

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBASIS EFRONT PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIFITAS BELAJAR SISWA SMA WIJAYA PUTRA SURABAYA

Surya Priyambudi

Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Wijaya Putra

surya@uwp.ac.id

Abstract

Development of learning models using ADDIE learning designs. Based on the results of the questionnaire value on media experts for the feasibility of the learning model in the excellent category, only a few improvements made the learning model more interesting. Based on the results of the Indonesian language teacher's questionnaire for the feasibility level of the learning model in the excellent category, the developer needs to heed the advice given in the hope that the product will be useful. Based on data analysis, it is known that the overall assessment in the category is very good so that it does not need to be revised. But for the sake of media perfection, developers need to heed the advice given by students in the hope that the product will be useful. In this development it can be concluded: 1) The implementation of Indonesian language lessons in the short story material using the Elearning Efront learning model is going well with very good product quality, 2) The Elearning Efront learning trial has been validated by media experts and implemented by the subject teacher and students, this product including very good, 3) Based on the results of data descriptions by media experts and test subjects, this Elearning Efront learning model is needed to support learning activities so that effective learning, 4) The results of this study indicate that the Elearning Efront learning model is able to increase the effectiveness of student learning. Suggestions that can be delivered on the development of the Elearning Efront learning model: 1) The implementation of the developed Efront application product needs to be carried out on a wider sample, 2) Provision of facilities and infrastructure such as hardware and internet networks that support, given that in general the use of the Efront application is carried out for many people and the need for internet access on a server that must always be on, 3) The need for a more attractive design of digital teaching materials so that students enjoy reading teaching material.

Keywords: *Effectiveness, Elearning, Efront*

Abstrak

Pengembangan model pembelajaran menggunakan desain pembelajaran ADDIE. Berdasarkan hasil nilai angket pada ahli media untuk tingkat kelayakan model pembelajaran dalam kategori sangat baik hanya sedikit penyempurnaan yang membuat model pembelajaran semakin menarik. Berdasarkan hasil nilai angket guru bahasa indonesia untuk tingkat kelayakan model pembelajaran dalam kategori sangat baik, namun pengembang perlu memperhatikan saran yang diberikan dengan harapan produk bermanfaat. Berdasarkan analisa data diketahui bahwa keseluruhan penilaian dalam kategori sangat baik sehingga tidak perlu direvisi. Namun demi kesempurnaan media, pengembang perlu memperhatikan saran yang diberikan para siswa dengan harapan produk bermanfaat. Dalam pengembangan tersebut dapat disimpulkan: 1) Pelaksanaan pelajaran bahasa indonesia pada materi cerpen menggunakan model pembelajaran Elearning Efront berjalan baik dengan kualitas produk sangat baik, 2) Uji coba pembelajaran Elearning Efront telah divalidasi oleh ahli media dan dilaksanakan oleh guru pelajaran serta

siswa, produk ini termasuk sangat baik, 3) Berdasarkan hasil deskripsi data oleh ahli media dan subjek coba, model pembelajaran Elearning Efront ini diperlukan untuk menunjang kegiatan pembelajaran agar pembelajaran efektif, 4) Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Elearning Efront mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa. Saran yang dapat disampaikan pada pengembangan model pembelajaran Elearning Efront: 1) Implementasi produk aplikasi Efront yang dikembangkan perlu dilaksanakan pada sampel yang lebih luas, 2) Penyediaan sarana dan prasarana seperti hardware dan jaringan internet yang mendukung, mengingat pada umumnya penggunaan aplikasi Efront dilaksanakan untuk banyak orang dan perlu adanya akses internet pada server yang harus selalu menyala, 3) Perlunya desain bahan ajar digital yang lebih menarik agar para siswa senang membaca bahan ajar.

Kata Kunci: Efektifitas, Elearning, Efront

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang begitu pesat sangat berpengaruh terhadap dunia Pendidikan. Institusi pendidikan yang tidak menerapkan teknologi khususnya komputer ini akan kalah bersaing. Guru dituntut untuk membuat suatu model atau sebuah cara mengajar yang kreatif, selain berfungsi sebagai penguji kemampuan siswa juga harus mampu memberikan pengalaman belajar yang dapat membantu perkembangan siswa dalam memahami pelajaran terkait. Namun, tidak selamanya guru dapat terus mendampingi siswanya. Alternatif dari permasalahan tersebut adalah dengan bantuan teknologi pembelajaran, salah satunya yaitu pemanfaatan media pembelajaran online seperti *social network*, *learning management system*, dan *content management system*.

E-Learning is the use of electronic technologies to create learning experiences yang artinya pembelajaran yang dibuat secara lebih terbuka sehingga menyebabkan proses dan cara untuk memformulasi, mengorganisir, dan membuat pengalaman belajar dapat dilakukan secara lebih bebas (Horton, 2012). LMS adalah aplikasi perangkat lunak yang dapat digunakan dalam administrasi, dokumentasi, pelacakan, pelaporan, dan penyampaian program pendidikan yang berbasis E-learning atau program pelatihan. Menurut Courts dan

Tucker (2012) pembelajaran yang memanfaatkan Efront sebagai medianya merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dalam pembelajaran ini guru berperan sebagai fasilitator dan guru bukan merupakan satu-satunya sumber belajar. Siswa dapat saling berdiskusi dan bertukar informasi dari sumber yang ada. Siswa dapat belajar selayaknya dikelas nyata pada saat pembelajaran konvensional. Selain itu, dengan penerapan pembelajaran ini tentu melibatkan keaktifan dari kedua belah pihak, baik guru maupun siswa yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa serta memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengembangkan model pembelajaran Elearning berbasis Efront dalam meningkatkan efektifitas belajar siswa.

Istilah pembelajaran merupakan pengganti istilah mengajar yang cukup lama dipakai dalam dunia pendidikan. Menurut para pakar pendidikan, praktek mengajar di sekolah pada umumnya lebih banyak berpusat pada guru. Artinya bila guru mengajar ia lebih mempersiapkan dirinya supaya berhasil dalam menyampaikan materi pelajaran. Jadi siswa hanya sebagai obyek, padahal siswa adalah subyek pendidikan. Oleh karena itu, istilah mengajar yang dianggap berkonotasi "*teacher centered*" diganti dengan istilah pembelajaran. Dengan ini guru diharapkan selalu ingat bahwa tugasnya adalah

membelajarkan siswa atau dengan kata lain membuat siswa dapat belajar untuk mencapai hasil yang optimal.

Sanjaya (2009:204) berpendapat bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Dalam pengertian ini media bukan hanya alat perantara seperti TV, radio, bahan cetakan, akan tetapi meliputi orang sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan diskusi, seminar, karyawisata, simulasi yang dikondisikan untuk menambah wawasan, pengetahuan, dan untuk mengubah sikap atau perilaku siswa.

Media pembelajaran diklasifikasikan menjadi beberapa sudut pandang, yaitu : (1) media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, dan media yang hanya memiliki unsur suara, (2) media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja tidak mengandung unsur suara, contohnya film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, (3) media audio visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat (Sanjaya,2009:211).

Keberadaan media pembelajaran akan mempertinggi kualitas proses dan hasil belajar siswa. Beberapa alasan yang mendukung dituliskan oleh Sudjana (2010:2) selain memiliki banyak peranan, media pembelajaran juga mempunyai beberapa manfaat, yaitu: (1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, misalnya dengan menggunakan media komputer (2) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, misalnya belajar dengan melihat film, dan (3) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru.

E-Learning merupakan istilah baru sebagai sebuah metode dan media

pembelajaran. Ada beberapa pendapat tentang E-learning, yaitu menurut Munir (2010: 202), istilah e-learning memiliki definisi yang sangat luas. Terminologi e-learning cukup banyak dikemukakan dalam berbagai sudut pandang, namun pada dasarnya mengarah pada pengertian yang sama.

Sistem E-learning terdiri dari 3(tiga) komponen, yaitu *Learning Management System (LMS)*, *e-Content*, dan *e-Services*. Ketiga komponen ini dilakukan oleh tigaorang pelaksana yang berbeda. LMS, sebagai mesin dan sistem E-learning dibuat oleh berbagai perusahaan swasta (Web City, Black board, dan lain-lain) dan ada juga yang dibuat oleh masyarakat dengan menggunakan open source (Efront, Moodle, Sakai dan lain-lain). Sedangkan e-Content merupakan materi pembelajaran (*learning materials*) yang dikembangkan oleh guru, fasilitator yang hendak mengajarkan materi tersebut kepada muridnya. Untuk mendukung sistem E-learning agar berjalan sesuai dengan yang diharapkan diperlukan tenaga pendukung (*supporting stall*) yang melakukan dan memberikan layanan elektronis (e-Service). Ketiga pelaksana ini mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, sementara yang menjadi objek dari ketiga pelaksana ini adalah students. Lnteraksi dari ketiga pelaksana tersebut dengan students, sangat erat kaitannya dengan teknologi dan pedagogi yang digunakan. Oleh karena itu, pengembangan dan penggunaan sistem E-learning harus dilakukan secara menyeluruh (*holistic*), bukan parsial. Manajemen sistem E-learning harus bisa memanfaatkan ketiga petugas pelaksana tersebut agar proses belajar-mengajar (*teaching and learning process*) berjalan secara optimal. Untuk itu diperlukan suatu mekanisme untuk mengintegrasikan aspek teknologi dan pedagogi dalam sistem E-learning.

II. METODE PENELITIAN

Tahapan Permodelan / Produk

Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah pembelajaran *online* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Wijaya Putra. Hasil akhir dari suatu fase merupakan produk awal bagi fase berikutnya. Adapun langkah-langkah pengembangannya adalah sebagai berikut:

Tahap Analisis (*Analisis*)

Pada tahap ini pengembang menganalisis kebutuhan yang ada pada SMA. Pada tahap ini dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan guru,
2. Menganalisis kebutuhan peserta didik, dan
3. Menganalisis Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pelajaran Bahasa Indonesia.

Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini akan dilakukan perancangan model pembelajaran *Elearning* berbasis *Efront* yang merupakan sketsa tampil antar muka, dan penyusunan *storyboard*.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini dilakukan pengembangan model pembelajaran *Elearning* berbasis *Efront* sesuai dengan perancangan yang telah disusun pada tahap sebelumnya, yaitu penyusunan materi pembelajaran, buku ajar digital, dan latihan soal. Dalam proses pengembangan dibantu oleh guru pengajar pelajaran Bahasa Indonesia, yang kemudian dilakukan *review* dan *revise product* (kegiatan evaluasi) oleh ahli media dan Guru dengan mengambil uji penilaian responden.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini semua yang telah dikembangkan mulai dari perancangan

sampai tahap akhir digabungkan dalam model pembelajaran *Elearning* berbasis *Efront* kemudian pembuatan fitur chatting dan forum diskusi, selanjutnya dimanfaatkan dalam pembelajaran pelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerpen untuk guru dan siswa.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini akan dilakukan evaluasi produk yang telah dikembangkan, yaitu langkah untuk melihat apakah produk yang telah dikembangkan sesuai dengan harapan awal atau tidak. Evaluasi terhadap media pembelajaran berupa angket yang ditujukan kepada siswa (kelompok kecil) yang sudah dilakukan untuk proses pembelajaran. Revisi dilakukan untuk memperbaiki atau menyempurnakan model pembelajaran *Elearning* berbasis *Efront*, apabila terdapat kekurangan atau belum memenuhi kriteria yang diharapkan setelah uji ahli media, guru, dan siswa.

Uji Model/ Produk

Dalam pengembangan model pembelajaran sangat diperlukan suatu kegiatan penilaian dan pengukuran. Kegiatan tersebut dinamakan validasi, yang bertujuan untuk mengumpulkan data sebagai dasar dalam menetapkan apakah model pembelajaran ini layak digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga menunjang tercapainya tujuan yang telah ditentukan. Kegiatan uji coba produk dalam pengembangan model pembelajaran *Elearning* berbasis *Efront* ini dapat dikemukakan secara sistematis sebagai berikut:

Rancangan Uji

Desain uji coba dalam pengembangan media pembelajaran ini meliputi: Uji coba ahli media, Uji coba individu (guru), dan Uji coba kelompok kecil (siswa).

Subjek Uji

Subjek uji coba dalam pengembangan model pembelajaran e- learning berbasis *Efront* ini meliputi ahli media, guru, dan siswa.

Tabel 1. Pedoman Penyusunan Angket

RESPONDEN	ASPEK	KETERANGAN
Ahli Media	Desain Media	Kemenarikan Desain
		Kemenarikan Isi
		Tata Letak
		Kemudahan Penggunaan
		Penggunaan Modul
	Efektifitas	Power Point
		Pdf
		Perangkat Mobile
		Forum Diskusi dan Chat
		Tulisan
Guru	Penyusunan Kompetensi Dasar	Kesesuaian
	Penyusunan Indikator	Kesesuaian
	Modul	Kemenarikan Kesesuaian Materi
	Evaluasi	Kesesuaian
	Isi Media Pembelajaran	Urutan Penyajian Materi Bahasa yang Digunakan Kesesuaian Materi
Siswa	Power Point	Menarik
	Pdf	Pemahaman Materi
	Forum Diskusi dan Chat	Kesesuaian

Jenis Data dan Instrumental

Jenis data yang terdapat dalam penelitian uji pengembangan ini merupakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa tanggapan yang diberikan oleh validator yang berupa kritik maupun saran tentang media pembelajaran yang dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif berupa penilaian model pembelajaran *Elearning* berbasis *Efront* oleh ahli media, guru dan siswa berupa penilaian 1 sampai 5. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu kuesioner/angket. Kuesioner yang digunakan adalah kuesioner tertutup, yakni kuesioner yang telah disediakan pilihan jawabannya, sehingga responden tinggal memilih jawaban yang sesuai dengan memberi tanda cek (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan. Pedoman penyusunan angket seperti pada Tabel 1.

Model pembelajaran *Elearning* berbasis *Efront* yang dikembangkan akan dikatakan berhasil dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran apabila mencapai kriteria cukup valid (60%- 79%).

III. HASIL DAN DISKUSI

Penyajian Data

Penyajian data memaparkan tentang hasil tanggapan/penilaian ahli media, hasil tanggapan/penilaian guru, dan hasil

tanggapan/ penilaian siswa menggunakan uji kelompok kecil.

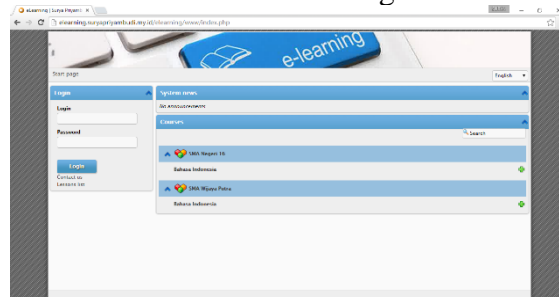
Uji Ahli Media

Uji media dilakukan oleh ahli media yang merupakan dosen S1 Fakultas Teknik di Universitas Wijaya Putra Surabaya.

Tabel 2. Hasil Penilaian/ Tanggapan Oleh Ahli Media

No	Komponen Penilaian	Nilai
		Ahli Media
1	Kesesuaian dengan kegiatan pembelajaran.	4
2	Kemenarikan desain isi media.	5
3	Kejelasan petunjuk penggunaan media.	5
4	Kemudahan penggunaan/pengoperasian media.	5
5	Kemudahan penyajian materi pembelajaran.	5
6	Kemudahan membaca dan mendownload buku materi digital.	5
7	Kemudahan penyajian dan pengerjaan tugas materi pembelajaran.	5
8	Tata letak menu dalam media terstruktur dengan baik	5
9	Kejelasan ukuran dan bentuk huruf yang digunakan.	5
10	Bahasa mudah dipahami dengan baik.	4
11	Keserasian paduan warna yang digunakan.	5
12	Kecukupan pengelolaan waktu sesuai lokasi waktu.	5
13	Keterlibatan pendidik dan peserta didik dalam kolaborasi yang disajikan berupa forum diskusi dan chat.	5
14	Kemudahan mengoreksi dan penilaian tugas materi pembelajaran.	4
15	Kemudahan aplikasi bisa diakses dimana saja.	5
Jumlah		72
Rata-rata		96%

Komentar yang disampaikan oleh ahli media adalah pada prinsipnya desain tentang aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan sudah layak digunakan sebagai instrumen penelitian dengan sedikit penyempurnaan. Berdasarkan wawancara mengenai tanggapan model pembelajaran *Elearning* berbasis *Efront* ini bahwa aplikasi *Efront* yang dipergunakan untuk pembelajaran *Elearning* sudah sesuai dan menarik untuk tingkat SMA.



Gambar 1. Menu Login *Efront*

Uji Guru

Uji kesesuaian materi dilakukan oleh Guru Bahasa Indonesia di SMA Wijaya Putra Surabaya.

Tabel 3. Hasil Penilaian/ Tanggapan

No	Komponen Penilaian	Nilai Guru
1	Kejelasan identitas pelajaran.	5
2	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.	5
3	Kesesuaian topik materi pembelajaran dengan silabus.	4
4	Kesesuaian urutan penyajian materi ajar.	4
5	Kejelasan bahasa yang digunakan.	5
6	Petunjuk penggunaan jelas.	5
7	Kesesuaian penggunaan dengan tingkat kematangan siswa.	4
8	Membantu efektivitas pembelajaran.	5
9	Dapat digunakan sebagai suplemen dalam kegiatan pembelajaran.	5
10	Dapat membantu menuntaskan materi pelajaran yang memiliki cakupan materi luas.	5
11	Kejelasan deskripsi petunjuk/perintah.	4
12	Akses materi pembelajaran memerlukan prasyarat tertentu.	5
13	Kesesuaian alokasi waktu akses materi pembelajaran.	4
14	Kesesuaian buku ajar digital dengan materi pembelajaran	5
15	Penyajian buku ajar digital yang menarik.	4
16	Kesesuaian soal terhadap materi pembelajaran.	5
17	Kesesuaian penilaian terhadap tugas materi pembelajaran.	5
18	Ketersediaan tempat diskusi tanya jawab berupa <i>chatting</i> atau forum.	4
Jumlah		80
Rata-rata		89%

Komentar yang disampaikan oleh Guru adalah pada prinsipnya desain tentang media pembelajaran yang disusun sudah dapat digunakan untuk materi pelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan wawancara mengenai tanggapan model pembelajaran *Elearning* berbasis *Efront* ini bahwa aplikasi *Efront* yang dipergunakan untuk pembelajaran *Elearning* sudah sesuai dan menarik untuk pelajaran ditingkat SMA.

Uji Coba Kelompok Kecil

Pelaksanaan uji coba kelompok kecil dilakukan oleh guru bahasa Indonesia didampingi oleh pengembang. Guru bahasa Indonesia mengadakan proses pembelajaran pelajaran bahasa Indonesia pada materi cerpen. Guru menyiapkan

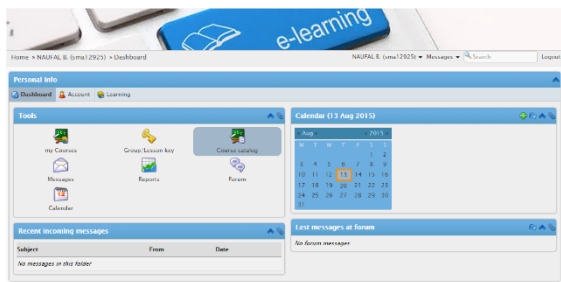
materi dan soal pada aplikasi *Efront* dengan login terlebih dahulu menggunakan hak akses guru yang terdapat pada aplikasi *Efront*.



Gambar 2. Tampilan Menu Guru

Siswa menempati komputer masing-masing yang sudah disediakan pada ruang laboratorium komputer. Sebelum proses pembelajaran dimulai, siswa diwajibkan membaca buku panduan penggunaan aplikasi *Efront* untuk hak akses siswa yang bisa didownload pada tampilan awal aplikasi *Efront*. Siswa log in pada aplikasi *Efront* menggunakan hak akses sebagai siswa. Siswa memilih menu pelajaran bahasa Indonesia pada materi cerpen. Siswa membaca buku digital materi pelajaran terlebih dahulu sebelum mengerjakan tugas soal yang sudah disediakan oleh guru pada aplikasi *Efront* karena syarat agar bisa mengerjakan tugas soal, siswa harus membaca atau mendownload buku digital materi pelajaran terlebih dahulu.

Guru bisa langsung mengoreksi dan menilai hasil tugas siswa pada aplikasi *Efront* sehingga siswa bisa langsung mengetahui nilai dari tugas yang sudah dikerjakannya. Guru memberikan tugas soal kepada siswa agar bisa dikerjakan di rumah dengan batas waktu yang sudah disetting pada aplikasi *Efront* sehingga tugas soal tersebut bisa otomatis terbuka dan tertutup sendiri.



Gambar 3. Tampilan Menu Siswa



Gambar 4. Tampilan Menu Materi

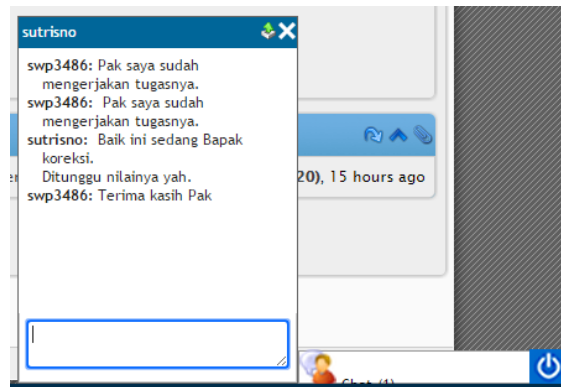


Gambar 5. Tampilan Menu Tugas

Siswa dapat bertanya mengenai materi pelajaran kepada guru melalui menu

chatting dan apabila ingin berdiskusi bersama dengan siswa lain.

Maka dapat memilih menu forum yang terdapat pada aplikasi *Efront* tersebut.



Gambar 6. Tampilan Menu Chatting

Komentar atau saran oleh siswa saat uji kelompok kecil terhadap media aplikasi *Efront* pada pelajaran bahasa indonesia tersaji dalam tabel 5.

Analisis Data

Analisa data penilaian ahli media, uji coba individu guru, dan uji coba kelompok kecil siswadigunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk/media yang sudah diuji cobakan sehingga data yang telah dianalisis tersebut dicocokkan dengan tabel kelayakan yang telah ditetapkan.

Tabel 4. Rekapitulasi Respon Siswa Terhadap Media

Komponen Penilaian	Responden								Jml Skor	%
	1	2	3	4	5	6	7	8		
Penggunaan aplikasi <i>Efront</i> dalam materi pembelajaran sekolah merupakan hal yang baru bagi anda.	4	5	5	5	5	5	4	5	38	95
Mendapat pengalaman belajar menyenangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan aplikasi <i>Efront</i>	5	4	5	5	4	5	5	5	38	95
Petunjuk penggunaan aplikasi <i>Efront</i> mudah dipahami.	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100
Kemudahan pemahaman materi pelajaran melalui aplikasi <i>Efront</i> .	5	4	5	4	5	3	4	4	34	85
Penggunaan bahasa yang digunakan pada menu di aplikasi <i>Efront</i> mudah dipahami.	4	5	4	5	5	4	5	5	37	92,5
Kemudahan untuk belajar mandiri.	5	5	5	5	4	4	4	5	37	92,5
Tampilan aplikasi <i>Efront</i> menarik.	5	5	5	4	5	5	5	5	39	97,5
Kemudahan penggunaan/ pengoperasian menu pada aplikasi <i>Efront</i> .	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100
Kemudahan berdiskusi mengenai materi pelajaran melalui forum dan chat.	5	5	5	5	4	5	4	4	37	92,5
Kemudahan mengakses aplikasi <i>Efront</i> menggunakan komputer, laptop, tablet, dan handphone.	5	5	4	4	5	5	5	5	38	95
Keefektifan penggunaan aplikasi <i>Efront</i> .	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100
Jumlah	58	58	58	57	57	56	56	58	458	
Persentase	96	96	96	95	95	93	93	96	95	

Uji Ahli Media

Hasil penilaian ahli media dapat dihitung dan diperoleh tingkat pencapaian 96%. Berdasarkan tabel konversi kelayakan tingkat pencapaian 96% berada dalam kualifikasi sangat baik. Hal ini berarti aplikasi *Efront* sangat baik digunakan untuk model pembelajaran *Elearning* bagi siswa SMA sehingga tidak perlu dilakukan revisi.

Tabel 5. Komentar/Saran Siswa Saat Uji Coba Kelompok Kecil

No	Komentar/saran	Responden
1	Pengerjaan tugas soal melalui online lebih menarik.	R1
2	Panduan penggunaan aplikasi <i>Efront</i> cukup jelas sehingga tidak membingungkan untuk menggunakannya.	R2
3	Programnya efisien karena bisa diakses melalui <i>handphone</i> kapanpun saja.	R3
4	Programnya bagus dan semua siswa lebih giat belajar dengan aplikasi <i>Efront</i> yang modern tersebut.	R4
5	Menu yang ada di aplikasi <i>Efront</i> bisa diubah bahasanya.	R5
6	Penggunaan <i>handphone</i> untuk belajar mandiri melalui aplikasi <i>Efront</i> lebih menyenangkan	R6
7	Nilai tugas bisa langsung dilihat, programnya <i>online</i>	R7
8	Akan lebih menyenangkan apabila semua pelajaran sekolah menggunakan aplikasi <i>Efront</i> .	R8

Analisis Data

Analisa data penilaian ahli media, uji coba individu guru, dan uji coba kelompok kecil siswadigunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk/media yang sudah diuji cobakan sehingga data yang telah dianalisis tersebut dicocokkan dengan tabel kelayakan yang telah ditetapkan.

Uji Ahli Media

Hasil penilaian ahli media dapat dihitung dan diperoleh tingkat pencapaian 96%. Berdasarkan tabel konversi kelayakan tingkat pencapaian 96% berada dalam kualifikasi sangat baik. Hal ini berarti aplikasi *Efront* sangat baik digunakan untuk model

pembelajaran *Elearning* bagi siswa SMA sehingga tidak perlu dilakukan revisi.

Uji Coba Individu Guru

Hasil penilaian guru maka dapat dihitung dan diperoleh tingkat pencapaian 92%. Berdasarkan tabel konversi kelayakan tingkat pencapaian 92% berada dalam kualifikasi sangat baik. Artinya model pembelajaran *Elearning* berbasis *Efront* ini sangat efektif digunakan oleh siswa SMA.

Hasil penilaian guru SMA Wijaya Putra Surabaya maka dapat dihitung dan diperoleh tingkat pencapaian 94%. Berdasarkan tabel konversi kelayakan tingkat pencapaian 94% berada dalam kualifikasi sangat baik. Artinya model pembelajaran *Elearning* berbasis *Efront* ini sangat baik digunakan oleh siswa SMA.

Uji Coba Kelompok Kecil Siswa

Analisa data dilakukan untuk mengetahui rerata persentase hasil uji coba kelompok kecil rerata persentase alat evaluasi adalah sebagai berikut: $(96+96+95+95+93+93+96+95)\% : 8 = 95\%$. Rerata persentase alat evaluasi bahasa Inggris berbasis komputer adalah 95% dan berdasarkan tabel konversi kelayakan berada dalam kategori sangat baik dan tepat digunakan oleh siswa sehingga tidak perlu dilakukan revisi.

Verifikasi / Revisi Produk

Uji Ahli Media

Berdasarkan hasil penilaian ahli media, maka tidak dilakukan revisi. Persentase pencapaian tingkat kelayakan model pembelajaran *Elearning* berbasis *efont* dalam kategori sangat baik sehingga tidak perlu dilakukan revisi hanya sedikit penyempurnaan yang akan membuat *Elearning* berbasis *Efront* ini semakin menarik. Namun demikian, demi kesempurnaan produk model pembelajaran *Elearning* berbasis *Efont*

ini maka pengembang juga memperhatikan saran yang diberikan oleh para ahli media dalam angketnya dengan harapan produk ini betul-betul bermanfaat dalam dunia pendidikan.

Uji Coba Individu Guru

Berdasarkan hasil penilaian uji coba individu yang dilakukan oleh guru pelajaran Bahasa Indonesia SMA Wijaya Putra Surabaya, maka tidak dilakukan revisi. Persentase pencapaian tingkat kelayakan model pembelajaran *Elearning* berbasis *Efont* untuk pelajaran Bahasa Indonesia dalam kategori sangat baik sehingga tidak perlu dilakukan revisi. Namun demikian, demi kesempurnaan model pembelajaran *Elearning* berbasis *Efont* ini maka pengembang juga memperhatikan saran yang diberikan oleh guru pelajaran Bahasa Indonesia dalam angketnya dengan harapan produk ini betul-betul bermanfaat dalam dunia pendidikan.

Uji Coba Kelompok Kecil Siswa

Berdasarkan analisa data, diketahui bahwa keseluruhan penilaian model pembelajaran *Elearning* berbasis efont dalam kategori sangat baik sehingga tidak perlu direvisi. Namun demikian, demi kesempurnaan produk model pembelajaran *Elearning* berbasis efont ini maka pengembang juga memperhatikan saran yang diberikan para siswa dalam angketnya dengan harapan produk ini betul-betul bermanfaat dalam dunia pendidikan.

IV. SIMPULAN

Setelah melakukan penyajian dan analisis data tentang pelaksanaan penelitian pengembangan model pembelajaran *Elearning* berbasis *Efront* dalam pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan efektifitas belajar siswa, maka dapat disimpulkan:

1. Pelaksanaan pelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerpen menggunakan model pembelajaran *Elearning* berbasis *Efront* berjalan baik dengan kualitas produk kategori sangat baik.
2. Uji coba pembelajaran *Elearning* berbasis *Efront* telah divalidasi oleh ahli media dan dilaksanakan oleh guru pelajaran serta siswa, produk ini termasuk dalam kategori sangat baik.
3. Berdasarkan hasil deskripsi data oleh ahli media dan subjek coba, model pembelajaran *Elearning* berbasis *Efront* ini diperlukan untuk menunjang kegiatan pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih efektif.
4. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Elearning* berbasis *Efront* ini mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa.

V. DAFTAR PUSTAKA

- B S, Heri Tri Luqman dan Anies Erfan Dinarin B. 2013. *Pengembangan E-Learning*. Yogyakarta: Deepublish.
- Courts, B., & Tucker, J. 2012. Using Technology to Create A Dynamic Classroom Experience. *Journal of College Teaching & Learning (TLC)*, 9(2), 121-128
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Efront. *Your New Learning Management System, Less Hassle, More Result*. Di unduh dari <http://www.Efrontlearning.net/>
- Feri. 2012. *Sejarah Perkembangan E-Learning*. [Online]. Tersedia: <Http://edufiesta.blogspot.com/2008/06/sejarah-perkembangan-e-learning.html>
- Glossary. 2012. *Glossary of e-Learning Terms*. [Online] Tersedia: <Http://LearnFrame.Com>

- Horton, W. K. 2012. *E-Learning by Design*. San Fransisco: Pfeiffer
[http://en.wikipedia.org/wiki/Efront_\(Elearning_software\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Efront_(Elearning_software))
<http://wiki.Efrontlearning.net/>
<http://www.ilmumu.com/pengetahuan/pengetahuan-aplikasi/>
- Naidu, Som. 2006. *E-learning A Guidebook of Principles, Procedures and Practices*. Australia: Sanjaya Mirsha.
- Pratama, M. Octaviano. 2012. *Sistem Pembelajaran Online dengan E-Learning Efront (Bagian-1)*. (Online), [http://ilmukomputer.org/wp-content/uploads/2012/12/octav-Sistem Pembelajaran Online Efront.pdf](http://ilmukomputer.org/wp-content/uploads/2012/12/octav-Sistem_Pembelajaran_Online_Efront.pdf),
- Pribadi, Benny A. 2010. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Sudjana, Nana. 2009. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyono dan Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Syaodih, Nana. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Uno B. Hamzah. 2007. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Yang Efektif dan Kreatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wena, Made. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wibisono, Pradipha Wisnu. 2012. *Online Learning(E-learning)*. Di unduh dari <http://www.pradipha.com/2012/01/online-learning-e-learning.html> pada tanggal 9 September 2013.
- Wikipedia. *Efront (software Elearning)*. (Online),([http://en.wikipedia.org/wiki/Efront_\(Elearning_software\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Efront_(Elearning_software))),
- Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Kencana Prenada Media.