

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS X TKJ

Ni Made Galih Arya Pramesti

S1 Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

E-mail : madegalih10@gmail.com

Rina Harimurti, S.Pd., M.T

Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini bertujuan (1) Merancang dan menerapkan model pembelajaran *Blended Learning* pada mata pelajaran Perakitan Komputer kelas X TKJ SMK Negeri 3 Buduran (2) Mengetahui perbedaan aktivitas belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Blended Learning* dengan yang tidak menggunakan model pembelajaran *Blended Learning* pada mata pelajaran Perakitan Komputer kelas X TKJ SMK Negeri 3 Buduran (3) Mengetahui respon siswa terhadap model pembelajaran *Blended Learning* menggunakan media *e-learning* Moodle pada mata pelajaran Perakitan Komputer kelas X TKJ. Metode penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental* dengan *Nonequivalent Control Group Design*. Tahap penelitian ini yaitu (1) Persiapan dan perencanaan (2) Penelitian (3) Penyajian hasil penelitian. Analisis data menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan hasil belajar, sedangkan untuk mengetahui respon siswa menggunakan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Hasil validasi media pembelajaran mendapatkan nilai validitas sebesar 83,6% dengan kriteria sangat valid (2) Hasil validasi RPP mendapatkan nilai validitas sebesar 88,5% dengan kriteria sangat valid (3) Hasil validasi butir soal mendapatkan nilai validitas sebesar 88,8% dengan kriteria sangat valid (4) Hasil respon peserta didik tentang model pembelajaran *Blended Learning* menggunakan media *e-learning* Moodle memperoleh rata-rata rating sebesar 75,3% dikategorikan baik.

Kata Kunci: pengaruh model pembelajaran, *Blended Learning*, aktivitas belajar siswa

Abstract

This study aims to (1) Designing and implementing of *Blended Learning* model on the subjects of computer assembly of Computer Network Engineering Department of SMK Negeri 3 Buduran Sidoarjo. (2) Knowing the difference in outcomes activity learning of students who using *Blended Learning* model those who did not use a *Blended Learning* model of learning in the subjects Computer Assembling class X TKJ SMK Negeri 3 Buduran (3) Knowing the students' response to the learning model of *Blended Learning* using Moodle *e-learning* in the subjects Computer Assembling class X TKJ SMK Negeri 3 Buduran. The method used was Quasi-Experimental with Nonequivalent Control Group Design. The stage of this study are (1) Preparation and planning (2) Research (3) Presentation of the study results. The data analysis using t-test to determine differences in learning outcomes, while to know the response of the students using a questionnaire. The results showed that : (1) The results of the validation study media to get the validity of 83.6% with very valid criteria (2) Results of the validation RPP get the validity of 88.5% with very valid criteria (3) Results of the validation items to get the validity of 88.8% with very valid criteria (4) The results of responses of learners about learning model of *Blended Learning* using Moodle *e-learning* media earned an average rating of 75.3% considered good.

Keywords: effect of learning model, *Blended Learning*, dan student learning activity

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tolak ukur kemajuan suatu bangsa. Dengan pendidikan, suatu bangsa akan memiliki sumber daya manusia yang tinggi dan berkualitas. Pendidikan menghasilkan manusia yang bermanfaat bagi masyarakat dan Negara baik secara intelektual, emosional, dan spiritual. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak yang begitu besar bagi kehidupan manusia. Dunia pendidikan sangat

diuntungkan dari kemajuan teknologi informasi karena memperoleh manfaat yang luar biasa. Bentuk dari perkembangan teknologi informasi yang diterapkan dalam dunia pendidikan adalah *E-learning*. Namun, implementasi model pembelajaran *e-learning* memiliki banyak keterbatasan yang hanya bisa dilakukan dengan pembelajaran secara tatap muka di kelas (face-to-face). Lemahnya kualitas dan kontrol terhadap model pembelajaran *e-learning* seperti belum mampunya siswa dalam mengelola waktu dan memproses informasi secara

mandiri menjadi permasalahan tersendiri dalam penyelenggaraan model pembelajaran ini. Dalam pembelajaran secara tatap muka juga memiliki kelemahan, yaitu cenderung membuat siswa jenuh dan pasif. Oleh karena itu, sebagai solusi alternatif dengan mengkombinasikan antara model pembelajaran secara tatap muka di kelas (face-to-face) dengan model pembelajaran berbasis *e-learning*. Model pembelajaran ini disebut *Blended Learning*.

Dalam model pembelajaran ini proses pembelajaran dilakukan secara tatap muka (face-to-face) di dalam kelas memungkinkan guru untuk menilai kompetensi afektif siswa, mentransfer nilai-nilai, dan memantau pertumbuhan moral siswa. Disisi lain *e-learning* yang interaktif akan memfasilitasi peserta didik selama proses pembelajaran sehingga manfaat pembelajaran dapat dicapai secara maksimal. Dengan menerapkan model *Blended Learning* terjadi perubahan proses pembelajaran, di mana proses belajar tidak hanya mendengarkan uraian materi dari guru di kelas saja tetapi juga siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan fasilitas *e-learning* yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. *Blended Learning* ini tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengembangan teknologi pendidikan.

Secara keseluruhan berdasarkan hasil pengamatan, siswa memiliki prestasi yang bagus tetapi masih kurang aktif dalam proses pembelajaran, terlihat dalam observasi kelas bahwa aktivitas belajar siswa ketika di kelas masih rendah. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya aktivitas belajar siswa adalah model mengajar guru yang masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi, pembelajaran terpusat pada guru. Hal ini membuat siswa merasa bosan dan kurang aktif. Tercermin dari tindakan siswa yang kurang merespon materi yang diberikan, sesekali mengobrol dengan temannya, dan kurang siapnya siswa dengan materi yang diberikan.

Solusi pembelajaran yang diharapkan harus mampu memberikan peningkatan terhadap aktivitas siswa. Pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran adalah *Blended Learning*. Pembelajaran *Blended Learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjadi pembelajar yang aktif yang memahami kebutuhan dirinya dan mengupayakan pencapaian pemahaman akan pengetahuan secara mandiri. Model pembelajaran *Blended Learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan individu tanpa meninggalkan interaksi sosial dalam kelas, sehingga dalam sistem ini siswa lebih berperan aktif dalam pembelajaran sedangkan guru sebagai fasilitator.

Berlatar belakang dari permasalahan yang ada di SMK Negeri 3 Buduran tersebut, maka peneliti bermaksud menerapkan model pembelajaran *Blended Learning* pada mata pelajaran Perakitan Komputer untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar yaitu dengan “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Blended Learning* Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X TKJ”

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan model pembelajaran *Blended Learning* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas X TKJ?

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh model pembelajaran *Blended Learning* terhadap aktivitas belajar siswa kelas X TKJ pada mata pelajaran Perakitan Komputer di SMK Negeri 3 Buduran.

Menurut Rochman (2012) bahwa aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktivitas yang dimaksudkan di sini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif.

Menurut Mosa (2011:242) menyampaikan bahwa pola belajar yang dicampurkan adalah dua unsur utama yakni pembelajaran di kelas dengan online Learning. Dalam pembelajaran online ini terdapat pembelajaran menggunakan jaringan internet yang di dalamnya ada pembelajaran berbasis web. *Blended Learning* ini merupakan perpaduan dari teknologi multimedia, CD-ROM, video streaming, kelas virtual, e-mail, voicemail dan lain-lain dengan bentuk tradisional pelatihan di kelas dan pelatihan setiap apa yang dibutuhkannya. Intinya penggabungan atau percampuran dua pendekatan pembelajaran yang digunakan sehingga tercipta pola pembelajaran baru dan tidak akan menimbulkan rasa bosan pada peserta didik.

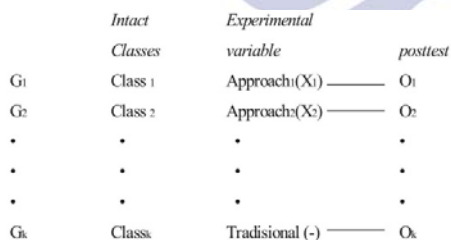
Menurut Surjono (2009) Salah satu *e-learning* yang diimplementasikan dengan paradigma pembelajaran online secara terpadu menggunakan LMS yaitu MOODLE. Moodle dapat dengan mudah dipakai untuk mengembangkan sistem *e-learning* karena dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan. Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment (MOODLE) adalah sebuah open source pada sebuah Course Management System (CMS), atau lebih dikenal sebagai Learning Management System (LMS) atau Virtual Learning Environment (VLE) (Moodle Inc.,2010). Sehingga dapat dikatakan bahwa Moodle merupakan suatu manajemen sistem pembelajaran yang dibuat dalam rangka membantu guru atau pengajar untuk membuat kelas secara online dengan kesempatan yang banyak untuk berinteraksi dan bergabung dengan pelajar

METODE

Penelitian penerapan ini bertujuan untuk membuat aktivitas siswa pada mata pelajaran Perakitan Komputer kelas X TKJ di SMK Negeri 3 Buduran menjadi meningkat. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X TKJ 1 dan X TKJ 2 SMK Negeri 3 Buduran. Dilaksanakan di SMK Negeri 3 Buduran pada semester ganjini tahun ajaran 2016/2017.

Jenis penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen. Namun desain yang dipilih adalah *Posttest Only Non-Equivalent Control Group Desain*, di mana desain ini terdiri dari satu atau beberapa kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol. Kelompok yang digunakan merupakan intact group dan dependent variable diukur satu kali, yaitu setelah perlakuan eksperimen diberikan (posttest). Dan pada desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

Langkah-langkah penelitian dengan metode kuasi eksperimen adalah sebagai berikut (1) Tes, Metode pengumpulan data dilakukan dengan nilai posttest. Tes adalah alat penilaian atau metode penilaian yang sistematis, sah, dapat dipercaya, dan objektif untuk menentukan kecakapan, keterampilan, dan tingkat pengetahuan siswa terhadap bahan ajar, berupa suatu tugas atau persoalan yang harus diselesaikan oleh seorang siswa atau sekelompok siswa. (2) Kuesioner, Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner yang cocok digunakan bila jumlah respondennya cukup besar (Sugiyono, 2008:199).



Gambar 1. Skema Quasi Experimen *Posttest Only Non-Equivalent Control Group*

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan angket. Tes (*posttest*) bertujuan untuk mengetahui bagaimana pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan menggunakan media pembelajaran berbasis Moodle pada mata pelajaran Perakitan Komputer. Selain itu, agar dapat diketahui pula apakah terdapat peningkatan hasil belajar yang dilihat dari perbandingan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Angket digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis penilaian validator, analisis hasil respon siswa dan analisis hasil belajar siswa Untuk menganalisis jawaban validator digunakan statistik deskriptif dalam bentuk rentang skor sebagai berikut

Tabel 1. Skala Penilaian Validator

Presentase	Kriteria
0%-20%	Tidak Baik
21%-40%	Kurang Baik
41%-60%	Cukup Baik
61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat Baik

(Riduwan, 2015)

Analisis hasil validasi bertujuan untuk menganalisa penilaian hasil angket validasi kelayakan media.

Rumus :

$$\text{Presentasi Validasi (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100\% \dots \dots \dots (1)$$

(Riduwan, 2015)

Keterangan :

Skor Kriteria = skor tertinggi tiap item x $\sum$ item x $\sum$ validator

Hasil Respon Siswa

Analisis hasil respon siswa bertujuan untuk mengetahui besar respon siswa terhadap media pembelajaran *e-learning* berbasis *moodle*.

Rumus:

$$\text{Presentase Validasi (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100\% \dots \dots (2)$$

(Riduwan, 2015)

Keterangan :

Skor Kriteria = skor tertinggi tiap item x $\sum$ item x $\sum$ validator

Tabel 2. Skala Likert

Kriteria	Nilai/Skor
Sangat Tidak Valid	1
Tidak Valid	2
Ragu-ragu	3
Valid	4
Sangat Valid	5

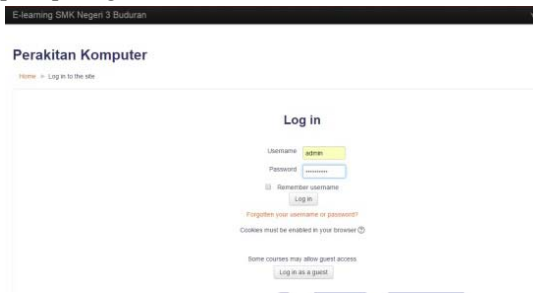
Hasil belajar siswa dianalisis dengan uji-t (*independent sample t-test*) yang didahului dengan uji persyaratan yaitu, uji normalitas untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak dan uji homogenitas untuk mengetahui apakah varians sampel yang digunakan homogen (sama) atau tidak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis Modle pada mata pelajaran Perakitan Komputer dengan materi pokok perangkat input

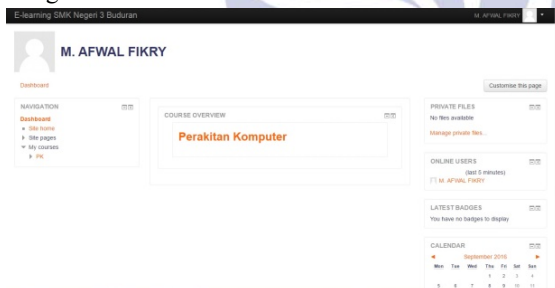
dan perangkat output. Media pembelajaran terdiri dari beberapa file, yaitu: PPT, word document, PDF, Video. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing halaman dalam media pembelajaran berbasis Moodle dalam penerapan model pembelajaran *Blended Learning*.

Tampilan awal media adalah halaman masuk pertama setelah memasukkan situs yaitu <http://e-learningismk3.info>. apabila ingin mengakses menu utama diharuskan login terlebih dahulu dibagian halaman login seperti pada gambar 2.



Gambar 2. Halaman Login

Siswa harus memiliki user dan password yang telah terdaftar pada Moodle bila ingin mengakses menu utama pada *E-learning Moodle*. Kemudian setelah berhasil login maka akan muncul menu utama seperti pada gambar 3



Gambar 3. Tampilan Halaman Awal Siswa

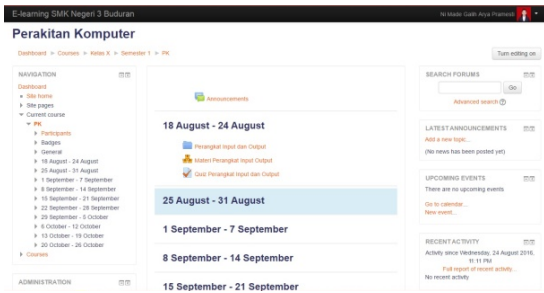
Untuk mengakses materi pelajaran, siswa hanya perlu mengklik Course Perakitan Komputer untuk membuka materi-materi yang terdapat di dalamnya.

Pada halaman materi siswa dapat langsung mempelajari materi yang berupa PPT tanpa harus mengunduhnya terlebih dahulu, seperti pada gambar 4



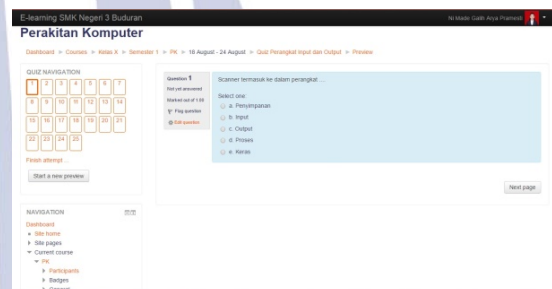
Gambar 4. Tampilan Halaman Materi

Dalam Course Perakitan Komputer terdapat materi dalam bentuk folder yang dapat diunduh, dan juga terdapat soal quiz yang dapat langsung dikerjakan oleh siswa. Seperti pada gambar 5



Gambar 5. Tampilan Course Perakitan Komputer

Dan setelah memahami materi, siswa diwajibkan untuk mengerjakan quiz dengan jumlah 25 soal berupa pilihan ganda. Seperti gambar 6 berikut

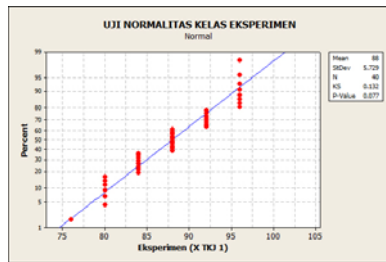


Gambar 6. Tampilan Quiz Perakitan Komputer

Setelah media pembelajaran divalidasi dan direvisi, selanjutnya media pembelajaran diuji cobakan kepada siswa dalam proses pembelajaran. Uji coba dilakukan pada kelas eksperimen yaitu kelas X TKJ 1 dengan jumlah 40 siswa. Setelah diuji cobakan, setiap siswa diberi angket untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran, sehingga dapat diketahui penilaian siswa terhadap media pembelajaran tersebut. Hasil dari masing-masing butir indikator jika dirata-rata akan menghasilkan nilai sebesar 75.3% maka media pembelajaran berbasis Moodle ini masuk dalam kategori baik.

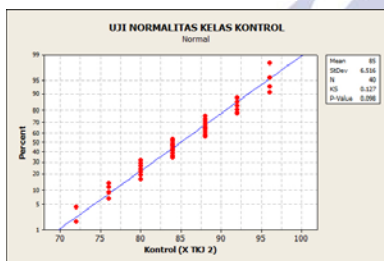
Hasil belajar siswa digunakan untuk mengetahui apakah aktivitas siswa di kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis Moodle lebih meningkat dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis Moodle. X TKJ 1 dengan jumlah 40 siswa diteliti sebagai kelas eksperimen, yaitu kelas yang menggunakan model pembelajaran *Blended Learning* dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Moodle dalam proses pembelajaran. Kelas X TKJ 2 dengan jumlah 40 siswa diteliti sebagai kelas kontrol, yaitu kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran *Blended Learning* dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Moodle.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Hasil dari uji normalitas disajikan pada gambar 7



Gambar 7. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen

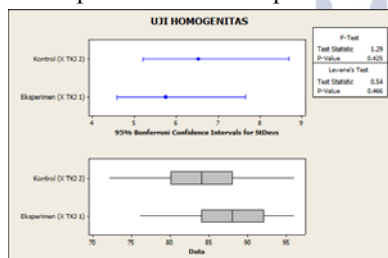
Nilai signifikansi dari uji normalitas kelas eksperimen dapat dilihat dari hasil P-Value 0.077 yang artinya data dari kelas eksperimen berdistribusi normal.



Gambar 8. Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol

Nilai signifikan dari uji normalitas kelas kontrol yaitu kelas X TKJ 2, dapat dilihat dari hasil P-Value yaitu 0.098 berarti lebih dari 0.05 yang artinya data dari kelas kontrol berdistribusi normal.

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh pada kelas kontrol dan kelas eksperimen bersifat homogen atau tidak homogen. Uji homogenitas dilakukan dengan membandingkan varians dari kedua kelompok kontrol dan eksperimen.



Gambar 9. Hasil Uji Homogenitas

Nilai dari P-Value F-Test yang akan menentukan apakah kedua data homogen atau tidak. Jika P-Value F-Test lebih dari 0.05 maka kedua kelompok kedua kelompok memiliki varians yang sama atau homogen. Pada Gambar 4.15 P-Value F-Test adalah sebesar 0.425 yang berarti di atas 0.05 sehingga kelas kontrol dan kelas eksperimen bersifat homogen.

Uji hipotesis menggunakan uji-t (independent sampel t-test). Uji-t digunakan untuk membandingkan antara dua keadaan yang berbeda.

	N	Mean	StDev	SE Mean
Eksperimen (X TKJ 1)	40	88.00	5.73	0.91
Kontrol (X TKJ 2)	40	85.00	6.52	1.0

Difference = μ (Eksperimen (X TKJ 1)) - μ (Kontrol (X TKJ 2))	
Estimate for difference: 3.00	
95% CI for difference: (0.27, 5.73)	
T-Test of difference = 0 (vs not =): T-Value = 2.19 P-Value = 0.032 DF = 78	
Both use Pooled StDev = 6.1352	

Gambar 10. Hasil Uji T

Rata-rata dari kelas X TKJ 2 (Kelas Kontrol) adalah 85.00 dengan standart deviasi 6.52, sedangkan rata-rata dari kelas X TKJ 1 (Kelas Eksperimen) adalah 88.00 dengan standart deviasi 5.73. Hasil rata-rata dari kedua kelas menunjukkan bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol dengan selisih 3.00. Sedangkan hasil t hitung adalah -2.19 pada DF (Degree of freedom) sebesar 78. P-value yang diperoleh adalah 0.032 yang berarti lebih kecil dari 0.05, sehingga hipotesis terjawab bahwa nilai belajar siswa kelas eksperimen lebih baik dari siswa kelas kontrol. sehingga jawaban hipotesis adalah menerima H_1 yang berarti terdapat perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini membuktikan model pembelajaran *Blended Learning* mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Perakitan Komputer. Sebelum dilakukan uji coba, media pembelajaran, RPP, butir soal dan angket respon siswa divalidasi terlebih dahulu oleh 2 dosen Jurusan Teknik Informatika UNESA dan 1 guru Jurusan Teknik Komputer Jaringan di SMK Negeri 3 Buduran. Berdasarkan penilaian dari validator, presentase media pembelajaran mencapai 83,6%, presentase RPP mencapai 88,5% dan presentase butir soal mencapai 88,8%, dengan demikian untuk validasi media, RPP dan butir soal memenuhi kriteria sangat valid, sedangkan presentase untuk hasil respon siswa mencapai 75,3% dengan kriteria baik.

Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut, penulis menyarankan agar koneksi internet lebih diperhatikan agar pada saat proses belajar mengajar berlangsung siswa tidak mengalami kendala dalam koneksi internet.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiroh. 2012. *Kupas Tuntas Membangun E-learning Dengan Learning Management System Moodle*. Sidoarjo : Genta Tech.

- Arikunto, Suharsimi & Supardi, dkk. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Vokasi, Vol 2, Nomer 3, Juli 2016.
- Chaeruman, Uwes A. (2009). 5 Kunci Meramu *Blended Learning* secara Efektif. Tersedia di <http://www.teknologipendidikan.net/?p=>. Diakses pada tanggal 24 Maret 2016.
- Graham, Charles R. 2005. *The Handbook of Blended Learning*. Bloomington: Indiana University.
- Husamah. 2014. *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Jakarta : Prestasi Pustaka
- Izzudin, Syarif. 2012. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar siswa SMK*. Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol 2, Nomer 2, Juni 2016.
- Kaye, Thorne. 2003. *Blended Learning How To Intergrate Online and Traditional Learning*. United States : Kogan Page.
- Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi*. Bandung : ALFABETA
- Natawijaya, Rochman. 1977. *Konsep Dasar Penelitian Tindakan (Action Research)*. Bandung : IKIP Bandung.
- Rusman, dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sagala, Syaiful. (2006). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Rosdakarya.
- Sugiyono. 2012. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Rosdakarya.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta
- Sukardi. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Soekartawi. (2005). *Blended Learning : Alternatif Model Pembelajaran Jarak Jauh di Indonesia*. Diambil dari <http://journal.uji.ac.id/index.php/Snati/article/download/1461/1231> pada tanggal 20 Maret 2016.
- Zyainuri. & Marpanaji. 2012. *Penerapan Elearning Moodle Untuk Pembelajaran Siswa Yang Melaksanakan Prakerin*. Jurnal Pendidikan