

## PENGGUNAAN MOODLE LMS UMM DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI MASA PANDEMI

**Dandung Satrio Wulang Jiwo, Wahyu Andhyka Kusuma**

Universitas Muhammadiyah Malang (UMM) Jawa Timur, Indonesia

Email: satriodandung@webmail.umm.ac.id, wahyukusuma@umm.ac.id

---

### INFO ARTIKEL

Diterima  
25 Agustus 2021  
Direvisi  
05 September 2021  
Disetujui  
15 September 2021

### Kata Kunci:

*learning management system*; pembelajaran jarak jauh; *e-Learning*; LMS UMM

### ABSTRAK

Covid-19 merupakan wabah penyakit yang terjadi di seluruh dunia. Banyak aspek yang terganggu dikarenakan betapa bahayanya wabah ini. Seperti dalam bidang pendidikan, sekolah-sekolah dan universitas-universitas ditutup dan mengganti sistem pembelajarannya dari tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh. Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh dapat dipermudah dengan adanya media yang menjembatani pembelajaran siswa dengan pengajar. Salah satu contohnya yaitu *Learning Management System (LMS)*. Universitas Muhammadiyah Malang menggunakan LMS berbasis Moodle untuk pembelajaran jarak jauh. Dengan studi Pustaka, artikel ini dibuat dan memiliki tujuan untuk melihat tingkat efektivitas LMS UMM dalam pembelajaran jarak jauh. Tingkat efektivitas aplikasi, peran pengajar dan murid memiliki peran yang sama-sama penting. Masalah utama dalam pembelajaran jarak jauh adalah kurangnya *feedback* yang dilakukan antara pengajar dan murid pada saat pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan untuk penelitian ini adalah menggunakan metode user persona. Persona merupakan teknik pendekatan untuk memahami perilaku pengguna. Hasil dari penelitian ini adalah fitur baru untuk LMS UMM yang didasari analisa terhadap user persona mahasiswa dan dosen. Fitur *review* materi untuk pembelajaran agar dapat melakukan *feedback* satu sama lain dengan waktu yang sudah ditentukan pada salah satu halaman di LMS UMM.

### ABSTRACT

*Covid-19 is a disease outbreak that occurs all over the world. Many aspects have been disrupted by the dangers of this epidemic. As in the field of education, schools and universities are closing and changing their learning system from face-to-face to distance learning. The implementation of distance learning can be facilitated by the existence of media that bridges student learning with the teacher. One example is the Learning Management System (LMS). University of Muhammadiyah Malang uses Moodle-based LMS for distance*

---

### How to cite:

Jiwo, D. S. W., & Kusuma, W. A. (2021) Penggunaan Moodle LMS UMM dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi. *Jurnal Syntax Admiration* 2(9). <https://doi.org/10.46799/jsa.v2i9.310>

### E-ISSN:

2722-5356

### Published by:

Ridwan Institute

---

**Keywords:** learning management system; distance learning; e-Learning; LMS UMM

*learning. With the Pustaka study, this article was created and aims to see the level of effectiveness of UMM LMS in distance learning. The level of effectiveness of the application, the role of teachers and students have an equally important role. The main problem in distance learning is the lack of feedback between teachers and students during learning. The research method used for this research is using the user persona method. Personas are an approach to understanding user behavior. The result of this research is a new feature for LMS UMM which is based on an analysis of the user personas of students and lecturers. The material review feature is for learning so that they can provide feedback to each other with a predetermined time on one of the pages in the UMM LMS.*

---

## Pendahuluan

Pada masa sekarang, di seluruh dunia diberlakukannya sistem lockdown untuk mengatasi pandemi Covid-19. Covid-19 ini merupakan sebuah wabah menular yang telah menyebarluas dan memakan banyak korban (Agung, 2020). Penyebaran utama dari virus Covid-19 adalah kontak fisik, pernafasan, dan percikan batuk antar orang yang telah terkena virus Covid-19. Dikarenakan dideteksi ancaman berbahaya dari virus ini, berbagai negara telah melakukan sistem lockdown untuk mencegah penyebaran virus Covid-19. Dikarenakan virus ini secara cepat menyebar, *World Health Organization* (WHO) menetapkan virus Covid-19 sebagai pandemi. Pandemi sendiri didefinisikan sebagai epidemi yang terjadi di seluruh dunia, atau di wilayah yang sangat luas, melintasi batas internasional dan memengaruhi sejumlah besar orang (Agung, 2020).

Kebijakan yang memberlakukan kegiatan seperti pekerjaan, pendidikan, dan perekonomian dirumahkan disebut Lockdown (Yunus & Rezki, 2020). Dikarenakan kebijakan lockdown dijalankan banyak pihak yang mengalami dampak dari kebijakan ini, seperti dalam bidang ekonomi dan pendidikan. Pengaruh *lockdown* dalam bidang pendidikan yaitu ditutupnya sekolah-sekolah serta universitas-universitas, dan diganti dengan pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh. Dampak positif dari kebijakan lockdown adalah pemerintah dapat mengurangi jumlah masyarakat yang terdampak virus Covid-19, karena mengurangi aktifitas diluar dapat menjaga resiko penularan yang tinggi (Yunus & Rezki, 2020).

Pembelajaran jarak jauh merupakan pembelajaran yang direncanakan di tempat lain atau di luar tempatnya mengajar dan mengajar dan ketika proses pembelajaran tidak terjadi tatap muka langsung antara pengajar dan pembelajar, dan proses pembelajaran ini menekankan pada pembelajaran mandiri (Abidin et al., 2020). Dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh, banyak media yang digunakan untuk menjembatani antara pengajar dengan murid, seperti *Zoom*, *Google Classroom*, *Edmodo*, dan *Moodle LMS*. Pembelajaran jarak jauh memiliki karakteristik yang berbeda dengan sistem pendidikan yang diselenggarakan secara tatap muka, yaitu terpisahnya aktivitas antara pengajar

dengan murid secara fisik sehingga terjadi keterbatasan proses pembelajaran (Abidin et al., 2020).

Penggunaan media pembelajaran jarak jauh sering kali mengalami kendala seperti kendala sinyal baik dari pengajar maupun murid, telatnya diberikan materi pembelajaran ataupun telatnya pengumpulan tugas dari siswa. Penerapan pembelajaran jarak jauh yang terkesan mendadak dikarenakan situasi yang tidak bisa ditoleransi, membuat munculnya dampak negatif. Namun tidak hanya dampak negatif, pembelajaran jarak jauh juga memunculkan dampak positif, seperti siswa dan pengajar mampu menguasai teknologi untuk menunjang pembelajaran, dari pihak siswa juga dapat mengenal lebih baik media pembelajaran (Siahaan, 2020). Mahasiswa dalam pembelajaran jarak jauh dituntut untuk menghadapi dan mengatasi masalah, serta kedisiplinan (Siahaan, 2020). Dan Kedua, *Asynchronous*, yang berarti tidak pada waktu yang sama. Pengajar dan murid melakukan pembelajaran dengan sifat jarak jauh (Pakpahan & Fitriani, 2020).

Konsep *e-learning* diimplementasikan dengan penggunaan learning management system. Penggunaan *e-learning* membuat murid tidak lagi bergantung pada guru dalam pembelajaran karena siswa dapat mencari ilmu pengetahuan melalui bahan ajar yang diberikan ataupun yang dicari. Penggunaan *LMS* dalam *e-learning* akan membuat pembelajaran menjadi lebih aktif karena guru dapat bertidur sebagai fasilitator yang dapat berkolaborasi dengan siswa dalam pembelajaran (Nasional & Pengabdian, 2020).

Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh dipermudah dengan adanya *Learning Management System*. Wahono dalam (Matilda, 2017) *Learning Software LMS* dibuat untuk keperluan kegiatan proses belajar mengajar dan kegiatan secara online (terhubung ke internet), misalnya administrasi, dokumentasi, pembuatan laporan dari sebuah kegiatan proses belajar mengajar, materi yang diajarkan disediakan secara online berbasis web dan dapat diakses secara online (Ujulawa et al., 2017).

Banyaknya media pembelajaran untuk jarak jauh seperti *Edmodo*, *Google Classroom*, *Zoom*, dan *Moodle LMS*. Setiap media memiliki konsep, ciri khas, dan kelebihan maupun kekurangan. Yang pertama yaitu :

1. *Edmodo* : Smaldino Sharon dalam (Deswara & Zafri, 2019) adalah platform media social yang sering digambarkan sebagai facebook untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai dengan kebutuhan (Atika & Zafri, 2019). Fungsi utama aplikasi *Edmodo* yaitu sebagai media pembelajaran yang menjembatani guru dengan murid dan materi-materi serta tugas yang diberikan. *Edmodo* memiliki kelebihan perbedaan fitur untuk guru dan murid yang sangat berguna untuk pembelajaran, *Edmodo* juga memungkinkan murid untuk kapan saja mengakses kembali materi yang telah diberikan (Atika & Zafri, 2019).
2. *Google Classroom* : Swita & Heri dalam (Handayani et al., 2021) *Google Classroom* merupakan *LMS* berbasis aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai platform manajemen pembelajaran online (Handayani & Sulisworo, 2021). *Google Classroom* memiliki banyak fitur yang berguna untuk pembelajaran, seperti Fitur Kelola Tugas, Fitur Diskusi, Fitur Save Materi. Pada tahun 2014 Google membuat platform baru

khusus sebagai *LMS* untuk membantu pelaksanaan pembelajaran yaitu *Google Classroom* (Handayani & Sulisworo, 2021).

3. *Zoom* : *Zoom* merupakan aplikasi media pembelajaran yang menggunakan video. Penggunaan *Zoom* tidak terbatas sebagai media pembelajaran, namun juga dapat digunakan untuk membuat pertemuan tentang pekerjaan (Haqien & Rahman, 2020). Berbeda dengan *Edmodo* dan *Google Classroom*, *Zoom* dapat melakukan tatap muka antar pengajar dan siswa pada saat pembelajaran. Dengan dapat dilakukannya tatap muka antar pengajar dengan siswa dan dapat berkomunikasi (Haqien & Rahman, 2020).
4. *Moodle* : William dalam (Suhaeb & Djawad, 2019) *Moodle* merupakan Akronim dari Modular *Object-Oriented Dynamic Learning Environment* (Suhaeb & Djawad, 2019). *Moodle* sering disebut dengan *Course Management System*. *Moodle* dapat di download gratis pada web yang menyediakan.

Banyak peranan Teknologi Informasi dalam Pendidikan di Indonesia Tidak hanya dalam media komunikasi, proses interaksi antara guru atau dosen dengan siswa atau mahasiswa tidak hanya bertatap muka tetapi juga dapat dilakukan melalui media tersebut dengan istilah *e-learning* karena model pembelajaran yang menggunakan media teknologi komunikasi dan informasi dengan menggunakan internet (Rahardja et al., 2019).

Bahan ajar merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran yang berperan penting dalam membantu mencapai Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar atau tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Mauliana et al., 2021). Penggunaan media pembelajaran tentu saja membutuhkan materi atau bahan ajar yang layak untuk diajarkan dan sesuai dengan kurikulum bahan ajar mata kuliah. Salah satu bahan ajar adalah modul. Penggunaan modul konvensional di rasa kurang memuaskan, sehingga diperlukannya pengembangan modul yang berbasis elektronik (*e-modul*). *E-modul* dibuat untuk memenuhi kebutuhan bahan ajar.

*Learning Management System* yang digunakan universitas UMM adalah *LMS* berbasis *Moodle*. *LMS* yang digunakan oleh UMM membantu mahasiswa dalam pembelajaran. Penggunaan *LMS* UMM bagi mahasiswa tidaklah rumit dan sangat mudah dipahami. Terdapat berbagai macam fitur di *LMS*, seperti halnya pembagian kelas mata kuliah, pembagian kelompok untuk tugas kelas, fitur penyimpanan materi, quiz dan penugasan sudah tersusun dengan baik.

Media pembelajaran daring yang menarik dan menyenangkan dapat membantu menghilangkan rasa bosan dalam proses pembelajaran, perkuliahan daring memerlukan variasi tersendiri untuk mengurangi kejenuhan mahasiswa dalam belajar (N et al., 2021). Selain penggunaan media pembelajaran yang menarik, kreativitas pengajar sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran guna mengurangi rasa bosan (N et al., 2021).

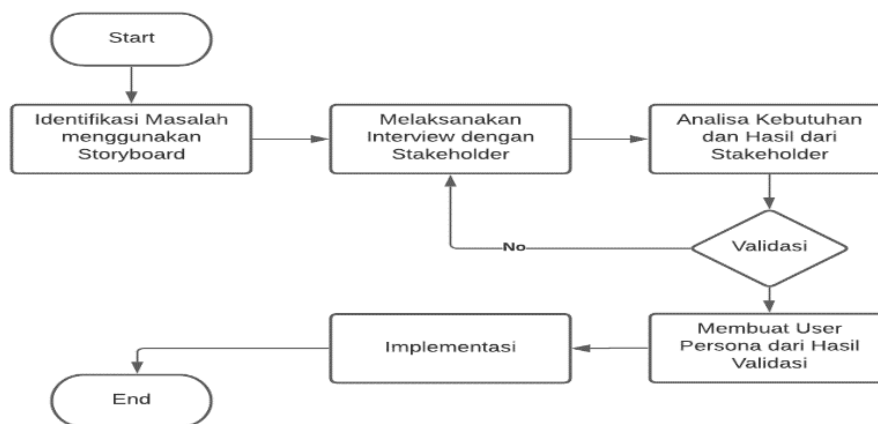
Penelitian yang menjadi rujukan utama pada tulisan ini, yaitu penelitian tentang UMMBimskrip (Kusuma, Ashari, et al., 2021). UMMBimskrip merupakan sistem perangkat lunak yang dapat memudahkan mahasiswa memilih jadwal untuk bimbingan

dan hasil berupa laporan atau *report* bimbingan. Sistem ini dikembangkan dengan metode *user persona* yaitu pendekatan dengan mahasiswa untuk mendapatkan permasalahan dan mencari kebutuhan mahasiswa (Kusuma, Ashari, et al., 2021).

Studi kasus pada penelitian ini adalah kebutuhan fitur *review* materi yang berfungsi untuk melakukan *review* ulang antara mahasiswa dengan dosen. Komunikasi antara dosen dengan mahasiswa pada pembelajaran jarak jauh sangatlah terbatas, dan memungkinkan terjadinya masalah pada saat penyampaian materi maupun informasi. Selama pandemic Covid-19, Universitas Muhammadiyah Malang mewajibkan proses pembelajaran aslinya tatap muka diganti dengan daring. Fitur *review* materi dapat ‘menghidupkan’ pembelajaran seperti yang dilakukan pada saat pembelajaran tatap muka.

### Metode Penelitian

Pendekatan persona adalah dokumentasi yang berisi tentang penjelasan dari pihak yang terkait dalam hal ini adalah dosen dan mahasiswa, yang berisi tentang karakteristik user yang digabungkan dengan tujuan, ketertarikan, dan target user.



**Gambar 1**  
**Alur Metode Penelitian**

Dapat diketahui alur pada metode sesuai yang tertera dalam Gambar 1. Yang pertama adalah :

#### 1. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini yaitu identifikasi masalah yang terjadi terhadap pembelajaran jarak jauh antara dosen dan mahasiswa baik dalam komunikasi maupun pemberian materi.

#### 2. Verifikasi Kebutuhan dengan Interview terhadap Stakeholder

Pada tahap ini menentukan stakeholder yakni pihak dosen dan mahasiswa yang terkait, dengan melakukan wawancara untuk menentukan apa saja hal yang dibutuhkan untuk dalam kekurangan sistem.

### 3. Validasi Hasil

Validasi hasil wawancara pada stakeholder, dan menentukan kesimpulan terbaik yang akan diambil untuk permasalahan yang telah terjadi.

## Hasil dan Pembahasan

### 1. Hasil Yang Diperoleh Setelah Interview Terhadap Stakeholder

Stakeholder	Pertanyaan
Mahasiswa	Apa kendala yang pernah anda alami ketika melaksanakan pembelajaran jarak jauh?
Dosen	Bagaimana cara mengetahui bahwa mahasiswa menyimak dosen saat sedang melakukan penyampaian materi di dalam online room?

Stakeholder	Respon
Mahasiswa	Mungkin kalau kendala itu koneksi internet, karena setiap daerah berbeda beda ada yang lancar ada yang tidak koneksi internetnya. Kalau sistemnya sudah cukup.
Dosen	Ada banyak salah satunya seperti zoom bisa dilihat saat mahasiswa menyalakan kamera berpenampilan rapi tidak makan atau main hp itu membuktikan niat untuk mengikuti materi dan juga dilihat dari evaluasi UTS, UAS, tugas, project yang diberikan.

### 2. User Persona dari Stakeholder

**FALDO FAJRI AFRINANTO**  
Mahasiswa Teknik Informatika  
Universitas Muhammadiyah Malang

**PERSONAL**  
Age: 20  
Gender: Male  
Work: Mahasiswa  
Residence: Malang

**ROLES & TASKS**

- Mahasiswa Teknik Informatika UMM
- Semester 6
- Tidak mengikuti organisasi kampus

**SEGMENT**

- Selalu mengikuti kelas online
- Selalu mengerjakan tugas
- Belum mempunyai pekerjaan
- Belum menikah

**FRUSTATIONS**  
Sering mengalami kendala saat kelas online seperti masalah koneksi internet yang tidak stabil, penyampaian materi yang susah dipahami, sering terjadi kendala saat mengerjakan tugas di LMS.

**GOALS**

- Lulus tepat waktu

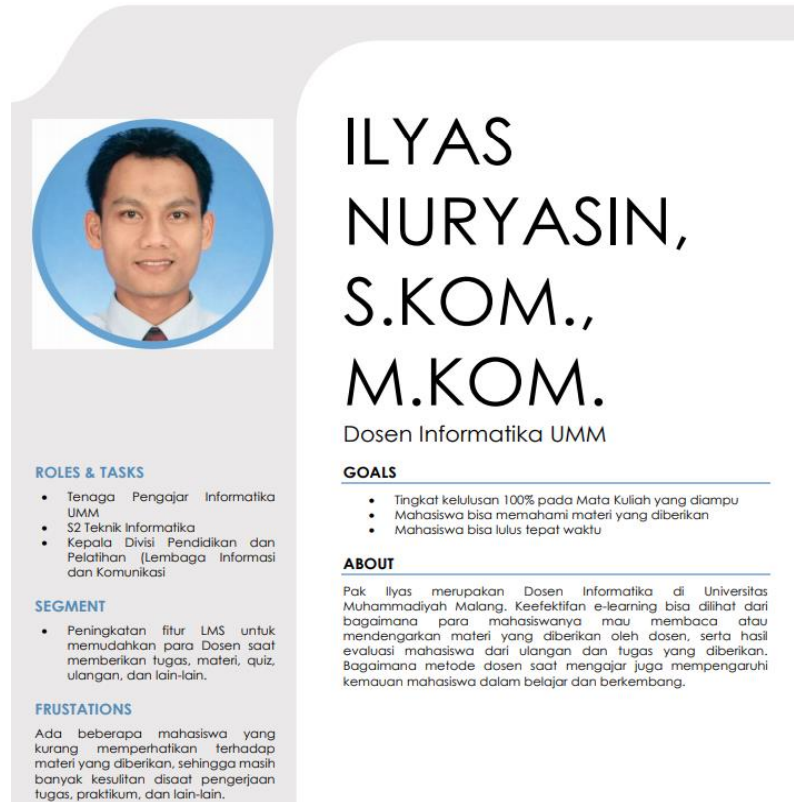
**ABOUT**  
Faldo seorang mahasiswa teknik informatika di Universitas Muhammadiyah Malang. Faldo selalu giat belajar dan tidak memiliki hambatan dalam studinya. Namun, selama pandemi Faldo mengalami kesulitan dalam studinya. Faldo sering mengeluh tentang kendala yang dihadapi selama pembelajaran jarak jauh. Kendala yang dihadapi adalah koneksi internet yang kurang stabil. Namun, dengan salah satu fitur LMS yaitu arsip materi maka dapat menutupi sebagian kendala karena dapat memahami materi dengan lebih baik.

**KEAHLIAN**

Kategori	Persentase
Bahasa Pemrograman	70%
Kemampuan Komunikasi	80%
Pemahaman Materi	50%

**Gambar 2**  
User persona mahasiswa UMM





**ILYAS  
NURYASIN,  
S.KOM.,  
M.KOM.**  
Dosen Informatika UMM

**ROLES & TASKS**

- Tenaga Pengajar Informatika UMM
- S2 Teknik Informatika
- Kepala Divisi Pendidikan dan Pelatihan (Lembaga Informasi dan Komunikasi)

**SEGMENT**

- Peningkatan fitur LMS untuk memudahkan para Dosen saat memberikan tugas, materi, quiz, ulangan, dan lain-lain.

**FRUSTATIONS**

Ada beberapa mahasiswa yang kurang memperhatikan terhadap materi yang diberikan, sehingga masih banyak kesulitan disaat pengerjaan tugas, praktikum, dan lain-lain.

**GOALS**

- Tingkat kelulusan 100% pada Mata Kuliah yang diampu
- Mahasiswa bisa memahami materi yang diberikan
- Mahasiswa bisa lulus tepat waktu

**ABOUT**

Pak Ilyas merupakan Dosen Informatika di Universitas Muhammadiyah Malang. Keefektifan e-learning bisa dilihat dari bagaimana para mahasiswanya mau membaca atau mendengarkan materi yang diberikan oleh dosen, serta hasil evaluasi mahasiswa dari ulangan dan tugas yang diberikan. Bagaimana metode dosen saat mengajar juga mempengaruhi kemauan mahasiswa dalam belajar dan berkembang.

**Gambar 2**  
**User persona Dosen UMM**

### 3. Analisa Hasil Interview

Setelah melakukan analisa hasil interview, mahasiswa dan dosen memiliki permasalahan umum yang sama namun permasalahan khusus yang berbeda. Seperti halnya kendala pada mahasiswa dan dosen secara umum yaitu permasalahan terhadap jaringan internet yang membuat terganggunya pembelajaran. Permasalahan khusus dari mahasiswa adalah penerimaan materi yang disampaikan oleh dosen terkadang susah dipahami yang mengakibatkan terjadinya terhambatnya pengerjaan tugas pada *LMS*. Pada pihak dosen memiliki masalah yaitu terhadap beberapa mahasiswa yang kurang memperhatikan materi saat dijelaskan, yang diakibatkan karena jaringan koneksi mahasiswa ataupun mahasiswanya sendiripun malas.

### 4. Solusi dan Implementasi

Permasalahan-permasalahan yang sudah didapat, dapat diidentifikasi kebutuhannya untuk diimplementasikan terhadap perangkat lunak. Menurut Analisa dari penulis, dosen dan mahasiswa membutuhkan fitur untuk melakukan review ulang tentang materi yang telah dijelaskan, baik dalam tugas yang diberikan ataupun pertanyaan dengan jawaban lisan langsung.

Website *LMS* UMM dibutuhkan halaman untuk dosen melakukan submit tugas atau pertanyaan, dan mahasiswa untuk menjawab dengan dibatasi waktu agar dosen dapat mengetahui ukuran pemahaman materi yang dikuasai oleh mahasiswa setelah materi dijelaskan.

### **Kesimpulan**

*E-Learning* merupakan pembelajaran mandiri tentang materi. Learning Manajemen System merupakan aplikasi berbasis website untuk membantu pembelajaran jarak jauh dan untuk mempermudah akses terhadap materi-materi yang berhubungan dengan apa yang ditugaskan. Seperti contoh *LMS* UMM, penggunaan *LMS* UMM dalam pembelajaran jarak jauh ini sudah baik. Namun Efektifitas pembelajaran jarak jauh tidak hanya dipengaruhi oleh dosen, namun mahasiswa, dan sistem pembelajaran itu sendiri pun ikut ambil andil dalam pengaruh tingkat efektif pembelajaran. Semua aspek haruslah bekerja sama ataupun saling berhubungan agar memiliki hasil yang diharapkan.



## BIBLIOGRAFI

- Abidin, Z., Hudaya, A., & Anjani, D. (2020). The Effectiveness of Distance Learning During the Covid-19 Pandemic. *Research and Development Journal of Education*, 1(1), 131. [Google Scholar](#)
- Agung, I. M. (2020). Memahami Pandemi Covid-19 Dalam Perspektif Psikologi Sosial. *Psikobuletin: Buletin Ilmiah Psikologi*, 1 (2), 68–84. [Google Scholar](#)
- Atika, D. R., & Zafri. (2019). Kelebihan Aplikasi Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 3 Bukittinggi. *Jurnal Kronologi*, 1 (2), 59–69. [Google Scholar](#)
- Deswara, R. A., & Zafri, Z. (2019). Kelebihan Aplikasi Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 3 Bukittinggi. *Jurnal Kronologi*, 1 (2), 59–69. [Google Scholar](#)
- Handayani, N. L., & Sulisworo, D. (2021). Pemanfaatan Google Classroom Pada Pembelajaran Ipa pada masa pandemi seperti pembelajaran dan target pendidikan, mengikuti proses pembelajaran sesuai target yang akan dicapai, sekarang ini perlu adanya inovasi pembelajaran Pembelajaran jarak. 9 (1), 66–80. [Google Scholar](#)
- Handayani, N. L., Sulisworo, D., & Ishafit, I. (2021). Pemanfaatan Google Classroom Pada Pembelajaran Ipa Fisika Jarak Jauh Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9 (1), 66–80. [Google Scholar](#)
- Haqien, D., & Rahman, A. A. (2020). Pemanfaatan Zoom Meeting untuk Proses Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5 (1). <https://doi.org/10.30998/sap.v5i1.6511>. [Google Scholar](#)
- Kusuma, W. A., Ashari, M. R., Oktaviani, C. D., & Na'im, A. N. (2021). Penggunaan U`Ser Persona Untuk Evaluasi Dan Meningkatkan Ekspektasi Pengguna Dalam Kebutuhan Perangkat Lunak. *Prosiding Sentra (Seminar Teknologi Dan Rekayasa)*, 6, 171–183. [Google Scholar](#)
- Matilda, S. (2017). *Big Data in Social Media Environment: A Business Perspective. In Decision Management: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications* (pp. 1876–1899). IGI Global. [Google Scholar](#)
- Mauliana, M. I., Shofiyah, N., & Sidoarjo, U. M. (2021). Pada Mata Kuliah Fisika Dasar Di Masa Pandemi. 236–245. [Google Scholar](#)
- N, Z., Nurmayanti, & Ferdiansyah, H. (2021). Efektifitas Media Pembelajaran Daring di masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Edumasul*, 5 (1), 71–77. [Google Scholar](#)
- Nasional, S., & Pengabdian, H. (2020). Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat; e-ISSN: 2686-2964. November, 379–388. [Google Scholar](#)

- Pakpahan, R., & Fitriani, Y. (2020). Analisa Pemafaatan Teknologi Informasi Dalam Pemebelajaran Jarak Jauh Di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Researh)*, 4 (2), 30–36. [Google Scholar](#)
- Rahardja, U., Lutfiani, N., Harahap, E. P., & Wijayanti, L. (2019). *Learning: Metode Pembelajaran Inovatif di Era Education 4.0*. Technomedia Journal, 4(2), 261–276. [Google Scholar](#)
- Siahaan, M. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 1 (1), 73–80. <https://doi.org/10.31599/jki.v1i1.265>. [Google Scholar](#)
- Suhaeb, S., & Djawad, Y. A. (2019). Desain model pembelajaran e-learning berbasis moodle di Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika. 495–499. [Google Scholar](#)
- Ujulawa, M., Sekretaris, P. S., Tarakanita, S. T., Billy, K., Kelapa, P., Timur, J., & Belakang, L. (2017). *Learning management system* kata kunci pendahuluan konsep dasar *e-learning*. *Ilmiah Komputasi*, 16 (1), 61–69. [Google Scholar](#)
- Yunus, N. R., & Rezki, A. (2020). Kebijakan Pemberlakuan *Lock Down* Sebagai Antisipasi Penyebaran Corona Virus Covid-19. *Salam: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7 (3). [Google Scholar](#)

---

**Copyright holder:**

Dandung Satrio Wulang Jiwo, Wahyu Andhyka Kusuma (2021)

**First publication right:**

Jurnal Syntax Admiration

**This article is licensed under:**

