

---

**Pengembangan Media Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis  
*geo.ID Moodle* Pada Materi Mitigasi Bencana Untuk Meningkatkan  
Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Sukoharjo  
Tahun Ajar 2021/2022**

**Bagas Annas Utomo<sup>1</sup>, Singgih Prihadi<sup>2</sup>, Gentur Adi Tjahjono<sup>3</sup>**

Universitas Sebelas Maret

[bagas8283@gmail.com](mailto:bagas8283@gmail.com)

***Abstract***

*The purposes of this research were: (1) To know the student's needs for the development of geo.ID Learning Media based on blended learning (moodle), (2) To know the feasibility of geo.ID Learning Media based on blended learning (moodle), and (3) To know the effectiveness of geo.ID Learning Media based on blended learning (moodle) on Disaster Mitigation Materials to increase the outcomes of the students in XI grade SMA Negeri 1 Sukoharjo 2021/2022.*

*The method used in this research was Research and Development (R&D). It was developing the learning media from Moodle Software into geo.ID. The research subject consists of material experts, media experts, and students. The method of collecting data were interviews, observations, documentation, and tests.*

*The result of Research and Development are (1) The development of geo.ID Learning Media based on blended learning (moodle) adjusted with the student's needs which dominated by text learning style, learning experience or skills in using filter media, students were enthusiasts and agree with the development of media, blue colour visualization and Time New Roman font, (2) The development of geo.ID Learning Media based on blended learning (moodle) found much worthy for geography learning in XI Class SMA Negeri 1 Sukoharjo. It can be explained based on the results of the material expert's assessment which obtained 96% in the decent category, media experts obtained 86% in the decent category, individual trials and small group trials obtained 86% in the decent category. The data were collected using a Likert Scale. (3) The determination for used geo.ID learning media based on blended learning (moodle) was proven in increasing the learning outcomes on pretest-posttest which score was 76.3 while for the control class was 59.9.*

*Keywords : Blended Learning Media, Moodle, geo.ID, Learning Outcome*

## B. PENDAHULUAN

Adanya kemajuan teknologi memberikan kesempatan untuk dunia pendidikan untuk dapat mengikuti berkembang dalam pemanfaatan media pembelajaran (Darwanto, 2007:101). Media pembelajaran sendiri memiliki peran central, (Idris dalam Sinartejo, 2013:2). Akan tetapi terdapat permasalahan dalam pemanfaatan media. Salah satunya media yang sering digunakan ialah modul cetak, diktat, buku teks, majalah, dan surat kabar sedangkan, media *e-learning* belum dimanfaatkan secara maksimal.

Berawal dari hal tersebut untuk menghadapi kemajuan teknologi dan pendidikan perlu adanya *e-learning* (Yuliana & Yeni, 2020:876). *E-Learning* merupakan inovasi baru dalam kontribusi menghadapi perubahan-perubahan yang terjadi, (Yuliana & Yeni, 2020:876). Beberapa materi dapat divisualisasikan dengan format yang fleksibel sehingga dapat mempengaruhi motivasi dari peserta didik dan guru. *E-learning* sangat cocok dalam penerapan pembelajaran daring. Penerapan pembelajaran *E-learning* dan daring

sangatlah sesuai untuk saat ini dikarenakan kondisi dunia yang dilanda penyebaran Pandemi Coronanavirus-2 (SARS-CoV-2). Di Indonesia Jumlah korban Jiwa saat ini dari bulan Maret – Desember mencapai 748 Ribu Jiwa (Data Covid19.go.id).

Hal ini mempengaruhi masyarakat hingga menerapkan Physical distancing, penerapan pencegahan tersebut memiliki maksud untuk menghambat virus COVID-19. Dari tindakan tersebut juga dilakukan di bidang pendidikan dengan berdasarkan Surat Keputusan Bersama (SKB) Empat Menteri yang berisikan pembelajaran tatap muka dilarang dilaksanakan 94% wilayah yang memasuki kategori zona merah, orange, dan kuning dianjurkan untuk melakukan pembelajaran daring (Pamungkas & Sukarman, 2020:1-2). Aktivitas pembelajaran dilakukan secara jarak-jauh atau metode pembelajaran *online* (Wardhani & Krisnani, 2020:49). Pembelajaran *online* dilakukan secara daring memanfaatkan *e-learning* serta bantuan internet. Pembelajaran *online* berlangsung secara

*synchronous* antara guru dengan peserta didik yang melakukan interaksi dengan *Video Confernce* dan *Chatting* (Wardhani & Krisnani, 2020:49). Kegiatan ini bertujuan memutuskan pola persebaran COVID-19.

Berawal dari data wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 20 Januari–02 Feburari 2021, dengan 1 Guru mapel geografi di SMA Negeri 1 Sukoharjo menjelaskan bahwa saat ini pembelajaran geografi dilaksanakan secara daring atau pembelajaran jarak-jauh, hal ini dilakukan sebagai salah satu bentuk mitigasi dari wabah pandemi COVID-19. Pemanfaatan media pembelajaran *e-learning* menjadi solusi ditengah kondisi saat ini diantaranya *Whatsapp messenger* sebagai media komunikasi dan interaksi dengan peserta didik serta *google clasroom* dan *google form* digunakan oleh guru untuk mengintegrasikan dalam pemberian materi (*powerpoint*, *video pembelajaran*, *voice recorder*, dan *file word*).

Bagi guru terdapat kendala secara individual maupun sarana-prasarana diantaranya, (1) Keaktifan peserta didik yang

kurang, (2) Kuota peserta didik yang terbatas, dan (3) Sebaran kekuatan sinyal yang tidak merata. Selain dengan guru, wawancara ini juga melibatkan 15 peserta didik yang terdiri dari MIPA dan IPS, dari wawancara ini menjelaskan bahwa pembelajaran geografi merupakan pembelajaran yang menyenangkan akan tetapi, ketika kondisi daring ditengah pandemi Covid-19 peserta didik merasa kesulitan untuk memahami materi dengan menggunakan model pembelajaran *e-learning* dan daring selain itu, pemanfaatan media yang kurang inovasi dan juga jaringan sinyal serta kuota yang terbatas menjadikan peserta didik menjadi kesulitan untuk belajar. Dari hambatan-hambatan yang ditemui selama wawancara, perlu ada solusi serta inovasi baru terkait penerapan model & metode pembelajaran yang dapat dikombinasikan media pembelajaran, sehingga mampu memicu semangat peserta didik ketika belajar agar dapat meningkatkan hasil belajar.

Salah satu solusi untuk permasalahan tersebut ialah dengan mengembangkan media

pembelajaran yang mampu memadukan model dan media dengan nama Media Pembelajaran *Blended Learning Berbasis geo.ID (moodle)*.

geo.ID merupakan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan bantuan program aplikasi *software moodle* atau *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment*. Di dalam *moodle* sendiri mampu menciptakan sebuah lingkungan belajar yang bersifat dinamis dengan menggunakan model pembelajaran berbasis objek, (Hakim, 2018:171). Media geo.ID tidak dapat dimanfaatkan tanpa model pembelajaran yang bisa dilakukan selama kondisi pandemi Covid-19 saat ini, Model pembelajaran yang sesuai ialah Model Pembelajaran *Blended Learning*.

*Blended learning* merupakan suatu pendekatan model pembelajaran yang mampu meningkatkan daya tarik peserta didik. Model pembelajaran ini sangat sesuai untuk diterapkan saat ini dengan kondisi dimana perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat dan hampir seluruh orang mampu

melakukan akses dalam teknologi tersebut (Wardani, Toenlloe, dan Wedi, 2010:17).

Dari pemanfaatan media pembelajaran *blended learning* berbasis geo.ID (*moodle*) pada materi mitigasi bencana dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam pengembangan media ini terdapat tiga tujuan inti, yang (1) mengembangkan media pembelajaran berdasarkan kebutuhan peserta didik sehingga media yang dikembangkan mampu membuat meningkatkan hasil belajar dari peserta didik, (2) media pembelajaran memiliki kelayakan berdasarkan validasi dari tim ahli diluar pengembangan media, sehingga media dapat digunakan oleh orang lain diluar kegiatan penelitian, dan (3) media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik karena perubahan dari kepribadian serta perilaku dari peserta didik selama kegiatan pembelajaran dapat diukur oleh hasil belajar dari peserta didik. Sehingga, studi ini menganalisis hasil belajar pada peserta didik selama proses pembelajaran jarak-jauh dengan melakukan

perbandingan hasil belajar untuk mengetahui efektifitas-kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan peserta didik ketika mengembangkan media pembelajaran *geo.ID (moodle)*.

### C. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and developmental*). Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media pembelajaran *blended learning* berbasis *geo.ID (moodle)*. prosedur yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada desain *R&D* model (*Dick & Carrey, 2003*) dengan memodifikasi proses pengembangan model menjadi 8 tahapan yang dikembangkan oleh Setyorini (2013:236) yaitu (1) Analisis Kebutuhan, (2) Perumusan Tujuan, (3) Pengembangan Materi dan Bahan (4) Pengembangan Instrumen, (5) Penulisan dan Pengembangan Media Pembelajaran, (6) Pelaksanaan Uji Coba Formatif, (7) Revisi, (8) Uji Coba Sumatif. Dalam penelitian ini terdapat tiga tujuan utama yaitu : (1) Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran, (2) Analisis

Kelayakan Media Pembelajaran, dan (3) Analisis Efektifitas Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar, Sehingga dalam tahapan pengembangan juga terdapat analisis data yang dapat mengetahui dari tujuan penelitian yang akan dicari.

#### 1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan tahapan dengan maksud untuk mendapatkan informasi kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran sebelum pengembangan produk. Dalam analisis kebutuhan ini dilakukan dengan cara penyebaran angket *questionnaire* yang disebar ke kelas XI-IPS 1,2, dan 4 untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dalam pengembangan media pembelajaran. Angket analisis kebutuhan bersumber dari *Vark* atau *Visual Aural Read & Kinestetik* yang dimodifikasi peneliti.

#### 2. Analisis Kelayakan

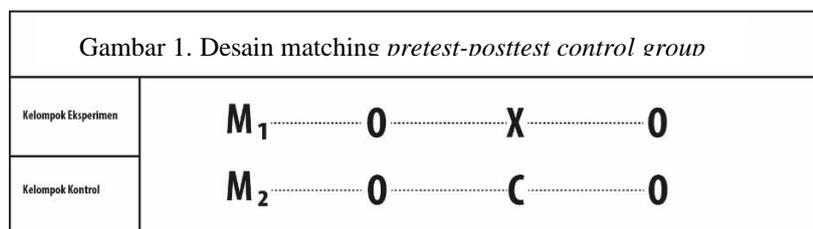
Setelah media *geo.ID* selesai dikembangkan akan dilakukan validasi penilaian oleh tim diluar pengembang media pembelajaran *geo.ID (moodle)*.

dalam validasi media ini dilakukan oleh 1 ahli materi, 1 ahli media, dan 2 kali uji coba (perorangan & kelompok kecil). Data penilaian dari validasi instrumen dikumpulkan serta disusun berdasarkan *Skala Likert* untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran. Setiap skor indikator yang disimbolkan dengan bilangan nominal (1-5) masing-masing diberikan kategori (Harvey, 1998:21). Data yang disajikan dengan

menampilkan skor *skala likret* yang diolah untuk mengetahui presentase skor rata-rata kelayakan media pembelajaran.

### 3. Analisis Efektivitas

Uji analisis untuk mengetahui efektivitas dari penggunaan media pembelajaran dalam penelitian *Research and Development* yang nantinya dilakukan *experiment* model *matching pretest-posttest comparison grup desain* dengan satu macam perlakuan.



Sumber : Hastjarjo (2019:198)

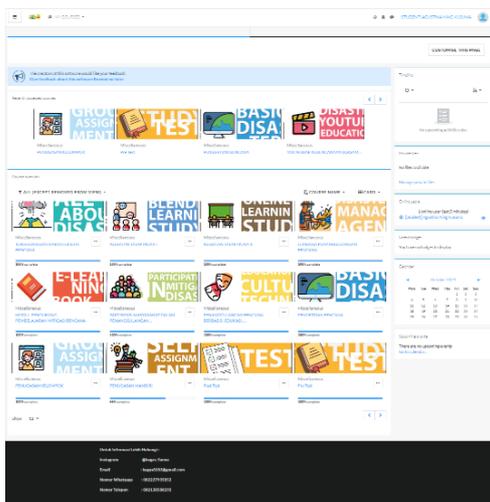
*The Matching pretest-posttest comparison grup desain* ini terdapat dua kelas yang nantinya akan ditentukan secara langsung, dan nantinya akan diberikan *pre-test* untuk mengetahui kondisi awal dari peserta didik, adakah perbedaan antara kelas eksperimen (*geo.ID-moodle*) dan kelas kontrol (*google classroom*) (Sugiyono, 2016:113). Berdasarkan hasil hasil belajar peserta didik

selanjutnya dilakukan pengujian melalui Uji-T dan Uji *N-Gain* untuk mengetahui efektifitas dari media pembelajaran.

### D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk *geo.ID (moodle)* yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini berupa *e-learning* yang dengan model *website* pembelajaran terpadu yang didalamnya terdiri dari materi mitigasi bencana yang disusun dalam bentuk *course pembelajaran*.

Produk *geo.ID (moodle)* dapat diakses melalui link *website geoid.my.id.* media pembelajaran yang dibuat dengan bantuan beberapa aplikasi lain seperti *powerpoint, microsoft office (word), abdoe ilustrtor, youtube, website gis kebencanaan*, dan beberapa jurnal untuk menambah wawasan materi dalam kegiatan pembelajaran *blended learning*.



Gambar 2. Tampilan Media Pembelajaran *geo.ID (Moodle)*

### 1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan memiliki tujuan untuk mengetahui aspek-aspek kebutuhan peserta didik dalam menunjang kegiatan pembelajaran, aspek yang dianalisis dari kebutuhan adalah (1) analisis kebutuhan akan pengembangan media, dan (2) analisis kebutuhan media

pembelajaran, adapun analisis kebutuhan meliputi :

#### a. Analisis kebutuhan akan pengembangan media

Analisis kebutuhan akan media pembelajaran merupakan proses menentukan kebutuhan peserta didik akan perlunya pengembangan media pembelajaran untuk menentukan cakupan pengembangan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada tahapan ini dilakukan berdasarkan wawancara dan observasi di SMA Negeri 1 Sukoharjo pada bulan Januari 2021. Kegiatan wawancara ini dilakukan bersama guru mapel geografi dan beberapa perwakilan peserta didik kelas X, XI, dan XII yang mendapatkan pembelajaran geografi untuk mengetahui kebutuhan akan pengembangan media pembelajaran saat ini, hal ini dapat diketahui bahwa:

- 1) Proses pembelajaran dikala sebelum pembelajaran jarak jauh

- dan pembelajaran jarak jauh
- 2) Proses pembelajaran dikala pembelajaran jarak jauh dan kendala yang ditemui
  - 3) Sumber belajar yang digunakan kurang lengkap
  - 4) Harapan pengembangan media pembelajaran media selanjutnya
- b. Analisis kebutuhan media pembelajaran
- Aspek-aspek kebutuhan peserta didik dalam menunjang kegiatan

pembelajaran merupakan hal yang dianalisis pada kebutuhan ini. Aspek tersebut antara lain: karakteristik gaya belajar, pengalaman menggunakan media pembelajaran antusiasme peserta didik dalam pengembangan media pembelajaran, dan visualisasi pemilihan warna dan *font*. Data analisis kebutuhan diperoleh dari angket yang disebarakan pada 3 kelas XI IPS 1, XI IPS 2, dan XI IPS 4, Hasilnya sebagai berikut:

Tabel 1. Analisis Hasil Kebutuhan Untuk Pengembangan Media Pembelajaran

No.	Jenis Kebutuhan	Kebutuahan Dominan	Presentase
1.	Gaya Belajar	Teks	46%
2.	Pengalaman Peserta Didik Dalam Menggunakan Media	Sering	62%
3.	Antusiasme dalam Pengembangan Media	Setuju	65%
4.	Font	Biru	45%
5.	Warna	Time New Roman	76%

Sumber : Data Primer

## 2. Analisis kelayakan

Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, maka dilakukan penilaian validasi produk oleh

Tim diluar pengembang media pembelajaran dan penilaian dari uji coba perorangan serta uji coba kelompok kecil. Validasi dari Tim diluar pengembang media pembelajaran dilakukan

oleh ahli materi yang berjumlah 1 orang dan ahli media yang berjumlah 1 orang sebagai validator dengan menggunakan kuesioner. Dalam validasi ini menggunakan skala *likert* dengan skala 1-5 dalam

tingkatan jawaban. Berdasarkan validasi yang telah dilakukan, maka berikut ini adalah hasil akhir dari penilaian validasi ahli materi, media dan uji coba:

Tabel 2. Tabel Hasil Akhir Penilaian Tim Ahli dan Uji Coba

Validasi Media	Presentase	Kriteria
Ahli Materi	96%	Sangat Layak
Ahli Media	86%	Sangat Layak
Uji Coba Perorangan	77%	Layak
Uji Coba Kelompok Kecil	86%	Layak

Sumber: Data Primer

Berdasarkan tabel di atas masih terdapat evaluasi serta saran yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan ketika dilakukan uji coba. Adapun saran dari ahli materi setelah melakukan validasi, ialah (1) Penambahan referensi materi dari *e-book*, jurnal, atau website untuk mengenalkan konsep-konsep baru mengenai bencana dan mitigasi bencana kepada peserta didik. Saran yang diberikan oleh ahli media setelah melakukan validasi, antara lain : (1) Ukuran file yang diupload dalam *geo.ID* (2) Resolusi gambar yang dipaparkan dalam *course geo.ID* ditinggikan kualitasnya dan, (3)

Dalam modul *e-book* pegangan materi perlu ada penambahan kata pengantar, lalu untuk saran yang diberikan oleh peserta uji coba setelah melakukan validasi, antara lain : (1) Pada saat login masuk untuk password untuk diperlihatkan, saran yang diberikan lalu dilakukan menuju tahap revisi media sebelum melanjutkan pada tahap uji coba sumatif.

### 3. Analisis Efektivitas

Pada tahap ini akan dilihat keefektifan media pembelajaran *blended learning* berbasis *geo.ID (moodle)* yang dapat dilihat melalui hasil belajar peserta didik ketika telah selesai mempelajari materi mitigasi

bencana. Pada tahapan pertama dilakukan *test* dengan cara membandingkan antara peserta didik yang menggunakan media pembelajaran *geo.ID* dan peserta didik yang menggunakan media *google classroom*. Hasil tersebut diketahui melalui uji *T-Test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar dan uji *N-Gain* untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran. Terdapat Uji

prasyarat yang dilakukan untuk mengetahui *normalitas*, dan *homogenitas* data.

a. Uji Normalitas

*Uji Normalitas Liliefors* dengan menggunakan taraf signifikan ( $\alpha = 0,05$ ). Hasil uji normalitas data *Liliefors* disajikan berdasarkan uji *pretest-posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut ini:

Tabel 3. Tabel Hasil Uji Normalitas Data

No.	Data	Kelas	Nilai L		Kesimpulan
			L Hitung	L Tabel	
1.	Pretest	Eksperimen	0,099784	0,147667	Normal
		Kontrol	0,08751	0,147667	Normal
2.	Posttest	Eksperimen	0,122231	0,147667	Normal
		Kontrol	0,09367	0,147667	Normal

Sumber: Data Primer R&D (2021)

Apabila  $L_{hitung} < L_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut memiliki persebaran *normal*. Setelah melakukan uji normalitas data kemudian dilakukan uji homogenitas *varians* untuk mengetahui data dari sampel yang digunakan memiliki persebaran yang homogen atau tidak.

b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas data menggunakan *uji barlett* taraf signifikan ( $\alpha = 0,05$ ). Hasil uji homogenitas *uji barlett* disajikan berdasarkan uji *pretest-posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut ini :

Tabel 4. Tabel Hasil Uji Homogenitas

No.	Data	Nilai $X^2$		Kesimpulan
		$X^2$ Hitung	$X^2$ Tabel	
1.	Pretest	0,108	1,00	Normal
2.	Posttest	0,817	1,00	Normal

Sumber : Data Primer R&D (2021)

Apabila  $X^2_{\text{Hitung}} < X^2_{\text{tabel}}$  maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen.

c. Uji T-Test

Uji *T-Test* dilakukan untuk melihat keefektifan media pembelajaran *blended learning* berbasis *geo.ID (moodle)*. pada Uji *T-Test* menggunakan rumus dari Suharjo (2008:8-10) taraf signifikan = 5%.. Hasil *uji t-test* disajikan berdasarkan hasil test *posttets* kelas eksperimen menggunakan

media dan kelas kontrol tanpa media, dengan diperoleh hasil  $T_{\text{tabel}} = 1,6669$  dan  $T_{\text{hitung}} = 4,7926$ , maka  $T_{\text{hitung}} > T_{\text{tabel}}$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *blended learnig* berbasis *geo.ID (Moodle)* lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar.

d. Uji N-Gain

Pengujian *N-Gain* data menggunakan rumus *standard gain* berdasarkan rumus dari Arikunto, (2013:300), maka dapat diketahui uji *N-Gain Score* pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Tabel Hasil N-Gain

No.	Kelas	<i>N-Gain Score</i>	Kesimpulan
1.	Eksperimen	61,45	Cukup efektif
2.	Kontrol	28,93	Tidak efektif

Sumber: Data Primer R&D (2021)

Bedasarkan hasil perhitungan Uji *N-Gain*, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *blended learning* berbasis *geo.ID*

*(moodle)* pada materi mitigasi bencana memperoleh skor *N-Gain* sebesar 61,45 atau 61,5% sehingga dapat dikategorikan *Cukup efektif*, sedangkan skor *N-Gain*

untuk kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran *konvensional* ketika pembelajaran pandemi *google clasroom* memperoleh skor *N-Gain* sebesar 28,93 atau 28,8% sehingga dapat dikategorikan *tidak efektif*.

## E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian dan pengembangan ini, maka dapat disimpulkan :

1. Kebutuhan peserta didik untuk gaya belajar peserta didik didominasi gaya belajar teks (46%) sehingga memerlukan media pembelajaran yang memiliki banyak sumber belajar dan sumber-sumber informasi materi yang menarik interaktif dan mudah untuk dipahami, sehingga mengembangkan materi dan media disusun *geo.ID* diperbanyak dalam bentuk modul bergambar, modul tertulis, *powerpoint*, GIS kebencanaan, dan video pembelajaran.
2. Media pembelajaran *blended learning* berbasis *geo.id* (*moodle*) dinyatakan sangat

layak digunakan dalam pembelajaran berdasarkan penilaian dari ahli materi mendapatkan presentase kelayakan sebesar 96% kategori sangat layak, ahli media mendapatkan presentase kelayakan sebesar 86% kategori sangat layak. Sedangkan penilaian menurut pengguna dalam uji coba produk (uji coba kelompok perorangan dan kelompok kecil) mendapatkan presentase kelayakan sebesar 86% dengan kategori sangat layak.

3. Efektifitas Media pembelajaran *geo.ID* (*moodle*) cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik selama pandemi *covid-19* dengan menggunakan metode pembelajaran *blended learning* dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional SMA Negeri 1 Sukoharjo yang menggunakan *google classroom*, hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji *N-Gain* pada kelas eksperimen memperoleh hasil uji *N-Gain* sebesar 61,5%, sedangkan Pada kelas kontrol memperoleh hasil uji *N-Gain*

sebesar 26,8%. Berdasarkan analisis dari nilai posttest, untuk kelas eksperimen memperoleh 76,3 dengan peningkatan skor rata-rata 34,00, sedangkan nilai posttest untuk kelas kontrol memperoleh 59,9 dengan peningkat skor rata-rata 12,55.

## F. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darwanto. (2007). *Televisi Sebagai Media Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dick, W., Carrey, L., (2003). *The Systematic Design Instruction. Second Edition*. Glenview Illinois : Scoot Formen and Company.
- Hakim, A, R,. (2018). Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle Sebagai Media Pengelolaan Pembelajaran. *Jurnal Kodifikasia : Jurnal Penelitian Islam*. 12(2) 167-183 Diperoleh pada tanggal 15 Januari 2021 dari <http://dx.doi.org/10.21154/kodifikasia.v12i2.1516>
- Harvey, J. (1998). *Evaluation cookbook*. Edinburgh: Heriout-Watt University.
- Hastjarjo, T.D., (2019). Rancangan Eksperimen Kuasi Quasi-Experimental Design. *Jurnal Buletin Psikologi : Universitas Gadjadara*, 27(02) 87-203. Diperoleh pada tanggal 5 Januari 2021 dari DOI: 10.22146/buletinpsikologi.38619.
- Pamungkas, D.E., Sukarman, (2020). Transformasi Dunia Pendidikan DI Sekolah Dasar Dalam Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Review Pendidikan Dasar :Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*. 6(3) 1-9, Diperoleh pada tanggal 15 Januari 2021 dari <https://journal.unesa.ac.id/index.php/PD/article/view/10409>.
- Setyosari, P., (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta : Kencana Prenadamedia Grup.
- Sinartejo, W. (2013). Pengembangan E-Learning Menggunakan Learning Management System ( LMS ) Sebagai Media

- Pembelajaran Geografi Pada Materi Hidrosfer Sma Kelas X. Jurnal Geo Educasia, 1(5), 1–11. pada tanggal 29 Desember 2019 dari <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/geo-educasia/article/view/3653/3318>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kualitatif,Kuantitatif,R&D*. Bandung: ALFABETA.cv.
- Suharjo, B. (2008). Analisis Regresi Terapan dengan SPSS. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Surjono, H. D. (2013). *Membangun Course E-learning berbasis Moodle*. Yogyakarta: UNY Press.
- Wardhanil, T.Z.Y., Krisnani, H. (2020). Optimalisasi Peran Pengawasan Orang Tua Dalam Pelaksanaan Sekolah Online DI Masa Pandemi COVID-19 2020. Prosiding Penelitian dan Pengabdian Masyarakat : Universitas Padjadjaran. 7(1) 48-49, Diperoleh pada tanggal 15 Januari 2020 dari <http://jurnal.unpad.ac.id/prosiding/article/view/28256>.
- Yuliana, & Yeni. (2020). Kefektivitasan Pemanfaatan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Masa Pandemi Corona (COVID-19) 2020. Jurnal Salam : UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 7(10), 875–894. Diperoleh\_pada\_tanggal\_2\_Januari\_2021\_dari\_https://doi.org/https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i10.17371