

TRY OUT MATEMATIKA ONLINE MELALUI E-LEARNING SUKA ILMU DOT COM

Yuliansyah¹
SMK Negeri 5 Banjarmasin¹

ABSTRAK

Peningkatan hasil belajar matematika siswa memerlukan latihan, dan tentu saja tentunya dengan latihan yang sudah terbukti mampu mengukur kemampuan tersebut siswa. Sayangnya, layanan ini masih sedikit yang diberikan secara gratis dan dapat dijangkau oleh pelajar dimana saja. Karena ini pelatihan adalah sering tidak gratis dan dalam waktu tertentu.

Dari permasalahan tersebut, kami mengembangkan layanan pelatihan latihan soal ujian atau try out berbasis *e-learning* menggunakan aplikasi moodle dalam situs www.sukailmu.com. Situs ini menyediakan praktik soal-soal Matematika secara *online*.

Keuntungan dari www.sukailmu.com adalah pelajar bukan hanya mendapatkan koleksi latihan soal yang dapat disimpan sebagai referensi tetapi pengguna juga dapat mengerjakan latihan tersebut secara online dan dapat mengetahui langsung benar atau salah jawaban beserta skornya diperoleh. Keuntungan lainnya, pengguna juga diberikan solusi tentang penyelesaiannya dari setiap item sehingga situs ini sangat interaktif dengan pengguna.

Kata kunci: *sukailmu dot com, Moodle, Online Learning.*

ABSTRACT

Improving students' mathematics learning outcomes requires practice, and of course with exercises that have been proven to be able to measure students' abilities. Unfortunately, there are still few of these services that are provided free of charge and can be reached by students anywhere. Because of this training is often not free and within a certain time.

Based on these problems, we developed an e-learning based test or try out training service using the Moodle application on the site www.sukailmu.com. This site provides online practice of Mathematics questions.

The advantage of www.sukailmu.com is that students not only get a collection of practice questions that can be saved as references, but users can also do the exercises online and can immediately find out whether the answer is correct or wrong and the score obtained. Another advantage is that users are also given solutions for solving each item so that this site is very interactive with users.

Keywords: *sukailmu dot com, Moodle, Online Learning.*

I. PENDAHULUAN

Teknologi semakin canggih, komputer menjadi salah satu medianya teknologi informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat. Salah satu kemajuan dalam bidang komputer mempunyai dampak terhadap pendidikan. Teknologi membuat segalanya menjadi lebih mudah dan praktis. Seseorang dapat berkomunikasi dengan cepat dan mudah meskipun terpisah jarak dan waktu. Hal

itu juga melanda dunia pendidikan sehingga pelaksanaan pembelajaran bisa dilakukan secara efektif, efisiensi dan praktis sehingga memudahkannya pelajar di dalam proses belajar.

Fakta yang ada di tengah teknologi kemajuan informasi dengan sangat cepat, juga terjadi pada pembelajaran matematika, dan ini bisa membawa dampak yang positif, disebabkan bila dulunya matematika dianggap menakutkan oleh sebagian peserta didik, sekarang dapat digantikan dengan media digital yang memungkinkan pembelajaran matematika menjadi menarik, dan relevan di era digital sekarang ini.

Melihat kemajuan teknologi informasi yang ada, www.sukailmu.com juga memanfaatkan kemajuan ini dengan memberikan pembelajaran secara online atau e-learning dengan menggunakan program *Moodle*. Maka pembelajaran matematika dapat lebih mudah prosesnya.

II. E-LEARNING SUKAILMU DOT COM

Situs ini dibuat pada 14 Desember 2011 oleh penulis (Yuliansyah, S.Pd) di SMK Negeri 5 Banjarmasin dibantu oleh beberapa lainnya aktivis. Ini lokasi adalah itu penggantian situs yang pernah dibuat sebelumnya atas nama hosting gratis banksoal.edumoot.com sejak 2007. Namun, setelah itu awal dari 2012 situs itu ditutup, dan penulis menggunakan situs yang berbayar dengan nama www.sukailmu.com

Awalnya situs untuk pribadi, namun setelah melihat tingginya pengguna dari berbagai wilayah di Indonesia, khususnya menjelang Ujian Nasional, dengan segala keterbatasan situs yang ada sedang dikembangkan, namun tidak terbatas pada Matematika mata pelajaran lainnya di semua jenjang pendidikan. Situs ini memiliki pelayanan prima dimana setiap latihan dapat langsung dilakukan sebagai pelatihan online dan sebagai tambahan pengguna juga diberikan A skor harian larutan layanan dari setiap masalah.

Latihan dibagi dalam kelompok sesuai dengan level dan gridnya secara berurutan untuk memudahkan pengguna mengukur kemampuan kesatuan kisi-kisi yang ada. Masalah sedang disajikan adalah kumpulan soal dari tahun 1999 hingga 2012 dan diperbarui, bertujuan selain untuk memberikan variasi sebanyak-banyaknya sesuai pedoman juga untuk memberikan informasi kepada pengguna bahwa soal-soal ujian nasional pada hakikatnya dapat diprediksi dari latihan yang telah dilakukan kemudian bahkan tidak hanya identik dengan ujian terakhir yang lalu, tetapi ada beberapa latihan di dalam 2011 Dan 2012 dengan itu akurat sama itu memiliki pernah digunakan.

E-learning adalah sebuah akronim untuk *Elektronik learning*, yakni merupakan langkah pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan media elektronik khususnya internet sebagai sistem pembelajarannya. E-learning merupakan konsekuensi mendasar dan logis dari perkembangan informasi dan komunikasi teknologi. Beberapa para ahli mencoba ke menguraikan itu arti dari e-learning, seperti yang diposting oleh Feri (2008).

Sementara Kabar Jaya Kumar C. (2002) menyatakan setiap E-learning sebagai pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan sirkuit elektronik (LAN, WAN, atau Internet) untuk menyampaikan pembelajaran konten, interaksi, atau

panduan. Menurut Dong (dalam Kamarga, 2002) E-learning sebagai sebuah *asinkron* sedang belajar kegiatan melalui sebuah elektronik perangkat ke memperoleh komputer sedang belajar bahan itu bertemu milik mereka individu kebutuhan. Rosenberg (2001) menekankan bahwa e-learning mengacu pada penggunaan teknologi Internet untuk menyampaikan serangkaian dari solusi itu bisa memperbaiki milik mereka pengetahuan Dan keterampilan. sedangkan Darin E. Hartley (Hartley, 2006) menyatakan bahwa e-learning merupakan salah satu jenis pembelajaran yang memungkinkan bahan ajar diterima oleh siswa dengan menggunakan *internet, intranet* atau media jaringan komputer lainnya.

Menjalankan e-learning memerlukan sebuah aplikasi, yang digunakan dalam sukailmu dot com adalah aplikasi moodle, aplikasi ini bisa mengubah sebuah media pembelajaran ke dalam bentuk *web* . Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk masuk ke dalam "ruang kelas" untuk mengakses materi pembelajaran digital. Dengan menggunakan *Moodle* kita bisa sedang belajar bahan, kuis, elektronik jurnal Dan yang lain.

Moodle merupakan salah satu bentuk CMS, dan gratis untuk diunduh, digunakan atau dimodifikasi oleh siapapun yang memiliki lisensi GNU. Anda Bisa unduh aplikasi pada itu alamat <http://www.moodle.org/> . Saat ini *Moodle* telah digunakan lebih dari 150.000 orang institusi di lebih dari 160 negara di seluruh dunia. Aplikasi *Moodle* versi 1.0. Saat ini *Moodle* dapat digunakan oleh siapa saja untuk *Open Source*. Sistem perlu menggunakan perangkat lain agar aplikasi moodle bisa berjalan yakn : *apache jaring pelayan, PHP, Dan MySQL* atau *Postgre SQL* basis data.

Menggunakan moodle bisa membangun sistem untuk konsep dari *E-learning*. Dengan ini sistem pembelajaran konsep tidak akan terbatas pada ruang dan waktu. Seorang guru/dosen bisa menyediakan materi kursus dari mana saja. Demikian pula seorang siswa dapat mengikuti pelajaran dari mana saja. Bahkan tes aktivitas atau kuis dapat dilakukan dari jarak jauh. Seorang guru bisa membuat materi ujian *online* dengan sangat mudah. Begitu juga dengan tes atau kuisnya Selesai *on line* Jadi dia melakukan bukan memerlukan itu kehadiran dari itu peserta ujian di dalam tempat tersebut.

Peserta ujian dapat mengikuti ujian di rumah, kantor, kafe bahkan saat bepergian membawa laptop atau ponsel yang dapat terhubung ke Internet. Berbagai bentuk moodle materi pembelajaran dapat dimasukkan dalam aplikasi ini. Berbagai sumber (*resource*) bisa menjadi tertanam sebagai bahan pembelajaran. Naskah tertulis dari *Microsoft word*, persentase materi *Microsoft Power Point*, animasi Flash dan bahkan itu isi di dalam audio Dan video format Bisa dilampirkan dalam pembelajaran tersebut.

Beberapa dari itu kegiatan didukung oleh itu moodle sedang belajar adalah sebagai berikut. 1) Fasilitas Penugasan digunakan ke memberikan tugas ke peserta di dalam *on line* pada saat pembelajaran. Peserta dapat mengakses materi pembelajaran dan mengumpulkan tugas-tugasnya kemudian mengirimkannya. 2) *Chat* : Fasilitas ini digunakan untuk melakukan proses chatting (percakapan *online*). Di antara pengajaran Dan 4 sedang belajar peserta Bisa melibatkan di dalam dialog teks *on line*. 3) Forum: Sebuah *on line* diskusi forum Bisa menjadi dibuat ke membahas itu sedang belajar. Di dalam waktu pengajaran peserta Bisa

membahas itu topik dipelajari di dalam sebuah forum diskusi 4) Kuis: Dengan ini fasilitas diizinkan ke Mengerjakan ujian atau tes on line, 5) Survei: Ini fasilitas adalah digunakan ke mengadakan itu jajak pendapat.

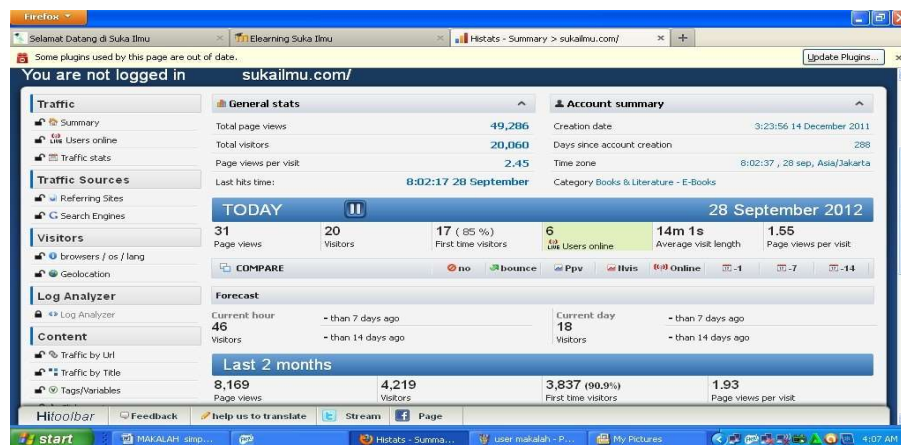
Moodle Juga menyediakan pengubahan mudah dalam penampilan (*tema*) e-learning *website* dengan menggunakan teknik paste. Beberapa model *tema menarik* disediakan oleh *moodle*. Selain itu dimungkinkan bagi kita untuk mendesain dan membuat tampilan form (*tema*) diri. Beberapa dari itu bahasa pilihan memiliki Juga ada, dan *moodle* juga bisa menggunakan bahasa Indonesia.

Dukungan untuk bahasa tertentu terus berkembang dan dapat diperoleh melalui *situs web* dan mengunduhnya dari *Moodle*. Dukungan *Moodle* didistribusikan paket pembelajaran dalam format *SCORM* (*Shareble Content Object Reference Model*). *SCOROM* merupakan standar distribusi paket e-learning yang dapat digunakan mengakomodasi berbagai macam *format* bahan ajar, baik dalam bentuk teks, animasi, audio dan video. Dengan menggunakan bahan pembelajaran berformat *SCORM* Bisa menjadi digunakan dimana saja di dalam itu aplikasi dari e-leaning itu mendukung *SCORM*. Saat ini telah banyak aplikasi yang mendukung format e-learning *SCORM* , sehingga sekolah Bisa menukarkan bahan pendukung e-learning yang sedang berjalan.

Guru cukup membuat sebuah materi e-learning dan menyimpannya dalam sebuah *file* itu *SCORM* format Dan *moodle* akan mengantarkannya. *moodle* adalah *A perangkat lunak e-pembelajaran Berbasis web* adalah lumayan populer Sekarang. *moodle* memiliki pernah digunakan 1.039.302 pengguna di dalam 212 negara. (S / D 11 Februari 2011) sumber: <http://www.moodle.org/> .

III. PEMBAHASAN PENGGUNAAN E-LEARNING SUKAILMU

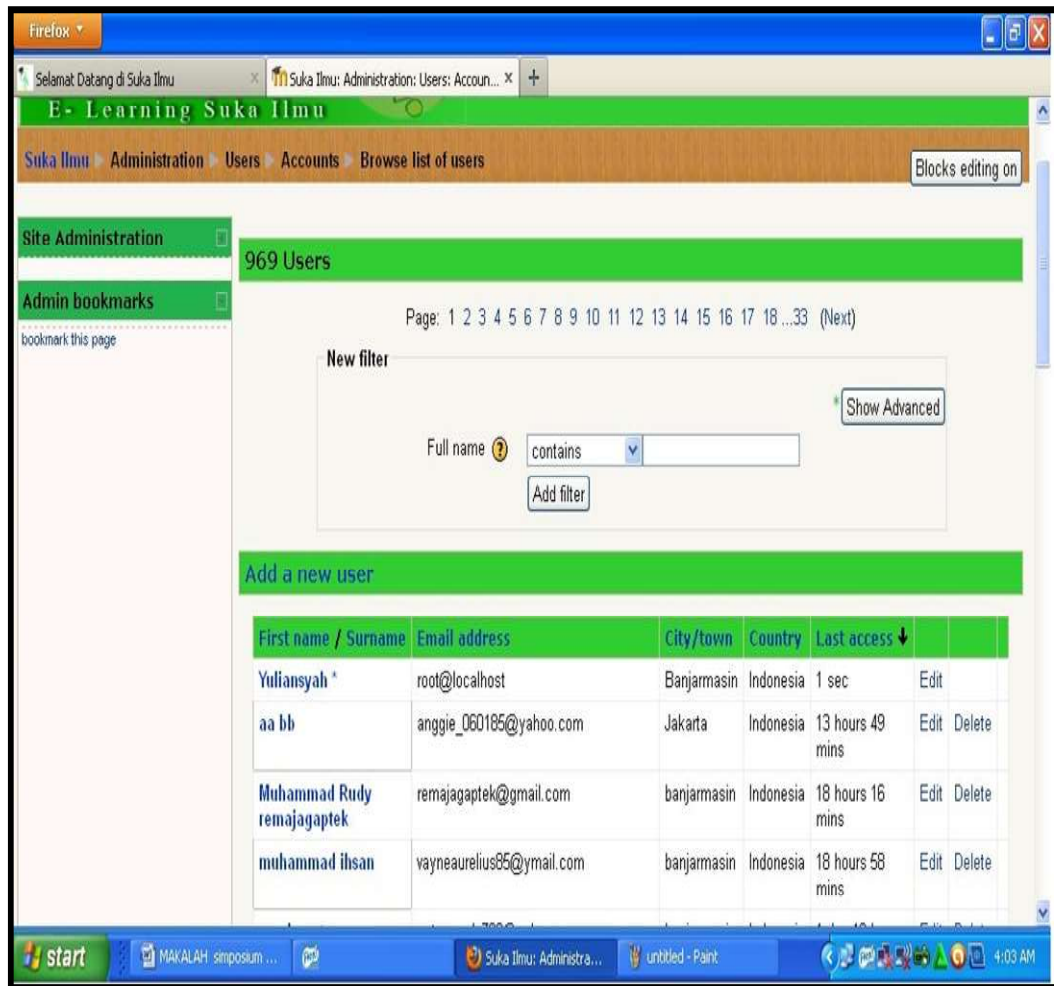
Berdasarkan data dari itu tahun 2012 dari tanggal 14 Desember 2011 s/d Agustus 2012 sudah ada sekitar 900 pengguna dari berbagai daerah di Indonesia dengan total pengunjung dicapai hampir 19.000 kunjungan di dalam www.sukailmu.com. Berdasarkan pada statistik observasi dari pengunjung ditingkatkan secara signifikan Kapan mendekat itu nasional ujian.



Gambar 1. Penggunaan E-Learning sukailmu dot com

Berdasarkan diskusi melalui email dan facebook serta SMS yang masuk, potensi pengguna sering memiliki masalah membuat sebuah akun, paling tidak ketika anda membuat akun baru harus mengisi akun email yang masih ada aktif, dan sebagai balasannya akan dikirim melalui e-mail yang aktif tersebut.

Kendala kedua, sebagian besar adalah email konfirmasi yang berpotensi masuk ke kotak spam pengguna, Dan pengguna tidak menyadari hal ini, sehingga pengguna memiliki banyak kesulitan masuk situs ini. Untuk mengatasi masalah ini, maka www.sukailmu.com juga menyediakan tutorial Bagaimana ke membuat sebuah akun.



Gambar 2. Tangkapan Layar E-learning Sukailmu dot com

Salah satu bentuk kuis pada Sukailmu dot com

PERTIDAKSAMAAN KUADRAT - Attempt 1

1 Himpunan penyelesaian dari pertidaksamaan $(2x-1)^2 \leq (5-x)^2$ adalah....

Marks: 0/1

I $\{x/x \leq -4 \text{ atau } x \geq 2, x \in R\}$
 II $\{x/x \leq -2 \text{ atau } x \geq 4, x \in R\}$
 III $\{x/-4 \leq x \leq 2, x \in R\}$
 IV $\{x/x \leq -4 \text{ atau } x \geq -2, x \in R\}$
 V $\{x/-2 \leq x \leq 4, x \in R\}$

Choose one answer.

☐ a. I

☒ b. II

☐ c. V

☐ d. III

☐ e. IV

Gambar 3. Saah Satu Kuis dalam [www.satuilmu](http://www.satuilmu.com) dot com

Interaktif penyelesaian soal yang ada juga disediakan, sesuai dengan kebutuhan pengguna.

$$\begin{aligned}
 (2x-1)^2 &\leq (5-x)^2 \\
 4x^2 - 4x + 1 &\leq 25 - 10x + x^2 \\
 4x^2 - x^2 - 4x + 10x &\leq 25 - 1 \\
 3x^2 + 6x &\leq 24 \\
 x^2 + 2x &\leq 8 \\
 x^2 + 2x - 8 &\leq 0 \\
 (x+4)(x-2) &\leq 0 \\
 x = -4 \vee x = 2
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 x^2 + 2x - 8 &\leq 0 \\
 0^2 + 2 \cdot 0 - 8 &\leq 0 \\
 -8 &\leq 0
 \end{aligned}$$

$\begin{array}{c} + \quad - \quad + \\ \bullet \quad \bullet \quad \bullet \\ -4 \quad 0 \quad 2 \end{array}$

Karena $\leq$ maka hp
 adalah $-8 \leq$
 $hp = \{-4 \leq x \leq 2\}$

Gambar 4. Salah Satu Kuis dalam [www.satuilmu](http://www.satuilmu.com) dot com

Contoh try out bila sudah habis waktu menjawabnya..



Gambar 5. Batas Waktu Pengerjaan Sukailmu dot com

IV. PENUTUP

Dari itu diskusi sebelumnya dapat ditarik kesimpulan dan saran sebagai berikut :

1. Moodle di e-learning bisa dikembangkan menjadi alat pelatihan, try out soal secara online. membantu siswa mempelajari secara mandiri untuk ujian sekolah atau ujian nasional. Diharapkan siswanya lebih bersemangat dan berkelanjutan untuk pelatihan online yang tersedia.
2. Guru Matematika sebaiknya menerapkan on line latihan ketika di dalam kelas karena di www.sukailmu.com disediakan latihan soal sesuai dengan materi pembelajaran, dan akan memudahkan guru dalam menyiapkan soal untuk ujian.

DAFTAR PUSTAKA

- Darin E. Hartley (2006), *Selling E-Learning* American Society Training & Development
- Feri, 2008. <http://e-dufiesta.blogspot.com/2008/06/pengertian-e-learning.html> .
<http://www.moodle.org/>.
- Kamarga, Hanny. 2002. Belajar Sejarah melalui e-learning; Alternatif Mengakses Sumber Informasi Kesejarahan. Jakarta: Inti Media
- Koran, Jaya Kumar C. (2002), Aplikasi E-Learning dalam Pengajaran dan

pembelajaran di Sekolah Malaysia. (8 November 2002).
www.moe.edu.my/smartshool/newweb/Seminar/kkerja8.htm.

Rosenberg, M. J. (2001). *E-Learning: Strategies for Delivering Knowledge in the Digital Age*. New York: McGraw-Hill

Sardiman, 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar dan Mengajar*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.

Suprijono, A., 2009. *Cooperatif Learning. : Teori dan Aplikasi PAIKEM*, PustakaPelajar, Yogyakarta.