

Pengembangan *Learning Management System* (LMS) Untuk Mendukung Minat Siswa Pada Program Keahlian Desain Komunikasi Visual

Amalia Ima Nurjayanti, Achadi Budi Santosa*

Magister Manajemen Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan
Jl. Pramuka No.42, Umbulharjo, Yogyakarta, Indonesia
e-mail: budi.santosa@mp.uad.ac.id

Abstract: The development of LMS is very important to facilitate educational activities so that they are well organized. This study aims to find an LMS development model that is in accordance with students' learning interests in the DKV in Vocational High Schools. The development was carried out using the Research and Development (RnD) method and was analyzed in a quantitative descriptive manner. LMS development through alpha test with a media feasibility percentage of 80.72% and learning and material aspects of 80%. The research approach uses indicators of interest in learning consisting of feelings of pleasure, attention, interest and involvement. The results of the research show that students have learning motivation which is supported by the use of LMS. Changes in pretest and posttest values with symptoms of an increase of 70%. The indicator approach of students' feelings of pleasure was 85.33% with very good criteria, 74.00% student attention with good criteria, 84.00% student interest with very good criteria and 77.67% student involvement with good criteria using LMS.

Keywords: LMS development; interest to learn; vocational high School

Abstrak: Pengembangan LMS sangat penting guna memfasilitasi kegiatan pendidikan agar tetap terselenggara dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan model pengembangan LMS yang sesuai dengan minat belajar siswa pada Program Keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK. Pengembangan dilakukan dengan metode *Research and Development* (RnD) dan dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Pengembangan LMS melalui uji alfa dengan persentase kelayakan media 80,72% dan aspek pembelajaran dan materi sebesar 80%. Revisi ahli media dan Ahli materi selanjutnya digunakan untuk memperbaiki LMS. Pendekatan penelitian menggunakan indikator minat belajar terdiri dari perasaan senang, perhatian, ketertarikan dan keterlibatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki motivasi belajar yang ditunjang dengan penggunaan LMS. Tinjauan aspek dalam minat belajar bahwa siswa mempunyai kecenderungan memperhatikan dan mengingat materi pelajaran, memiliki rasa suka dan senang, memperoleh kebanggaan dan kepuasan dengan yang diminatinya, lebih menyukai aktifitas dalam pembelajaran daring, siswa berpartisipasi dalam pembelajaran daring sebagai minat belajar dengan menggunakan LMS. Perubahan nilai pretest dan posttest dengan gejala peningkatan sebesar 70%. Pendekatan indikator perasaan senang siswa sebesar 85.33 % dengan kriteria sangat baik, perhatian siswa sebesar 74.00 % dengan kriteria baik, ketertarikan siswa sebesar 84.00 % dengan kriteria sangat baik dan keterlibatan siswa sebesar 77.67 % dengan kriteria baik dengan penggunaan LMS.

Kata kunci: pengembangan LMS; minat belajar; sekolah menengah kejuruan

tuntutan untuk menjaga kualitas pendidikan di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan khususnya selama penerapan pembelajaran secara online adalah penggunaan fasilitas teknologi informasi yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran daring atau *online* melalui *e-learning* yang biasa disebut *Learning Management System* (LMS) menunjang segala keperluan yang dibutuhkan untuk memfasilitasi pendidikan agar tetap terselenggara dengan baik. Menurut Hardika (2021) LMS merupakan suatu

perangkat lunak atau *software* yang digunakan untuk keperluan administrasi, dokumentasi, validasi, laporan, kegiatan pembelajaran dan pembelajaran jarak jauh secara *online* dan berisi modul atau materi belajar. LMS merupakan cerminan solusi untuk pelaksanaan pembelajaran dalam masa pandemic yang memanfaatkan peran teknologi tersebut untuk dapat mengembangkan model pembelajaran jarak jauh. Menurut Alifiyanti (2019) pemenuhan kebutuhan asupan pelajaran bagi siswa, maka diperlukan adanya manajemen pembelajaran yang dikemas ke dalam sebuah sistem yang disebut dengan sistem manajemen pembelajaran atau lebih familiar disebut dengan LMS.

Menurut Idamayanti et al., (2021) minat berpengaruh pada kegiatan belajar mengajar, minat ialah suatu penerimaan akan suatu hubungan antara sesuatu didalam diri dengan sesuatu diluar diri. Individu yang memiliki minat kepada suatu subjek maka cenderung akan terus memperhatikan dan mencermati subjek tersebut. Dapat juga diartikan minat belajar merupakan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Jika seseorang tidak memiliki ketertarikan atau minat dalam belajar maka ia akan belajar dengan rasa terpaksa dan tidak bersemangat karena dalam dirinya tidak ada rasa suka atau ketertarikan dalam melakukannya. Sehingga berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Minat dapat mendorong siswa mudah memperoleh materi yang disampaikan guru. Perkembangan kondisi yang diakibatkan oleh Covid-19 menuntut setiap lembaga pendidikan untuk melakukan inovasi pembelajaran diantaranya adalah dengan pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau pembelajaran secara daring. Tentu saja banyak yang belum siap dengan perubahan sistem ini, sekolah terkendala dalam memberikan pelayanan kepada siswanya (Rohmadi et al., 2021), dan bagaimana cara guru memberikan pembelajaran kepada siswanya menjadi persoalan tersendiri. Lembaga pendidikan membutuhkan peran teknologi dalam pendidikan pada masa Covid-19 untuk pelaksanaan pembelajaran demi menjaga kualitas pendidikannya. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di lapangan, SMK Negeri 1 Godean masih memanfaatkan aplikasi whatsapp dan google classroom dalam pembelajarannya dimana media tersebut kurang menarik dan kurang terstruktur dalam memuat materi pembelajaran.

Pendidik sebagai salah satu komponen pendidikan mempunyai peran yang cukup besar mengingat posisi dan peranannya terhadap siswa dalam proses pembelajaran di sekolah, maka pendidik dituntut untuk dapat lebih peka terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya mutu pendidikan pada pembelajaran dilapangan siswa masih menganggap pelajaran yang tidak menarik dan sulit untuk dipahami. Berdasarkan uraian mengenai kebutuhan SMK Negeri 1 Godean dalam merespon perkembangan pandemic dengan melakukan inovasi baru dengan membuat Learning Management System (LMS) sebagai sistem pembelajaran menggunakan Aplikasi Moodle. Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembuatan LMS tersebut akan diterapkan sebagai solusi dalam pendidikan dalam melaksanakan pembelajaran daring secara fleksibel. Permasalahan yang dihadapi sekolah adalah bagaimana meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan LMS yang dikembangkan untuk menjaga kualitas pendidikan. Hal inilah yang mendorong untuk melakukan penelitian dengan topik pengembangan LMS menggunakan Aplikasi Moodle dalam menunjang Minat Belajar Siswa Program Keahlian DKV. Penelitian bertujuan untuk mendapatkan produk LMS dan mengetahui sejauh mana minat belajar siswa dalam menggunakan aplikasi LMS untuk menunjang dan meningkatkan proses pembelajaran secara online.

METODE

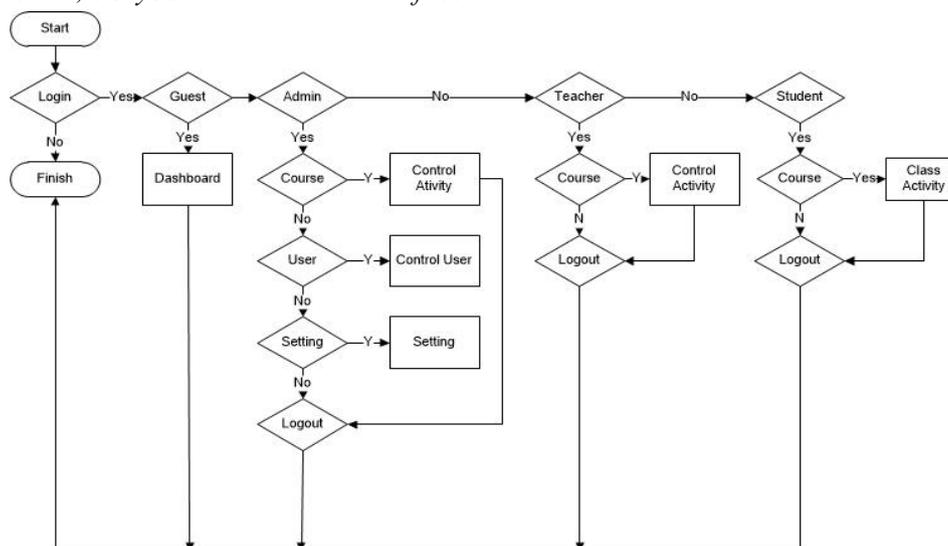
Penelitian dilakukan pada tahun 2021 hingga awal tahun 2022 dengan subyek penelitian adalah siswa kelas X DKV SMK N 1 Godean. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan atau sering disebut dengan *Research and Development* (R&D). *Research and development* (R&D) adalah sebuah riset yang dilakukan untuk mengembangkan dan mengevaluasi produk untuk keperluan pendidikan (Borg, WR & Gall, 2003). Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang diadaptasi dari model pengembangan Alessi dan Trolip. Menurut Alessi. S.M & Trolip (2001), tahapan pengembangan multimedia meliputi: (1) tahap perencanaan, (2) desain, dan (3) pengembangan. Tahap perencanaan meliputi Identifikasi masalah, identifikasi kebutuhan dan pengumpulan bahan. Tahap desain meliputi pembuatan flowchart, pembuatan storyboard, dan pembuatan

desain interface. Tahap pengembangan meliputi pembuatan tampilan, pengujian alpha, revisi, pengujian beta dan uji coba lapangan. Uji coba produk LMS ini melalui dua pengujian yaitu, pengujian ahli dan pengujian lapangan untuk mengukur dampak LMS terhadap minat siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan kuisioner atau angket. Pengumpulan data dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2012). Kuisioner yang digunakan adalah kuisioner terbuka dan tertutup. Kuisioner terbuka adalah kuisioner yang berisi pertanyaan yang memberi pilihan respon. Sedangkan kuisioner tertutup adalah kuisioner yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang disertai dengan pilihan jawaban untuk pertanyaan-pertanyaan tersebut. Dalam penulisan kuesioner ini menggunakan skala Likert. Menurut Sugiyono (2012), skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala likert dengan skor alternative positif dari 5 hingga 1. Teknik analisa data dilakukan dengan uji validitas instrumen dan reliabilitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

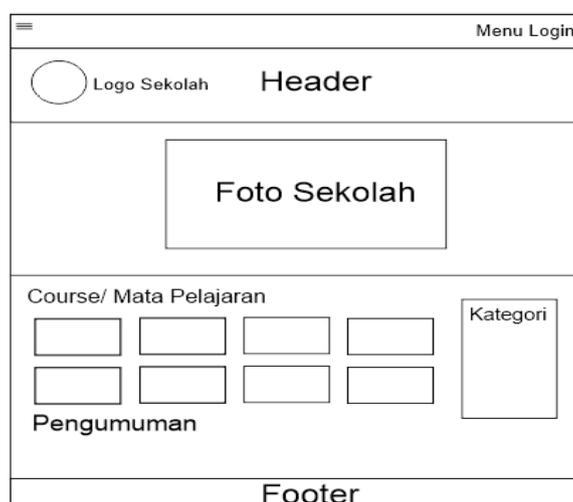
Penelitian ini menghasilkan suatu produk yakni berupa Learning Management System / E-learning berbasis moodle untuk Program Keahlian Dasar Komunikasi Visual mata pelajaran Dasar DKV. Tahap perencanaan dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan yang diperlukan meliputi analisis masalah, analisis kebutuhan yang berisi analisis materi analisis alat pembuat media, dan analisis spesifikasi. Setelah melakukan analisis kebutuhan kemudian langkah yang dilakukan adalah pengumpulan bahan berupa perangkat keras, perangkat lunak dan perangkat pembelajaran. Tahap kedua yaitu desain yang terdiri dari desain *flowchart*, *storyboard*, dan desain *interface*. Tahap terakhir yaitu pengembangan/ *development* yang terdiri dari instalasi LMS, pembuatan tampilan, pengisian sumberdaya, uji alpha, revisi, uji beta dan uji coba lapangan. Berikut salah satu contoh hasil desain berupa *flowchart*, *storyboard* dan desain *interface*.



Gambar 1. Desain Flowchart

Gambar 1. Merupakan gambar desain flowchart, yang menggambarkan proses kerja LMS secara umum. Flowchart di atas menggambarkan 4 jenis user yang dapat melakukan aktivitas dalam LMS dengan masing-masing kewenangan. Yang terdiri dari (1) Guest, (2) Admin, (3) Teacher, dan (4) Student. Masing-masing user memiliki *control activity* yang berbeda pada LMS.

Gambar 2. merupakan salah satu contoh storyboard dari LMS yang dikembangkan, yang menggambarkan desain tata letak menu, gambar, dan sumber daya lainnya pada LMS. Gambar 2. Di atas merupakan storyboard pada halaman Home atau Beranda dari LMS.



Gambar 2. Storyboard

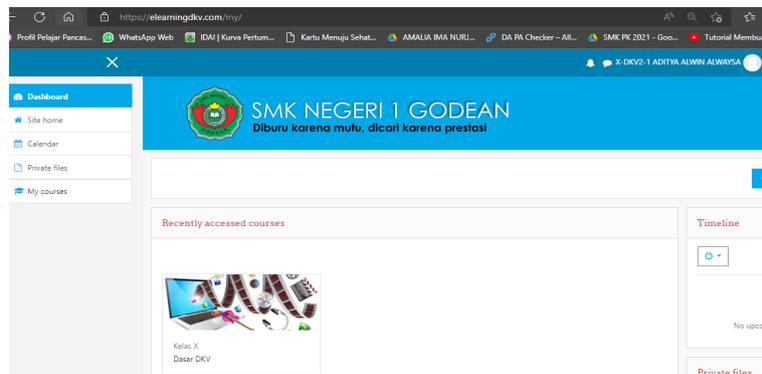


Gambar 3. Desain Interface

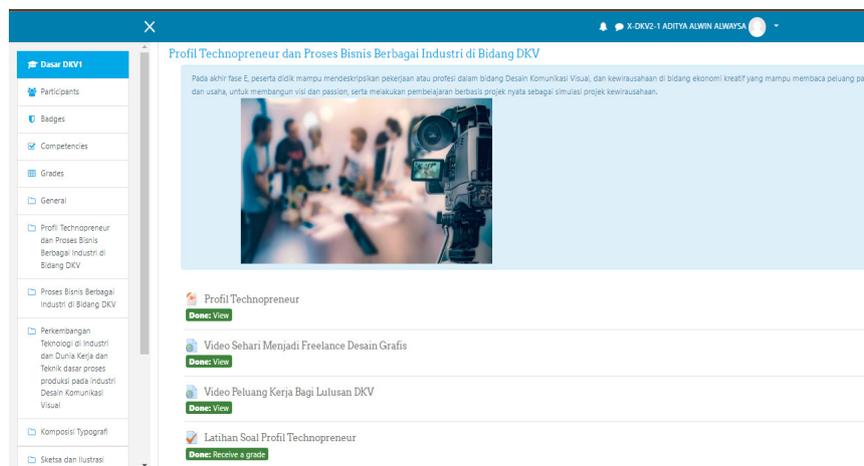
Gambar 3 merupakan salah satu contoh desain *interface*, yaitu desain rancangan tampilan LMS yang akan dikembangkan. Berikut merupakan tampilan desain antar muka pengguna apabila user belum *login*. Maka halaman LMS akan menampilkan *header* dan *course/* kelas yang tersedia dalam LMS. Pada sisi kanan terdapat kategori kelas yang dapat dipilih oleh *user*. Pada bagian pojok kanan atas terdapat tombol *login* untuk menuju halaman *login* pengguna.

Aplikasi Moodle yang digunakan sebagai *Learning Management System* Pada Program Keahlian DKV SMKN 1 Godean bersifat *web-based* dimana seluruh kegiatan pembelajaran dilakukan dengan mengakses website dengan menggunakan browser. Partisipan dapat menggunakan aplikasi moodle dalam mengikuti pembelajaran dengan login user terlebih dahulu. Partisipan yang dapat melakukan login dan terverifikasi sebagai siswa adalah partisipan yang sudah didaftarkan oleh peneliti pada sistem.

Saat *user/* siswa pertama kali *login* akan tampil halaman *dashboard* seperti pada Gambar 4 di atas, yang akan menampilkan *course* yang diikuti. Hal ini berbeda dengan tampilan dari sisi admin, karena akan menampilkan semua *course* yang ada. Dibagian bawah juga akan tampil progress aktivitas siswa dalam bentuk persentase pada *course* yang diikutinya.

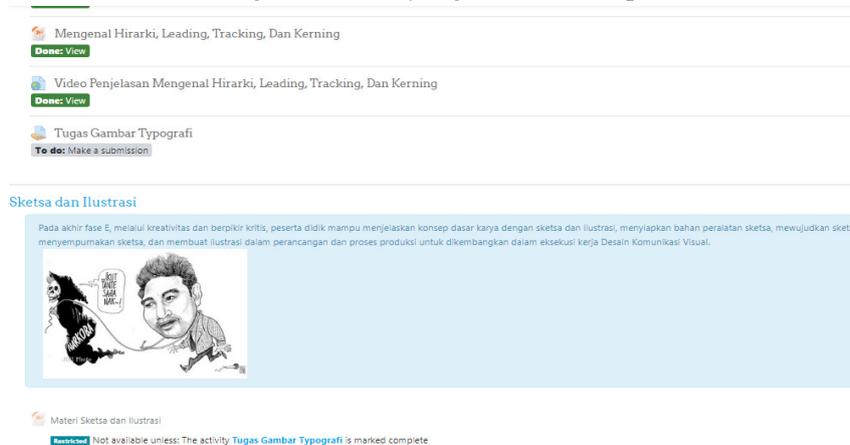


Gambar 4. Halaman Sitehome Siswa



Gambar 5. Halaman Course

Sebagaimana ditunjukkan dalam Gambar 5 adalah tampilan materi pada saat siswa membuka course dan telah melakukan aktivitas pada materi. Jika siswa telah selesai melakukan aktivitas maka akan muncul status Done disertai keterangan aktivitas yang harus dilalui pada materi tersebut.



Gambar 6. Halaman Course

Gambar 6 merupakan tampilan materi apabila siswa belum melakukan aktivitas pada materi sebelumnya. Pada Gambar 6 terlihat apabila siswa belum melakukan aktivitas, maka tidak dapat melakukan aktivitas pada materi setelahnya. Sehingga apabila menggunakan LMS ini seharusnya siswa tidak akan terlewat materi pada course kecuali jika aktivitas tersebut terletak di akhir course.

Analisis data penelitian dilakukan dengan melakukan pengujian statistic untuk analisis diskriptif, observasi lapangan penelitian dan diskripsi perubahan nilai siswa. Analisa diskriptif dilakukan dengan

beberapa tahapan yaitu uji validitas, uji reliabilitas data dan indeks presentase. Uji validitas digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam mengukur minat belajar siswa yang ditunjang dari penggunaan LMS pada program keahlian DKV SMK N 1 Godean Yogyakarta dalam menggunakan LMS. LMS yang telah dikembangkan kemudian diujikan kepada ahli media terlebih dahulu sebelum dilakukan ujicoba terhadap siswa. Aspek yang diujikan adalah tampilan dan pemrograman. Validasi media dilakukan oleh dua orang praktisi dengan menggunakan skala likert 1 sampai dengan 5. Hasil Uji ahli media didapatkan skor persentase kelayakan media dari aspek Tampilan sebesar 78% dan aspek pemrograman sebesar 86%. Berdasarkan skor kedua aspek di atas maka didapatkan skor akhir kelayakan ahli media sebesar 80, 72%. Dengan demikian, kategori kelayakan LMS ini dapat dikatakan dalam kategori "Layak". Pengujian materi bertujuan untuk mendapatkan data kelayakan materi yang disajikan pada LMS. Ahli materi memberikan penilaian serta saran terhadap materi yang disajikan dalam LMS. Validasi materi pada media ini dilakukan oleh 2 guru Desain Komunikasi Visual. Hasil penilaian LMS oleh ahli materi, dari aspek pembelajaran dan materi, yakni dari aspek pembelajaran sebesar 79% dan aspek materi 82%, sehingga didapatkan persentase kelayakan akhir sebesar 80%. Dengan demikian LMS yang dikembangkan dalam kategori "Layak" digunakan.

Tabel 1: Uji Validitas Skala Minat Belajar

No	Indikator	Kode Pertanyaan	Corrected Item-Total Correlation	Pembanding	Validitas
1	Perasaan Senang Siswa	VAR00001	.654	.36	Valid
		VAR00002	.967	.36	Valid
		VAR00003	.849	.36	Valid
		VAR00001	.801	.36	Valid
2	Perhatian Siswa	VAR00002	.701	.36	Valid
		VAR00003	.138	.36	Tidak Valid
		VAR00004	.726	.36	Valid
		VAR00005	.636	.36	Valid
		VAR00001	.452	.36	Valid
3	Ketertarikan Siswa	VAR00002	.524	.36	Valid
		VAR00003	.4	.36	Valid
		VAR00004	.136	.36	Tidak Valid
		VAR00001	.378	.36	Valid
4	Keterlibatan Siswa	VAR00002	.4	.36	Valid
		VAR00003	.671	.36	Valid

Uji validitas penelitian pada respon siswa dengan instrument penelitian sebanyak 15 butir pertanyaan pada kuisioner terdapat 2 (dua) buah pertanyaan yang tergolong tidak valid yang terdiri dari indikator Perhatian Siswa terdapat 1 (satu) buah pertanyaan yaitu no 3 dengan kode (VAR00003) dan indikator Ketertarikan Siswa terdapat 1 (satu) buah yaitu pertanyaan no 4 dengan kode (VAR00004) yang dapat dilihat pada tabel 1 di atas. Dengan demikian hasil uji validitas telah menyisakan 13 pertanyaan kualitas data responden yang valid dalam penelitian Pengembangan LMS dalam menunjang Minat Belajar program keahlian DKV.

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur bahwa alat ukur penelitian untuk memperoleh informasi yang dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian pengembangan LMS dalam menunjang Minat Belajar Siswa pada program keahlian DKV.

Tabel 2: Hasil Uji Reliabilitas Skala Minat Belajar

No	Indikator	Cronbach's Alpha	N of Items	Pembanding	Keterangan
1	Perasaan Senang	.887	3	.6	Reliabel
2	Perhatian Siswa	.884	4	.6	Reliabel
3	Ketertarikan Siswa	.694	3	.6	Reliabel
4	Keterlibatan Siswa	.66	3	.6	Reliabel

Pada Tabel 2 uji reliabilitas pada respon siswa dengan instrumen penelitian menggunakan 4 (empat) indikator dengan hasil pengujian adalah masing-masing indikator dengan kriteria reliabel yang ditunjukkan oleh koefisien nilai *Cronbach's Alpha* ≥ 0.60 . Dengan demikian instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan LMS dalam menunjang Minat Belajar Siswa pada program keahlian DKV dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data.

Indeks presentase digunakan untuk mengukur secara statistic dengan menyatakan tingkat dalam bentuk persentase yang menunjukkan hubungan variable pengembangan pengembangan LMS dalam menunjang Minat Belajar Siswa pada program keahlianDKV. Perhitungan indek presentase pada data respon siswa dengan kriteria valid pada uji validitas dan indikator yang reliabel pada uji reliabilitas. Berikut indek presentase tanggapan responden pada masing-masing indikator dengan menggunakan respon pada pertanyaan yang valid dalam instrument penelitian dengan hasil seperti pada table 4 berikut.

Tabel 4 Tabel Hasil Perhitungan Indeks Presentase

No	Indikator	Total scor	n of item	Skor maksimum	Indeks Presentase
1	Perasaan Senang	256	3	300	85.33%
2	Perhatian Siswa	296	4	400	74.00%
3	Ketertarikan Siswa	252	3	300	84.00%
4	Keterlibatan Siswa	233	3	300	77.67%

Penggolongan kelompok tingkat Minat Belajar Siswa yang ditunjang dari pengembangan Learning Management Sistem pada program keahlian DKV sebagaimana pada table 5 berikut ini.

Tabel 5 Tabel Tingkat Indeks Presentase

No	Indikator	Indeks Presentase	Interval	Kriteria
1	Perasaan Senang	85.33%	84% < sd 100%	Sangat Baik
2	Perhatian Siswa	74.00%	68% < sd 84%	Baik
3	Ketertarikan Siswa	84.00%	84% < sd 100%	Sangat Baik
4	Keterlibatan Siswa	77.67%	68% < sd 84%	Baik

Tahap penelitian berikut adalah analisis data pada hasil observasi yang dilakukan pada minat belajar siswa dengan ditunjang oleh menggunakan LMS program keahlian DKV. Observasi minat belajar siswa dilakukan dengan pengamatan langsung kemudian mengumpulkan data yang menjelaskan gejala dan perilaku pada siswa dalam menggunakan LMS. hasil observasi obyek penelitian pada minat belajar siswa dengan pendekatan indikator perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan dan perhatian siswa yang ditunjang oleh penggunaan LMS program keahlian DKV adalah siswa tergolong memiliki minat belajar yang mendorong motivasi yang ditunjukkan dengan gejala perilaku siswa dapat disimpulkan secara baik dan mampu untuk mengikuti pembelajaran daring. Meskipun terdapat kendala yang berkaitan dengan proses penyelenggaraan kelas tatap muka online dapat diatasi dengan kreatifitas Guru dalam mengendalikan kelas. Selain itu pemberian tugas dan materi pelajaran melalui LMS memerlukan penanaman kebiasaan pada siswa dalam mengikuti pelajaran pada kelas online. Dapat disimpulkan bahwa letak dari keberhasilan untuk membangkitkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran daring yang ditunjang LMS terletak pada Guru dalam mengendalikan kelas.

Tahap penelitian berikut adalah analisa perubahan hasil belajar siswa dalam menggunakan LMS yang dikembangkan untuk menunjang minat belajar Siswa Program Keahlian DKV. Penelitian dengan menggunakan teknik pengumpulan data pada dokumen nilai hasil belajar yang kemudian dibandingkan antara sebelum (*pretest*) dan sesudah (*postest*) menggunakan LMS. Perubahan yang ditunjukkan pada hasil belajar tersebut menunjukkan Minat Belajar Siswa dalam menggunakan LMS pada program keahlian DKV. Adapun table perbandingan hasil belajar siswa (*pretest*) dan *posttest* seperti pada Tabel 6.

Pengelompokan data pada tabel 6 untuk membedakan perubahan hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest* dengan jenis gejala yang terdiri dari nilai terjadi penurunan, nilai tidak mengalami perubahan (tetap) dan nilai terjadi peningkatan pada masing-masing siswa. Adapun table hasil pengelompokan data yang menunjukkan jumlah gejala perubahan nilai seperti pada Tabel 7.

Tabel 6 Data perubahan nilai pretest dan posttest partisipan penelitian

No	Partisipan	Hasil belajar		Selisih Perubahan Minat Belajar	Keterangan
		Pretest	Posttest		
1	Partisipan 1	80	84	4	Peningkatan
2	Partisipan 2	77	90	13	Peningkatan
3	Partisipan 3	67	82	15	Peningkatan
4	Partisipan 4	80	80	0	Tetap
5	Partisipan 5	83	83	0	Tetap
6	Partisipan 6	80	96	16	Peningkatan
7	Partisipan 7	78	90	12	Peningkatan
8	Partisipan 8	83	75	-8	Penurunan
9	Partisipan 9	87	95	8	Peningkatan
10	Partisipan 10	73	70	-3	Penurunan
11	Partisipan 11	63	78	15	Peningkatan
12	Partisipan 12	83	90	7	Peningkatan
13	Partisipan 13	73	82	9	Peningkatan
14	Partisipan 14	70	70	0	Tetap
15	Partisipan 15	80	89	9	Peningkatan
16	Partisipan 16	78	78	0	Tetap
17	Partisipan 17	80	89	9	Peningkatan
18	Partisipan 18	72	83	11	Peningkatan
19	Partisipan 19	57	65	8	Peningkatan
20	Partisipan 20	73	92	19	Peningkatan
Rata-rata				7.2	

Tabel 7 Gejala perubahan nilai Pretest dan Posttest

No	Gejala Perubahan Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
1	Peningkatan	14	70.00%
2	Tetap	4	20.00%
3	Penurunan	2	10.00%
Total		20	100%

PEMBAHASAN

Hasil pengembangan LMS pada tahap perencanaan yaitu dengan ditemukannya masalah melalui analisis masalah yang dilakukan bersama guru pada program keahlian DKV yakni pelaksanaan pembelajaran jarak jauh yang mengalami kendala diantaranya kurang aktifnya siswa dalam mengikuti kelas dan kurang terpantaunya siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan media yang digunakan guru dalam pembelajaran jarak jauh belum optimal dalam memadai kegiatan pembelajaran yakni kurang terstruktur dan sulit terpantaunya siswa di dalam kelas. Pengembangan LMS diharapkan mampu mengatasi hal tersebut. Setelah ditemukannya masalah dan solusi yang dipilih kemudian dilakukan analisis kebutuhan yang dikelompokkan analisis kebutuhan materi, analisis kebutuhan alat pembuat media, dan analisis spesifikasi. Selanjutnya setelah kebutuhan sudah teridentifikasi maka dilanjutkan dengan pengumpulan bahan berdasarkan identifikasi pada tahap analisis kebutuhan.

Tahap desain pada pengembangan LMS dilakukan dengan pembuatan desain alur program yakni desain *flowchart*, dan *storyboard* yang merupakan sketsa awal dari produk yang akan dikembangkan. Setelah *flowchart* dan *storyboard* tersusun dilanjutkan dengan pembuatan desain antar muka atau desain interface yakni desain rancangan yang mewakili system agar dapat digunakan dalam berinteraksi dengan pengguna. Desain ini berupa desain halaman tampilan LMS sebelum *user login*, desain halaman *login* LMS, desain halaman *home*, dan desain halaman *course*.

Tahap pengembangan merupakan tahap dimana dilakukan penerjemahan desain ke dalam bentuk produk jadi. Tahap pengembangan LMS terdiri dari instalasi LMS, pembuatan tampilan, pengisian sumberdaya, pengujian alpha, revisi, pengujian beta, dan uji coba lapangan. Pada tahap pengembangan ini dihasilkannya produk pengembangan berupa LMS yang dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh, hal ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hartono;Sukiman, 2017) dan (Aman;Suroso, 2018) yang telah tertulis pada penelitian yang relevan pada bab sebelumnya yakni menghasilkan suatu produk LMS untuk pembelajaran online berbasis website.

Hasil pengujian alpha dalam memvalidasi pengembangan LMS untuk digunakan menunjang Minat Siswa berdasarkan Ahli Media dengan persentase kelayakan media aspek tampilan sebesar 78% dan aspek pemrograman sebesar 86%. Berdasarkan skor kedua aspek di atas maka didapatkan skor akhir kelayakan ahli media sebesar 80,72%. Hasil pengujian berikutnya adalah pada ahli materi dengan persentase kelayakan aspek pembelajaran dan materi, yakni dari aspek pembelajaran sebesar 79% dan aspek materi 82%, sehingga didapatkan persentase kelayakan akhir sebesar 80%. Berdasarkan hasil revisi yang diberikan oleh ahli media dan materi selanjutnya digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki *Learning Management System* (LMS) agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran daring untuk menunjang Minat Belajar Siswa Program Keahlian DKV SMK N 1 Godean Yogyakarta.

Adapun deskriptif hasil analisa data penelitian pengembangan *Learning Management System* (LMS) untuk menunjang minat belajar Siswa Program Keahlian DKV SMK N 1 Godean Yogyakarta. Adalah berikut: (1) Indeks persentase yang menunjukkan minat belajar siswa dengan pendekatan indikator perasaan senang siswa sebesar 85.33 % dengan kriteria sangat baik, perhatian siswa sebesar 74.00 % dengan kriteria baik, ketertarikan siswa sebesar 84.00 % dengan kriteria sangat baik dan keterlibatan siswa sebesar 77.67 % dengan kriteria baik dengan ditunjang oleh penggunaan LMS. Hal ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Alifyanti (2019) pada penelitian yang berjudul “Pemanfaatan *Learning Management System* (LMS) Berbasis Edmodo Materi Fluida Dinamis untuk Peningkatan Minat dan Prestasi Belajar Fisika Siswa Sekolah Menengah” yang menunjukkan adanya peningkatan minat belajar fisika setelah penggunaan LMS, (2) Hasil observasi obyek penelitian pada minat belajar siswa dengan pendekatan indikator perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan dan perhatian adalah siswa tergolong memiliki motivasi yang mendorong minat belajar yang ditunjang dengan menggunakan *Learning Management System*. Meskipun terdapat kendala yang berkaitan dengan proses penyelenggaraan kelas tatap muka online dapat diatasi dengan kreatifitas Guru dalam mengendalikan kelas. Selain itu pemberian tugas dan materi pelajaran melalui LMS memerlukan penanaman kebiasaan pada siswa dalam mengikuti pelajaran pada kelas online. Dapat disimpulkan bahwa letak dari keberhasilan untuk membangkitkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran daring yang tunjang LMS ditunjang dengan kemampuan Guru dalam mengendalikan kelas, (3) Hasil analisa perubahan nilai *pretest* dan *posttest* hasil dengan gejala penurunan sebesar 10 %, gejala tetap sebesar 20 % dan gejala peningkatan sebesar 70% yang menunjukkan minat belajar siswa yang ditunjang oleh penggunaan LMS. Hal ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Alifyanti (2019) pada penelitian tentang pemanfaatan LMS berbasis Edmodo materi fluida dinamis untuk peningkatan minat dan prestasi belajar fisika siswa sekolah menengah, menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar fisika setelah penggunaan LMS.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan model *Learning Management System* pada program keahlian desain komunikasi visual dapat menumbuhkan minat belajar, dan mendorong motivasi siswa. Partisipasi guru sangat penting dalam mengontrol kelas dan mengkaji aspek minat belajar dalam melakukan pembelajaran online khususnya selama masa social distancing. Penerapan model LMS di lingkungan pendidikan ini dapat menjadi acuan, sebagai hasil penelitian yang dapat digeneralisasikan, guna mendukung minat belajar dan peningkatan mutu pendidikan.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat lebih mendorong guru untuk melakukan kreasi dalam kegiatan pembelajarannya, sehingga materi pembelajaran lebih dapat menarik siswa. Bagi peneliti lain, hasil

penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan sebagai referensi maupun bahan pertimbangan dalam melakukan penelitian pengembangan dan strategi pembelajaran pada tahap yang lebih luas.

DAFTAR RUJUKAN

- Ajzen, I. (2005). *Attitude, Personality, and Behaviour*. UK Open University Press-McGraw Hill Education.
- Alifiyanti, I. F. (2019). Pemanfaatan Learning Management System (Lms) Berbasis Edmodo Materi Fluida Dinamis Untuk Peningkatan Minat Dan Prestasi Belajar Fisika Siswa Sekolah Menengah. *Prosiding SNFA (Seminar Nasional Fisika Dan Aplikasinya)*, 3(1), 155. <https://doi.org/10.20961/prosidingsnfa.v3i0.28536>
- Allesi. S.M & Trolip. (2001). *Multimedia for Learning*. Allyn & Bacon.
- Aman;Suroso, S. M. (2018). *Pengembangan Model Pembelajaran Online menggunakan Learning Management System pada SMA Negeri 1 Sukatani*. 6(2), 102–106.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT. Rineka Cipta.
- Borg, W R & Gall, M. (2003). *Educational Research: an Introduction (7. ed)* (7th ed.). Logman Inc.
- Eka Rahayu. (2020). Adaptasi Pembelajaran *E-Learning* Dan *Blended Learning* Di Era New Normal Pada Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah Jamilatun. *Jurnal Auladuna, Mi*, 37–49.
- Elyas, A. H. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran E-Learning dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Warta*, 56(April), 1–11. <http://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/juwarta/article/view/4>
- Estu, M. (2004). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan Mata Kuliah Sinematografi* [Universitas Negeri Yogyakarta]. <http://eprints.uny.ac.id/65077/>
- Hardika, R. T. (2021). Pengembangan Learning Management System (Lms) Dalam Implementasi Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi. *Perspektif*, 1(2), 143–150. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.14>
- Hartono;Sukiman, H. H. (2017). *Pengembangan Learning Management System (LMS) Untuk Bahasa Pemrograman PHP*. 5, 10.
- Hendrayadi. (2021). Uji validasi dengan korelasi item -total. *Jurnal Manajemen Strategi Dan Aplikasi Bisnis*, 1, 315–320.
- Idamayanti, R., Yusdarina, Y., Sakti, I., & Hasan, N. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Fisika Peserta Didik. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 199. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.11768>
- Kasumawati. (2021). Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA Tentang Sifat-Sifat Benda dan Perubahannya melalui Penggunaan Metode Demonstrasi pada Siswa Kelas III SD Negeri 16 Buntok Kecamatan Dusun Selatan Kabupaten Barito Selatan. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 5(7), 507–516.
- Maharani, D., Hunaifi, A. A., & Wiguna, F. A. (2022). *JPKD : Volume 4 Nomor 1 Tahun 2022 Research & Learning in Primary Education Pengembangan Media Kotak Nusantara Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Keberagaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 4, 109–112.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>
- Ridwan. (2004). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula*. Alfabeta.
- Rohmadi, D., Santosa, A. B., & Adindo, A. W. (2021). The guidance and counseling on the COVID-19 pandemic period. *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 12(1), 74–83.
- Seliana, N., Suroso, A. I., & Yuliati, L. N. (2020). Analisis Keberhasilan Penerapan E-Learning di Fakultas Teknik Universitas Riau. *Jurnal Aplikasi Bisnis Dan Manajemen*, May 2020. <https://doi.org/10.17358/jabm.6.2.369>
- Sugiyono. (2012a). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Syardiansah. (2016). Hubungan motivasi belajar dan minat belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa mata kuliah pengaturan manajemen. *Manajemen Dan Keuangan*, 5(1), 243.
- Wibowo, A. T., Akhlis, I., & Nugroho, S. E. (2014). *Pengembangan LMS (Learning Management System) Berbasis Web untuk Mengukur Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa*. 1(2), 127–137.
- Wibowo, A. T., Akhlis, I., & Nugroho, S. E. (2015). Pengembangan LMS (Learning Management System) Berbasis Web untuk Mengukur Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa. *Scientific Journal of Informatics*, 1(2), 127–137. <https://doi.org/10.15294/sji.v1i2.4019>
- Widyangsih, O. (2020). Penerapan Pembelajaran Online (Dalam Jaringan) Di Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 50. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.1106>
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID 19. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232–243. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142>