terobosan baru dari proses pembelajaran sebelumnya yang bersifat konvensional. Google classroom merupakan LMS berbasis aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai platform manajemen pembelajaran online. Selain itu Moodle LMS UCB juga merupakan platform yang dapat menunjang proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian terhadap 36 mahasiswa dengan 25 butir angket yang disebar pada Pendidikan Informatika Universitas Citra Bangsa ditemukan bahwa minat belajar mahasiswa dengan menggunakan *google classroom* sebanyak 72, 31% sebanyak 85,89% mahasiswa lebih tertarik dengan pembelajaran menggunakan *Learning management system moodle*. *Learning management system moodle* mampu menyajikan materi pembelajara, pengerjaan tugas, kuis dan latihan serta dapat mengolah nilai dengan baik.

Daftar Pustaka

- A., 2013. Pengaruh gaya mengajar guru dan gaya belajar mahasiswa terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi di kelas X SMA Negeri 18 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 1(3).
- Hanum, N. S. (2017). E-Learning sebagai media pembelajaran evaluasi model pembelajaran e-learning telkom sandhy putra purwokerto. *Jurnal Vokasi PPs UNY*.
- Hartanto, W. (2016). Penggunaan E-Learning sebagai media pembelajaran. *Jurnal Ilmiah ilmu pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 2548-7175.
- Hareva, N. & S., 2020. Persepsi Mahasiswa terhadap Google Classroom sebagai LMS pada masa. *Science Education and Application Journal (SEAJ)*, 2(2).
- H., N. & H., 2021. Hubungan motivasi berprestasi, minat dan perhatian orangtua terhadap kemandirian mahasiswa. *edukatif: jurnal ilmu pendidikan* , 3(4), pp. 1133-1143.

- Khunaini, N. & Sholikhkah, N. M., 2021. Pengaruh Penggunaan Learning Management System Google Classroom dan gaya mengajar guru terhadap motivasi belajar pada pembelajaran daring. *edukatif:jurnal ilmu pendidikan*, 3(5), pp. 2079-2091.
- N. & N., 2019. Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom dalam Pembelajaran Analisis real terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *PROXIMAL: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(1), pp. 50-59.
- R., S. & H., 2020. Pengaruh e-learning dengan google classroom terhadap hasil dan motivasi belajar biologi mahasiswa. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(1), pp. 106-118.
- R, R., U., Abdurrahman, A. & M, S., 2019. The effect of flipped-problem based learning model integrated with LMS-Google Classroom for High School Students. *Journal for the Education of Gifted Young Scientistits*, 7(2), pp. 137-158.
- Rhomadhoni, C. S. & Sulaikho, S., 2022. Pengembangan Media Pembelajaran ispring suite berbasis android pada materi kisa teladan nabi ibrahim dalam meningkatkan minat belajar. *al-thaririqah*, 7(1), p. 7239.
- S., 2015. Upaya Guru dalam meningkatkan belajar mahasiswa. *promosi : jurnal program studi pendidikan ekonomi*, 3(1).
- S., 2016. Interaksi dan motivasi belajar mengajar. *rajawali pers*.
- Suharyanto, & Malangky. (2016). Penerapan E-Learning sebagai Alat Bantu Mengajar dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Widya*, 17-21.
- Sukarno, M., 2020. Dinamika Perkembangan E-learning dan Tantangannya. *ontinu: Jurnal Penelitian Didaktik Matematika*, 2(4).
- W.R, W. & S.L, W., 2017. An argument for clarity:what are learning management systems, what are they not, and what sholud they become?. *TechTrends*, 51(2), pp. 28-34.