

## PENGEMBANGAN *E-LEARNING* BERBASIS *MOODLE* UNTUK PESERTA KURSUS DI SWIFT ENGLISH SCHOOL YOGYAKARTA

### *DEVELOPMENT OF MOODLE BASED E-LEARNING FOR COURSE PARTICIPANTS AT SWIFT ENGLISH SCHOOL YOGYAKARTA.*

Oleh: Pipit Yusuf Fendy, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, email: yusuffendy.pyf@gmail.com

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *e-Learning* "*Be-Swiftenglish*" berbasis *moodle* yang layak digunakan bagi peserta kursus di lembaga Swift English School Yogyakarta. Pendekatan dalam penelitian pengembangan ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan (*research and development*) yang diadaptasi dan dimodifikasi dari Borg and Gall. Subjek uji coba penelitian ini adalah peserta kursus lembaga Swift English School Yogyakarta, analisis data menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan kelayakan media *e-Learning* sebagai berikut, 1) Dihasilkan media *e-Learning* "*Be-swiftenglish*" yang layak dengan 3 pokok bahasan *The Comfortable Room, You Look Outstanding, dan I Need Your Suggestions*. 2) Hasil validasi dari materi memperoleh skor rata-rata 4 kategori layak, dan hasil validasi dari ahli media memperoleh skor rata-rata 3,8 kategori layak. 3) Respon peserta kursus terhadap *e-Learning* berdasarkan hasil uji coba yaitu uji coba tahap awal diperoleh skor rata-rata 3,4, uji coba lapangan diperoleh skor rata-rata 3,9, dan uji pelaksanaan pemakaian diperoleh skor rata-rata 3,7. Hasil keseluruhan uji coba *e-Learning* "*Be-Swiftenglish*" menunjukkan kriteria baik dari penilaian peserta kursus dengan kategori "layak".

Kata kunci: pengembangan *e-Learning*, *e-Learning* berbasis *moodle*, peserta kursus lembaga Swift English School.

#### **Abstract**

*This study aims to produce a moodle-based "Be-Swiftenglish" e-Learning media that is suitable for course participants at the Swift English School in Yogyakarta. This approach in development research is included in the type of (research and development) that research adapted and modified from Borg and Gall. The subjects of this study were participants of the Swift English School course in Yogyakarta, data analysis using quantitative descriptive method. The results show the feasibility of e-Learning media as follows, 1) Generated a decent e-Learning media "Be-swiftenglish" with 3 subjects The Comfortable Room, You Look Outstanding, and I Need Your Suggestions. 2) The validation results of the material obtained an average score of 4 eligible categories, and the validation results from the media expert obtained an average score of 3.8 eligible categories. 3) The response of the course participants to e-Learning based on the result of the trial is the initial test obtained the average score 3.4, field trial obtained the average score of 3.9, and the test of the usage obtained the average score of 3, 7. The overall results of the "Be-Swiftenglish" e-Learning trial demonstrate the good criteria of the assessment of course participants with the "proper" category.*

Keyword: *development of e-Learning, moodle based e-Learning, course participants at Swift English School*

## **PENDAHULUAN**

Keberadaan *e-Learning* tidak terlepas dari perkembangan teknologi komputer dan internet, perkembangan *e-Learning* pada masa ini sudah banyak dirancang untuk mendukung dan memfasilitasi proses pembelajaran yang biasa disebut *LMS (Learning Management System)*. *LMS* merupakan konsep yang banyak digemari untuk digunakan dalam mendesain suatu pembelajaran jarak jauh berbasis internet. Beberapa contoh dari *LMS* adalah *Moodle, Claroline, eFront, Schoology,*

*ATutor, Sakai, Dokeos, LAMS, WebCT,* dan masih banyak yang lainnya.

*Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment (Moodle)* merupakan bagian dari sebuah *LMS (Learning Management System)* yang diperkenalkan oleh Martin Dougiamas, seorang *computer scientist* dan *educator*. *Moodle* adalah *course content management (CMS)* berbasis *open source* yang dapat dengan mudah di modifikasi oleh penggunaannya sesuai dengan kebutuhan dan tidak berbayar serta dapat diakses melalui situs

<http://www.moodle.org> untuk di *download*. Aplikasi *moodle* saat ini selalu mengalami perkembangan yaitu peningkatan berbagai fitur yang mendukung desain pembelajaran lebih fungsional.

Setelah dilakukan observasi awal di lembaga Swift English School Sleman Yogyakarta, diperoleh informasi bahwa belum tersedia dan dikembangkan sebuah fasilitas pembelajaran berbasis *e-Learning*. Lembaga Swift English School merupakan lembaga kursus Bahasa Inggris terbaik dan efektif yang berlokasi di Yogyakarta dan Purwokerto. Lembaga Swift English School menjadi pionir berbagai layanan inovatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Berdasarkan pengamatan dari lapangan sistem pembelajaran berbasis *web* yang diterapkan di Swift English School baru sekedar ada di Internet, dan belum terimplementasi dengan model sistem *e-Learning*. Hal ini disebabkan antara lain karena belum adanya pola yang baku dalam implementasi *e-Learning*, keterbatasan sumber daya manusia baik pengembang maupun staff pengajar.

Pola-pola interaksi dan komunikasi tetap dibutuhkan walaupun media belajar berbasis teknologi lebih dominan dalam pendidikan jarak jauh. Sehingga perlu memperhatikan penguasaan bahasa teknologi dalam komunikasi agar mutu interaksi dan komunikasi terjamin serta dapat berjalan dengan efektif. Sehingga dibutuhkan prinsip desain pesan pembelajaran yang dikemukakan Flemming dan Levie (dalam Asri Budiningsih 2000: 21) untuk diterapkan dalam mengembangkan pembelajaran *e-Learning* berbasis *moodle*.

Kemudian Asri Budiningsih (2003: 118) mengemukakan (5) pendapat yang disebut sebagai

prinsip desain pesan pembelajaran, yaitu (1) Prinsip kesiapan dan motivasi adalah kondisi dimana pelajar telah memiliki bekal pengetahuan atau keterampilan yang diperlukan sebagai dasar untuk mempelajari informasi baru; (2) Prinsip penggunaan alat pemusat perhatian merupakan cara mempertahankan perhatian pelajar terhadap materi pembelajaran agar memahami pesan-pesan informasi; (3) Prinsip keaktifan pelajar adalah memberi kebebasan dan kesempatan pelajar untuk mengemukakan pendapat dan gagasannya, melakukan gerakan, dan lain-lain; (4) Prinsip umpan balik adalah pemberian informasi kepada pelajar tentang hasil atau kemajuan belajar yang telah dicapainya, serta kekurangan yang perlu diperbaikinya; (5) Prinsip perulangan merupakan penyajian informasi yang dapat dikaji ulang agar informasi atau pesan pembelajaran dapat dipahami dan bertahan lama dalam ingatan (*retensi*).

Penerapan *e-Learning* untuk keperluan kursus sepenuhnya memang diperlukan. Karena apabila pengajar (*instruktur*) tidak dapat hadir dalam suatu pembelajaran maka *e-learning* berbasis *moodle* diharapkan dapat menjadi alternatif untuk memfasilitasi pembelajaran, sebab keseluruhan bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan *toefl*, tes *toefl*, dan kegiatan pembelajaran lainnya sepenuhnya dapat disampaikan atau dilakukan melalui *e-Learning*. Sehingga fasilitas *e-Learning* diharapkan mampu mengkombinasikan pembelajaran konvensional dan pembelajaran jarak jauh pada lembaga kursus Swift English School yang biasa dinamakan *Mixed-mode learning/Resource-based Learning/Blended Learning*. Hal inilah yang membuat penulis mengusung ide untuk mengadakan penelitian dan

membuatkan sebuah wadah bagi semua jenis program materi pembelajaran Swift English School kedalam media belajar *e-Learning* dengan tujuan memberikan solusi alternatif pada kegiatan pembelajaran dan bimbingan kursus Bahasa Inggris.

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan model *Research and Development* atau penelitian pengembangan oleh Borg & Gall (1983) dengan produk yang akan dihasilkan adalah *e-Learning (Be-SwiftEnglish)* berbasis *moodle* dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk peserta kursus di Swift English School Yogyakarta. (Borg and Gall, dikutip dalam Zainal Arifin, 2012:127) mengemukakan pendapatnya tentang metode penelitian dan pengembangan yaitu “*Research and development is a powerful strategy for improving practice. It is a process used to develop and validate educational products*”. Artinya yaitu penelitian dan pengembangan merupakan strategi ampuh untuk meningkatkan praktek pembelajaran. Ini merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi sebuah produk pendidikan.

Produk *E-Learning Be-Swiftenglish* berbasis *moodle* dikembangkan sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan oleh Sugiyono yang diadaptasi dari Borg & Gall. (Sugiyono, 2013:407), sedangkan untuk menentukan kelayakan produk peneliti mengadopsi tahap konversi data kuantitatif ke bentuk data kualitatif yang dikemukakan oleh Sukardjo (2008:55). Kemudian untuk pengembangan materi dan media peneliti mengadopsi desain pesan pembelajaran C.Asri

Budiningasih. Sedangkan untuk tahap uji coba dan uji pelaksanaan peneliti mengadopsi tahap penelitian yang dikemukakan Sugiyono.

### Prosedur Pengembangan

Penelitian pengembangan ini telah melalui 9 tahap model Sugiyono yang di adaptasi dari Borg & Gall, untuk pengembangan materi dan media berpedoman pada desain pesan pembelajaran C. Asri Budiningasih, serta tahap penilaian kelayakan media yang diadopsi dari Sukardjo. Langkah-langkahnya yaitu a) penelitian dan pengumpulan data/informasi awal, b) perencanaan, c) pengembangan produk, d) uji coba lapangan awal, e) revisi hasil uji coba awal, f) uji coba lapangan, g) merevisi hasil uji coba lapangan, h) melakukan uji pelaksanaan lapangan, i) revisi produk akhir.

### Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan pada kegiatan kurus kelas *conversation* selama 3 bulan. Penelitian dilakukan di Lembaga Swift English School, Pringgolayan, Condongcatur, Depok, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

### Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian pengembangan ini adalah peserta kursus lembaga Swift English School Yogyakarta, yang menempuh kursus Bahasa Inggris. Subjek uji coba lapangan awal sebanyak 2 orang, uji coba lapangan utama 3 orang, dan uji coba lapangan operasional sebanyak 5 orang.

### Jenis Data dan Instrumen

Data-data yang diperoleh dalam pengembangan produk *e-Learning Be-Swiftenglish* berbasis *moodle* pada kursus Bahasa Inggris ini berupa data kuantitatif deskriptif untuk menentukan

kelayakan produk. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian oleh ahli materi, ahli media dan peserta kursus sebagai subjek uji coba.

### Teknik Pengumpulan

Data yang diperoleh dari instrumen penelitian berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif yaitu berupa skor penilaian yang diperoleh dari angket/kuesioner dan data kualitatif yang berupa saran dan respons dari ahli materi dan ahli media maupun peserta kursus setelah melakukan penilaian produk *e-Learning Be-Swiftenglish* berbasis *moodle*. Teknik analisis data yang digunakan dalam mengolah data yang diperoleh dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif deskriptif. Data yang dianalisis meliputi analisis kelayakan dan penilaian dari peserta kursus terhadap produk *e-Learning Be-Swiftenglish* berbasis *moodle* yang telah dikembangkan.

### Teknik Analisis Data

#### 1. Analisis data hasil penilaian ahli

Analisis data untuk hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media menggunakan Skala *Likert* yaitu dengan penggunaan 5 kategori penilaian yang terdiri dari 1) Sangat kurang; 2) Kurang; 3) Cukup; 4) Baik; 5) Sangat baik.

Kelayakan produk media *e-Learning Be-Swiftenglish* ditentukan dengan menghitung rata-rata nilai setiap aspek. Nilai rata-rata kemudian dicocokkan dan dikonversi dengan tabel kriteria kelayakan media menurut Sukardjo (2008:55).

Tabel Pedoman Kelayakan *e-Learning Be-Swiftenglish* berbasis *moodle*

Skor	Rentang	Kriteria
5	$X > 4,08$	Sangat Baik
4	$3,36 < X \leq 4,08$	Baik
3	$2,64 < X \leq 3,36$	Cukup
2	$1,92 < X \leq 2,64$	Kurang
1	$X \leq 1,92$	Sangat Kurang

Produk media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak jika sangat baik dengan rerata skor yang diperoleh 4,2 keatas atau produk media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak jika baik dengan rerata skor yang diperoleh antara 3,4 sampai 4,2. Dengan mendapat skor tersebut maka produk *e-Learning* berbasis *moodle* sudah dapat dikatakan layak sebagai sumber belajar bagi peserta kursus Bahasa Inggris lembaga Swift English School.

#### 2. Analisis data hasil penilaian peserta kursus

Data hasil penilaian dari peserta kursus untuk kelayakan produk tidak berbeda dengan analisis data hasil penilaian ahli yaitu didapatkan dengan menggunakan skala *Likert*. Alasan memilih skala *Likert* karena peneliti membutuhkan penilaian dan mendapatkan jawaban yang jelas sesuai kebutuhan dari responden.

Tabel Kriteria Kelayakan *e-Learning Be-Swiftenglish* berbasis *moodle*

Skor	Rentang	Kategori
5	$X > 4,2$	
4	$X > 3,4 - 4,2$	Layak
3	$X > 2,6 - 3,4$	
2	$X > 1,8 - 2,6$	
1	$X \leq 1,8$	Tidak Layak

Tabel konversi di atas adalah yang digunakan untuk menentukan kriteria layak tidaknya produk media yang dikembangkan. Sehingga berdasarkan kriteria penilaian di atas, diperoleh standar kualitas produk media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Produk media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak jika sangat baik dengan rerata skor yang diperoleh 4,2 keatas.
- 2) Produk media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak jika baik dengan rerata skor yang diperoleh antara 3,4 sampai 4,2.
- 3) Produk media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak jika cukup dengan rerata skor diperoleh antara 2,6 sampai 3,4.
- 4) Produk media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan kurang layak jika rerata skor yang diperoleh antara 1,8 sampai 2,6.
- 5) Produk media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat kurang layak jika rerata skor yang diperoleh 1,8 kebawah.

## HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

### Hasil Pengembangan Produk

Hasil pengembangan yang didapat adalah produk media berupa *e-Learning Be-Swiftenglish* berbasis *moodle* untuk kursus Bahasa Inggris bagi peserta kursus lembaga Swift English School Yogyakarta. Langkah-langkah penelitian ini mengadopsi dari model Borg & Gall. Kemudian untuk pengembangan materi dan media berpedoman pada desain pesan pembelajaran C.Astri Budiningsih. Terdapat 10 langkah metode

penelitian model Borg & Gall. Penelitian pengembangan ini hanya dengan 9 tahap dikarenakan keterbatasan waktu yang dimiliki peneliti untuk melaksanakan penelitian pengembangan, maka langkah Desiminasi dan Implementasi atau Produksi Masal untuk produk tidak peneliti terapkan, Penjelasan langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan ialah sebagai berikut:

#### 1. Hasil penelitian dan pengumpulan informasi

Dalam pengembangan media belajar *e-Learning Be-Swiftenglish* berbasis *moodle*, peneliti memperhatikan tahap awal dalam penelitian ini yaitu dilakukan observasi awal dengan wawancara kepada pengelolah lembaga Swift English School Yogyakarta khususnya area *manager* untuk mendapatkan informasi atau menemukan potensi dan masalah. Selain itu peneliti melakukan pengamatan pada proses pembelajaran di lembaga dengan ikut masuk dalam kelas setelah mendapatkan ijin dari pihak area *manager*. Pengamatan dilakukan dengan mengamati bagaimana instruktur memberikan pembelajaran dan peserta kursus menerima pembelajaran. Sehingga *e-Learning Be-Swiftenglish* dikembangkan berdasarkan data yang diperoleh melalui analisis kebutuhan, yang dikemas dalam bentuk wawancara dan pengamatan.

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada hari Rabu, 03 Mei 2017 bertempat di lembaga Swift English School kantor pusat Pringgolayan Yogyakarta menunjukkan bahwa terdapat beberapa poin penting yang dapat mendukung alasan mengapa harus diadakan sebuah wadah *e-Learning Be-Swiftenglish* berbasis *moodle*

bagi lembaga tersebut. Poin yang dimaksud antara lain:

- a. Belum menerapkan pembelajaran *e-Learning* berbasis web secara *online*, lembaga tersebut masih menggunakan pembelajaran yang bersifat konvensional dengan metode tatap muka.
- b. Belum tersedianya wadah untuk pembelajaran *e-Learning*/jarak jauh disaat instruktur (pengajar) tidak dapat hadir di kelas maupun sebaliknya pelajar tidak dapat hadir di kelas.
- c. Sumber bahan ajar yang digunakan untuk proses pembelajaran masih sebatas menggunakan modul belum memanfaatkan modul *digital* maupun materi *online*.
- d. Belum maksimalnya *Post test* secara *online* untuk peserta kursus.

## 2. Hasil Perencanaan

Dalam perencanaan pengembangan program media pembelajaran di lembaga Swift English School Yogyakarta yaitu dengan menerapkan media belajar *e-Learning Be-Swiftenglish*. Proses perencanaan dimulai dengan menentukan cakupan program belajar yang disediakan lembaga kemudian menentukan topik yang akan dimasukkan kedalam media belajar *e-Learning Be-Swiftenglish* yang dikembangkan. Setelah dilakukan diskusi dengan pihak *area manager* dan instruktur yang bersangkutan, maka ada beberapa topik yang telah ditentukan untuk dimasukkan kedalam *e-Learning* yaitu:

- 1) *The Comfortable Room*,
- 2) *You Look Outstanding*,
- 3) *I Need Your Suggestions*

Selanjutnya menentukan *aplikasi* yang akan digunakan untuk mengembangkan *e-Learning*. Dari beberapa aplikasi yang sudah peneliti coba seperti

*edmodo*, *schoology*, *jibas* dan *moodle*, didapatkan kesimpulan bahwa peneliti akan menggunakan aplikasi *moodle* untuk mengembangkan *e-Learning*, oleh karena itu pengembangan online learning untuk lembaga Swift English School dengan *e-Learning* yang berbasis *moodle*. Alasan memilih *e-Learning* berbasis *moodle* yaitu bahwa *moodle* adalah sebuah aplikasi yang mendukung edukasi dengan sifatnya yang *open source* sangat efektif untuk diadakan modifikasi penyesuaian kebutuhan pembelajaran dan penggunaannya mudah serta memiliki banyak fitur yang mendukung dalam proses pembelajaran berbasis *online*, selain itu sesuai dengan analisis kebutuhan dari lembaga Swift English School Yogyakarta.

## 3. Desain Pengembangan Produk

Desain produk ini mencakup penyusunan isi bahan ajar, pembuatan desain layout *e-Learning* secara keseluruhan. Desain pengembangan produk awal pembelajaran *e-Learning* dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Pembuatan naskah materi dan latihan pembelajaran, peneliti membuat desain materi dengan memperhatikan pembuka, inti, dan penutup pembelajaran Bahasa Inggris, materi terbagi menjadi tiga yaitu *The Comfortable Room*, *You Look Outstanding*, dan *I Need Your Suggestions* dalam bentuk teks dan gambar. Selain itu materi juga dapat dikembangkan oleh instruktur sesuai dengan kebutuhan pembelajaran bagi peserta kursus. Pada bagian penutup disediakan latihan berupa penugasan bersifat esai yang dapat di download maupun upload, pilihan ganda, dan melengkapi paragraf sebuah kalimat.

- b. Pendaftaran nama hosting dan domain *moodle*, pengembangan *e-Learning* pada penelitian ini berbasis *online* sehingga dibutuhkan sebuah server sebagai layanan (*service*) tertentu dalam sebuah jaringan komputer, melalui server peneliti dapat menentukan dan menyimpan aplikasi untuk dapat diakses dan dikembangkan seperti aplikasi *moodle*, server juga sebagai tempat menyimpan berbagai data berupa data yang belum diolah ataupun data yang sudah diolah menjadi informasi (materi belajar), oleh karena itu dengan jasa server tertentu peneliti dapat mengelolah data-data di internet secara *cloud*, selain itu server berfungsi untuk mengatur lalu lintas di jaringan melalui pengaturan proxy. Dalam pengembangan *e-Learning* di lembaga Swift English School, peneliti melakukan diskusi dan telah ditentukan untuk menggunakan jasa server yang disediakan oleh *Qwords* ([www.qwords.com](http://www.qwords.com)) dengan membayar selama 1 tahun yang kemudian dapat di perpanjang, selanjutnya menentukan nama domain sekaligus sebagai alamat media yang disesuaikan dengan nama media *e-Learning* yaitu dengan alamat [www.beswiftenglish.com](http://www.beswiftenglish.com) (*Be-SwiftEnglish*).
- c. Installasi *moodle* dan menentukan tema *moodle*, untuk proses installasi dapat dilakukan setelah sukses mendaftarkan nama domain melalui jasa pelayanan hosting dari *Qwords*. Install aplikasi *moodle* dapat melalui *cPanel* yang disediakan khusus bagi client (*DirectAdmin*), pada menu *cPanel* pilih konfigurasi *softaculous* (installer otomatis untuk *cPanel*) cari kategori *educational* dan pilih *moodle*, kemudian proses intallasi akan berjalan secara otomatis. Setelah intallasi, peneliti memberikan beberapa pilihan tema kepada lembaga Swift English School dengan pihak area manager, kemudian dari beberapa tema dipilihlah tema *klass* sebagai pilihan pertama kemudian *contemporary* kedua dan *BCU* sebagai pilihan ketiga. Kemudian menyusun *layout e-Learning "Be-Swift"*.
- d. Modifikasi *moodle* dan konfigurasi tema, pengembangan *e-Learning (Be-SwiftEnglish)* berbasis *moodle* perlu dikonfigurasi sehingga peneliti melakukan pengaturan agar sesuai dengan kebutuhan lembaga.
- e. Menyusun materi dalam *moodle* dan pendaftaran *user*, media *e-Learning "Be-SwiftEnglish"* telah siap digunakan, kemudian peneliti mendesaian *course* sebagai wadah materi dengan menyusun kategori materi menjadi tiga pokok bahasan yaitu *The Comfortable Room, You Look Outstanding*, dan *I Need Your Suggestions*.
- Hasil pengembangan produk media *e-Learning "Be-SwiftEnglish"* sebagai berikut:
- Nama *e-Learning "Be-Swift"*
  - Alamat URL *e-Learning* [www.beswiftenglish.com](http://www.beswiftenglish.com)
  - Halaman depan [beswiftenglish](http://beswiftenglish.com) (langsung menampilkan *course*)
  - Halaman registrasi [beswiftenglish](http://beswiftenglish.com)
  - Halaman *course* materi
  - Halaman latihan download & upload tugas
  - Halaman latihan melengkapi kalimat
  - Halaman latihan quiz
  - Halaman rekap data masuk dari peserta kursus
  - Halaman khusus akses manager dan instruktur

## Hasil Uji Coba Produk

1. Hasil validasi produk (*alpha test*) dari ahli materi yaitu jumlah dari skor keseluruhan 68 dan rata-rata skor 4. Jika di konversi kedalam skala penilaian dari rentang nilai terendah 1 dan nilai tertinggi 5 dapat ditarik kesimpulan bahwa produk *e-Learning Be-Swiftenglish* yang telah dikembangkan mendapatkan predikat kategori “Baik” dari aspek materi sehingga dapat dikatakan layak digunakan.
2. Hasil validasi produk (*alpha test*) dari ahli media yaitu jumlah dari skor keseluruhan 93 dan rata-rata skor 3,8. Jika di konversi kedalam skala penilaian dari rentang nilai terendah 1 dan nilai tertinggi 5 dapat ditarik kesimpulan bahwa produk *e-Learning Be-Swiftenglish* yang telah dikembangkan mendapatkan predikat kategori “Baik” dari aspek media sehingga dapat dikatakan layak digunakan.
3. Dari penilaian media oleh 2 orang peserta kursus dapat dihitung hasilnya yaitu diperoleh data uji coba tahap awal dengan hasil rata-rata skor 3,4 dengan kriteria penilaian kategori “Baik”, sehingga dapat dikatakan layak digunakan.
4. Dari penilaian media oleh 3 orang peserta kursus setelah dilakukannya penghitungan pada angket kelayakan media diperoleh data uji coba lapangan dengan hasil rata-rata skor 3,9 dengan kriteria penilaian kategori “Baik”, sehingga dapat dikatakan layak digunakan.
5. Dari hasil pengamatan langsung, peserta kursus secara keseluruhan dapat menggunakan *e-Learning “Be-Swiftenglish”* dan dari pengamatan langsung di lapangan, peserta kursus cukup antusias dalam mencoba media

yang dikembangkan. Setelah dilakukannya penghitungan pada angket kelayakan media yang dibagikan kepada 5 orang peserta kursus Bahasa Inggris di lembaga Swift English School sebagai subjek penelitian, diperoleh data uji coba pelaksanaan pemakaian dengan hasil rata-rata skor 3,7 dengan kriteria “Baik”, sehingga dapat dikatakan layak digunakan.

## Revisi Produk

Revisi produk dilakukan sesuai dengan kebutuhan lembaga dan peserta kursus. Setelah memperoleh penilaian dari ahli materi, ahli media, uji coba awal, uji coba lapangan utama dan uji coba lapangan operasional. Revisi dilakukan sesuai dengan saran dan masukan yang tertulis pada angket penilaian dan melakukan *brainstorming* dengan ahli materi dan ahli media, sehingga produk media *e-Learning Be-Swiftenglish* menjadi media yang layak digunakan sesuai kebutuhan lembaga Swift English School Yogyakarta.

### 1. Revisi Materi (*Alpha Test*)

Setelah dilakukan validasi ahli materi, produk direvisi sesuai dengan saran ahli yaitu; 1) memperbaiki tata bahasa dan kesalahan materi yang disajikan, 2) penambahan gambar dan jenis soal, yaitu soal benar-salah dan tugas mandiri atau melengkapi kalimat, 3) perbaikan pada *feedback*, yaitu menambahkan kolom komentar oleh instruktur kepada peserta kursus,

### 2. Revisi Media (*Alpha Test*)

Setelah dilakukan validasi ahli media, produk direvisi sesuai dengan saran ahli yaitu: 1) Merubah tampilan dan penyajian materi pada *e-Learning*, 2) menambahkan sedikit ilustrasi sehingga tidak terlalu banyak teks, 3) menambahkan soal yang

bersifat praktik yaitu tugas mandiri yang bersifat aplikatif, 4) mengganti desain *layout* menjadi desain yang lebih luwes.

### 3. Revisi Produk Awal

Setelah dilakukan uji coba lapangan awal, sehingga produk direvisi sesuai dengan saran peserta kursus yaitu; memperbaiki tampilan agar tidak membingungkan dan lebih sederhana.

### 4. Revisi Produk Hasil Uji Coba Lapangan

Setelah dilakukan uji coba lapangan, produk direvisi sesuai dengan saran peserta kursus yaitu: 1) menambahkan konten pembelajaran agar lebih variatif, 2) memperbaiki tulisan-tulisan yang salah, 3) menambahkan keterangan batas waktu untuk penugasan setiap pembelajaran.

### 5. Revisi Produk Akhir

Setelah dilakukan uji coba lapangan operasional, produk direvisi sesuai dengan saran peserta kursus yaitu; menambahkan deskripsi materi dan tujuan pembelajaran.

## Kajian Akhir Produk

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media belajar *e-Learning "Be-Swiftenglish"* berbasis *moodle* yang layak digunakan oleh lembaga Swift English School kantor pusat Pringgolayan Yogyakarta. Media mendapatkan respon yang positif dari peserta kursus Bahasa Inggris di lembaga tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk media *e-Learning "Be-Swiftenglish"* membutuhkan 9 tahapan proses penelitian pengembangan berdasarkan model yang dikemukakan oleh Borg and Gall (1989), media yang dikembangkan harus mendapatkan predikat kategori "Baik" agar layak dan dapat digunakan

lembaga Swift English School. Selain itu desain produk media *e-Learning "Be-Swiftenglish"* dikembangkan dengan pedoman prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran menurut Flemming dan Levie (dalam Asri Budiningsih 2000: 21), meliputi:

- a. Kesiapan dan motivasi (*readiness and motivation*).
- b. Penggunaan alat pemusat perhatian (*attention directing devices*).
- c. Partisipasi aktif siswa (*student's active participation*).
- d. Perulangan (*repetition*).
- e. Umpan balik (*feedback*).

Dalam mengembangkan media *e-Learning "Be-Swiftenglish"* tahap pertama yang dilakukan yaitu melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi dengan menganalisis potensi dan masalah, peneliti melakukan observasi pengamatan dan wawancara tidak terstruktur kepada pihak area *manager*, instruktur, dan peserta kursus di lembaga Swift English School kantor pusat Pringgolayan Yogyakarta. Dari hasil kegiatan observasi awal terkumpul informasi bahwa pihak area *manager*, instruktur, dan peserta kursus membutuhkan media belajar *online*, dalam program kursus lembaga Swift English School telah memiliki RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) seperti lembaga sekolah formal pada umumnya, sehingga proses pembelajaran terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup.

Lembaga Swift English School menyediakan fasilitas layanan internet dan juga memiliki desain ruang kelas yang fleksibel untuk memberikan kenyamanan belajar bagi peserta kursus, lembaga memiliki instruktur muda yang dalam pembelajaran

lebih mengedepankan pendekatan kepada peserta kursus, instruktur membimbing peserta kursus dengan lebih bersahabat dan berteman dalam pembelajaran selain itu proses belajar lebih berorientasi pada pembiasaan agar memperoleh kecakapan seperti *listening*, *reading*, dan *speaking* sesuai dengan yang dikemukakan Poerwadarminta (1984) dalam Ajiolim (2009:33).

Meski telah memiliki layanan internet, pembelajaran di lembaga Swift English School belum menggunakan media pembelajaran *online*, pihak *area manager*, instruktur, dan peserta kursus belum memaksimalkan pemanfaatan internet sebagai sumber informasi dan sumber belajar Bahasa Inggris. Pihak *area manager* mengusulkan untuk membuat media belajar *online* yang akan diterapkan di lembaga agar dapat menjadi solusi belajar Bahasa Inggris jika sewaktu-waktu pihak instruktur tidak dapat hadir maka peserta kursus dapat belajar mandiri secara *online* dengan bantuan media tersebut sebagai penyampai pesan belajar begitu juga sebaliknya. Kemudian berkenaan dengan hal tersebut maka peneliti menawarkan serta membuat media belajar *online* Bahasa Inggris yang dibutuhkan oleh lembaga yaitu *e-Learning* “*Be-Swiftenglish*” berbasis *moodle*, media *e-Learning* berfungsi sebagai media belajar penyampai pesan (*the carriers of messages*) dari beberapa sumber saluran ke penerima pesan (*the receiver of the messages*) sesuai dengan yang digagas oleh Marshal McLuhan dalam (Trianto, 2010:234).

Selanjutnya tahap perencanaan pengembangan produk media belajar *online* yaitu dengan menentukan cakupan materi pembelajaran dari beberapa topik yang telah ditentukan untuk dimasukkan kedalam media *e-Learning* “*Be-*

*Swiftenglish*” yaitu: *The Comfortable Room*, *You Look Outstanding*, dan topik *I Need Your Suggestion*. Dari 3 topik tersebut yang dimasukkan kedalam media merupakan materi untuk pengembangan awal yang bersifat *web course* yaitu pemanfaatan internet untuk keperluan pendidikan, dimana pelajar dan instruktur sepenuhnya terpisah dan tidak diperlukannya tatap muka sesuai dengan yang dikemukakan Haughey dalam Lantip (2011:218-219), sehingga untuk pengembangan topik selanjutnya dapat dilakukan oleh pihak lembaga sesuai dengan kebutuhan belajar peserta kursus. Peneliti merencanakan produk dengan memilih aplikasi *moodle* sebagai media *e-learning* agar mudah dalam melakukan modifikasi dan penyesuaian kebutuhan lembaga.

Setelah menentukan materi dan aplikasi *e-Learning* yang dikembangkan tahap selanjutnya yaitu mendesain produk mulai dari proses pembuatan naskah materi maupun latihan pembelajaran, melakukan pendaftaran *hosting* dan nama domain *moodle* di *Qwords*, Installasi *moodle* sekaligus menentukan tema *moodle*, modifikasi *moodle* dan konfigurasi tema, serta menyusun materi dan input data user ke media *e-Learning* “*Be-Swiftenglish*”, sehingga kegiatan kursus akan dikombinasikan dengan teknologi dan berbagai terapan praktis serta dengan kesegeraan kemudahan akses ke sumber belajar bagi peserta kursus dan instruktur hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Kartasmita (2003) dalam Deni Dermawan (2014:26).

Selanjutnya media *e-Learning* “*Be-Swiftenglish*” yang sudah dikembangkan dan didesain akan menghasilkan produk awal, dimana dalam mendesain media *e-Learning* ini telah

disesuaikan dengan aspek pembelajaran dan kebutuhan peserta kursus di lembaga, sehingga dihasilkan *prototype* media *e-Learning* yang siap dilakukan uji validasi. Produk *e-Learning* yang telah selesai dibuat kemudian terlebih dahulu akan dinilai aspek materinya oleh ahli materi yaitu dosen jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, serta aspek media akan dinilai oleh ahli media yaitu dosen jurusan Teknologi Pendidikan. Proses penilaian dilakukan dengan memberikan angket penilaian, sehingga dengan demikian dihasilkan data dari jawaban para ahli hal ini sesuai dengan yang dipaparkan oleh Sugiyono (2013:199).

Hasil dari validasi oleh ahli materi dan ahli media berupa penilaian kelayakan dan masukan terhadap *prototype* media *e-Learning* “*Be-Swift*” atau “*Be-Swiftenglish*” sebagai dasar dilakukan revisi agar dapat diuji cobakan kepada peserta kursus lembaga Swift English School. Secara umum kriteria kelayakan *e-Learning* “*Be-Swift*” dilihat dari aspek materi dan aspek media dengan berdasarkan gabungan pendapat ahli tentang kriteria media *e-Learning* yang layak, adapun hasil validasi aspek materi dan aspek media yaitu diperoleh hasil penilaian kategori layak untuk uji coba lapangan. Penilaian media dilakukan dengan rumus konversi dari data kuantitatif ke bentuk data kualitatif sebagaimana dikemukakan oleh Sukardjo (2008:55). Pada penilaian ahli materi diperoleh hasil skor 68 dengan rata-rata 4 yang termasuk dalam kategori “Baik”, selanjutnya pada penilaian ahli media diperoleh skor 93 dengan rata-rata 3,8 yang termasuk kedalam kategori “Baik”. Dilihat dari hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media, media *e-Learning* “*Be-Swift*” mendapatkan kelayakan

untuk uji coba lapangan, sehingga selanjutnya bisa untuk diuji cobakan di lembaga Swift English School.

Setelah dilaksanakannya penilaian dari ahli materi dan ahli media serta direvisi menurut saran yang diberikan, tahapan selanjutnya adalah uji coba ke lapangan. Adapun uji coba tahap awal yang melibatkan 2 orang peserta kursus kelas *Conversation*, hasil yang diperoleh dari uji coba tahap awal mendapatkan skor 52 dengan rata-rata 3,4 mendapat kriteria penilaian kategori “Baik”, sehingga dalam penerapan media *e-Learning* “*Be-Swift*” di lembaga Swift English School dapat diterima dan perlu dikembangkan lebih lanjut. Proses selanjutnya adalah uji coba lapangan, pada tahap ini peneliti melibatkan 3 orang peserta kursus, hasil yang diperoleh dari uji coba lapangan mendapatkan skor 58,6 dengan rata-rata skor 3,9 mendapat kriteria penilaian kategori “Baik”. Tahap selanjutnya adalah uji pelaksanaan lapangan yang melibatkan 5 orang peserta kursus Bahasa Inggris, hasil yang diperoleh dari uji pelaksanaan lapangan mendapatkan skor 56 dengan rata-rata skor 3,7 mendapat kriteria kategori “Baik”, setelah melakukan uji coba pelaksanaan pemakaian, sudah jarang ditemukannya permasalahan dalam penggunaan media *e-Learning* “*Be-Swift*”, peserta kursus Bahasa Inggris di lembaga Swift English School dapat menggunakan dan menjalankan program *e-Learning* sesuai dengan kebutuhan. Sehingga proses selanjutnya yaitu membangun *e-Learning* secara bersama-sama. Peneliti mengajak anggota lembaga baik pihak area *manager*, instruktur, dan peserta kursus untuk menggunakan,

membangun konten, membuat *course*, dan lain-lain dalam media *e-Learning* “*Be-Swift*”.

Setelah dilakukannya proses validasi oleh ahli materi dan ahli media serta telah dilaksanakannya serangkaian uji coba sebanyak tiga kali yang masing-masing uji coba mendapatkan kategori “Baik”, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media *e-Learning* “*Be-Swift*” yang dikembangkan “Layak” untuk digunakan sesuai dengan kebutuhan lembaga. Hasil pengisian kolom komentar pada angket penilaian yang dibagikan kepada peserta kursus secara keseluruhan beranggapan bahwa, media *e-Learning* “*Be-Swift*” yang dikembangkan sangat membantu untuk proses kegiatan kursus di lembaga Swift English School kantor pusat Pringgolayan Yogyakarta.

Dari aspek materi, konten materi dalam produk media *e-Learning Be-Swiftenglish* disusun dari berbagai sumber lembaga dan referensi yang kemudian dikemas sesuai dengan prinsip-prinsip teori desain pesan pembelajaran agar mampu mencapai capaian kursus secara optimal. Adanya konten materi yang bersifat teoritis yang dilengkapi pemberian latihan dan penyampaian materi yang bersifat praktis yang terdapat dalam *e-Learning Be-Swift* atau *Be-Swiftenglish* tersebut telah disesuaikan dengan kebutuhan dan rumusan capaian kursus.

Dari aspek media, produk *e-Learning Be-Swiftenglish* menyajikan media dengan berbagai unsur media seperti teks, gambar, dan lain-lain yang mampu memberikan beragam pengalaman belajar bagi peserta kursus. Produk media *e-Learning* dikembangkan sesuai dengan teori media sehingga produk *e-Learning Be-Swiftenglish* menjadi produk yang mudah untuk dioperasikan.

Dari aspek penggunaan, penyusunan konten yang ada di *e-Learning* telah disesuaikan dengan pola pikir peserta kursus sehingga mampu mengembangkan pemahaman mereka dari konsep teoritis ke dalam bentuk latihan praktik. Selain itu mempermudah peserta kursus melakukan kegiatan kursus dalam *e-Learning* yang bersifat online oleh karena itu tidak membatasi ruang dan waktu dalam menambah ilmu pengetahuan khususnya kursus Bahasa Inggris.

### Spesifikasi Produk

Produk *e-Learning* yang dikembangkan menggunakan sistem manajemen pembelajaran *online* melalui *server* dari *web hosting* jasa *Qwords.com* dengan model *Learning Management System (LMS)* berbasis *open source* yang dikembangkan menggunakan aplikasi *moodle v.2.8* atau *versi terbaru*. Aplikasi *Moodle v.2.8* telah *include* di dalam *Cpanel* dengan proses *install* menggunakan fasilitas *software Softaculous*. Pada *e-Learning* ini materi didesain sesuai program kursus dari lembaga untuk pelajar Swift English School, kemudian disajikan dengan memperhatikan teori prinsip desain pesan pembelajaran yang dikemas dalam media belajar *e-Learning*. Dalam hal ini materi belajar jarak jauh adalah gaya komunikasi yang tidak terbatas sebagai instrumen percakapan, seperti interaksi antara peserta kursus dan trainer dalam sistem pembelajaran. *E-Learning* yang dikembangkan diberi identitas *Be-SwiftEnglish* atau nama situs *Be-Swift* dan URL (<http://beswiftenglish.com>).

Konsep sistem *e-Learning* ini dapat dijalankan pada sistem operasi komputer berbasis *Microsoft Windows* atau *Linux Ubuntu*, dengan

spesifikasi *hardware* pendukung minimum sebagai berikut:

1. *Disk Space* : 160 MB free atau 5 GB (optional untuk instalasi)
2. *Processor* : 1 GHz (min), 2GHz dual core direkomendasikan, *Pentium 3,666MHz* atau *AMD Duron 900*
3. *Memory* : RAM 256 MB (*non share* atau *VGA on board* min), 1 GB atau lebih sangat direkomendasikan
4. *LAN Card, Wifi (Hotspot), Acces point* untuk keperluan Internet
5. *Monitor SVGA* (Resolusi monitor 1024 x 768 pixel dengan resolusi 32 bit), Terdapat *Keyboard & Mouse, Soundcard & Audio system*

Spesifikasi *software* pendukung untuk install *moodle* dalam *web hosting* sebagai berikut:

1. Sistem operasi *Windows 7/ 8/ 10/ Linux/ Mac OS/* atau sistem operasi lain yang dapat mendukung *browser* yang terkoneksi dengan internet
2. Aplikasi *browser (Firefox Mozilla 25.0 min, Google Chrome 30.0 min, Microsoft Internet Explorer 9 min dll)*
3. *Database: (PostgreSQL 9.1 min, MySQL 5.5.31 min, MariaDB 5.5.31, Microsoft SQL Server 2008, Oracle Database 10.2)*
4. Versi *PHP: minimum PHP 5.4.4* (selalu gunakan *PHP 5.4.x* terbaru atau *5.5.x* pada *Windows OS*

## Keterbatasan Penelitian

1. Konten *e-Learning* yang dikembangkan masih terbatas hanya satu materi atau beberapa pelajaran yang dibuat sesuai program kursus yang ada pada lembaga Swift English School.
2. Pengembangan *e-Learning* yang menggunakan prinsip desain pesan pembelajaran Asri Budiningsih dengan menggabungkan beberapa keahlian dan pengetahuan sehingga pembuatan media harus dikonsultasikan kepada ahli media, ahli materi, guru (instruktur), peserta kursus dan orang-orang yang berkompeten di bidangnya.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

1. Menghasilkan media *e-Learning* yang layak digunakan untuk kegiatan kursus Bahasa Inggris dengan topik *The Comfortable Room, You Look Outstanding*, dan topik *I Need Your Suggestion* melalui 9 tahapan yaitu penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, perencanaan produk, desain pengembangan produk, validasi produk, uji coba tahap awal, revisi tahap awal, uji coba lapangan, revisi uji coba lapangan, uji pelaksanaan pemakaian, dan produk akhir yaitu media *e-Learning "Be-Swiftenglish"* untuk lembaga Swift English School Yogyakarta.
2. Media belajar *e-Learning "Be-Swift"* yang layak digunakan bagi peserta kursus adalah yang memenuhi kriteria kelayakan dari aspek materi dan media. Kelayakan ini didasarkan pada penilaian ahli materi dan ahli media yaitu validasi materi memperoleh skor 68 dengan rata-rata "4" kategori layak. Dan pada validasi media

memperoleh skor 93 dengan rata-rata skor “3,8” kriteria “Baik” dengan kategori layak.

3. Pengembangan *e-Learning* “Be-Swift” mendapat respon dari peserta kursus Bahasa Inggris, berdasarkan pada uji coba produk dengan 2 subjek, diperoleh skor 3,4 dengan kriteria penilaian “Baik” kategori layak. Dan pada uji coba pemakaian dengan 3 subjek, diperoleh skor 3,9 dengan kriteria penilaian “Baik” kategori layak. Sehingga pada uji pemakaian pelaksanaan oleh 5 subjek, diperoleh skor 3,7 dengan kriteria “Baik” kategori layak untuk digunakan. Selain itu media *e-Learning* “Be-Swift” dapat diterima oleh pihak area *manager*, instruktur dan peserta kursus Bahasa Inggris di lembaga Swift English School Yogyakarta, sehingga pengembangan media sesuai dengan tujuan penelitian yaitu memenuhi permintaan dan kebutuhan lembaga akan media belajar *online*. Pengembangan *e-Learning* pada penelitian ini berpedoman pada desain pesan pembelajaran Asri Budiningsih (2003: 118) dan menggunakan jasa kerjasama dengan Qwords sebagai penyedia layanan hosting maupun domain sehingga menghasilkan nama *domain* “www.beswiftenglish.com”.

### Saran Pemanfaatan Produk

1. Bagi lembaga Swift English School, baik pihak area *manager* dan instruktur disarankan dapat memanfaatkan media *e-Learning* dengan baik agar pembelajaran online lebih bermanfaat serta kegiatan belajar akan lebih bervariasi lagi dan peserta kursus dapat memiliki pengalaman dalam mengikuti perkembangan teknologi.

2. Bagi Peserta Kursus, peserta kursus dapat menggunakan *e-Learning* “Be-Swift” untuk membantu dalam memahami dan meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris serta mudah mendapatkan sumber belajar online yang ada pada media. Disarankan untuk mengoptimalkan penggunaan pembelajaran berbasis online karena dapat diakses tanpa ada batasan ruang dan waktu.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan *e-Learning* dengan pokok bahasan dan aplikasi yang berbeda atau memperbaharui sesuai dengan perkembangan teknologi serta dapat mengetahui pengaruh dan keefektifan dari media *e-Learning* tersebut dalam pembelajaran formal maupun nonformal.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Basleman, A. & Mappa, S. (2011). *Teori Belajar Orang Dewasa*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Budiningsih, A. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. (2003). *Desain Pesan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY.
- Prakoso, K.S. (2005). *Membangun E-Learning dengan Moodle*. Yogyakarta: Andi.
- Rahmasari, G., & Rismiati, R. (2013). *E-Learning: Pembelajaran Jarak Jauh Untuk SMA*. Bandung: Yrama Widya.
- Sarjono, H.D. (2010). *Membangun Course E-Learning Berbasis Moodle*. Yogyakarta: UNY.
- Sudjana, N., & Rifai, A. (2007). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: Alfa Beta.

## **BIODATA PENULIS**

Nama lengkap penulis adalah Pipit Yusuf Fendy. Penulis lahir di Purworejo, 26 Juni 1995. Saat ini penulis beralamat di Kotesan RT04/02, Kecamatan Bagelen, Kabupaten Purworejo, Provinsi Jawa Tengah.

Penulis mulai menempuh pendidikan formal di SDS Indriplant Pauranap dan lulus pada tahun 2007, kemudian melanjutkan di SMPS 032 Indriplant Pauranap dan lulus pada tahun 2010, pada tahun yang sama penulis melanjutkan di SMAN 3 Purworejo Jurusan IPS dan lulus pada tahun 2013, kemudian penulis melanjutkan pendidikan sarjana di Universitas Negeri Yogyakarta Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan.

Penulis pernah aktif di organisasi Himpunan Mahasiswa Teknologi Pendidikan pada tahun 2014-2015.