

Pembelajaran Daring Pendidikan dan Pelatihan Aparatur Sipil Negara Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Papua Barat

Irma Marciana Rumengan ¹, Arie Salmon Matius Lumenta ², Sary Diane Ekawati Paturusi ³
Teknik Elektro Universitas Sam Ratulangi Manado, Jl. Kampus Bahu-Unsrat Manado, 95115
E-mail: irmarumengan96@gmail.com, al@unsrat.ac.id, sarypaturusi@unsrat.ac.id

ABSTRACT-The final goal of the task is an e-learning module that can facilitate teachers and participants in educational learning so that learning is more efficient. The method used is the ADDIE (Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluation) method, where the learning / training design model results in training to build effective, dynamic training tools and infrastructure programs and support the training program itself. With the conclusion that Brave Learning is a global change in government that can be easily anytime and anywhere as long as it is connected to the internet network.

Keywords: Training; ADDIE; e-Learning; Daring;

ABSTRAK-Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang modul e-learning yang dapat memudahkan pengajar dan peserta dalam pembelajaran kediklatan agar pembelajaran yang dilakukan lebih efisien. Metode yang digunakan adalah metode ADDIE (Analysis-Desain-Develop-Implement-Evaluate), dimana model desain pembelajaran/pelatihan ini bersifat generik menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Dengan kesimpulan Pembelajaran Daring ini menjadi perubahan global jantung pemerintahan (*government core*) dapat mengakses dengan mudah kapanpun dan dimanapun selama terkoneksi ke jaringan internet.

Kata kunci: Pelatihan; ADDIE; e-Learning; Daring;

I. PENDAHULUAN

Era globalisasi merupakan suatu penuh kompetisi dan persaingan, yang berdampak kepada reformasi di berbagai bidang kehidupan, sebagai konsekuensi dari pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Komunikasi dan informasi telah menimbulkan dampak yang signifikan di seluruh aspek kehidupan masyarakat, berbangsa dan bernegara. Konsekuensi logis dari arus perubahan global mendesak jantung pemerintahan (*government core*) untuk mengadakan reformasi di bidang tata kelola pemerintahan.[1]

Praktek pelatihan konvensional tidak mampu menyediakan pelatihan yang dibutuhkan secara efektif karena keterbatasan waktu, tempat, jumlah instruktur, fasilitas, dan lain-lain. Proses pendidikan dalam Diklat PNS membutuhkan teknologi yang dapat menyediakan pendidikan dan pelatihan yang cepat dengan metode pendidikan yang lebih efektif serta persiapan yang lebih singkat.[2]

A. *Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Provinsi Papua Barat*

Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Provinsi Papua Barat ialah perkantoran pelaksana kegiatan kediklatan. BPSDM ini terdiri dari beberapa kegiatan kediklatan yaitu Diklat Diklat Teknis, Diklat Prajabatan, dan Diklat Fungsional.[11] Pada saat ini model materi pembelajaran yang diterapkan adalah tatap muka di dalam ruangan. Seiring perkembangan teknologi saat ini akan lebih efisien jika pelaksanaan kegiatan kediklatan dilakukan secara daring dimana materi pelajaran yang diberikan dapat di akses dengan mudah sehingga dapat menghemat waktu dan tempat.

B. *Rancang Bangun*

Pengertian rancang menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah mengatur atau merencanakan sedangkan bangun berarti mendirikan atau membuat maka dapat disimpulkan Rancang bangun adalah proses merencanakan atau membuat sebuah sistem berdasarkan hasil analisa yang di peroleh kemudian menciptakan sistem tersebut atau pun memperbaiki sistem yang sudah ada.

C. *Pendidikan dan Pelatihan (Diklat) Aparatur Sipil Negara (ASN)*

Diklat Aparatur Sipil Negara adalah diklat yang dilaksanakan dalam mengisi kekurangan kompetensi yang dimiliki oleh pegawai ASN dan membentuk kompetensi menghadapi tantangan masa depan.[3] Diklat Aparatur Sipil Negara ini terdiri beberapa diklat Teknis yaitu: Diklat Protokol, Diklat Management Of Tranning, Diklat Penyusunan Laporan Keuangan, Diklat Kinerja Pegawai, Diklat Administrasi Keuangan, Diklat Motivasi Kerja, Diklat Bina Damai, Diklat Telaahan Staf, dan Diklat Penyusunan Standar Operasional Prosedur.[4]

D. *Pembelajaran Daring*

Pembelajaran Daring adalah implementasi Pendidikan Jarak Jauh pada Pendidikan Tinggi yang bertujuan untuk meningkatkan pemerataan akses terhadap pembelajaran yang bermutu.

E. *Media Pembelajaran*

Pengertian Media pembelajaran adalah kata media berasal dari Bahasa Latin "*Medius*" dalam arti harafiah ialah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media adalah alat, sarana, perantara dan penghubung untuk menyebarkan atau menyampaikan sesuatu pesan (*message*) dan gagasan kepada penerima.

F. *Modul*

Modul merupakan media pembelajaran yang telah disusun secara sistematis yang dapat digunakan sebagai bahan ajar

dalam proses pembelajaran secara mandiri atau berkelompok.[5] Dan dilengkapi tahapan-tahapan atau petunjuk pembelajaran. Sehingga kegiatan atau proses belajar dapat berlangsung secara mandiri tanpa bantuan pihak lain.

Karakteristik modul adalah: *Self instructional memotivasi peserta* mampu untuk belajar mandiri, tidak bergantung pada orang lain; *Self contained*, seluruh materi pelajaran yang dikemas secara utuh sehingga mempermudah peserta untuk mempelajari materi secara tuntas; *Stand alone*, modul yang dikembangkan tidak harus digunakan bergantung pada media lain dan tidak harus bersama-sama dengan bahan ajar lain; *Adaptif*, modul hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi; *User friendly*, instruksi dan paparan informasi modul yang tampil bersifat membantu dan bersahabat atau akrab dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon dan mengakses sesuai keinginan.

G. Learning Management System (LMS)

Learning Management System (LMS) Menurut (I Kadek Suartama, 2014) *Learning Management System* adalah perangkat lunak yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dan *resources* multimedia secara *online* berbasis web, mengelola kegiatan pembelajaran serta hasil-hasilnya, memfasilitasi interaksi, komunikasi, kerjasama antar pengajar dan peserta didik. LMS mendukung berbagai aktivitas antara lain: administrasi, penyampaian materi pembelajaran, penilaian (tugas, kuis), pelacakan/*tracking* dan monitoring, kolaborasi dan komunikasi/interaksi. Tugas utama LMS adalah mendistribusikan pembelajaran melalui internet mengatur siapa-siapa saja yang berhak mengikuti suatu pelatihan, mengakses materi pembelajaran, mengikuti ujian online, dan melihat hasil dari proses pembelajaran yang sudah selesai ataupun sedang berlangsung.

H. Moodle

Moodle adalah sebuah nama untuk sebuah program aplikasi yang merupakan tempat belajar dinamis dengan menggunakan model berorientasi objek atau merupakan paket lingkungan pendidikan berbasis web. Moodle itu sendiri adalah singkatan dari "*Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment*".[6] Aplikasi Moodle pertama kali dikembangkan oleh Martin Dougiamas pada Agustus 2002 dengan Moodle versi 1.0. Saat ini, Moodle bisa dipakai oleh siapa saja secara open source (Amiroh 2012). Selain merupakan akronim, Cole dan Foster (2008) juga mendefinisikan Moodle sebagai kata kerja yang berarti proses melakukan sesuatu seperti suatu permainan yang menyenangkan dan mengarah pada penambahan wawasan dan kreativitas.

Kelebihan Moodle menurut Amiroh (2012) yaitu : Sederhana, efisien dan ringan, serta kompatibel dengan banyak browser; Instalasi yang sangat mudah dengan dukungan dengan berbagai bahasa, termasuk Bahasa Indonesia; Tersedianya manajemen situs untuk pengaturan situs secara keseluruhan, perubahan modul, dan lain sebagainya; Tersedianya manajemen pengguna (user management) dan manajemen course yang baik [5]

Site Management: Website diatur oleh Admin, yang telah ditetapkan ketika membuat website; Tampilan (*Themes*)

diizinkan pada admin untuk memilih warna, jenis huruf, susunan dan lain sebagainya untuk kebutuhan tampilan; Bentuk kegiatan yang ada dapat ditambah; Source Code yang digunakan ditulis dengan menggunakan Apache Web Server, PHP dan database MySQL. Mudah untuk dimodifikasi dan sesuai dengan kebutuhan[7]

User management: Tujuannya ialah untuk mengurangi keterlibatan admin menjadi lebih minimum, ketika menjaga keamanan yang berisiko tinggi; Metode Email standar : Pengajar serta Peserta dapat membuat nama pemakai untuk login. Alamat email akan diperiksa melalui konfirmasi; Tiap peserta disarankan cukup 1 pengguna saja untuk seluruh sever. Dan tiap pengguna dapat mempunyai akses yang berbeda; Pengajar mempunyai hak istimewa yang dapat mengubah (memodifikasi) bahan pelajaran; Ada "kunci pendaftaran" untuk menjaga akses masuk dari orang yang tidak dikenal; Semua Pengguna dapat membuat biografi serta menambahkan photo; Setiap pengguna dapat memilih bahasa yang digunakan Bahasa Indonesia, Inggris.

Course management: Pengajar mengendalikan secara penuh untuk mengatur materi, termasuk melarang pengajar yang lain; Memilih bentuk/metode pembelajaran berdasarkan kegiatan kediklatan yang mendasarkan topic atau bentuk diskusi; Terdapat *Forum*, *Kuis*, *Polling*, *Survey*, *Tugas*, *Percakapan* dan *Pelatihan* yang digunakan untuk mendukung proses belajar; Semua kelas-kelas untuk forum, Kuis – kuis dan tugas-tugas dapat ditampilkan pada satu halaman (dan dapat didownload sebagai file lembar kerja).

I. Multimedia

Multimedia berasal dari Bahasa Latin yang merupakan untuk menyampaikan informasi. Secara umum, multimedia penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menghubungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk teks, audio, grafik, animasi dan video. Misalnya, menurut Mc Comick, 1996 multimedia ialah Kombinasi dari tiga elemen yaitu suara, gambar, dan teks.[7] Seperti Gambar 1.2

Bahan pelajaran dapat dipaketkan dengan menggunakan file dengan adanya pengembangan dan peningkatan kompetensi Aparatur Sipil Negara melalui Revolusi Industri maka e-Learning sebagai sistem pendidikan memanfaatkan teknologi dapat dikerjakan perorangan maupun berkelompok, dan dapat dilakukan secara online.

J. E-Learning

E-learning adalah suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar.[8] Menurut Chandrawati 2010, e-Learning merupakan suatu proses pembelajaran jarak jauh dengan menggabungkan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran dengan teknologi.

- 1) Karakteristik, Manfaat Dan Fungsi e-Learning: Menurut Rosenberg (2001) karakteristik elearning bersifat jaringan, yang membuat mampu memperbaiki secara cepat, menyimpan atau memunculkan kembali, mendistribusikan dan sharing pembelajaran dan informasi; Karakteristik *e-Learning* menurut Nursalam (2008,135) adalah: Memanfaatkan jasa teknologi elektronik; Memanfaatkan keunggulan computer (digital media dan computer networks); Menggunakan bahan ajar

yang bersifat mandiri (*self learning materials*), sehingga dapat diakses oleh pengajar dan peserta kapan saja dan dimana saja; Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar, dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer.

- 2) Manfaat *e-Learning* Dapat mengakomodasi kebutuhan belajar bagi peserta, Memberikan efisiensi Waktu dan Biaya bagi administrasi penyelenggarannya, yang dapat dilakukan bersifat fleksibel tidak menghabiskan waktu dan tidak mengeluarkan pengeluaran anggaran; Bahan Belajar dapat di akses kapan saja; Dapat menjangkau pembelajaran dengan cakupan yang lebih luar. [6]
- 3) Fungsi *e-Learning* dalam kegiatan kediklatan adalah sebagai suplemen (tambahan), komplemen (pelengkap), dan substitusi (pengganti).

Belajar Mandiri memberi kesempatan bagi pembelajar dengan secara mandiri memegang seluruh kendali atas keberhasilan dalam proses belajar.



Gambar 1 Moodle

K. Penelitian Terkait

- 1) Elearning adalah sebuah proses pembelajaran mandiri yang difasilitasi dan didukung melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Model *E-Learning* itu sendiri secara umum dapat dibagi ke dalam 2 kategori besar yaitu E-Learning statis dan *E-Learning* Dinamis. Dalam membangun sebuah *E-Learning* memerlukan interaksi antar user dan komputer.[9]
- 2) Mobile Learning dapat diartikan sebagai perpotongan komputasi mobile dan e-learning dimana sumber daya harus dapat di akses di manapun, kaya interaksi, dukungan yang kuat untuk pembelajaran efektif, dan penilaian berbasis kinerja.[10]
- 3) Kemajuan teknologi pendidikan yang dipercepat oleh penyebaran Internet memiliki peluang potensial untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan mendorong partisipasi dan kolaborasi antara dosen dan mahasiswa. Dalam pendidikan, kuis dan pengujian biasanya digunakan sebagai alat evaluatif untuk menilai kinerja siswa. Orientasi ini dapat berubah, dengan meningkatnya penggunaan kuis online dan fasilitasnya melalui alat yang tersedia di universitas.[11]



Gambar 2 e-Learning

- 4) Internet telah membuat *e-learning* menjadi cara alternatif yang memfasilitasi pembelajaran siswa karena cepat pertumbuhannya. Sebagian besar platform e-learning menyediakan sistem pendukung untuk evaluasi dan penilaian online di antara fitur-fiturnya, yaitu secara otomatis dinilai kuis berdasarkan jawaban yang ditentukan dalam pengaturan pertanyaan dalam kuis. Salah satu dari LMS itu disebut Modular Object Oriented Lingkungan Belajar Dinamis (Moodle). Moodle adalah pembelajaran open source yang terkenal sistem manajemen untuk memproduksi modul berbasis internet tentu saja Salah satu fitur berguna di Moodle adalah Kuis, biasanya digunakan untuk penilaian pembelajaran.[12]
- 5) Learning Management System (LMS) adalah aplikasi perangkat lunak untuk kegiatan pembelajaran secara online. E-learning merupakan suatu terobosan baru yang sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran. Moodle merupakan salah satu aplikasi LMS (Learning Management System) berbasis web yang paling populer dan banyak dipakai untuk membangun aplikasi e-learning. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Learning Management Systems merupakan aplikasi yang digunakan untuk mengelola pembelajaran, mengirimkan konten, (Content Delivery System), dan melacak aktivitas daring seperti memastikan kehadiran dalam kelas maya, memastikan waktu pengumpulan tugas, dan melacak hasil pencapaian siswa. Moodle memiliki dua arti, yaitu akronim dari Modular Object Oriented Developmental Learning Environment, arti kedua yaitu sebuah kata kerja yang mempunyai arti “to let the mind or body wander and do something creative but without particular purpose”. Moodle merupakan perangkat lunak pengelola course (kuliah) yang bersifat open source dan berbasis web. Multimedia merupakan penggunaan berbagai bentuk sarana penyampaian informasi dalam menyampaikan informasi tertentu. Sarana penyampaian informasi dapat berupa teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video.[13]



Gambar 3. Metode Desain ADDIE

- 6) Kehadiran media sosial tersebut sebagai teknologi komunikasi dan informasi maka dalam penerapannya lembaga pendidikan juga memanfaatkan media sosial tersebut sebagai media pembelajaran yang disebut E-Learning. E-Learning merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, yaitu menggunakan media sosial, dimana pembelajaran E-Learning, metode yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dengan analisis statistik deskriptif, serta tujuan penelitian yaitu mengetahui keefektifan, penggunaan E-Learning, dan tingkat pemahaman terhadap pemanfaatan Elearning.[18]

II. METODE PENELITIAN

A. Pengembangan Model ADDIE (Analysis Design Develop Implement Evaluate)

Model ADDIE ini adalah singkatan untuk lima tahap proses pengembangan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi).[14] ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda bersifat generik merupakan suatu gagasan yang berasal dari Florida State University untuk mengatur proses dalam merumuskan sistem instruksional pada program pelatihan yang bergantung pada setiap tahap yang dilakukan dalam urutan yang diberikan, namun dengan fokus pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni hasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya (Reyzal Ibrahim, 2011).[15] Model ADDIE ini menggunakan 5 tahap atau langkah pengembangan sebagaimana gambar berikut[16]

- 1) Langkah 1. Analisis (Analyze.): Tahap analisis kebutuhan yang dilakukan pada tanggal 1 September 2018 bertujuan untuk mengetahui perlunya pengembangan multimedia pembelajaran daring. Pada tahap ini dilakukan penelitian pendahuluan yaitu observasi terhadap kondisi sarana belajar, pengajar dan peserta.
- 2) Langkah 2. Desain (Design) Tahap ini dikenal dengan istilah membuat rancangan (blue print), tahap desain memiliki kemiripan merancang kegiatan belajar mengajar. Proses ini ibarat mendesain suatu bangunan maka harus ada perancang bangun diatas kertas terlebih dahulu.



Gambar 3. Metode Desain ADDIE

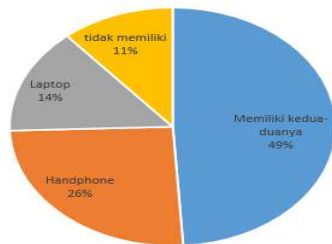
- 3) Langkah 3. Pengembangan (Development). Merupakan proses mewujudkan rancangan blue print alias desain produk tadi menjadi kenyataan. Artinya pada tahap ini segala sesuatu konsep yang dibutuhkan maupun yang akan mendukung proses pembelajaran semuanya harus disiapkan.
- 4) Langkah 4. Implementasi (Implementation). Pada Tahap ini diimplementasi rancangan dan metode yang dikembangkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat. Setelah produk siap, maka dapat diuji cobakan melalui kelompok besar kemudian dievaluasi dan direvisi sehingga menghasilkan produk akhir.
- 5) Langkah 5. Evaluasi (Evaluation) Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Tahap evaluasi dilaksanakan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif.
- 6) Langkah 6 Penguji sumatif (per kediklatan). Tahap Evaluasi dilakukan karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Misalnya pada tahap rancangan kita memerlukan review ahli dalam memberikan penginput terhadap rancangan yang sedang kita buat.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tahapan Analyze (Analisis)

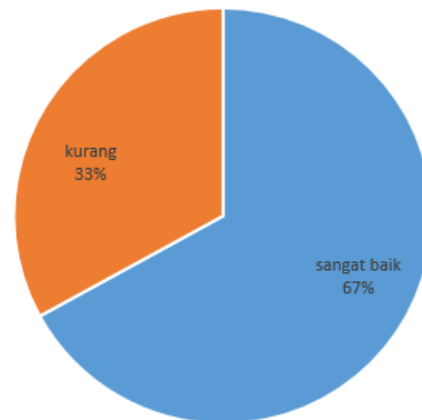
Pada penelitian ini, tahap pertama untuk pembangunan konten adalah Analisis, analisis mengacu pada pengumpulan informasi seperti pengumpulan data yaitu membagikan kuesioner kepada praktikan. Pada Gambar 5,6,7,8,9 merupakan hasil kuisisioner. Pada Gambar 5 menjelaskan Hasil Kuisisioner Kepemilikan Perangkat Keras mengakses internet, Pada Gambar 6 Hasil Kuisisioner ketersediaan internet di rumah/kantor, Pada Gambar 7 Hasil Kuisisioner Seberapa sering seseorang mengakses internet, Gambar 8 Hasil Kuisisioner Seberapa jauh seseorang penggunaan komputer, Pada Gambar 9 Hasil Kuisisioner Pemahaman seseorang dalam penggunaan internet.

Kepemilikan Perangkat Keras



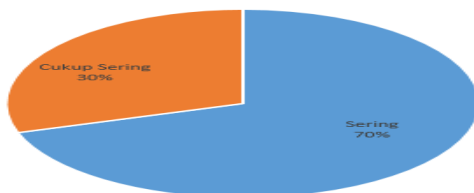
Gambar 5. Menjelaskan Hasil Kuisisioner Kepemilikan Perangkat Keras mengakses internet

Seberapa Jauh Seseorang Menggunakan Komputer



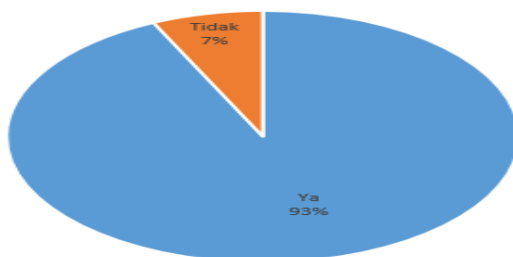
Gambar 8. Hasil Kuisisioner Seberapa jauh

Seberapa Sering Seseorang mengakses internet



Gambar 6. Hasil Kuisisioner ketersediaan internet di rumah/kantor

Ketersediaan Internet di rumah/kantor



Gambar 7. Hasil Kuisisioner Seberapa sering seseorang mengakses internet

Pemahaman seseorang dalam penggunaan internet



Gambar 9. Hasil Kuisisioner Pemahaman seseorang dalam penggunaan internet

B. Tahapan Desain (Design)

Pada tahap desain ini, didapatkan dari seluruh informasi tahapan analisis dan proses perancangan bahan mengajar berbasis teknologi informasi untuk menunjang proses pembelajaran. Tahap desain adalah sebuah.[17]

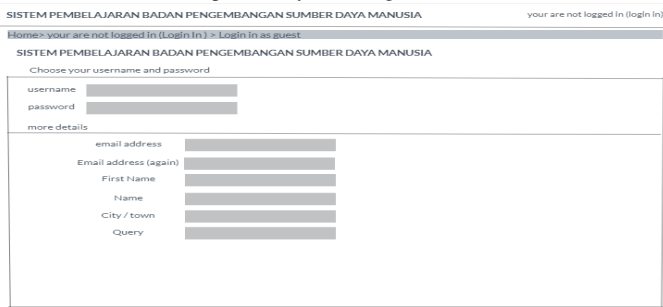
Pada Gambar 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18 merupakan hasil desain. Pada Gambar 10 menjelaskan Hasil desain Home E-BPSDM, Pada Gambar 11 Hasil Desain Login, Pada Gambar 12 Hasil Desain Tampilan Create New Account, Gambar 13 Hasil Desain Tampilan halaman dashboard admin, Pada Gambar 14 Hasil desain Tampilan Halaman Home Admin, Pada Gambar 15 Hasil Desain Tampilan layout halaman private files, Gambar 16 Hasil Desain tampilan halaman home Course Creator, Gambar 17 Hasil Desain tampilan course teacher, Gambar 18 Storyboard Tampilan course student.



Gambar 10. Tampilan Storyboard Halaman Home



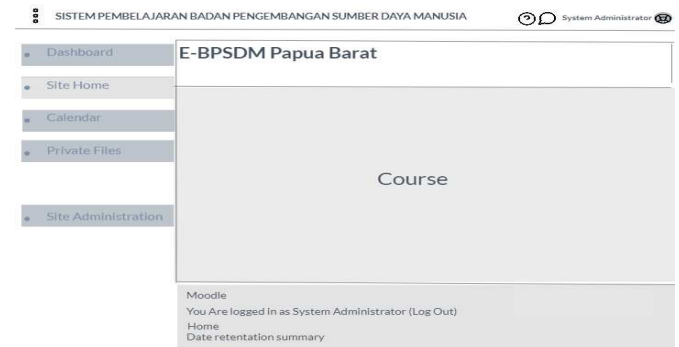
Gambar 11. Tampilan Storyboard Login untuk admin dan user



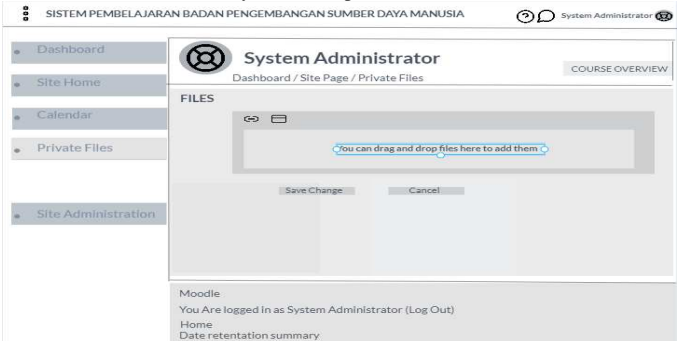
Gambar 12. Storyboard Tampilan Create New Account



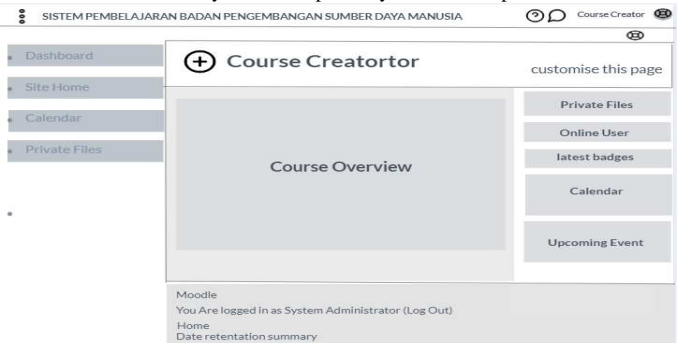
Gambar 13. Storyboard Tampilan halaman dashboard admin



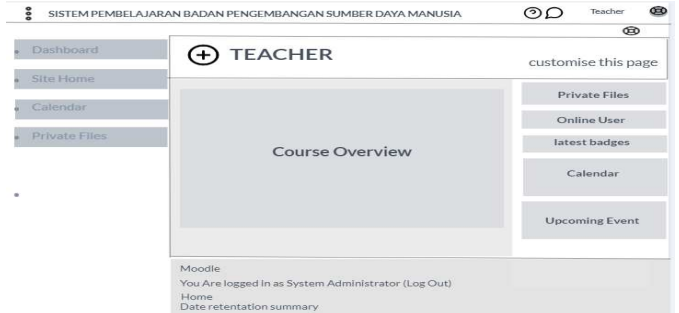
Gambar 14. Storyboard Tampilan halaman home admin



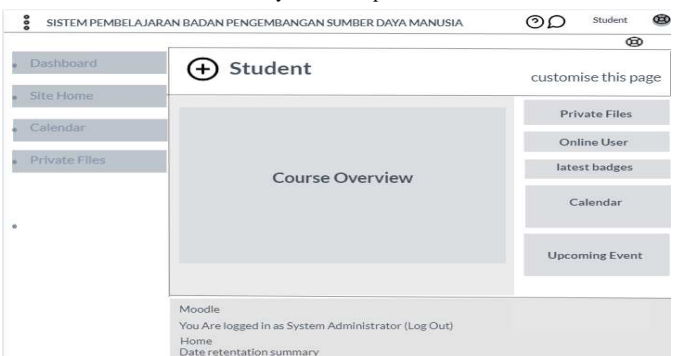
Gambar 15 Storyboard Tampilan layout halaman private files



Gambar 16. Storyboard tampilan halaman home Course Creator



Gambar 17. Storyboard tampilan course teacher

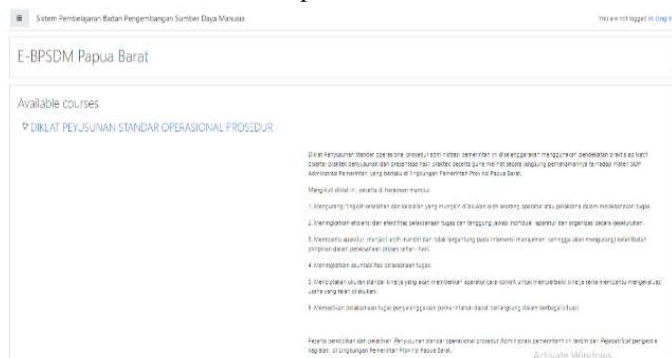


Gambar 18. Storyboard Tampilan course student

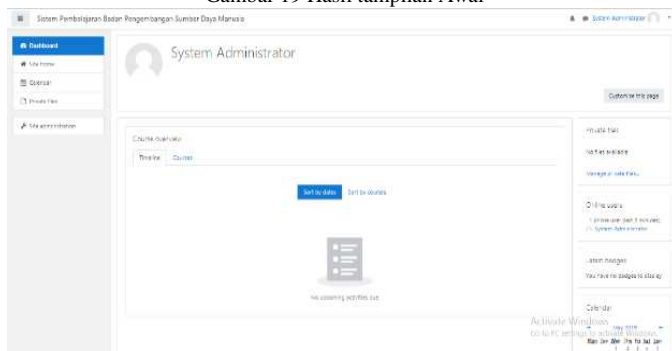
C. Pengembangan (development)

Pengembangan merupakan proses mewujudkan desain tadi menjadi terwujud kenyataan. Artinya pada tahap ini segala sesuatu yang dibutuhkan atau yang akan mendukung proses pembelajaran semuanya harus disiapkan. *Analyze, Design, Develop, Implementation, Evaluation*. Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang dibuat. Dalam arti pada tahap ini semua telah dikembangkan diinstal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan.

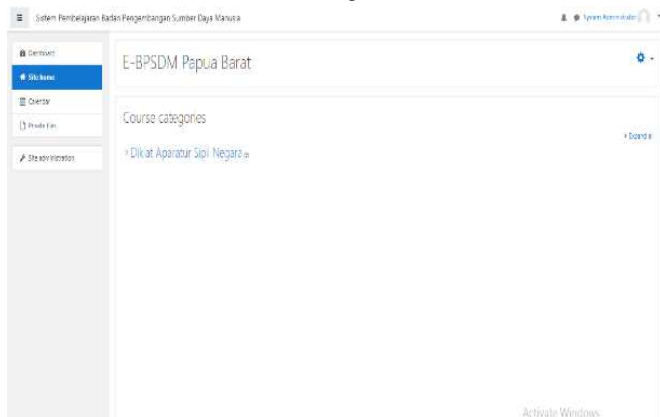
Pada Gambar 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28 merupakan hasil kuisisioner. Pada Gambar 19 menjelaskan Hasil tampilan awal, Pada Gambar 20 Hasil Tampilan Dashboard, Pada Gambar 21 Hasil tampilan Site Home Admin, Pada Gambar 22 Hasil tampilan add new category, Pada Gambar 23 Tampilan halaman Enrolled User, Pada Gambar 24 Hasil Tampilan halaman site home teacher, Pada Gambar 25 Hasil Tampilan Kalender, Pada Gambar 26 Hasil Tampilan Private File, Gambar 27 Hasil Tampilan Site Administrator Site



Gambar 19 Hasil tampilan Awal



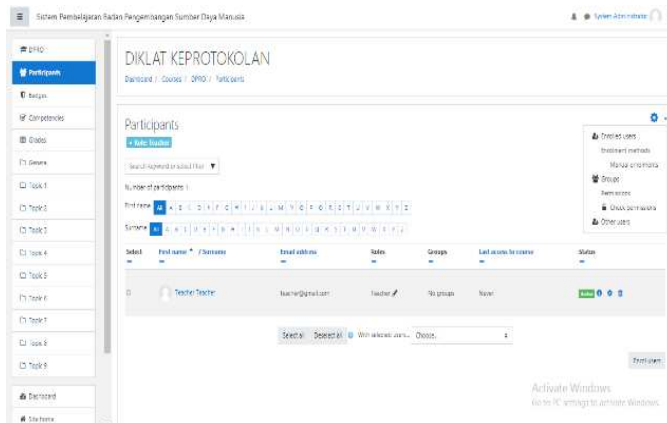
Gambar 20 Hasil tampilan Dashboard Admin



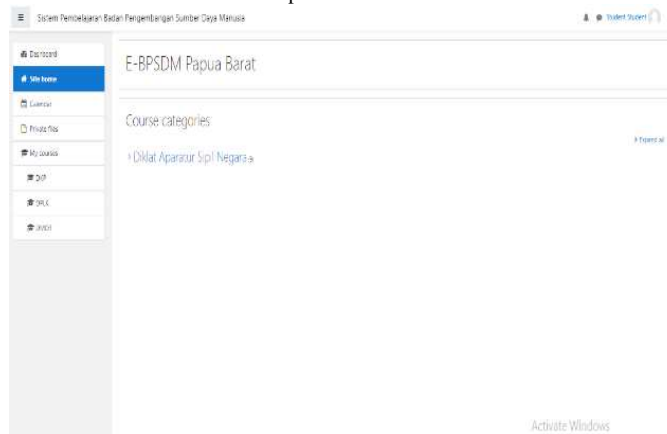
Gambar 21 Hasil tampilan Site Home Admin



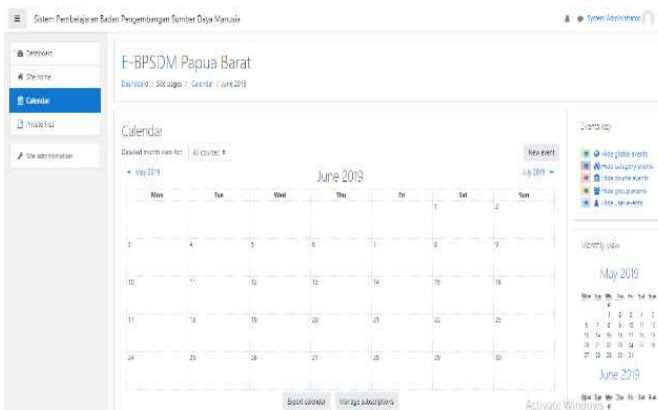
Gambar 22 Hasil tampilan add new category



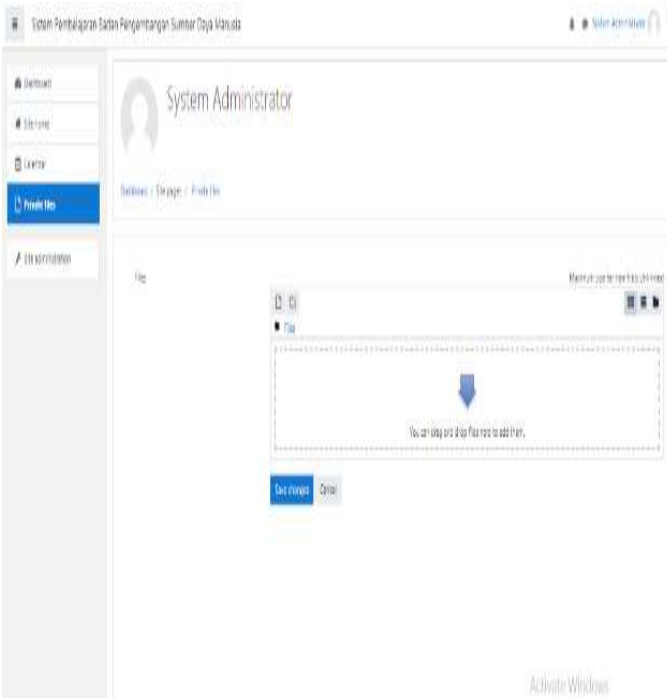
Gambar 23 Tampilan halaman Enrolled User



Gambar 24 Hasil Tampilan halaman site home teacher



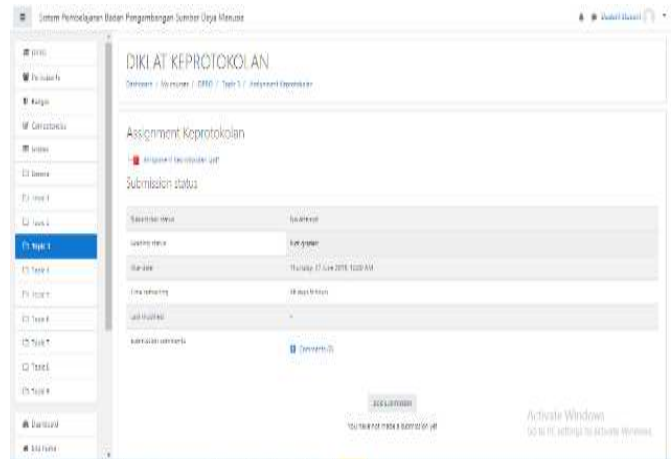
Gambar 25 Hasil tampilan Kalender



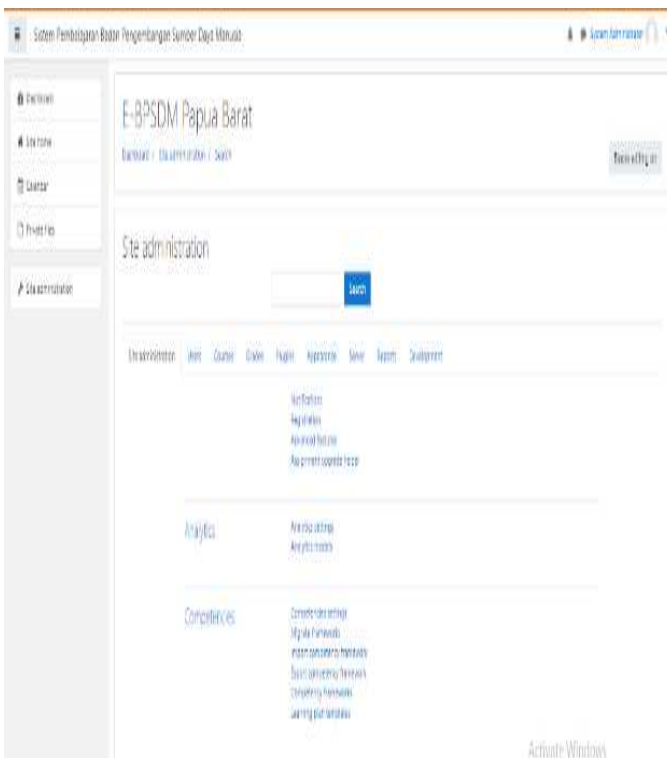
Gambar 26 Hasil Tampilan Private File



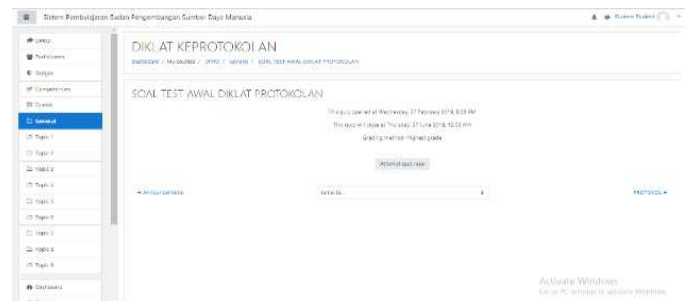
Gambar 28 Tampilan Pengunduhan modul



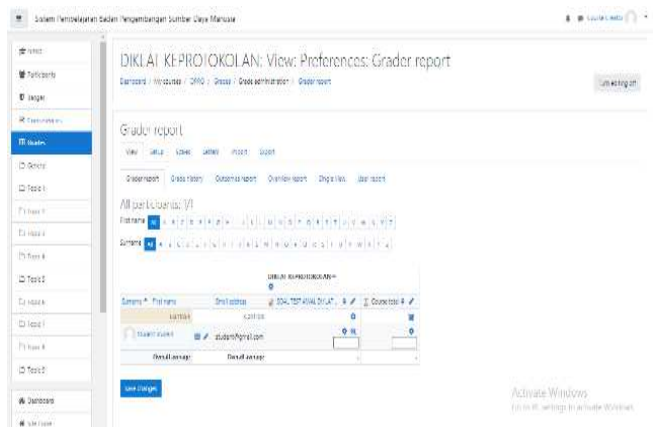
Gambar 29 Tampilan Pengiriman Tugas



Gambar 27 Hasil Tampilan Site Administrator Site



Gambar 30 Pengerjaan kuis secara online



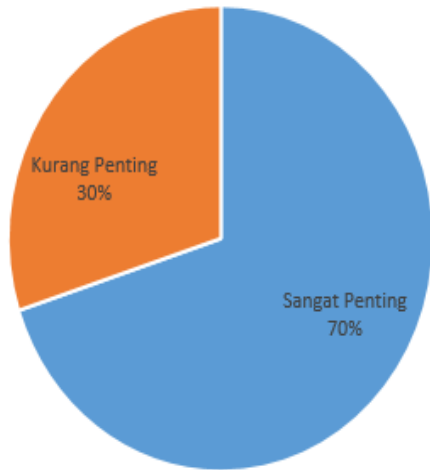
Gambar 31 Hasil Pemberian nilai kuis oleh pengajar

D. Pengujian

Pengujian yang dilakukan adalah pengujian secara langsung dengan melibatkan langsung peserta pengguna e-learning yang dilaksanakan di . pengujian

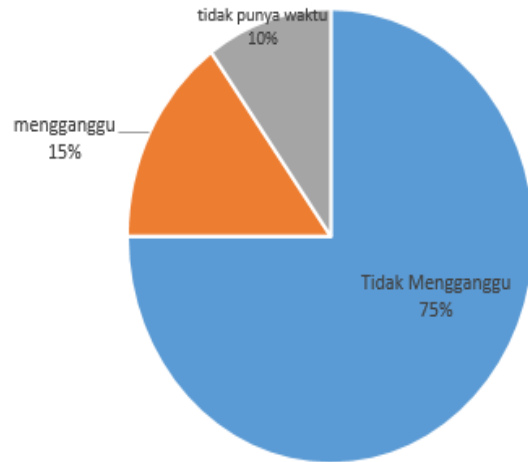
Pada Gambar 28, 29, 30, 31 merupakan hasil pengujian. Pada Gambar 28 Tampilan Pengunduhan modul, Pada Gambar 29 Tampilan Pengunduhan modul, Pada Gambar 30 Pengerjaan kuis secara online, pada Gambar 31 Hasil Pemberian nilai kuis oleh pengajar

Penerapan Elearning dalam pengembangan ASN di Papua Barat



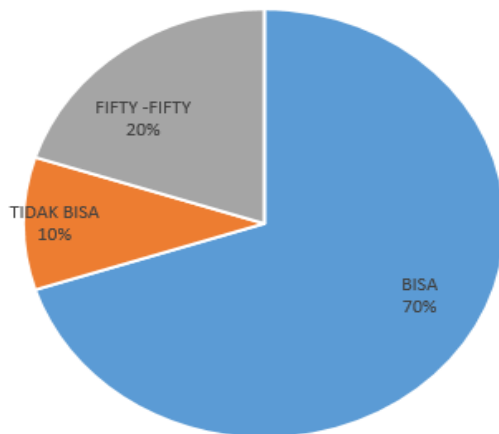
Gambar 32 Presentase hasil pertanyaan pertama

Apakah Mengganggu Pekerjaan Apabila Mengikuti diklat e-learning

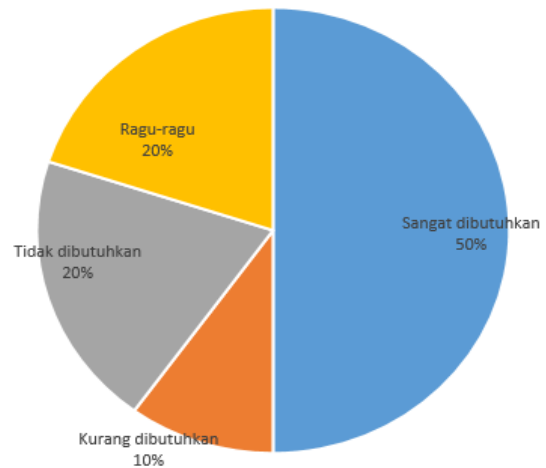


Gambar 35 Hasil Tampilan jumlah responden untuk pertanyaan ke empat Apakah dalam Manajemen ASN E-learning dibutuhkan

Penerapan Elearning Bisa Memenuhi kebutuhan Pembangan ASN di Provinsi Papua Barat



Gambar 33 Tampilan presentase untuk pertanyaan kedua



Gambar 36 Hasil tampilan untuk pertanyaan ke lima

Peluang Mengikuti DIKLAT Sistem Elearning



Gambar 34 Hasil Tampilan presentaso untuk menjawab ketiga

E. Evaluasi (evaluation)

Evaluasi adalah proses melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal ataupun tidak. Pada tahap ini penulis melakukan evaluasi dengan memberikan kuisisioner kepada pengguna e-learning, kuisisioner tersebut merupakan mengevaluasi kepuasan penggunaan e-elearning yang dibagikan pada responden.

Pada Gambar 32, 33, 34, 35, 36 merupakan hasil kuisisioner pengujian. Pada Gambar 32 menjelaskan Hasil Kuisisioner Penerapan E-Learning dalam Pengembangan ASN di Papua Barat, Pada Gambar 33 Hasil Kuisisioner Penerapan E-Learning bisa mengembangkan ASN di Papua Barat, Pada Gambar 34 Hasil Kuisisioner Peluang Mengikuti Diklat Sistem E-Learning, Gambar 35 Hasil Kuisisioner Apakah Mengganggu Pekerjaan Apabila Mengikuti diklat E-Learning, Pada Gambar 36 Hasil Kuisisioner Apakah dalam Manajemen ASN E-Learning dibutuhkan.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang telah disajikan adalah Telah dirancang Pembelajaran Daring Diklat ASN BPSDM Papua Barat sebagai media sistem pembelajaran elektronik dibuat dengan menggunakan beberapa *software* yaitu Moodle; Dengan adanya sistem pembelajaran daring ini dapat meningkatkan kompetensi atau kemampuan ilmu dan ketrampilan dalam bekerja.

Saran Setelah melakukan penelitian adalah Lebih meningkatkan kualitas E-learning; Untuk pengembangan selanjutnya, Moodle ini dapat ditambahkan jumlah informasi *category course* dan *course* di dalamnya.

V. KUTIPAN

- [1] A. Cahyadi, "E-Government: Suatu Tinjauan Konsep dan Permasalahan," *The Winners*, 2017.
- [2] HUMAS, *HUMAS PP NO.49/2018*. 2018.
- [3] Dokument Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2014 Tentang Aparatur Sipil Negara, *No Title*. .
- [4] S. P. I Kadek Suartama, *Yang Membuka Peluang Tenaga Profesional Menjadi ASN*. 2014.
- [5] Rediyansah, "Pengembangan Modul Pembelajaran," *Pengemb. Modul Pembelajaran*.
- [6] Hanif Abdullah, "Moodle Sebagai Media Pembelajaran," *Moodle Sebagai Media Pembelajaran*, 2015. [Online]. Available: <https://hanifsyahbal.blog.uns.ac.id/2015/12/07/penjelasan-mengenai-moodle/>.
- [7] Munir, *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. 2012.
- [8] Dian Wahyuningsi, *No Title*. 2017.
- [9] Arie Lumenta, "No Title," *Peranc. Mob. Learn. Prakt. Algoritm. dan Pemrograman*, vol. 4, no. 2, 2014.
- [10] A. sinzuw Frincy Poluan, ari Lumenta, "Evaluasi Implementasi Sistem E-Learning Menggunakan Model Evaluasi HOT FIT Studi Kasus UNIVERSITAS SAM RATULANGI," *E-journal Tek. Inform.*, 2014.
- [11] S. Paturusi, "Development and Evaluation of the Blended Learning Courses at Sam Ratulangi University in Indonesia," *Int. J. e-Education, e-Business, e-Management e-Learning*, 2013.
- [12] S. D. E. Paturusi, "Analisa Pemanfaatan Elearning Untuk Proses Pembelajaran," vol. 13, no. 1, 2018.
- [13] S. Paturusi, Y. Chisaki, and T. Usagawa, "Development and evaluation of online quizzes to enhance learning performance: A survey of student assessment through MOODLE in Indonesian National University," in *Proceedings of 2014 International Conference on Information, Communication Technology and System, ICTS 2014*, 2014.
- [14] Robertus Laipaka, "Penerpan Teknologi Informasi Pembelajaran E-Learning Menggunakan ADDIE Model," 2017.
- [15] A. Setiawan, "Implementasi E-Learning dengan Pendekatan Personal Learning Environments and ADDIE," 2012.
- [16] W. Dick and L. Carey, "The systematic design of instruction," in *The systematic design of instruction*, 1996.

TENTANG PENULIS



Irma Marciana Rumengan lahir di Manokwari, pada tanggal 26 Maret 1996 dan merupakan anak pertama dari pasangan Teddy M. Rumengan dan Ireny S. Senduk. Saya menempuh pendidikan di Taman Kanak-Kanak TK PERTIWI MANOKWARI pada 2002, kemudian lanjut di Sekolah Dasar SD PADMA 1 MANOKWARI (2008), kemudian Sekolah Menengah Pertama di SMP NEGERI 01 pada 2011, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di sekolah Menengah Atas di SMAN 01 Manokwari pada 2014. Pada 2014, setelah lulus di Sekolah Menengah Atas penulis melanjutkan pendidikan di Perguruan Tinggi Universitas Sam Ratulangi, Fakultas Teknik, Jurusan Teknik Elektro Program Studi S-1 Teknik Informatika. Selama berada di masa perkuliahan penulis tergabung dalam organisasi kemahasiswaan di UNSRAT IT Community dan Himpunan Mahasiswa Elektro (HME), menjadi bagian dari POSITIVISME. Dan Pada Bulan Juni 2019 penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.