

## PENERAPAN APLIKASI *MOODLE* SEBAGAI SALAH SATU MODEL PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI MASA PANDEMI

**Widiatmoko Herbimo**  
SMK Negeri 4 Yogyakarta  
he2bimo@gmail.com

**Abstrak:** Pendidikan merupakan faktor yang menentukan kesejahteraan manusia sehingga dapat digunakan sebagai indikator kemajuan suatu bangsa dan negara. Semakin tinggi kualitas pendidikan suatu bangsa dan negara maka dapat dipastikan semakin maju dan sejahtera bangsa dan negara tersebut. Pendidik diharapkan mampu merubah paradigma lama dalam mengajar yaitu menyampaikan pelajaran sebanyak-banyaknya dengan paradigma baru yang menekankan pada upaya membantu peserta didik agar lebih mampu mengerti, memahami, atau menguasai konsep untuk memecahkan suatu persoalan. Model menggunakan aplikasi *moodle* yang menawarkan suasana belajar menyenangkan, sehingga peserta didik diajak untuk berlatih menumbuhkan rasa ingin tahu, tanggung jawab, kejujuran dan keaktifan peserta didik. *Moodle* adalah paket perangkat lunak yang diproduksi untuk kegiatan belajar berbasis internet dan situs web yang menggunakan prinsip social constructionist pedagogy. Moodle merupakan salah satu aplikasi dari konsep dan mekanisme belajar mengajar yang memanfaatkan teknologi informasi, yang dikenal dengan konsep pembelajaran elektronik atau e-learning. Aplikasi *moodle* sangat baik dan interaktif dalam pembelajaran online, sehingga membuat peserta didik tidak bosan dalam pembelajaran jarak jauh di masa pandemi.

**Kata kunci:** pandemi, daring, *moodle*.

### *APPLICATION OF THE MOODLE APPLICATION AS ONE OF THE DISTANCE LEARNING MODELS IN THE PANDEMIC PERIOD*

**Abstract:** Education is a factor that determines human welfare so that it can be used as an indicator of the progress of a nation and state. The higher the quality of education of a nation and country, it is certain that the more developed and prosperous the nation and country will be. Educators are expected to be able to change the old paradigm in teaching, namely to convey as many lessons as possible with a new paradigm that emphasizes efforts to help students to be better able to understand, comprehend, or master concepts to solve a problem. The model uses a moodle application that offers a pleasant learning atmosphere, so students are invited to practice growing curiosity, responsibility, honesty and activeness of students. Moodle is a software package produced for internet-based learning activities and websites that use social constructionist pedagogy principles. Moodle is one of the applications of the concepts and mechanisms of teaching and learning that utilize information technology, which is known as the concept of electronic learning or e-learning. Moodle application is very good and interactive in online learning, thus making students not bored in distance learning during the pandemic.

**Keywords:** pandemic, online, *moodle*.

#### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor yang menentukan kesejahteraan manusia sehingga dapat digunakan sebagai indikator kemajuan suatu bangsa dan negara. Semakin tinggi kualitas pendidikan suatu bangsa dan negara maka dapat dipastikan semakin maju dan sejahtera bangsa dan negara tersebut. Oleh sebab itu, diperlukan perhatian khusus yang diajukan pada perkembangan dan kemajuan pendidikan guna meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan. Ketercapaian hasil belajar memang sangat dipengaruhi oleh berbagai unsur-unsur. Unsur yang paling utama adalah

unsur pendidik, unsur peserta didik, unsur kurikulum, dan unsur sarana prasarana pendukung pembelajaran. Pendidik sesuai dengan fungsinya bertugas mengoptimalkan kemampuan peserta didik dalam belajar dengan apa yang kita sebut mengajar. Pendidik memberikan peranan paling besar terhadap ketercapaian hasil belajar peserta didik. Peranan pendidik di sini menyangkut keseluruhan aspek termasuk pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran.

Pendidik tidak hanya memahami bahan materi yang akan diajarkan, tetapi hendaknya memahami semua karakteristik yang

terkandung di dalamnya sehingga dapat dengan mudah menerapkan paradigma baru dalam proses pembelajaran. Namun yang terjadi pada saat sekarang di kebanyakan sekolah cenderung banyak pendidik dalam proses pembelajaran hanya menjelaskan atau memberitahukan segala sesuatu kepada peserta didik. Pendidik kurang memberikan kesempatan untuk melatih peserta didik dalam belajar menemukan jawabannya sendiri. Dengan model pembelajaran seperti itu banyak peserta didik yang semakin pasif dan cenderung merasa bosan. Apalagi di masa pandemi, banyak pendidik menerapkan pembelajaran berbasis dalam jaringan dengan menggunakan google classrom sebagai senjata pamungkasnya. Model pembelajaran seperti itu, dirasakan kurang bermakna bagi hasil belajar peserta didik, karena peserta didik hanya dijejali dengan tugas mengenai konsep-konsep bukan bagaimana mengerti, memahami atau menguasai konsep dalam memecahkan suatu persoalan, apalagi didukung oleh kurangnya kreativitas pendidik dalam menggunakan media selama proses pembelajaran, sehingga materi pembelajaran akan semakin sulit dipahami peserta didik. Oleh karena itu pendidik diharapkan mampu merubah paradigma lama dalam mengajar yaitu menyampaikan pelajaran sebanyak-banyaknya dengan paradigma baru yang menekankan pada upaya membantu peserta didik agar lebih mampu mengerti, memahami, atau menguasai konsep untuk memecahkan suatu persoalan.

Berangkat dari pemaknaan dan pemikiran sebagaimana diuraikan pada latar belakang tersebut di atas, kami melakukan penelitian dan pengembangan suatu model pembelajaran yang lebih efektif, dan cocok dalam membantu pendidik untuk lebih meningkatkan hasil belajar peserta didik, meningkatkan kemampuan dan kompetensi peserta didik, khususnya jurusan akomodasi perhotelan dengan tidak meninggalkan unsur pedagogis, dengan memadukan pembelajaran berbasis visual dengan pemanfaatan teknologi informasi sebagai alat bantu pembelajaran.

Model pembelajaran ini menawarkan suasana belajar yang menyenangkan dimana peserta didik melakukan kegiatan belajar menggunakan aplikasi moodle yang dapat diakses dimanapun selama peserta didik mendapatkan signal data dari sebuah perangkat pintar. Pada model pembelajaran ini, peserta didik diajak untuk berlatih menumbuhkan rasa

ingin tahu, tanggung jawab, kejujuran dan keaktifan peserta didik.

Permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Bagaimana aplikasi Moodle dapat sebagai salah satu alternatif model pembelajaran jarak jauh?
2. Bagaimana aplikasi Moodle dapat membantu pendidik dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas X Akomodasi Perhotelan pada mata pembelajaran Kepariwisata di SMK Negeri 4 Yogyakarta?

### Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan kualitatif sederhana (*Research Methodology*), dimana dilakukan pengamatan kecil yang ditandai dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik. Menurut Kirk dan Miller, penelitian kualitatif merupakan tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan pada manusia dalam kawasannya sendiri dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasanya dan dalam peristilahannya.

### Waktu dan Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah SMK Negeri 4 Yogyakarta, pada mata pelajaran Kepariwisata dengan kompetensi dasar Dokumen Perjalanan Wisata. Penelitian ini dilakukan pada pertengahan bulan Maret.

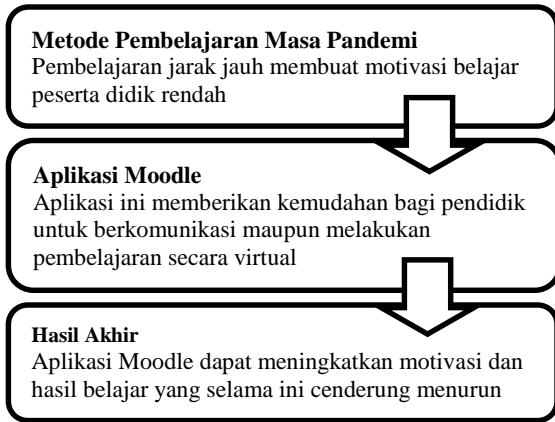
### Subjek Penelitian

Target penelitian adalah peserta didik kelas X Akomodasi Perhotelan dengan populasi sebanyak 32 peserta didik. Penentuan subjek sampel yaitu dengan *purpose sampling*, dimana teknik pengambilan sampel yang ditentukan dengan menyesuaikan pada tujuan penelitian.

### Kerangka Berpikir

Proses belajar mengajar merupakan salah satu segi yang perlu diperhatikan karena banyak sekali kegiatan yang terjadi di dalamnya, salah satu diantaranya adalah pemilihan strategi pembelajaran yang dapat menentukan berhasil tidaknya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dengan penggunaan aplikasi moodle diharapkan meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X Akomodasi Perhotelan di SMK Negeri 4 Yogyakarta pada mata pelajaran Kepariwisata.

Berikut ini adalah gambaran skema kerangka berpikir meningkatkan hasil belajar kompetensi dasar Dokumen Perjalanan Wisata pada mata pelajaran Kepariwisata dengan menerapkan aplikasi Moodle :



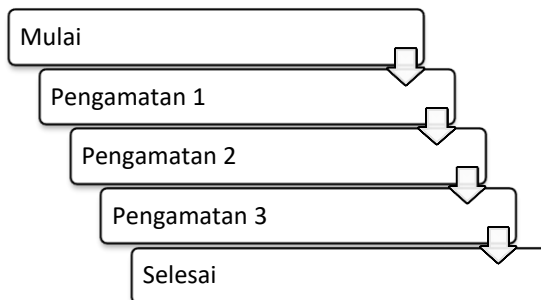
Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir

**Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menyebarkan pengamatan online dan evaluasi berbasis online. Pendekatan ini digunakan berdasarkan pada tujuan untuk memahami fenomena perilaku, persepsi, dan motivasi. Tujuan akhir dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar kompetensi dasar Dokumen Perjalanan Wisata pada peserta didik kelas X Akomodasi Perhotelan di SMK Negeri 4 Yogyakarta pada mata pelajaran Kepariwisata dengan menggunakan aplikasi moodle.

**Desain Penelitian**

Penelitian kualitatif mengutamakan makna, makna yang diungkap berkisar pada persepsi orang mengenai suatu peristiwa, misalnya penelitian tentang peran suatu aplikasi dalam pembelajaran, peneliti memusatkan perhatian pada pendapat peserta didik tentang aplikasi yang digunakan. Adapun disain penelitian pengamatan untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada di bawah ini:



Gambar 2. Model Flowchart Pengamatan

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**E-Learning**

E-Learning adalah pembelajaran jarak jauh (*distance Learning*) yang memanfaatkan teknologi komputer, jaringan komputer dan/atau Internet. E-Learning memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui komputer di tempat mereka masing-masing tanpa harus secara fisik pergi mengikuti pelajaran di kelas. E-Learning sering pula dipahami sebagai suatu bentuk pembelajaran berbasis web yang bisa diakses dari intranet di jaringan lokal atau internet. Sebenarnya materi e-Learning tidak harus didistribusikan secara on-line baik melalui jaringan lokal maupun internet, distribusi secara off-line menggunakan media CD/DVD pun termasuk pola e-Learning. Dalam hal ini aplikasi dan materi belajar dikembangkan sesuai kebutuhan dan didistribusikan melalui media CD/DVD, selanjutnya pembelajar dapat memanfaatkan CD/DVD tersebut dan belajar di tempat di manapun berada. Ada beberapa pengertian berkaitan dengan e-Learning sebagai berikut :

1. Pembelajaran jarak jauh, e-Learning memungkinkan peserta didik untuk menimba ilmu tanpa harus secara fisik menghadiri kelas. Peserta didik dapat berada sekalipun di Kutub Utara, sementara “instruktur” dan pelajaran yang diikuti berada di tempat lain, di kota lain bahkan di negara lain. Interaksi bisa dijalankan secara on-line dan real-time ataupun secara off-line atau archived. Peserta didik melakukan belajar dari komputer di sekolah atau rumah dengan memanfaatkan koneksi jaringan lokal ataupun jaringan Internet ataupun menggunakan media CD/DVD yang telah disiapkan. Materi belajar dikelola oleh sebuah pusat penyedia materi di kampus/universitas, atau perusahaan penyedia content tertentu. Pembelajar bisa mengatur sendiri waktu belajar, dan tempat dari mana ia mengakses pelajaran.
2. Pembelajaran dengan perangkat komputer, e-Learning disampaikan dengan memanfaatkan perangkat komputer. Pada umumnya perangkat dilengkapi perangkat multimedia, dengan cd drive dan koneksi Internet ataupun Intranet lokal. Dengan memiliki komputer yang terkoneksi dengan intranet ataupun Internet, pembelajar dapat berpartisipasi dalam e-Learning. Jumlah peserta didik yang ikut berpartisipasi tidak dibatasi dengan kapasitas kelas. Materi

pelajaran dapat diketengahkan dengan kualitas yang lebih standar dibandingkan kelas konvensional yang tergantung pada kondisi dari pendidik.

3. Pembelajaran formal dan Informal, e-Learning dapat mencakup pembelajaran secara formal maupun informal. E-Learning secara formal, misalnya adalah pembelajaran dengan kurikulum, silabus, mata pelajaran dan tes yang telah diatur dan disusun berdasarkan jadwal yang telah disepakati pihak-pihak terkait (pengelola e-Learning dan peserta didik sendiri). Sedangkan informal adalah pembelajaran yang biasanya tingkat interaksinya tinggi dan diwajibkan oleh perusahaan pada karyawannya, atau pembelajaran jarak jauh yang dikelola oleh universitas dan perusahaan-perusahaan (biasanya perusahaan konsultan) yang memang bergerak di bidang penyediaan jasa e-Learning untuk umum. E-Learning informal juga dapat dilakukan dengan interaksi yang lebih sederhana, misalnya melalui sarana mailing list, e-newsletter atau website pribadi, organisasi dan perusahaan yang ingin mensosialisasikan jasa, program, pengetahuan atau keterampilan tertentu pada masyarakat luas (biasanya tanpa memungut biaya).

### Strategi Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan, strategi diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Menurut Kemp (1995) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan pendidik dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Dari pendapat tersebut, Dick and Carey (1985) juga menyebutkan bahwa strategi pembelajaran itu adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada peserta didik (Sanjaya, 2007:126).

Strategi pembelajaran menurut Main Sufanti (2010:30) adalah sebagai garis-garis besar untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Pola-pola umum kegiatan pembelajaran dan peserta didik ditujukan untuk mewujudkan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.

Ada empat strategi dasar dalam pembelajaran, yaitu (1) mengidentifikasi apa yang diharapkan, (2) memilih sistem pendekatan, (3) memilih dan menetapkan prosedur, media, dan langkah-langkah pembelajaran, dan (4) menetapkan norma-norma dan batasa-batas keberhasilan. (Sufanti, 2010:30).

Berdasarkan pendapat tersebut diatas, strategi pembelajaran merupakan suatu serangkaian rencana kegiatan yang termasuk didalamnya penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dlam suatu pembelajaran. Strategi pembelajaran disusun untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Strategi pembelajaran didalamnya mencakup pendekatan, model, metode, dan teknik pembelajaran e cara spesifik.

### Aplikasi Moodle

Moodle adalah paket perangkat lunak yang diproduksi untuk kegiatan belajar berbasis internet dan situs web yang menggunakan prinsip social constructionist pedagogy. Moodle merupakan salah satu aplikasi dari konsep dan mekanisme belajar mengajar yang memanfaatkan teknologi informasi, yang dikenal dengan konsep pembelajaran elektronik atau e-learning. Moodle dapat digunakan secara bebas sebagai produk sumber terbuka (open source) di bawah lisensi GNU. Moodle dapat diinstal di komputer dan sistem operasi apapun yang bisa menjalankan PHP dan mendukung database SQL.. E-learning ini juga memberikan akses pada pendidik dan peserta didik untuk presensi, pengumpulan tugas, latihan soal dan media sumber belajar yang bisa diakses kapanpun dan dimanapun serta juga memberikan akses pada orang tua untuk memantau perkembangan belajar siswa di sekolah.

Berdasarkan *social constructionist pedagogy*, cara terbaik untuk belajar adalah dari sudut pandang peserta didik itu sendiri. Model pengajaran berorientasi objek (peserta didik) ini berbeda dengan sistem pengajaran tradisional yang biasanya memberikan informasi atau materi yang dianggap perlu oleh pengajar untuk diberikan kepada peserta didik. Tugas pengajar akan berubah dari sumber informasi menjadi orang yang memberikan pengaruh (influencer) dan menjadi contoh dari budaya kelas. Peran pengajar dalam sistem moodle ini antara lain: berhubungan dengan

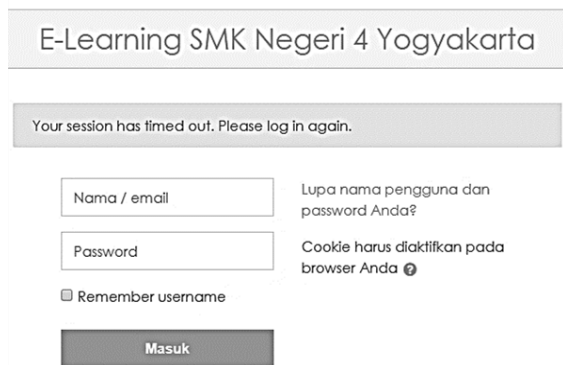
peserta didik secara perorangan untuk memahami kebutuhan belajar mereka dan memoderatori diskusi serta aktivitas yang mengarahkan peserta didik untuk mencapai tujuan belajar dari kelas tersebut

Namun untuk hal tersebut diatas berjalan sebagaimana mestinya, peserta didik juga harus membuat akun moodle dengan kategori student dan memasukkan kode akses (yang mempunyai adalah pendidik) untuk masuk kelas yang sudah dibuat oleh pendidik di aplikasi moodle. Selain itu moodle juga dapat membuat kuis/soal (ini yang tidak dimiliki oleh facebook) yang jenisnya antara lain adalah pilihan ganda, benar salah, menjodohkan, isian singkat, dan lain-lain. Kelebihan dari aplikasi moodle adalah dapat mengimport soal dari aplikasi lain yaitu excel.

Kelebihan soal online yang dimiliki oleh moodle adalah pendidik tidak perlu memeriksa pekerjaan peserta didik. Dan soal dalam bentuk tugas, dapat dikerjakan di rumah, kemudian pendidik cukup mengontrol dari jarak jauh. Untuk pendidik Matematika sangat dimanja dalam pembuatan soal di moodle ini, yaitu dilengkapi dengan Symbol, Equation, dan Latex. Jadi semua jenis soal yang mengandung gambar, simbol, dan equation dapat ditulis di moodle.

Di samping pendidik dapat membuat soal/kuis dalam *course*, pendidik juga dapat membuat tugas. Fungsi ini sama persis dengan fungsi tugas yang ada di moodle. Peserta didik dapat mengunggah tugas yang diberikan dan pendidik tinggal memeriksa nama-nama peserta didik yang telah mengunggah tugas.

Yang tidak kalah pentingnya dari soal/kuis dan tugas, pendidik juga dapat membuat forum di course, yaitu memiliki fungsi sebagai wadah diskusi bagi para peserta didik yang diampunya.



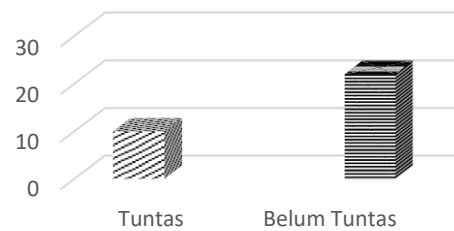
Gambar 3. Moodle SMK N 4 Yogyakarta

Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas X jurusan Akomodasi Perhotelan SMK Negeri 4 Yogyakarta dengan jumlah 32 peserta didik. Dengan menggunakan model pembelajaran berbasis dalam jaringan yang mengkombinasi pembelajaran tatap muka online (animasi) dan quis interaktif. Pembelajaran moodle ini lebih fokus pada pengembangan kognitif, makanya teori yang mendasarinya adalah aliran terori belajar kognitif, yang salah satunya menggunakan teori konstruktivis, yang kemudian dapat memotivasi peserta didik untuk belajar.

Dengan menggunakan metode moodle dalam pembelajaran Kepariwisata didapatkan hasil belajar peserta didik kelas X Akomodasi Perhotelan meningkat, hal ini sejalan dengan hasil penelitian sebagai berikut:

**Pengamatan pertama dalam pembelajaran moodle ranah kognitif**

Hasil belajar ranah kognitif diukur dari hasil belajar, data tersebut didapat dari ulangan tengah semester peserta didik kelas X Akomodasi Perhotelan SMK Negeri 4 Yogyakarta, dengan data sebagai berikut :

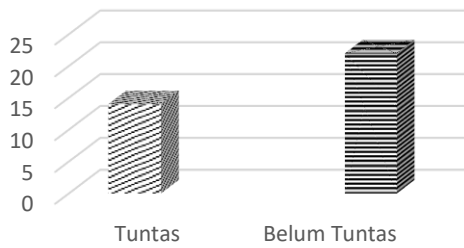


Gambar 4. Grafik Hasil Belajar Ranah Kognitif Pengamatan Pertama

Berdasarkan hasil nilai harian pertama peserta didik menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal = 75) yang dicapai pada pra siklus sebanyak 10 peserta didik dengan persentase 31,25% dengan hasil nilai rata-rata kelas yang diperoleh peserta didik mencapai 68,9. Dari hasil tersebut mengindikasikan bahwa dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung saat itu belum berhasil, sebab ketuntasan hasil belajar peserta didik belum mencapai indikator yang diharapkan.

**Pengamatan pertama dalam pembelajaran moodle ranah psikomotorik**

Ranah psikomotorik diambil dari enam aspek yakni gerakan refleks, keterampilan gerak dasar, kemampuan perseptual, ketepatan, interpretatif. Data pengamatan yang didapat adalah sebagai berikut :

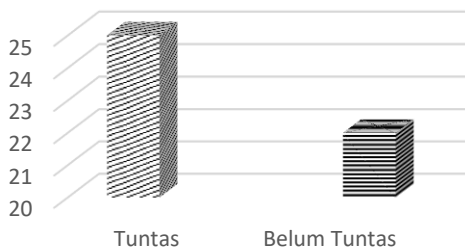


Gambar 5. Grafik Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Pengamatan Pertama

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ranah Psikomotorik masih terdapat peserta didik yang mendapat nilai kurang dari 75 atau KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal=75), dengan persentase peserta didik tuntas adalah 46,9%. Oleh karena itu, peserta didik masih banyak yang harus mendapat perbaikan.

**Pengamatan kedua dalam pembelajaran moodle ranah kognitif**

Hasil belajar ranah kognitif diperoleh melalui ujian tertulis, dimana pelaksanaan ujian online dengan aplikasi moodle dilaksanakan pada pertemuan setelah pelaksanaan video interaktif (moodle) dan diskusi online. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui sampai mana materi peserta didik pada pelajaran. Berikut hasil belajar peserta didik ranah kognitif kelas X Akomodasi Perhotelan SMK Negeri 4 Yogyakarta, dengan diperoleh hasil sebagai berikut :

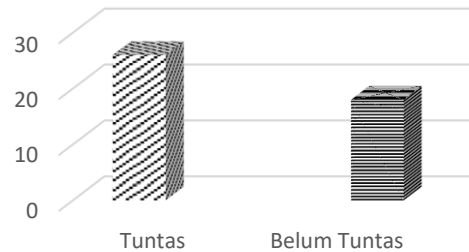


Gambar 6. Grafik Hasil Belajar Ranah Kognitif Pengamatan Kedua

Berdasarkan hasil evaluasi peserta didik menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal =75) yang dicapai pada pengamatan kedua sebanyak 25 peserta didik dengan persentase 78.125% dengan nilai rata-rata kelas yang diperoleh peserta didik mencapai 80,30. Dari hasil tersebut mengindikasikan bahwa dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung sudah berhasil, sebab ketuntasan hasil belajar peserta didik sudah mencapai indikator yang diharapkan.

**Pengamatan kedua dalam pembelajaran moodle ranah psikomotorik**

Ranah psikomotorik diambil dari enam aspek yakni gerakan refleks, keterampilan gerak dasar, kemampuan perseptual, ketepatan, interpretatif. Data pengamatan yang didapat adalah sebagai berikut :

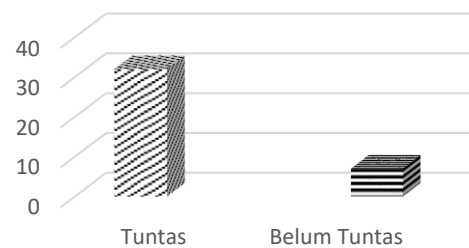


Gambar 7. Grafik Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Pengamatan Kedua

Berdasarkan hasil data olahan pengamatan kedua pada ranah psikomotorik terjadi peningkatan dengan rata-rata kelas 85,64 dan persentase ketuntasan 81,25% dengan menggunakan media pembelajaran online dengan mengimplementasi aplikasi moodle. Pada pengamatan kedua ini hasil dari peserta didik belum mencapai target ketuntasan yang diterapkan sebelumnya (85%).

**Pengamatan ketiga dalam pembelajaran moodle ranah kognitif**

Hasil belajar ranah kognitif diperoleh melalui ujian tertulis, dimana pelaksanaan ujian online dengan aplikasi moodle dilaksanakan pada pertemuan setelah pelaksanaan tugas video interaktif (moodle) dan diskusi online. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui sampai mana materi peserta didik pada pelajaran. Berikut hasil belajar peserta didik ranah kognitif kelas X Akomodasi Perhotelan SMK Negeri 4 Yogyakarta, dengan diperoleh hasil sebagai berikut :



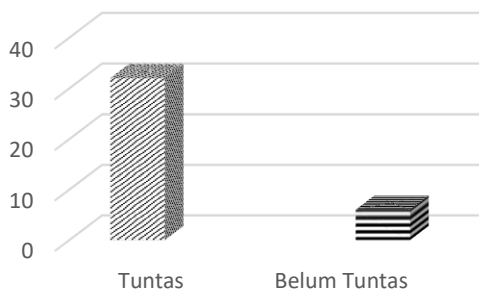
Gambar 8. Grafik Hasil Belajar Ranah Kognitif Pengamatan Ketiga

Berdasarkan hasil evaluasi peserta didik menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal =75) yang dicapai pada pengamatan ketiga

sebanyak 32 peserta didik dengan persentase 100% dengan nilai rata-rata kelas yang diperoleh peserta didik mencapai 86,2. Dari hasil tersebut mengindikasikan bahwa dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung sudah berhasil, sebab ketuntasan hasil belajar peserta didik sudah mencapai indikator yang diharapkan atau semua peserta didik telah tuntas dalam pembelajaran.

### Pengamatan ketiga dalam pembelajaran moodle ranah psikomotorik

Pada ranah psikomotorik kriteria yang menjadi penilaian adalah kemampuan dalam menyebutkan dan mendeskripsikan dengan baik jawaban yang diinginkan pendidik. Berikut hasil belajar peserta didik ranah psikomotorik kelas X Akomodasi Perhotelan SMK Negeri 4 Yogyakarta:



Gambar 9. Grafik Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Pengamatan Ketiga

Berikut hasil belajar peserta didik ranah psikomotorik kelas X Akomodasi Perhotelan SMK Negeri 4 Yogyakarta. Berdasarkan hasil evaluasi peserta didik menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal =75) yang dicapai pada pengamatan ketiga sebanyak 32 atau semua peserta didik mencapai batas KKM yang ditentukan dengan persentase 100% dan nilai rata-rata kelas mencapai 85,64. Dari hasil tersebut mengindikasikan bahwa dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung sudah berhasil, sebab ketuntasan hasil belajar peserta didik sudah melebihi indikator yang diharapkan.

### SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang “Penerapan Aplikasi Moodle pada pembelajaran Kepariwisata di SMK Negeri 4 Yogyakarta” maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan penerapan model pembelajaran berbasis masalah pada kompetensi Dokumen Perjalanan Wisata di kelas X Akomodasi Perhotelan di SMK Negeri 4 Yogyakarta.
2. Setelah dipraktekkan, aplikasi moodle memungkinkan sebagai alternatif pembelajaran jarak jauh, hal ini dibuktikan dengan tiga kali pengamatan, motivasi dan hasil pembelajaran peserta didik meningkat.
3. Aplikasi moodle sangat membantu pendidik dalam melakukan interaksi, hal ini dapat dibuktikan hasil kognitif dan psikomotorik peserta didik dalam tahapannya meningkat.

Saran yang diberikan adalah Untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik, dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran yang akan diajarkan. Dalam proses belajar mengajar, pendidik dapat menggunakan media seperti modul, LKS dan handout agar kegiatan pembelajaran dapat lebih variatif. Dalam mengajar, pendidik perlu memperhatikan pengelolaan kelas dan pemanfaatan waktu agar sesuai dengan rencana pembelajaran.

### DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Moleong, J.L. (2013), *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Abdul, M. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Listiani, W. (2011). *Aplikasi Moodle sebagai Media Pembelajaran Penulisan Online*. Bandung: Prosiding Konferensi Nasional ICT-M Politeknik Telkom (pp. 41-44). Politeknik Telkom.