

**PENGEMBANGAN MEDIA *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* SMILE
BERBASIS *CYBER PEDAGOGY* DAN STANDAR NASIONAL PENDIDIKAN
DALAM EKOSISTEM *E-LEARNING*
DI PERGURUAN TINGGI**

PAULA DEWANTI

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media *Learning Management System* (LMS) yang memberikan ekosistem pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik generasi Peserta Didik di Perguruan Tinggi. Sasarannya adalah proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar dalam koridor *Cyber Pedagogy* dengan berlandaskan Standar Nasional Pendidikan Tinggi. Penelitian diawali dengan mengembangkan LMS mengikuti model Waterfall dan dilanjutkan dengan pengembangan bahan ajar dengan mengikuti model ADDIE. Pengujian dilakukan dalam tiga tahap, yaitu uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan. Uji lapangan dilakukan melalui eksperimen dengan melibatkan Peserta Didik di Institut Teknologi dan Bisnis (ITB) STIKOM Bali, Fakultas Sistem Informasi (SI), Konsentrasi *E-Tourism*. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan wawancara. Data berupa hasil penilaian tentang kualitas produk dan saran untuk revisi produk yang dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk SMILE yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran mata kuliah Pengantar Perhotelan pada Konsentrasi *E-Tourism*. Hal ini ditunjukkan oleh: (1) Hasil uji Gregory untuk penilaian ahli isi, desain, dan ahli media diperoleh skor 1,00 yang menunjukkan bahwa validitas instrumen dalam kategori sangat tinggi; (2) Dalam Uji Coba Perorangan, persentase tingkat pencapaian sebelum menggunakan media adalah 65,33% (cukup) dan setelah menggunakan media tingkat pencapaiannya meningkat menjadi 76% (baik). Maka, SMILE dapat dinyatakan baik; (3) Dalam Uji Coba Kelompok Kecil, persentase tingkat pencapaian sebelum menggunakan media adalah 71,60% (cukup) dan setelah menggunakan media tingkat pencapaiannya meningkat menjadi 75,60% (baik). Maka, SMILE dapat dinyatakan baik. (4) Hasil Uji Coba Lapangan menunjukkan persentase tingkat pencapaian sebelum menggunakan media adalah 71,50% (cukup) dan setelah menggunakan media tingkat pencapaiannya meningkat menjadi 75,38% (baik). (5) Hasil uji keefektifan media menggunakan *Usability Testing* yang dilakukan pada Peserta Didik memperoleh hasil 4.07 pada *Learnability*, 4.23 pada *Memorability*, Efficiency 3.99, *Errors* 3.88, dan 4.08 pada *Satisfaction*. Hasil penilaian keefektifan media yang dilakukan pada 7 dosen diperoleh skor 3.86 pada *Learnability*, 4.00 pada *Memorability*, Efficiency 3.76, *Errors* 3.52, dan 3.83 pada *Satisfaction* yang menunjukkan bahwa tingkat validitas sangat baik.

Kata-kata kunci: *cyber pedagogy, e-learning, learning management system, media pembelajaran, Standar Nasional Pendidikan Tinggi.*

**THE DEVELOPMENT OF "SMILE"
A LEARNING MANAGEMENT SYSTEM BASED ON CYBER PEDAGOGY
AND NATIONAL EDUCATIONAL STANDARDS
FOR HIGHER EDUCATION**

PAULA DEWANTI

ABSTRACT

The purpose of this research is to develop a Learning Management System (LMS) media that provides a learning ecosystem that is consistent with the characteristics of today's higher education learners. The goal is to create an effective, efficient, and engaging learning process by utilizing diverse learning tools in the Cyber Pedagogy corridor based on National Higher Education Standards. The research begins with the development of an LMS utilizing the Waterfall model and continues with the construction of teaching materials using the ADDIE model. Individual testing, small group testing, and field testing were all done in stages. Experiments incorporating field tests were conducted with students at the Institute of Technology and Business (ITB) STIKOM Bali, Faculty of Information Systems (SI), majoring in E-Tourism. Data collection techniques used are questionnaires and interviews. Data in the form of assessment results about product quality and suggestions for product revisions were analyzed descriptively. The results showed that the SMILE product developed was feasible to be used in the Introduction to Hospitality Course in the Concentration of E-Tourism. This is indicated by: (1) The results of the Gregory test for the assessment of content, design, and media experts obtained a score of 1.00, which indicates that the validity of the instrument is in the very high category; (2) In the Individual Trial, after being converted to a conversion table, the percentage of achievement level before using the media was 65.33% (enough) and after using the media the level of achievement increased to 76% with good qualifications. So, the learning media can be declared good; (3) In the Small Group Trial, after being converted to a conversion table, the percentage of achievement level before using the media was 71.60% (enough), and after using the media, the level of achievement increased to 75.60% with good qualifications. So, the learning media can be declared good. (4) Field Trial Results show the percentage of achievement level before using the media is 71.50% (enough), and after using the media, the level of achievement increases to 75.38% with good qualifications. So, the learning media can be declared good; (5) The results of the media effectiveness test using Usability Testing conducted on students obtained results of 4.07 on Learnability, 4.23 on Memorability, Efficiency 3.99, Errors 3.88, and 4.08 on Satisfaction. The results of the media effectiveness assessment carried out on 7 lecturers obtained a score of 3.86 on Learnability, 4.00 on Memorability, Efficiency 3.76, Errors 3.52, and Satisfaction 3.83, which indicates that the level of validity is very good.

Keywords: *cyber pedagogy, e-learning, learning media, learning management system, national standar of education.*