

**PENGEMBANGAN *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* BERBASIS MOODLE
UNTUK Mendukung Model *BLENDED LEARNING* GUNA MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA
KELAS XI MAN 2 KOTA BANJARMASIN**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

Nama Mahasiswa : Rifkha Adji Zulfan
NIM : 2210130210009
Jurusan : Teknologi Pendidikan

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT BANJARMASIN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* BERBASIS *MOODLE*
UNTUK MENDUKUNG MODEL *BLENDED LEARNING* GUNA MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA
KELAS XI MAN 2 KOTA BANJARMASIN

Disusun oleh :

Rifkha Adji Zulfan
2210130210009

Telah disetujui Syarat dan Disetujui Oleh dosen pembimbing untuk dilaksanakan Sidang
Skripsi bagi yang bersangkutan.

Dosen Pembimbing I


Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA
NIP. 19801228 200501 2 003

Dosen Pembimbing II


Qomario, M.Pd
NIP. 1989032612023211022

Mengetahui

Ketua Jurusan

Teknologi Pendidikan FKIP ULM


Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA
NIP. 19801228 200501 2 003

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* BERBASIS *MOODLE*
UNTUK Mendukung Model *BLENDED LEARNING* GUNA Meningkatkan
MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA
KELAS XI MAN 2 KOTA BANJARMASIN**

Disusun oleh :
Rifkha Adji Zulfan
2210130210009

Telah disetujui Seminar Hasil pada tanggal: 3 Juli 2026
Dan dilanjutkan untuk Sidang Skripsi

TIM PENGUJI

Nama / Pejabat
Pembimbing 1 /Ketua Penguji
Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA

Penguji Utama
Prof. Dr, Dwi Atmono., M.Pd.,M.Si.

Pembimbing 2 /Anggota Penguji
Qomario, M.Pd

Tanda Tangan

Tanggal

.....

.....

.....

18 JUL 2026

09 JUL 2026

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Teknologi Pendidikan FKIP ULM

Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA
NIP. 19801228 200501 2 003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rifkha Adji Zulfan
NIM : 2210130210009
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Judul : Pengembangan *Learning Management System* Berbasis Moodle Untuk Mendukung Model *Blended Learning* Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas XI MAN 2 Kota Banjarmasin

Menyatakan bahwa Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau ditertibkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim

Banjarmasin, 09 Juli 2026

Yang Membuat Pernyataan



Rifkha Adji Zulfan

NIM. 2210130210009

ABSTRAK

PENGEMBANGAN *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* BERBASIS MOODLE UNTUK MENDUKUNG MODEL *BLENDED LEARNING* GUNA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS XI MAN 2 KOTA BANJARMASIN

Secara ideal, tujuan utama mata pelajaran Informatika adalah melatih kemampuan berpikir komputasional (*computational thinking*) dan literasi digital agar siswa menjadi pemecah masalah (*problem solver*) yang inovatif di era *Society 5.0*. Oleh sebab itu, pembelajaran Informatika perlu didukung oleh sistem yang memfasilitasi pencapaian tujuan tersebut. Kondisi di lapangan menunjukkan tingkat kebutuhan terhadap LMS ini mencapai 77,50%, dengan krisis utama pada ketiadaan platform digital sebesar 81,25%. Mengatasi hal tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan *Learning Management System* (LMS) berbasis Moodle guna memfasilitasi guru dalam mengelola pembelajaran secara efisien melalui model *Blended Learning*. Penelitian *Research and Development* (R&D) ini menerapkan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dengan desain eksperimen *One-Group Pretest-Posttest* kepada 34 siswa kelas XI. Hasil uji kelayakan menunjukkan LMS Moodle sangat valid, dengan persentase keakuratan materi 87% dan kualitas media 94,17%. Pada tahap implementasi, produk terbukti efektif meningkatkan minat belajar yang ditunjukkan oleh lonjakan rata-rata skor *Pre-Test* (55,94) menjadi *Post-Test* (74,15) dengan perolehan *N-Gain* 0,41 (kategori Sedang). Angka efektivitas tersebut secara langsung merepresentasikan keberhasilan LMS Moodle dalam menstimulasi indikator perasaan senang, peningkatan keterlibatan aktif, ketertarikan mengeksplorasi materi, serta pemusatan perhatian siswa yang sebelumnya terhambat oleh metode konvensional. Sebagai rekomendasi, sekolah disarankan menggunakan LMS ini sebagai fasilitas *e-learning* permanen dan mengintegrasikan fitur gamifikasi kompetitif di masa mendatang.

Kata Kunci: Pengembangan; *Learning Management System* (LMS); Moodle; *Blended Learning*; Minat Belajar

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF A MOODLE-BASED LEARNING MANAGEMENT SYSTEM TO SUPPORT THE BLENDED LEARNING MODEL IN INCREASING STUDENTS' LEARNING INTEREST IN INFORMATICS SUBJECT FOR CLASS XI AT MAN 2 KOTA BANJARMASIN

Ideally, the main objective of Informatics subjects is to train computational thinking and digital literacy so that students become innovative problem solvers in the Society 5.0 era. Therefore, Informatics learning needs to be supported by a system that facilitates the achievement of these objectives. Field conditions indicate that the need for this LMS reaches 77.50%, with the primary crisis being the absence of a digital platform at 81.25%. To overcome this, this study aims to develop a Moodle-based Learning Management System (LMS) to facilitate teachers in managing learning efficiently through the Blended Learning model. This Research and Development (R&D) study applies the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model using a One-Group Pretest-Posttest experimental design on 34 eleventh-grade students. The feasibility test results show that the Moodle LMS is highly valid, with a material accuracy percentage of 87% and media quality of 94.17%. During the implementation stage, the product proved effective in increasing learning interest, indicated by a surge in the average Pre-Test score (55.94) to the Post-Test (74.15) with an N-Gain of 0.41 (Moderate category). This effectiveness figure directly represents the success of the Moodle LMS in stimulating indicators of joy, increased active involvement, interest in exploring materials, and students' focus of attention, which were previously hindered by conventional methods. As a recommendation, the school is advised to use this LMS as a permanent e-learning facility and integrate competitive gamification features in the future.

Keywords: Development; Learning Management System (LMS); Moodle; Blended Learning; Learning Interest.

MOTTO

“Allah menciptakan kita untuk bahagia. Kita pun jangan mencari-cari alasan untuk tidak bahagia. Mari berbahagia, sekarang, disini, seperti ini”

(FAHRUDDIN FAIZ)

“Sadarlah bahwa kita sangat mungkin melakukan kesalahan di mana setiap orang juga begitu maka jangan menghakimi kesalahan orang lain”

(FAHRUDDIN FAIZ)

“Allah menciptakan manusia sebagai karya terbaik-Nya dan Allah menghendaki manusia bahagia”

(FAHRUDDIN FAIZ)

“Kunci menemukan hakikat diri adalah hiduplah kini (saiki), di sini (ing kene), dan begini (ngene)”

(FAHRUDDIN FAIZ)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul "*Pengembangan Learning Management System Berbasis Moodle untuk Mendukung Model Blended Learning Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas XI MAN 2 Kota Banjarmasin*".

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat mutlak guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyelesaian skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya doa, dorongan, bimbingan, serta bantuan moral maupun material dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan yang berharga ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. Ahmad Alim Bachri, S.E., M.Si., selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat.
2. Dr. Sunarno Basuki, Drs., M.Kes., AIFO., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat.
3. Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A., selaku Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan sekaligus Dosen Pembimbing I, yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan, motivasi, serta bimbingan yang sangat berarti selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Qomario, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II, yang juga senantiasa sabar memberikan masukan, dorongan, dan bimbingan teknis maupun moril hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Seluruh tim dosen penguji, yakni Prof. Dr. Dwi Atmono., M.Pd., M.Si, Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A & Bapak Qomario, S.Pd., M.Pd, yang telah memberikan masukan, kritik, dan saran yang sangat berharga untuk perbaikan skripsi ini.

6. Bapak Muh Iqbal Assyauqi, S.Pd.I., M.Pd & Ibu Lazaro Kumala Dewi, M.Pd sebagai Validator Ahli Media yang telah memberikan saran, masukan dan perbaikan sehingga terciptanya *Learning Management System* ini.
7. Bapak Hidayatullah, S.Kom & Bapak Ahmad Riduan, S.Pd sebagai Validator Ahli Materi yang telah memberikan saran, masukan dan perbaikan pada materi yang disajikan *Learning Management System* ini.
8. Seluruh dosen beserta tenaga pendidik jurusan Teknologi Pendidikan FKIP ULM yang telah mendukung dalam penyusunan skripsi ini.
9. Seluruh jajaran MAN 2 Kota Banjarmasin yang telah bersedia untuk menjadi tempat penelitian skripsi ini.
10. Orang tua saya tercinta Ayahanda Ariadi & Ibunda Ida Priyatni yang telah mendukung baik secara materi, semangat, dan doa dalam menyelesaikan perkuliahan dan penulisan skripsi ini.
11. Dyas Soegara, Febrianto Ridha Persada, dan Yuniar Annas Winaya, saudara kandung saya tercinta, yang telah memberikan dukungan, semangat, dan kasih sayang tanpa henti selama proses penulisan.
12. Muhammad Razimmi & Muhammad Kurniawan Hartanto yang selalu mendukung dan membantu membersamai dalam penyusunan ini.
13. Seluruh rekan-rekan SANCAKA 22 dan HIMA TEKPEND FKIP ULM yang telah menuliskan cerita dalam kehidupan penulis.
14. Seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu

Banjarmasin, Juli 2026

Rifkha Adji Zulfan

NIM. 2210130210009

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Batasan Masalah.....	5
1.4. Rumusan Masalah	5
1.5. Tujuan Penelitian.....	6
1.6. Manfaat Penelitian.....	6
1.7. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1. Tinjauan Teori	9
2.1.1. Definisi Teknologi Pendidikan	9
2.2. Penelitian Relevan	23

2.3. Kerangka Berpikir	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
3.1. Jenis Penelitian	28
3.2. Model atau Prosedur Penelitian.....	28
3.3. Tempat dan Waktu Penelitian	36
3.4. Subjek dan Objek Penelitian	37
3.5. Instrumen Penelitian.....	39
3.6. Teknik Analisis Data	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	53
4.1. Hasil Penelitian.....	53
4.2. Pembahasan	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	73
5.1 Kesimpulan.....	73
5.2 Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Waktu Penelitian	37
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Lembar Observasi Awal.....	40
Tabel 3. 3 Kisi Kisi Pedoman Wawancara.....	41
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Analisis Kebutuhan Siswa	42
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Analisis Kebutuhan Guru	43
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi	44
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media.....	45
Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Angket (Uji Coba Kelompok Kecil)	46
Tabel 3. 9 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar	47
Tabel 3. 10 Kriteria Interpretasi Skor Kelayakan Produk.....	50
Tabel 3. 11 Klasifikasi Nilai Normalitas Gain.....	52
Tabel 4. 1 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi	62
Tabel 4. 2 Saran Perbaikan dari Ahli Materi.....	62
Tabel 4. 3 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media.....	63
Tabel 4. 4 Saran Perbaikan dari Ahli Media	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	27
Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE.....	28
Gambar 3. 2 Garis Besar Isi Media.....	31
Gambar 3. 3 Storyboard	32
Gambar 3. 4 Alur Sistem.....	33
Gambar 4. 1 Cpanel.....	58
Gambar 4. 2 Softaculous	58
Gambar 4. 3 Halman Depan.....	59
Gambar 4. 4 Tampilan Course	60
Gambar 4. 5 Tampilan Fitur Kuis	60
Gambar 4. 6 Tampilan Penugasan	61