



## “MISKOM” Pengembangan Teknologi Belajar Online Practice Berbasis LMS (*Learning Management System*) pada Matakuliah Ekonomi Pembangunan

Januar Kustiandi<sup>1</sup>, Hari Wahyono<sup>2</sup>, Yogi Dwi Satrio<sup>3</sup>, Syahrul Munir<sup>4</sup>

[januar.kustiandi.fe@um.ac.id](mailto:januar.kustiandi.fe@um.ac.id)<sup>1</sup>

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi<sup>1,2,3,4</sup>  
Universitas Negeri Malang, Indonesia<sup>1,2,3,4</sup>

### Abstract

Management system in learning known as the LMS (*Learning Management System*) can create learning effectively and efficiently. The use of LMS allows lecturers to be able to manage learning well such as making learning materials, discussion activities, giving tests and evaluating learning both lecturers and students. One of the efforts in improving the quality of learning is by using MISKOM media "Milenial Suka Ekonomi". The method used in this research is development research adopted from the Borg and Gall model. The result of this research into the development of instructional media using "Millennial Suka Ekonomi (Miskom)" showed that the students' motivation in conducting learning is very good so that understanding of the material can be well absorbed.

**Keywords:** Learning Media, LMS, Miskom,

### Abstrak

Sistem pengelolaan dalam pembelajaran yang dikenal dengan LMS (*Learning Management System*) dapat menciptakan pembelajaran secara efektif dan efisien. Penggunaan LMS memungkinkan dosen untuk dapat mengelola pembelajaran dengan baik seperti pembuatan materi pembelajaran, kegiatan diskusi, memberikan tes dan melakukan evaluasi pembelajaran baik dosen maupun mahasiswa. Salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yakni dengan menggunakan media MISKOM "Milenial Suka Ekonomi". Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengadopsi model Borg and Gall. Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan "Milenial Suka Ekonomi (Miskom)" motivasi mahasiswa dalam melakukan pembelajaran sangat baik sehingga pemahaman atas materi dapat diserap dengan baik.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, LMS, Miskom.

## PENDAHULUAN

Kurikulum perguruan tinggi di Indonesia saat ini mengacu pada KKNI (Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia). Perguruan tinggi diberikan wewenang otonom untuk mengembangkan kurikulum, namun tetap mengacu pada standar Dikti. Universitas Negeri Malang merupakan salah satu perguruan tinggi yang saat ini sedang mengembangkan kurikulum yang menggunakan paradigma *life-based learning* dalam proses pembelajaran, tidak hanya mengembangkan kompetensi tetapi juga kapabilitas mahasiswa. *Life-based learning needs multiple sources of learning that open up opportunities for developing capability, includes the need for a greater balance between creativity and standardisation, innovation and uniformity, control and open self-organising system* (Staron, 2011). Hal ini berarti berbagai sumber pembelajaran inovatif dibutuhkan untuk mengembangkan kapabilitas mahasiswa.

Proses belajar *teacheroriented* dan klasikal yang sudah ditempuh sejak sekolah dasar hingga perguruan tinggi agaknya sudah sangat menjemukan bagi para peserta didik. Pengajar hanya fokus pada teori-teori, konsep para ahli yang tercantum pada buku ajar dan cenderung mengabaikan esensi aplikatif dari ilmu tersebut. Tidak sedikit dari peserta didik yang kurang begitu memiliki minat dan motivasi dalam pembelajaran *textbook* dan *Teacher*

Peer reviewed under responsibility of Universitas Nisantara PGRI Kediri.

© 2020 Universitas Nisantara PGRI Kediri, All right reserved, This is an open access article under the CC BY-SA license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

*oriented* yang dianggap menjemukan. Akibatnya, dalam proses belajar respon peserta didik cenderung menolak dan tidak siap menerima pelajaran.

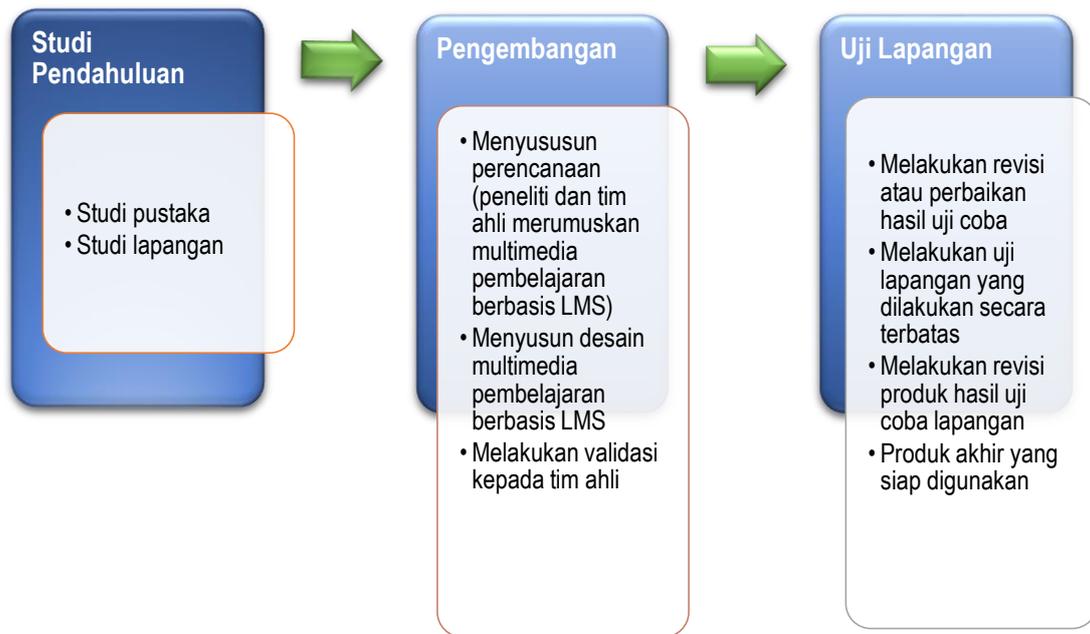
Peserta didik zaman sekarang lebih mengikuti perkembangan teknologi informasi. Mereka lebih cepat mendapat informasi dari *game*, hingga konten-konten edukatif yang menurut mereka lebih mudah diterima daripada penjelasan pengajar. Hal tersebut didasari oleh model penyampaian yang ringan dengan bahasa yang sering digunakan sehari-hari dan fakta-fakta yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Inovasi pendidikan sudah menjadi tuntunan dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Inovasi pendidikan dapat didukung dengan peningkatan kualitas pembelajaran. Seiring dengan perkembangan zaman, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Implementasi dari pemanfaatan teknologi informasi sangat diperlukan di setiap pembelajaran dengan penerapan *life based learning* di Jurusan Ekonomi Pembangunan UM.

Berdasarkan hasil analisis di atas, maka salah satu upaya untuk peningkatan kualitas pembelajaran di perguruan tinggi dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan perkembangan teknologi ke dalam sistem pembelajaran. Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran dengan memadukan perkuliahan secara konvensional dan perkuliahan secara *online* maka peneliti mengembangkan media pembelajaran MISKOM "Milenial suka ekonomi" dalam mempermudah kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar maupun mahasiswa.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan model pendekatan pengembangan (*Research and Development*). Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dengan menggunakan model pengembangan dari Borg and Gall. Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan Borg and Gall (1983). Hal ini dikarenakan model dari Borg and Gall lebih sederhana dalam pengembangannya, dan tidak mengurangi kualitas dari produk yang dihasilkan. Menurut Borg and Gall dalam Sukmadinata (2012:169) menjelaskan ada sepuluh langkah penelitian pengembangan yang dapat dijadikan pedoman dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini,

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi UM angkatan 2017 yang terdiri dari 2 kelas. Adapun langkah-langkah dari Model Borg and Gall yang telah disesuaikan dalam penelitian ini digambarkan dalam bagan berikut ini:

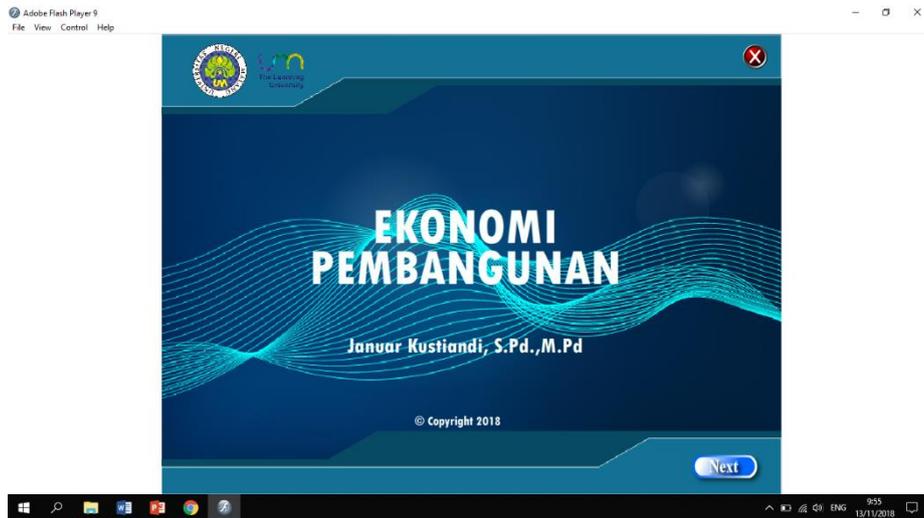


Gambar 1. Langkah – langkah Penelitian

Penelitian pengembangan media belajar ini dilaksanakan di Program Studi Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang. Sumber data diperoleh secara langsung dari hasil observasi pelaksanaan pembelajaran maupun responden, yaitu dosen dan mahasiswa yang terlibat dalam perkuliahan Ekonomi Pembangunan. Teknik pengumpulan data dalam pengembangan media MISKOM melalui kegiatan observasi, wawancara, dan penyebaran angket/ kuesioner. Teknik analisis data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan analisis data kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Teknik analisis kualitatif digunakan untuk mengumpulkan data mengenai analisis kebutuhan dosen dan mahasiswa terhadap pengembangan multimedia pembelajaran berbasis LMS. Selain itu, juga digunakan untuk menggambarkan hasil observasi pelaksanaan hasil uji coba produk melalui respon dosen dan mahasiswa. Sedangkan teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil angket yang menggunakan penghitungan skala likert.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Software LMS yang dikembangkan pada penelitian ini menggunakan program HTML, PHP dan MYSQL. LMS dibuat melalui berbagai tahapan. Tahapan-tahapan tersebut adalah merancang desain sistem, melakukan pengkodean dan instalasi pada server hosting. Tahapan awal dalam pembuatan LMS ini adalah merancang desain system meliputi desain template, database dan algoritma. Template menjadi 6 bagian, yakni header, menu atas, menu samping kiri, menu samping kanan, konten dan footer. Desain template menggunakan bahasa pemrograman HTML, dimana setiap bagian dibagi dengan floating sesuai letaknya masing-masing. Setelah membuat template, tahapan berikutnya adalah merancang database. Setelah software LMS dibuat langkah selanjutnya adalah mengisi bahan ajar pada LMS. LMS digunakan sebagai bahan ajar tambahan dan gudang penyimpanan materi, soal maupun evaluasi bagi dosen maupun mahasiswa. Halaman muka LMS dapat dilihat pada gambar berikut.

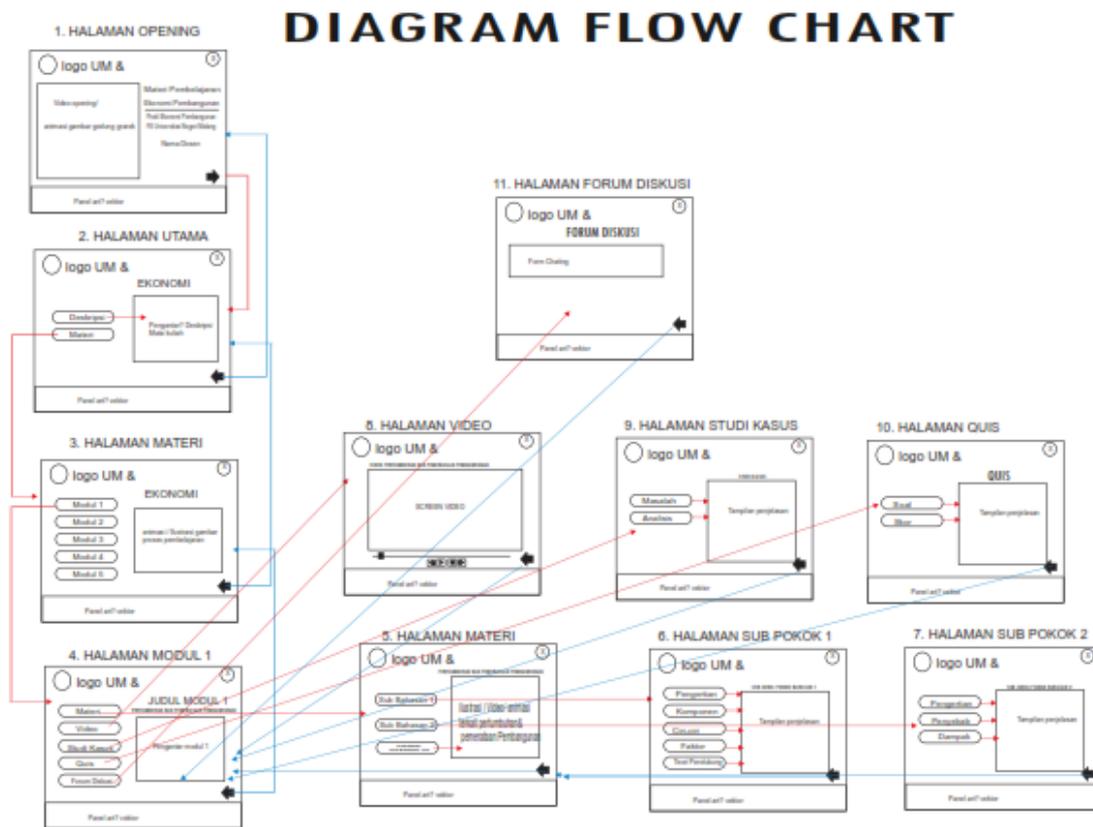


Gambar 2. Halaman Depan Web



Gambar 3. Halaman Menu Modul Pada Web

Secara garis besar, LMS memiliki dua tipe pengunjung, yakni pengunjung biasa dan yang kedua adalah pengguna, dimana pengguna ini pengunjung yang melakukan registrasi atau login ke dalam sistem LMS. Calon pengguna mengisi data pada form pendaftaran, data yang dimasukkan kemudian akan diverifikasi oleh sistem, jika data telah valid maka akan berhasil terdaftar sebagai pengguna. Alur proses registrasi dapat dilihat pada gambar diagram berikut.



Gambar 4. Diagram Flow Chart Halaman Web

1. Media ini terdiri atas beberapa screen:
  - a. *Screen* halaman *Opening*: merupakan halaman intro pembuka sebelum masuk ke halaman yang lain berisi bumper logo animasi Judul materi dan nama penulis. Halaman ini memiliki interaktivitas tombol *Close* dan *next*.
  - b. *Screen* halaman *Materi*: merupakan halaman utama yang didalamnya menampilkan tentang deskripsi mata kuliah dan halaman ini memiliki *link* dengan halaman opening dengan dengan interaktivitas tombol *back* dan juga terkoneksi dengan halaman berikutnya yaitu halaman *Materi Modul* melalui *link* tombol *Modul*.
  - c. *Screen* halaman *Modul* berisi beberapa tombol *link* menuju beberapa halaman modul 1, 2, 3, 4, dan 5. Di halaman ini juga masih tersambung dengan halaman sebelumnya dengan tombol *back*.
  - d. *Screen* Halaman per bagian modul mulai dari modul 1 s/d 5 memiliki konsistensi *template* dan mengacu pada alur sistem yang sama karena pada prinsipnya secara sistematis mekanisme tampilan menyesuaikan dengan naskah dan materi. *Screen* halaman setiap modul memiliki *link* dengan tampilan beberapa halaman atau sub pokok bahasan yang meliputi:

- *Link* tombol materi yang memiliki koneksi dengan tampilan sub pokok bahasan 1 & 2 dimana metode penampil materi dengan menggunakan efek teks roll sehingga materi presentasi power point dapat langsung diakses secara utuh. Dan tom
- *Link* tombol Video yang memiliki koneksi dengan halaman tampilan video yang didalamnya ditampilkan *screen* untuk dapat melihat video pembelajaran
- *Link* tombol untuk menampilkan Quis yang dikoneksikan dengan program *online tahoot* dengan akun dosen dengan cara melakukan *link URL*, agar dapat masuk ke dalam sistem Quis tersebut
- *Link* tombol Studi Kasus medupakan tombol koneksi dengan halaman studi kasus, yang terdiri atas dua studi kasus pada setiap halamanya,
- *Link* tombol forum diskusi dalam hal ini tombol akan melakukan koneksi dengan aplikasi diluar proyek yaitu dengan memanfaatkan salah satu platform media sosial yang dapat di gunakan untuk *chatting* secara *online* yaitu *messenger* yang termasuk dalam fitur *chattingfacebook*, dengan catatan *link URL* dan di messenger penulis sudah harus terbentuk group atau kelompok
- Dan pada setiap halaman dihubungkan dengan tombol koneksi *next* dan *back*.

Hasil pengembangan tahap implementasi dijabarkan sesuai dengan data yang diperoleh melalui pengisian kuesioner oleh mahasiswa sebagai pengguna media. Kuesioner diberikan kepada 55 mahasiswa dengan hasil respon sebagai berikut :

#### 1) Motivasi Belajar Mahasiswa

Proses pembelajaran yang baik dan ideal memerlukan adanya motivasi belajar yang baik dari dalam diri mahasiswa maupun lingkunganagar dapat berjalan dengan baik. Berdasarkan studi kuantitatif yang diwakili dengan angket yang menanyakan tentang motivasi, semangat mahasiswa terhadap pembelajaran berbasis proyek menunjukkan bahwa,

Tabel 1. Motivasi Belajar Mahasiswa

Tanggapan Mahasiswa	Jumlah Tanggapan	Persentase (%)
Sangat Setuju	28	50,91
Setuju	21	38,18
Netral	5	9,09
Tidak Setuju	1	1,82
Sangat Tidak Setuju	0	0
<b>Grand Total</b>	<b>55</b>	<b>100</b>

Sumber: Peneliti

Dari tabel di atas, 50,91% Mahasiswa merasa sangat setuju bahwa pembelajaran berbasis LMS memotivasi belajar, dan 38,18% mahasiswa setuju dengan pembelajaran ekonomi berbasis LMS. Kondisi ini tentunya juga menunjukkan data bahwa beberapa mahasiswa yang menganggap pembelajaran berbasis LMS sama dengan pembelajaran umumnya yang ditunjukkan dengan jawaban "netral" sebanyak 9,09% persen dari total responden pengamatan. 1,82% mahasiswa menganggap bahwa pembelajaran berbasis LMS tidak lebih baik dari strategi pembelajaran umumnya.

Motivasi terbentuk dari rasa penasaran seseorang terhadap sesuatu yang belum pernah diketahui. Hal tersebut sangat diperhatikan dan diaplikasikan betul dalam pembelajaran LMS. Besarnya motivasi mahasiswa dalam pembelajaran tersebut juga dikarenakan rasa penasaran mahasiswa terhadap tantangan yang diberikan dalam pengajaran Dosen, respon mahasiswa dapat dilihat di tabel berikut

Tabel 2. Model Belajar LMS membuat pelajaran ekonomi lebih menarik untuk dipelajari

Tanggapan Mahasiswa	Responden	Persentase (%)
Sangat Setuju	29	52,73
Setuju	18	32,73
Netral	7	12,73
Tidak Setuju	1	1,81
Sangat Tidak Setuju	0	0
<b>Grand Total</b>	<b>55</b>	<b>100</b>

Sumber: Peneliti

Dari tabel tersebut diketahui 52,73% dari total mahasiswa berpendapat bahwa model belajar LMS membuat mereka sangat setuju dan merasa tertarik mempelajari ekonomi, 32,73 menanggapi setuju dan tertarik dan 1,81% menganggap biasa saja atau tidak tertarik.

## 2) Pemahaman Siswa tentang Mata Kuliah yang Diajarkan

Proses motivasi akan memicu mahasiswa dalam mengeksplorasi matakuliah yang diajarkan, menggabungkan fakta dilapangan dengan teori yang beredar dan mengajak mahasiswa untuk membuktikan bahwa teori pembangunan dikehidupan sehari-hari. Dengan demikian proses mengetahui, memahami dan mengamalkan. Kondisi ini dijabarkan pada tabel berikut ini,

Tabel 3. Belajar ekonomi dengan menggunakan model LMS membuat lebih terampil

Tanggapan mahasiswa	responden	Persentase (%)
Sangat Setuju	27	49,09
Setuju	24	43,64
Netral	4	7,27
Tidak Setuju	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0
<b>Grand Total</b>	<b>55</b>	<b>100</b>

Sumber: Peneliti

Dari tabel tersebut menunjukkan bahwa 49,09% mahasiswa merasakan model belajar LMS meningkatkan keterampilan ekonomi mahasiswa, 43,64% sangat merasakan peningkatan keterampilannya dan 7,27% merasa biasa saja. Keterampilan ini tentunya akan menumbuhkan semangat untuk mengetahui lebih dalam tentang materi yang diajarkan, untuk itu peneliti mengamati proses eksplorasi yang mungkin terjadi dengan pertanyaan kemungkinan munculnya ide baru yang muncul dari penggalian mahasiswa yang diwakili oleh tabel berikut,

Tabel Model pembelajaran LMS mendorong saya untuk menemukan ide-ide baru

Tanggapan Mahasiswa	Responden	Prosentase (%)
Sangat Setuju	29	52,73
Setuju	18	32,73
Netral	8	14,54
Tidak Setuju	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0
Grand Total	55	100

Sumber: Peneliti

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa 52,73% mahasiswa menjawab sangat setuju, 32,73% menjawab setuju atau 74,23% dari total mahasiswa yang menjawab sangat setuju dan setuju, dan 14,54% mahasiswa menjawab netral. Dengan demikian mayoritas mahasiswa merasakan munculnya banyak inovasi yang dilakukan mahasiswa dalam studi pembelajaran dengan menggunakan LMS.

### 3) Kemampuan Mahasiswa dalam Pembuatan Konten

Salah satu output dari pembelajaran ekonomi aplikatif berbasis proyek ini adalah terciptanya konten pembelajaran yang dekat dengan kondisi masyarakat, mudah dipahami membahas kondisi dan keresahan yang sedang berkembang dari sudut pandang ilmu ekonomi sehingga dapat menjadi solusi praktis bagi masyarakat. Pembelajaran menggunakan model *LMS* yang dilakukan oleh peneliti menargetkan pada luaran berupa terbentuknya karakter mahasiswa ekonomi yang dekat dengan era industrialisasi, tentunya diperlukan pula penambahan materi yang menunjang kreativitas mahasiswa dalam memahami teknologi dan informasi. Di era industrialisasi ini, banyak pemuda yang menggunakan internet yang dijadikan sebagai sumber belajar. Ketiga data tersebut juga menggambarkan bahwa luaran pembelajaran berpotensi membentuk karakter mahasiswa fakultas ekonomi yang siap dengan perubahan teknologi, karena model pembelajaran tersebut memberikan keterampilan khusus dalam pembuatan bahan ajar yang komunikatif, aplikatif dan kekinian.

## SIMPULAN

Pada penelitian ini didapatkan LMS yang bermuatan materi ekonomi pembangunan untuk pembelajaran. Tahapan dalam pembuatan LMS secara umum adalah merancang desain sistem meliputi desain template, database dan flowcart, melakukan pengkodean dengan bahasa pemrograman PHP, Instalasi pada server hosting dan mengisi bahan ajar pada LMS. Setelah LMS selesai dibuat, kemudian dilakukan validasi ahli dari segi media dan materi. Hasil analisis data uji ahli menunjukkan rata-rata keseluruhan adalah 88% dengan kategori sangat baik, artinya LMS siap digunakan sebagai pembelajaran. Tanggapan siswa setelah menggunakan LMS berdasarkan analisis data dibagi menjadi dua aspek yaitu 1) tanggapan motivasi belajar mahasiswa sebesar 88,09% maka besarnya motivasi mahasiswa dalam pembelajaran tersebut sangat baik dikarenakan rasa penasaran mahasiswa terhadap tantangan yang diberikan dalam pengajaran dosen. 2) pemahaman mahasiswa tentang matakuliah yang diajarkan sebesar 92,73% atau sangat baik, keterampilan ini tentunya akan menumbuhkan semangat untuk mengetahui lebih dalam tentang materi yang diajarkan, untuk itu peneliti

mengamati proses eksplorasi yang mungkin terjadi dengan pertanyaan kemungkinan munculnya ide baru yang muncul dari penggalian mahasiswa.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Andriani, Tuti. 2015. *Sistem Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. Sosial Budaya: Media Komunikasi Ilmu-Ilmu Soaial Budaya*, Vol.12, No1 Januari-Juni 2015.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. 1983. *Education Research an Introduction (4)*. New York: Logman Inc.
- Ellis, Ryann K. 2009. *Field Guide to Learning Management Systems, ASTD Learning Circuits*.
- <https://media.neliti.com/media/publications/164486-ID-sistem-pembelajaran-berbasis-teknologi-i.pdf>
- Munir. (2008). *Dampak Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan*. Bandung, Penerbit: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi; Mengembangkan Profesionalitas Guru*, (Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada, 2013)
- Smaldino Sharon, Deborah and Russel, *Instructional Technology and Media for Learning* (New Jersey : Colombo, Ohio Pearson Merrill Prentice Hal, 2008),
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Staron, M. 2011. *Life-based Learning Model: A Strength Model – Based Approach for Capability Development in Vocational and Technical*.