

# PENERAPAN MEDIA *E-LEARNING* BERBASIS *MOODLE* PADA MATA KULIAH TEORI PELUANG DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

Siti Nur Elsa Diani Putri<sup>1</sup>, Hidayah Ansori<sup>2</sup>, Elli Kusumawati<sup>3</sup>.

<sup>1</sup>Universitas Lambung Mangkurat  
e-mail: snelsadiatri@gmail.com

<sup>2</sup>Universitas Lambung Mangkurat  
e-mail: ansori@ulm.ac.id

<sup>3</sup>Universitas Lambung Mangkurat  
e-mail: ellikusumawati@ulm.ac.id

**Abstrak**—Kemajuan teknologi telah diaplikasikan dalam pendidikan melalui pelaksanaan pembelajaran menggunakan *e-learning*. Konsep *e-learning* yang tidak terbatas ruang dan waktu dapat dimanfaatkan untuk memaksimalkan efisiensi proses pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, *e-learning* membutuhkan suatu program *Learning Management System* (LMS) yang salah satu jenisnya adalah *Moodle*. Adanya media *e-learning* berbasis *Moodle* diharapkan dapat menunjang kualitas perkuliahan melalui penyampaian materi secara *online*, serta dapat mendorong mahasiswa untuk lebih aktif belajar secara mandiri sehingga lebih memahami materi yang disampaikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon mahasiswa peserta mata kuliah Teori Peluang terhadap penerapan media *e-learning* berbasis *Moodle* dan hasil penerapan media *e-learning* berbasis *Moodle* pada mata kuliah Teori Peluang. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif, dengan subjek penelitian 41 orang mahasiswa peserta mata kuliah Teori Peluang di kelas B dan objek yang diteliti yaitu respon mahasiswa terhadap media *e-learning* berbasis *Moodle* Teori Peluang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, teknik analisis data yang digunakan adalah statistika deskriptif yaitu persentase. Adapun media yang diterapkan berupa situs *e-learning* berbasis *Moodle* yang dapat diakses pada halaman web <http://emath.ulm.ac.id> serta memuat materi perkuliahan Teori Peluang berdasarkan Rencana Program dan Kegiatan Pembelajaran Semester (RPKPS), soal-soal latihan, serta fitur pelaksanaan UTS dan UAS Teori Peluang secara *online*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa peserta mata kuliah Teori Peluang memberikan respon sebesar 75,47% terhadap media dan hasil penerapan media berada pada kategori baik.

**Kata kunci:** *Media, e-learning, Moodle, Teori Peluang.*

## I. PENDAHULUAN

Kemajuan di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menandai perkembangan zaman dan era globalisasi. Pendidikan merupakan salah satu bidang yang memperoleh dampak positif dengan adanya TIK. Pemanfaatan TIK berperan penting dalam penyelenggaraan pendidikan jarak jauh, seperti yang tertuang dalam Undang-Undang nomor 12 tahun 2012 tentang pelaksanaan pendidikan tinggi yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan TIK. Peningkatan kualitas pendidikan melalui penyelenggaraan pembelajaran jarak jauh sesuai untuk menjalankan isi Permenristekdikti nomor 44 tahun 2015 mengenai Standar Nasional Pendidikan Tinggi. Pembangunan pendidikan berbasis teknologi memberikan dua keuntungan, yakni sebagai pendorong komunitas pendidikan untuk lebih aktif dalam memaksimalkan potensi pendidikan, serta memberikan kesempatan luas dalam memanfaatkan setiap potensi yang dapat diperoleh dari sumber yang tidak terbatas [1].

Salah satu bentuk kemajuan teknologi yang telah diaplikasikan dalam pendidikan tinggi adalah pelaksanaan pembelajaran menggunakan *e-learning*. Tujuan pelaksanaan *e-learning* adalah untuk mendukung kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi elektronik. Adapun dalam praktiknya, *e-learning* memerlukan sarana berupa situs internet yang dapat diakses menggunakan komputer [2].

Untuk melaksanakan *e-learning*, pendidik memerlukan suatu teknologi perangkat lunak berupa program media pembelajaran *online*. Program yang berfungsi untuk mengatur proses pembelajaran berbasis internet ini disebut sebagai *Learning Management System* (LMS). [3]. Adapun salah satu program LMS adalah *Moodle*.

*Moodle* memiliki berbagai kelebihan, antara lain tampilannya yang sederhana dan efisien, instalasi yang sangat mudah, serta tersedianya manajemen situs, pengguna, maupun berbagai macam modul untuk mendukung kegiatan pembelajaran [3]. Selain itu, *Moodle* juga bersifat *open source* sehingga dapat diunduh secara gratis dan dapat dimodifikasi oleh siapa saja.

Universitas Lambung Mangkurat telah memiliki situs *e-learning* yang dibangun oleh UPT PTK ULM dan dapat diakses di laman [elearning.simari.ulm.ac.id](http://elearning.simari.ulm.ac.id). Mahasiswa dapat *log in* pada situs ini dengan menggunakan NIM dan *password* masing-masing. Berkaitan dengan hal tersebut, Program Studi Pendidikan Matematika ULM juga mulai membangun situs web sebagai media *e-learning* pada pertengahan tahun 2017, yang dapat diakses pada situs [emath.ulm.ac.id](http://emath.ulm.ac.id) dan menggunakan LMS *Moodle*. Materi atau perangkat pembelajaran pada situs web tersebut masih belum dimuat secara lengkap pada beberapa mata kuliah yang salah satunya adalah Teori Peluang.

Teori Peluang merupakan mata kuliah wajib pada semester kedua di Program Studi Pendidikan Matematika ULM. Materi pada mata kuliah ini berhubungan erat dengan materi pada mata kuliah lainnya, antara lain mata kuliah wajib Statistika Matematika pada semester 5 dan mata kuliah pilihan Analisis Data Uji Hidup pada semester 7. Sehingga apabila mahasiswa kurang memahami materi pada mata kuliah ini maka akan berdampak pada pemahaman mahasiswa terhadap mata kuliah selanjutnya. Selain itu, Teori Peluang juga memuat materi yang diajarkan pada mata pelajaran Matematika di jenjang SMP maupun SMA sederajat berdasarkan Kurikulum 2013. Hal tersebut menyebabkan mata kuliah ini menjadi salah satu bekal yang harus dikuasai mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika ULM sebagai calon tenaga pendidik Matematika pada jenjang SMP maupun SMA.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk menerapkan media *e-learning* berbasis *Moodle* dengan memanfaatkan teknologi internet, yang dapat menunjang kualitas pembelajaran selama kegiatan perkuliahan Teori Peluang berlangsung serta memungkinkan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh melalui penyampaian materi secara *online*. Selain itu, dengan adanya media *e-learning* berbasis *Moodle* pada mata kuliah Teori Peluang ini diharapkan dapat mendorong mahasiswa untuk lebih aktif belajar secara mandiri sehingga lebih memahami materi pada mata kuliah tersebut. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui respon mahasiswa peserta mata kuliah Teori Peluang terhadap penerapan media *e-learning* berbasis *Moodle* dan hasil penerapan media *e-learning* berbasis *Moodle* pada mata kuliah Teori Peluang di Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Lambung Mangkurat.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif ialah metode yang diadakan dengan tujuan memaparkan atau menggambarkan suatu keadaan, situasi, atau peristiwa [4].

### A. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa peserta mata kuliah Teori Peluang kelas B di semester genap tahun akademik 2017/2018 yang berjumlah 41 mahasiswa. Adapun objek yang diteliti yaitu respon mahasiswa terhadap media *e-learning* berbasis *Moodle* Teori Peluang.

### B. Teknik Pengumpulan Data

Jenis data yang diperoleh adalah berupa data kuantitatif berupa skor yang diperoleh dari angket respon mahasiswa. Sumber data adalah seluruh mahasiswa yang menjadi sampel penelitian dengan total 41 mahasiswa.

Data penelitian berupa respon mahasiswa terhadap penerapan media dikumpulkan dengan menggunakan teknik angket. Adapun aspek-aspek media *e-learning* berbasis web [5] yang dimuat dalam pernyataan-pernyataan pada angket dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Aspek Media E-Learning Berbasis Web**

No.	Aspek
1.	<i>Content</i> (isi materi)
2.	<i>Usability</i> (kemudahan dalam penggunaan)
3.	<i>Graphic design</i> (desain grafis)
4.	<i>Navigation</i> (sistem navigasi)
5.	<i>User satisfaction</i> (kepuasan pengguna)
6.	<i>Individual impact</i> (pengaruh terhadap individu)

Instrumen angket disusun berdasarkan kisi-kisi angket yang diadaptasi dari aspek media *e-learning* berbasis web, selanjutnya dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan dosen pengampu mata kuliah Teori Peluang. Adapun indikator angket respon mahasiswa dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2. Indikator Angket Respon Mahasiswa**

No.	Aspek	Indikator	No. Item
1.	Content (isi materi)	Materi yang disajikan mudah dipahami	1, 2
		Materi yang disajikan membantu pemahaman topik Teori Peluang	3, 4
		Latihan yang disajikan membantu pemahaman materi Teori Peluang	5, 6
		Tugas yang disajikan membantu pemahaman materi Teori Peluang	7, 8
2.	Usability (kemudahan dalam penggunaan)	E-Learning mudah digunakan	9, 10
3.	Graphic design (desain grafis)	Tema yang digunakan menarik	11
		Kombinasi warna yang digunakan sesuai	12
4.	Navigation (sistem navigasi)	Menu-menu yang tersedia di media dapat dipahami	13, 14
5.	User satisfaction (kepuasan pengguna)	Ketertarikan dan kepuasan mahasiswa	15, 16
6.	Individual impact (pengaruh terhadap individu)	Meningkatkan motivasi belajar	17, 18

Angket ini menggunakan format respon 4 poin dari skala *likert* dengan alternatif respon Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), dan Tidak Setuju (TS). Skor dari alternatif respon bergantung pada jenis pernyataan yang bersifat positif atau negatif [6]. Rincian skor tersebut disajikan dalam Tabel 3.

**Tabel 3. Rincian Skor Angket Respon Mahasiswa**

Alternatif Respon	Skor	
	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Kurang Setuju (KS)	2	3
Tidak Setuju (TS)	1	4

### C. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik statistik deskriptif yaitu persentase. Analisis data hasil angket respon mahasiswa dilakukan dengan tahapan berikut:

- Mengubah hasil angket ke dalam bentuk kuantitatif dengan memberi skor berdasarkan respon yang diperoleh untuk setiap indikator.
- Menyajikan data dalam bentuk tabel.
- Menghitung persentase dari setiap sub variabel menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{n}{N_{max}} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

$n$  = skor yang diperoleh

$N_{max}$  = skor maksimum

- Persentase yang diperoleh selanjutnya ditransformasikan ke dalam kriteria. Interval kriteria dapat ditentukan dengan cara:
  - Menentukan persentase skor ideal (skor maksimal) = 100%
  - Menentukan persentase skor terendah (skor minimal) = 0%
  - Menentukan range = 100% – 0% = 100%
  - Menentukan interval yang dikehendaki = 4 (baik, cukup baik, kurang baik, tidak baik)
  - Menentukan lebar interval =  $\frac{100\%}{4} = 25\%$
- Menginterpretasikan kriteria berdasarkan interval persentase yang telah ditetapkan [7] sebagaimana tercantum pada Tabel 4.

**Tabel 4. Kriteria Interpretasi Persentase Angket**

No.	Interval	Kriteria
1.	$75\% < \text{skor} \leq 100\%$	Baik
2.	$50\% < \text{skor} \leq 75\%$	Cukup baik
3.	$25\% < \text{skor} \leq 50\%$	Kurang baik
4.	$0\% \leq \text{skor} \leq 25\%$	Tidak baik

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil penerapan media *e-learning* berbasis *Moodle* pada mata kuliah Teori Peluang di Program Studi Pendidikan Matematika ULM. Adapun media yang diterapkan berupa situs *e-learning* berbasis *Moodle* yang dapat diakses pada halaman web <http://emath.ulm.ac.id> serta memuat materi perkuliahan Teori Peluang berdasarkan Rencana Program dan Kegiatan Pembelajaran Semester (RPKPS), soal-soal latihan, serta fitur pelaksanaan Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS) Teori Peluang secara *online*.

#### A. Hasil Penelitian

Uji coba media *e-learning* dilaksanakan di Laboratorium Komputer Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat. Uji coba diadakan sebanyak tiga kali, yaitu pada tanggal 18 April 2018, 2 Mei 2018, dan 16 Mei 2018.

Uji coba pertama dilaksanakan pada tanggal 18 April 2018. Uji coba diawali dengan pengenalan media *e-learning* berbasis *Moodle* pada mahasiswa mata kuliah Teori Peluang. Pada uji coba pertama, seluruh mahasiswa yang berjumlah 41 orang belum memiliki akun sehingga mengakses situs *e-learning* menggunakan fitur masuk sebagai *guest* (tamu). Dengan masuk sebagai *guest*, mahasiswa memiliki akses yang terbatas hanya pada membuka materi saja.

Pada uji coba pertama ini, mahasiswa diberikan materi perkuliahan (Distribusi Geometri dan Distribusi Poisson) beserta contoh soal menggunakan fasilitas *Page* dan materi tersebut ditayangkan pula dengan proyektor. Kemudian mahasiswa diberikan tugas berupa soal esai yang telah dimuat pada situs *e-learning*. Soal dikerjakan di rumah dan dijawab pada kertas folio bergaris, selanjutnya di-*scan* dan dikumpulkan dalam bentuk *file* dengan fasilitas *Assignment*.

Uji coba kedua dilaksanakan pada tanggal 2 Mei 2018. Uji coba kedua ini diikuti oleh 40 orang mahasiswa peserta mata kuliah Teori Peluang dan 1 orang tidak hadir. Semua mahasiswa yang berjumlah 41 orang sudah memiliki akun sehingga dapat mengakses fasilitas *Quiz* dan *Assignment*.

Sebelum perkuliahan dimulai, mahasiswa diberikan kuis sebanyak 2 soal dalam bentuk esai mengenai materi pada pertemuan sebelumnya (Distribusi Geometri dan Distribusi Binomial) dalam waktu 10 menit. Setelah mengerjakan kuis, mahasiswa diberikan materi perkuliahan berikutnya (Distribusi Normal dan Distribusi Gamma) beserta contoh soal yang dimuat pada fasilitas *Page*. Sedangkan untuk menunjang pemahaman mahasiswa mengenai materi, ditambahkan *applet* (aplikasi mini) yang berasal dari <https://homepage.divms.uiowa.edu/~mbognar> serta tabel nilai yang dapat diakses menggunakan fasilitas *link URL*.

Seperti pada uji coba sebelumnya, mahasiswa kembali diberikan tugas berupa soal esai dari situs *e-learning* di akhir perkuliahan. Tugas ditulis pada kertas folio bergaris, kemudian di-*scan* dan dikumpulkan dalam bentuk *file* menggunakan fasilitas *Assignment*.

Uji coba ketiga dilaksanakan pada tanggal 16 Mei 2018. Adapun kegiatan dalam uji coba ketiga ini adalah pelaksanaan Ujian Tengah Semester (UTS) Teori Peluang secara *online*. Sebelumnya, fasilitas pelaksanaan UTS *online* terlebih dulu diatur agar hanya dapat diakses mahasiswa setelah pukul 13.00 WITA dan menggunakan fasilitas *Add random questions* sehingga urutan soal yang ditampilkan menjadi acak pada masing-masing akun mahasiswa.

Mahasiswa diberi waktu 100 menit untuk menjawab soal ujian sebanyak 10 soal dalam bentuk isian/esai. Pelaksanaan ujian dimulai setelah mengklik tulisan *Attempt the quiz now* (mencoba kuis sekarang). Ketika waktu habis, jawaban yang telah dimasukkan secara otomatis disimpan pada media *e-learning* dan tidak ada kesempatan lagi bagi mahasiswa untuk mengerjakan soal.

Setelah diadakan uji coba media *e-learning*, mahasiswa diarahkan untuk mengisi angket yang bertujuan untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap media. Angket diberikan melalui situs *e-learning* dengan fasilitas *link URL* menuju *Google Form*.

Pengisian angket dilakukan oleh mahasiswa peserta mata kuliah Teori Peluang yang berjumlah 41 orang. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis untuk mendeskripsikan hasil data. Adapun rekapitulasi data angket tercantum pada Tabel 5.

**Tabel 5. Rekapitulasi Data Angket Respon Mahasiswa**

No.	Aspek	Item	Respon				Skor
			TS	KS	S	SS	
1.	Content (isi materi)	Saya mudah memahami materi yang disajikan di <i>e-learning</i>	0	4	35	2	121
		Saya kesulitan memahami contoh soal yang disajikan di <i>e-learning</i>	3	27	11	0	115
		Materi yang disajikan di <i>e-learning</i> tidak membantu saya memahami topik perkuliahan Teori Peluang	13	25	3	0	133
		Contoh soal yang disajikan membantu saya memahami topik perkuliahan Teori Peluang	0	2	37	2	123
		Saya tertarik mengerjakan latihan yang ada di <i>e-learning</i>	1	10	27	3	114
		Latihan yang ada di <i>e-learning</i> tidak membantu saya memahami materi Teori Peluang yang dipelajari	14	25	2	0	135
		Saya tertarik mengerjakan tugas yang ada di <i>e-learning</i>	1	5	32	3	119
		Tugas yang ada di <i>e-learning</i> tidak membantu saya memahami materi Teori Peluang yang dipelajari	13	28	0	0	136
<b>Total Skor Aspek Nomor 1</b>						<b>996</b>	
2.	Usability (kemudahan dalam penggunaan)	Saya dapat mengoperasikan <i>e-learning</i> secara mandiri	0	5	28	8	126
		Saya kesulitan menggunakan <i>e-learning</i> berbasis Moodle	11	24	6	0	128
<b>Total Skor Aspek Nomor 2</b>						<b>254</b>	
3.	Graphic design (desain grafis)	Saya suka dengan tema yang digunakan di <i>e-learning</i>	1	4	33	3	120
		Saya kurang menyukai kombinasi warna tulisan dengan latar yang ada pada <i>e-learning</i> Teori Peluang	9	24	8	0	124
<b>Total Skor Aspek Nomor 3</b>						<b>244</b>	
4.	Navigation (sistem navigasi)	Saya memahami menu-menu yang ada di <i>e-learning</i>	0	5	31	5	123
		Saya merasa kesulitan menuju ke laman yang saya inginkan di <i>e-learning</i>	15	21	4	1	132
<b>Total Skor Aspek Nomor 4</b>						<b>255</b>	
5.	User satisfaction (kepuasan pengguna)	Saya tertarik menggunakan <i>e-learning</i> untuk menunjang perkuliahan Teori Peluang	1	7	30	3	117
		Saya merasa puas dengan segala fasilitas yang tersedia di <i>e-learning</i> dalam menunjang perkuliahan Teori Peluang	0	9	29	3	117
<b>Total Skor Aspek Nomor 5</b>						<b>234</b>	
6.	Individual impact (pengaruh terhadap individu)	<i>E-Learning</i> berbasis Moodle memudahkan saya belajar Teori Peluang secara mandiri	1	9	28	3	115
		<i>E-Learning</i> berbasis Moodle tidak meningkatkan motivasi saya dalam mempelajari Teori Peluang	12	24	5	0	130
<b>Total Skor Aspek Nomor 6</b>						<b>245</b>	
<b>Jumlah Skor Keseluruhan</b>						<b>2228</b>	

### B. Pembahasan

Data dari 41 mahasiswa tersebut kemudian dianalisis untuk setiap aspek berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Hasil analisis data tersebut selengkapnya diuraikan pada Tabel 6 sebagai berikut.

**Tabel 6. Hasil Analisis Data Angket Respon Mahasiswa**

No.	Aspek	Persentase	Kategori
1.	Content (isi materi)	75,91%	Baik
2.	Usability (kemudahan dalam penggunaan)	77,44%	Baik
3.	Graphic design (desain grafis)	74,39%	Cukup baik
4.	Navigation (sistem navigasi)	77,74%	Baik
5.	User satisfaction (kepuasan pengguna)	71,34%	Cukup baik
6.	Individual impact (pengaruh terhadap individu)	74,70%	Cukup baik
<b>Total</b>		<b>75,47%</b>	<b>Baik</b>

#### 1. Content (isi materi)

Respon mahasiswa terhadap aspek *content* sebesar 75,91% dan berada pada kategori baik. Mahasiswa merasa mudah memahami materi dan contoh soal yang disajikan di media *e-learning*. Mahasiswa juga tertarik mengerjakan latihan maupun tugas yang ada pada media *e-learning*. Selain itu, dengan adanya latihan dan tugas tersebut mahasiswa menjadi terbantu dalam memahami materi Teori Peluang yang dipelajari. Hal ini sesuai dengan fungsi *e-learning* dalam kegiatan pembelajaran yaitu sebagai komplemen atau pelengkap untuk memudahkan mahasiswa dalam memahami materi [8].

2. *Usability* (kemudahan dalam penggunaan)

Respon mahasiswa terhadap aspek *usability* sebesar 77,44% dan berada pada kategori baik. Secara umum, mahasiswa dapat mengoperasikan media *e-learning* secara mandiri dan tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan *e-learning* berbasis *Moodle*. Hal ini sesuai dengan kelebihan *e-learning* yaitu dapat mengubah peran peserta didik menjadi lebih aktif dan mandiri dalam belajar [9].

3. *Graphic design* (desain grafis)

Respon mahasiswa terhadap aspek *graphic design* sebesar 74,39% dan berada pada kategori cukup baik. Sebagian besar mahasiswa menyukai tema yang digunakan serta kombinasi warna tulisan dengan latar yang ada pada media *e-learning*. Hal ini sesuai dengan kelebihan *Moodle* yakni tampilannya yang sederhana dan efisien sehingga mudah digunakan [3].

4. *Navigation* (sistem navigasi)

Respon mahasiswa terhadap aspek *navigation* sebesar 77,74% dan berada pada kategori baik. Secara umum, mahasiswa dapat memahami berbagai menu yang tersedia pada media *e-learning* dan tidak mengalami kesulitan saat menuju ke halaman yang diinginkan. Hal ini sesuai dengan manfaat *e-learning* yakni memanfaatkan fasilitas yang disediakan teknologi internet untuk mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran [10].

5. *User satisfaction* (kepuasan pengguna)

Respon mahasiswa terhadap aspek *user satisfaction* sebesar 71,34% dan berada pada kategori cukup baik. Sebagian besar mahasiswa merasa tertarik menggunakan *e-learning* untuk menunjang perkuliahan dan puas terhadap semua fasilitas yang tersedia di *e-learning*. Hal tersebut dikarenakan ketersediaan berbagai jenis fasilitas yang dapat dipakai untuk menunjang pembelajaran oleh *Moodle* [3].

6. *Individual impact* (pengaruh terhadap individu)

Respon mahasiswa terhadap aspek *individual impact* sebesar 74,70% dan berada pada kategori cukup baik. Secara umum, mahasiswa merasa dengan adanya media *e-learning* ini dapat memudahkan dalam mempelajari materi Teori Peluang secara mandiri. Media *e-learning* juga mampu memberikan pengaruh terhadap mahasiswa yaitu meningkatkan motivasi dalam mempelajari materi Teori Peluang. Hal ini sesuai dengan fungsi media pembelajaran yakni membantu pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih efektif dengan merangsang pikiran dan minat peserta didik [8].

Secara keseluruhan, diperoleh persentase respon mahasiswa terhadap media *e-learning* berbasis *Moodle* Teori Peluang sebesar 75,47%. Jika merujuk pada tabel kriteria, maka persentase tersebut mendapatkan kategori baik.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, simpulan yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Secara keseluruhan, mahasiswa peserta mata kuliah Teori Peluang Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Lambung Mangkurat memberikan respon sebesar 75,47% terhadap media *e-learning* berbasis *Moodle*.
2. Hasil penerapan media *e-learning* berbasis *Moodle* pada mata kuliah Teori Peluang berada pada kategori baik.

##### B. Saran

Hasil dari penerapan media *e-learning* diharapkan dapat dimanfaatkan sebaik mungkin untuk menunjang kualitas pembelajaran dalam kegiatan perkuliahan. Selain itu diharapkan adanya penelitian untuk menyempurnakan media *e-learning* ini dalam rangka pembelajaran yang berkelanjutan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Darmawan, *Teknologi Pembelajaran*. Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2015.
- [2] \_\_\_\_\_, *Inovasi Pendidikan*. Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- [3] Amiroh, *Kupas Tuntas Membangun E-Learning dengan Learning Management System Moodle Ver. 2*. Sidoarjo, Genta Group Production, 2012.
- [4] S. Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta, Rineka Cipta, 2014.
- [5] A. Purnomo, "Pengembangan Bahan Pembelajaran Mandiri Komputasi Fisika dengan Menggunakan "Moodle" Secara Online di Jurusan Fisika Universitas Negeri Semarang", tidak dipublikasikan.

- [6] Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development). Bandung, Penerbit Alfabeta, 2017.
- [7] D. Irawan, B. Eko, dan W. D. Raharjo, "Pengembangan Media Pembelajaran Pompa Injeksi Tipe Ve Distributor Berbasis Flash Player". *Automotive Science and Education Journal*, pp. 12-19, Januari 2014.
- [8] N. Jalinus dan Ambiyar, Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta, Penerbit Kencana, 2016.
- [9] Rusman, D. Kurniawan, dan C. Riyana, Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jakarta, PT RajaGrafindo Persada, 2012.
- [10] I. K. Suartama dan I. D. Tastra, E-Learning Berbasis Moodle. Yogyakarta, Graha Ilmu, 2014.