

**Saran Perujukan:**

Pratomo, I. W. P., & Wahanisa, R. (2021). Pemanfaatan Teknologi Learning Management System (LMS) di Unnes Masa Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional Hukum Universitas Negeri Semarang, 7(2)*, 547-560. <https://doi.org/10.15294/snhunnes.v7i2.730>

# Pemanfaatan Teknologi *Learning Management System (LMS)* di Unnes Masa Pandemi Covid-19

Inge Widya Pangestika Pratomo<sup>1</sup>, Rofi Wahanisa<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Magister Ilmu Hukum Universitas Negeri Semarang  
Email: ingewidyapp@gmail.com

<sup>2</sup> Fakultas Hukum Universitas Negeri Semarang  
Email: rofiwahanisa@mail.unnes.ac.id

**Abstrak.** Adanya perubahan zaman yang semakin pesat terkhusus dalam bidang teknologi digital, perguruan tinggi menjadi katalisator yang memiliki peran penting dalam mendukung riset dan teknologi nasional. Hal inilah yang kemudian menjadi pendukung dalam proses pembangunan nasional dengan menciptakan Bangsa Indonesia yang semakin unggul secara global. Teknologi dan informasi ini membawa dampak yang cukup luas untuk kehidupan manusia, terutama pada bidang pendidikan untuk menunjang proses belajar mengajar menjadi lebih efisien dan lebih efektif. Teknologi pendidikan ini juga memberikan kontribusi dalam kemampuan pembelajaran dari berbagai media komunikasi, serta mempermudah dalam penyajian data informasi yang lebih konkrit, terutama di perguruan tinggi. Perguruan tinggi harus dapat memanfaatkan kemajuan teknologi untuk meningkatkan sistem manajemen dan pengajaran dikampus, ini juga bertujuan untuk meningkatkan inovasi dan kualitas pengajaran, maka perguruan

tinggi juga perlu untuk bekerja sama dengan komunitas akademis dan pelaku industri untuk dapat memperbaiki dan membuat metode pembelajaran yang nantinya akan meningkatkan kualitas lulusan dari perguruan tinggi. Perguruan tinggi harus mampu mencetak sumber daya manusia yang bersaing dan berkualitas agar dapat menjadi pemimpin dan pemikir suatu bangsa yang dapat menentukan pembangunan negaranya di masa selanjutnya.

**Kata Kunci:** *Perkembangan teknologi digital; Dunia Pendidikan; Inovasi.*

**Abstract.** *The rapid change of the times, especially in the field of digital technology, universities become catalysts that have an important role in supporting national research and technology. This is what then becomes a supporter in the national development process by creating an Increasingly superior Nation of Indonesia globally. This technology and information have a wide impact on human life, especially in the field of education to support the teaching and learning process to be more efficient and more effective. This educational technology also contributes to the learning skills of various communication media, as well as making it easier to present more concrete information data, especially in universities. Universities should be able to take advantage of technological advances to improve the management and teaching systems in college, it also aims to improve innovation and the quality of teaching, so universities also need to work with the academic community and industry players to be able to improve and create learning methods that will later improve the quality of graduates from universities. Universities must be able to print competitive and qualified human resources in order to be leaders and thinkers of a nation that can determine the development of their country in the future.*

**Keywords:** *Development of digital technology; World of Education; Innovation.*

## **A. Pendahuluan**

Masa Pandemi Covid-19 saat ini telah mengubah banyak kehidupan manusia, dimana untuk memutus rantai penyebaran virus tersebut pemerintah melakukan berbagai upaya, salah satunya dengan membuat aturan pembatasan kegiatan di masyarakat.

Pandemi ini tak hanya membawa dampak yang besar dalam bidang kesehatan, namun di segala bidang juga mengalami dampak akibat pandemi covid-19 ini, terkhusus di bidang pendidikan. Kegiatan pendidikan yang menjadi aktivitas utama untuk anak, baik dari tingkat paling rendah hingga tingkat pendidikan paling tinggi harus terhenti akibat pandemi ini. Pemerintah kemudian membuat kebijakan untuk meliburkan sementara segala bentuk kegiatan yang biasa dilaksanakan baik di sekolahan, kampus, pondok pesantren maupun lembaga pendidikan lainnya hingga waktu yang tidak dapat ditentukan (Rachmat & Krisnadi, 2020).

Seiring perkembangan zaman yang telah mengubah dunia dan telah masuk dalam era revolusi industri 4.0 telah memunculkan berbagai perkembangan teknologi di berbagai bidang, salah satunya dalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi ini membawa dampak yang positif dalam dunia pendidikan, salah satunya dengan mempermudah proses pembelajaran selama masa pandemi covid-19 (Astini, 2020). Sistem pembelajaran yang sebelumnya dilaksanakan dengan cara tatap muka secara langsung, dengan adanya pandemi saat ini harus dilakukan secara jarak jauh (*daring*) atau dengan menggunakan sistem online. Pembelajaran dengan menggunakan sistem online inilah yang menjadi transformasi baru dalam teknologi pendidikan yang digunakan untuk merencanakan sistem pembelajaran yang lebih terarah dan interaktif. Sistem pembelajaran online ini juga sebagai upaya pemerintah untuk sementara waktu demi untuk mengurangi dan meminimalisir munculnya keramaian, baik di sekolah maupun di kampus (Firman & Rahayu, 2020).

Sistem pembelajaran online ini merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan internet dan menyajikannya dalam berbagai jenis korelasi pembelajaran. Dengan melakukan sistem pembelajaran melalui online ini diharapkan dapat menjadi tolak ukur pendidikan dalam melakukan pemanfaatan teknologi dan informasi seperti menggunakan piranti pada komputer atau gadget agar saling terhubung, sehingga pemanfaatan teknologi pendidikan ini membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif. Salah satu contohnya pada Perguruan Tinggi Negeri yaitu Universitas Negeri Semarang (UNNES), yang sudah menerapkan sistem pembelajaran perkuliahan dengan menggunakan sistem *daring* atau online. Dengan menggunakan

pembelajaran online ini, juga memanfaatkan beberapa metode pembelajaran salah satunya dengan menggunakan fasilitas *e-learning* yang lengkap. Fasilitas *e-learning* ini disediakan oleh perangkat lunak khusus atau yang disebut dengan *Learning Management System* (LMS).

*Learning Management System* (LMS) ini dapat dijalankan dengan bantuan internet, sehingga dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Dengan menggunakan metode pembelajaran melalui aplikasi seperti *Learning Management System* (LMS) dengan beberapa LMS lainnya yang sudah digunakan seperti Google Classroom, Edmodo, *Schoolgy* dan *Moodle*. Penggunaan *Learning Management System* (LMS) ini bertujuan untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bagi mahasiswa dan juga dosen, sehingga dapat melakukan pembelajaran jarak jauh dengan mudah dan waktu dalam proses pembelajaran menjadi lebih efisien.

Berdasarkan dari identifikasi masalah diatas, dapat diangkat permasalahan mengenai tantangan yang dihadapi dalam menggunakan model pembelajaran berbasis online di masa pandemi covid-19 ini dan peran perguruan tinggi dalam pemanfaatan teknologi pendidikan dengan menggunakan *Learning Management System* (LMS) di masa pandemic covid-19.

## **B. Landasan Teori**

### **1. Pengertian Sistem Pembelajaran Online**

Sistem pembelajaran online merupakan proses pembelajaran dengan menggunakan internet, dimana mahasiswa di pisahkan dari dosen di tempat yang berbeda. Dalam pembelajaran online ini lebih mengedepankan pada kemampuan siswa atau mahasiswa dalam menerima dan juga mengolah informasi. Menurut Yunus (2019), mengemukakan bahwa kunci sukses dalam kelas online itu tidak terdapat pada teknologi apa yang digunakan, tetapi bagaimana teknologi tersebut dapat digunakan sebagai informasi dan komunikasi.

### **2. Pengertian Teknologi Informasi**

Teknologi informasi merupakan sebuah teknologi yang digunakan dalam mengolah data, memproses sebuah data, menyimpan sebuah data, menyusun sebuah data, memanipulasi

data dengan berbagai cara yang digunakan untuk menghasilkan informasi data yang berkualitas, relevan dan akurat. Teknologi informasi tidak hanya terbatas pada teknologi komputer, yang hanya bisa digunakan untuk mengolah dan menyimpan data. Teknologi informasi ini juga dapat digunakan untuk mengirimkan informasi. Perbedaannya dengan teknologi komunikasi, dalam teknologi informasi ini lebih terarah pada sistem pengolahan informasi, sedangkan untuk teknologi komunikasi digunakan dalam pengiriman informasi.

### **3. Pengertian *E-Learning***

*E-learning* adalah sistem pembelajaran online yang dilakukan dengan menggunakan alat bantu, dengan alat pembelajaran jarak jauh yang sinkron ini memberikan alternatif, peluang, dan lebih fleksibel sesuai dengan kebutuhan pendidikan di masa abad 21 (Yildiz et al., 2015). *E-learning* juga merupakan bentuk pemanfaatan atau penggunaan teknologi internet dan web yang digunakan dalam menciptakan pengalaman belajar. *E-learning* ini dipandang sebagai suatu pendekatan yang sangat inovatif untuk dijadikan sebagai sebuah desain penyampaian yang baik, terpusat dalam penggunaannya, dan juga interaktif serta memberikan kemudahan bagi siapapun yang menggunakannya. Dalam dunia pendidikan, *e-learning* dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas serta fleksibilitas dalam proses pembelajaran, sehingga melalui materi *e-learning* materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan dari mana saja.

### **4. Pengertian *Learning Management System* (LMS)**

Salah satu unsur terpenting yang digunakan untuk menerapkan pembelajaran online yaitu dengan adanya ketersediaan pada *Learning Management System* (LMS). *Learning Management System* (LMS) menurut Ryan K. Eliis (2009), dalam bukunya menerangkan bahwa LMS merupakan sebuah perangkat lunak/software yang digunakan untuk keperluan administrasi, untuk melakukan dokumentasi, untuk mencari sebuah laporan maupun membuat sebuah materi pada saat proses belajar mengajar secara online dengan dihubungkan pada internet. LMS ini digunakan untuk membuat sebuah materi pembelajaran online yang berbasis web,

serta mengelola bagaimana kegiatan pembelajaran tersebut dapat berjalan bersamaan dengan hasil-hasilnya. Dengan kata lain, LMS ini sering disebut juga sebagai platformnya *e-learning* atau sebagai salah satu aplikasi yang membuat virtualisasi dalam proses belajar mengajar dengan memanfaatkan alat elektronik.

*Learning management system* (LMS) juga terdapat fitur-fitur yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna dalam melakukan pembelajaran maupun penyampaian materi pembelajaran, serta memudahkan akses ke sumber-sumber referensi, melakukan penilaian dalam ujian online, maupun dapat melakukan proses pengumpulan tugas dengan menggunakan aplikasi LMS ini dapat memberikan feedback yang baik serta membuat komunikasi dapat dilakukan dengan menggunakan forum diskusi, mailing, maupun chat. Melalui LMS ini, mahasiswa juga dapat melihat modul-modul pembelajaran yang sudah disediakan, dapat mengambil atau mendownload tugas-tugas dan quiz yang harus dikerjakan, serta dapat melihat jadwal diskusi secara online.

## 5. Pengertian *Google Classroom*

*Google classroom* atau yang sering disebut dengan kelas virtual dimana menjadi tempat bagi mahasiswa untuk dapat berinteraksi, berkomunikasi, berdiskusi dan kerjasama dalam sebuah kelompok dengan menggunakan sistem online. *Google classroom* ini yang menjadi salah satu dari *Learning Management System* (LMS) memberikan manfaat bagi dosen dan juga mahasiswa untuk mempermudah dalam proses pembelajaran. Mahasiswa dapat dengan mudah dan cepat mengumpulkan tugas-tugas yang diberikan oleh dosen dan juga langsung tersambung dengan google drive. Dosen juga dapat dengan mudah untuk menentukan kapan waktu pengumpulan tugas tersebut, memantau, melakukan review dan memberikan komentar atau umpan balik dan juga penilaian dari tugas mahasiswa tersebut (Hakim, 2016). Keunggulan dalam menggunakan *google classroom* ini dapat diakses dengan mudah dan juga gratis untuk pengguna dan juga dapat memberikan fitur-fitur dengan pengoperasian yang mudah, sehingga bagi para pemula dapat lebih mudah untuk mempraktekkannya.

## 6. Pengertian *Etnodo*

*Etmodo* juga merupakan salah satu jenis *Learning Management System* (LMS) yang digunakan oleh para pengguna untuk membuat kelas digital dengan menggunakan fitur-fitur yang intuitif. *Etmodo* juga memiliki penyimpanan yang tidak terbatas dan dapat dengan mudahnya membuat grup dengan cepat. Keunggulan dalam menggunakan *etmodo* ini salah satunya pada fiturnya dapat dikolaborasikan antara pengguna, seperti dosen yang satu dengan dosen lainnya. Dalam membagikan catatan dalam aplikasi *etmodo*, memungkinkan mahasiswa dapat lebih mudah memahami dan juga dapat membagikan pertanyaan dengan singkat dan mudah. Dalam penyimpanan file menggunakan *etmodo* dapat terorganisir untuk dapat membuat dokumen menjadi lebih aman.

## **7. Pengertian Moodle**

*Moodle* merupakan aplikasi berbasis web yang juga digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran berbasis online. Dosen dan juga mahasiswa dapat berinteraksi dalam sebuah ruang kelas digital berbasis *e-learning*. Sama dengan aplikasi *e-learning* yang lainnya, dengan menggunakan *moodle* juga dapat lebih mempermudah untuk membuat materi pembelajaran, kuis, jurnal dan lain sebagainya.

## **C. Metode**

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian studi pustaka, dimana dalam penelitian ini juga menggunakan data sekunder yang dikumpulkan dari informasi artikel, buku maupun jurnal. Penelitian ini disusun berdasarkan atas gagasan penulis yang didukung dengan data sekunder dan dijadikan sebagai dasar dalam menentukan pembahasan mengenai pemanfaatan teknologi *learning management system* (LMS) yang digunakan sebagai sarana pembelajaran daring atau online di masa pandemi ini. Pengumpulan data sekunder ini dilakukan melalui database google scholar dengan kriteria artikel berbahasa indonesia, full text dan juga menggunakan kata kunci.

## **D. Hasil dan Pembahasan**

Di masa pandemi covid-19 ini segala bentuk aktivitas atau kegiatan pembelajaran yang biasa dilakukan di sekolahan atau

perguruan tinggi harus dilakukan secara daring atau online. Hal inilah yang kemudian harus dirasakan oleh para mahasiswa dan juga dosen yang harus dapat beradaptasi dengan melakukan perubahan baru dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara online. Perguruan tinggi selalu di dorong untuk dapat bekerja keras, berpikir inovatif, kreatif dan adaptif untuk dapat menciptakan model pembelajaran yang berbasis *e-learning* atau online. Dalam waktu cepat ini, sudah hampir sekitar 97% perguruan tinggi di Indonesia ini sudah mengadopsi sistem pembelajaran dengan sistem daring atau online (Dirjen Dikti, 2020).

Akibat dari adanya pandemi covid-19 ini, banyak tantangan yang harus dihadapi oleh perguruan tinggi dan juga para mahasiswa, diantaranya seperti :

- 1) Terjadi penurunan perekonomian bagi masyarakat dan banyak masyarakat yang harus menjadi pengangguran akibat di PHK, hal inilah yang kemudian membuat sebagian mahasiswa aktif harus mengalami kendala dalam perekonomian keluarga mereka dan harus memutuskan untuk melakukan cuti kuliah atau bahkan harus putus kuliah.
- 2) Dengan adanya pandemi covid-19 ini, jika harus terus menerus menerapkan metode perkuliahan dengan sistem online, maka akan membebankan untuk para mahasiswa, karena mahasiswa memiliki keterbatasan dalam menggunakan biaya pulsa internet untuk melakukan perkuliahan dengan menggunakan sistem online.
- 3) Dampak lain yang dirasakan bagi para mahasiswa tingkat akhir yang sedang menyusun skripsi atau melakukan penelitian juga harus terkendala karena sulitnya untuk melakukan riset di lapangan dan juga kesulitan untuk melakukan bimbingan, sehingga para mahasiswa menjadi terhambat untuk lulus tepat waktu atau bahkan sampai harus di *Drop Out* (DO).

Dengan adanya Pandemi Covid-19 ini, Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) sudah mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran covid-19. Proses pembelajaran dalam masa pandemi



covid-19 ini harus dilaksanakan melalui pembelajaran jarak jauh. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) juga sudah melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran daring atau online yang sudah diterapkan sejak bulan Maret 2020 lalu. Kemendikbud juga sudah menilai bahwa terdapat sebanyak 8 juta mahasiswa dan 300.000 dosen yang sudah bertransformasi untuk menggunakan sistem pembelajaran daring atau online, hasil ini mengatakan bahwa 70% pembelajaran melalui daring atau online ini dinilai sangat baik, dan 30% lainnya masih mengalami kendala kelemahan seperti kurang keterjangkauan jaringan internet yang digunakan saat ini, terutama pada daerah-daerah yang susah untuk mengakses internet (Dirjen Dikti, 2020).

Melalui pembelajaran daring atau online ini dilakukan untuk menjangkau kelompok-kelompok masif dan luas dengan memanfaatkan teknologi pendidikan dengan memanfaatkan jaringan internet (Yanti et al., 2020). Proses pembelajaran daring atau online ini juga telah memanfaatkan kemajuan teknologi seperti pada penggunaan teknologi seperti multimedia, video, kelas virtual, teks animasi online, video streaming dan lain sebagainya. Pembelajaran daring ini dapat dilakukan secara masif dengan jumlah peserta yang tidak terbatas, dan dapat dilakukan secara gratis maupun berbayar (Bilfaqih & Qomarudin, 2015). Dari proses pembelajaran daring atau online ini dapat dilakukan dengan menggunakan dua model yaitu dengan satu arah atau dengan dua arah. Pembelajaran daring dengan satu arah disini dilakukan ketika dosen hanya memberikan tugas atau materi melalui media daring, kemudian mahasiswa dapat secara aktif dan mandiri mempelajari materi yang diberikan dan mengerjakan tugas yang sudah diberikan oleh dosen. Untuk pembelajaran dua arah dilakukan ketika dosen dan mahasiswa berada pada satu ruang virtual untuk saling berinteraksi. Dalam interaksi ini, dosen dapat dengan mudah menyampaikan materi dan memberi penjelasan untuk tugas kepada para mahasiswa.

Untuk pembelajaran daring atau online ini dalam proses pelaksanaannya juga memerlukan dukungan perangkat mobile yang bisa digunakan untuk mengakses segala informasi yang tak terbatas waktu (Gikas & Grant, 2013). Selain itu, berbagai media pembelajaran dapat dipilih sebagai sarana mendukung pembelajaran daring. Berbagai macam *Learning Management System*

(LMS) dihadirkan sebagai media pembelajaran daring atau online (Sicat, 2015). Dalam penerapan sistem pembelajaran e-learning ada beberapa komponen yang harus diperhatikan juga seperti pada (Surjono, 2013) :

- 1) Menyiapkan konten pembelajaran sesuai dengan capaian pada pembelajaran
- 2) Menggunakan metode pembelajaran dengan menyediakan contoh dan praktik agar lebih memudahkan mahasiswa dalam proses belajar
- 3) Dalam menggunakan media e-learning dapat menggunakan teks maupun gambar dengan tampilan yang beragam dan menarik
- 4) Menggunakan media e-learning ini dapat dilakukan secara langsung maupun dapat dilakukan secara individu
- 5) Dengan menggunakan model pembelajaran e-learning dapat membangun wawasan bersama tentang bagaimana penggunaan dan pemanfaatan teknologi pendidikan di masa saat ini.

Salah satu Perguruan Tinggi Negeri yang sudah menggunakan sistem pembelajaran dengan berbasis e-learning adalah Universitas Negeri Semarang (UNNES). UNNES saat ini sudah mengoptimalkan dalam menggunakan *Learning Management System* (LMS) atau lebih dikenal dengan media pembelajaran online. UNNES juga telah membuat sebuah *e-learning* yang disebut dengan *Electronic Learning Aid* (ELENA). Elena sendiri merupakan situs *e-learning* yang dikembangkan oleh UNNES dengan berbasis *moodle* versi 2.0 yang diciptakan guna untuk menunjang kegiatan akademik bagi para mahasiswa UNNES. Hal ini juga dilakukan agar pelayanan akademik dan sistem pembelajaran online di UNNES dapat berjalan lebih efektif dan juga efisien. Tak hanya dengan menggunakan *e-learning* pada ELENA, UNNES juga memanfaatkan metode pembelajaran lainnya dengan menggunakan *Google Classroom*, *Etdmodo*, *Moodle* dan juga *Schoolgy*.

Jenis *Learning Management System* (LMS) yang lainnya seperti pada *google classroom*. *Google classroom* sendiri menjadi salah satu aplikasi yang sangat banyak digunakan karena para penggunanya tidak harus membayar. Dengan menggunakan aplikasi *classroom* ini pencapaiannya sudah sangat luar biasa sekali, karena dalam setahun

sudah lebih dari 50 juta kali di download melalui playstore maupun apple app store. Secara umum, google classroom dapat mempengaruhi proses pembelajaran dari berbagai aspek, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Azhar and Iqbal (2018), melalui penelitiannya juga mengungkapkan bahwa sebagian guru ataupun dosen beranggapan bahwa *google classroom* ini menjadi media pembelajaran yang sangat efektif apabila dapat diterapkan pada proses pembelajaran. Melalui penerapan *google classroom*, proses pembelajaran dan ditingkatkan menjadi lebih interaktif dan komunikatif serta dapat memberikan fasilitas untuk para siswa dan mahasiswa dalam meningkatkan keterampilan (Nazari, et al., 2019).

Selain *Google Classroom*, jenis *Learning Management System* (LMS) yang lain seperti *Edmodo* yang juga dimanfaatkan untuk pembelajaran saat pandemic covid-19 ini. Dalam penggunaan *Edmodo* juga meningkat sebesar 841% Selama periode pandemic covid-19 ini. *Edmodo* juga memberikan fasilitas yang berisi mengenai video untuk pengajaran jarak jauh dan materi bagi orangtua untuk mendukung proses pembelajaran online di rumah. Siswa, mahasiswa, orang tua, dan tenaga pengajar dapat tetap terhubung dan melanjutkan proses belajar di rumah, bahkan pada saat pembelajaran pribadi tidak memungkinkan.

Selain itu, ada juga jenis lainnya yaitu *moodle* yang juga merupakan sebuah aplikasi *Learning management system* (LMS) yang dapat digunakan secara gratis dan dapat digunakan serta dapat di modifikasi oleh para penggunanya berdasarkan keinginan dalam melakukan model pembelajaran yang digunakan (Bariyah & Imania, 2018). Dalam *e-learning* berbasis *moodle* terdapat bagian untuk dosen dapat memasukkan materi, diskusi, tugas dan juga kuis. Dosen maupun guru juga dapat mengatur dalam waktu mengaksesnya. Untuk menjadi peserta kelas dalam room ini, merupakan siswa atau mahasiswa yang sudah terdaftar dan yang hanya diberikan akses. Dengan memiliki hak akses, mahasiswa dapat mengakses semua aktivitas yang terdapat pada kursus tersebut berdasarkan pertemuan. Mahasiswa juga dapat berkomunikasi baik dengan pengajar atau sesama mahasiswa melalui menu chat atau menu forum yang telah disiapkan oleh pengajar sebagai media komunikasi. Selain itu mahasiswa juga dapat mengakses materi yang disajikan, mengontrol nilai mereka sehingga penilaian dapat bersifat objektif,

serta mengupload tugastugas yang diberikan dalam bentuk file dan dapat diunduh oleh pengajar untuk diperiksa dan diberi penilai (Rizal & Walidain, 2019). Dengan menggunakan *e-learning moodle* ini dibutuhkan keaktifan dan juga kemandirian mahasiswa, tujuannya agar bisa tercapai dalam proses pembelajarannya dan juga lebih bermanfaat bagi mahasiswa dalam menggunakan teknologi pendidikan ini.

### E. Kesimpulan

Berdasarkan dari pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa masyarakat saat ini sudah dapat menerapkan dalam penggunaan teknologi digital modern karena teknologi menjadi kebutuhan penting juga dalam kehidupan masyarakat di masa saat ini. Dengan adanya teknologi berbasis digital ini dapat digunakan untuk menambah dan meningkatkan strategi pekerjaan, kesehatan dan juga pendidikan. Dalam dunia pendidikan, pemanfaatan teknologi ini menjadi pengaruh yang besar juga karna dengan adanya penggunaan metode pembelajaran dengan sistem *Learning Management System (LMS)* seperti pada *Google classroom*, *Edmodo*, *Moodle*, dan *Elena* yang sudah dikembangkan oleh Perguruan Tinggi di Indonesia dan juga beberapa aplikasi yang disediakan oleh pemerintah ini sangat dibutuhkan dan juga bermanfaat bagi para guru, siswa, dosen dan juga mahasiswa dalam keberlangsungan kegiatan pendidikan di masa pandemi covid-19 ini. Dengan adanya dukungan dari aplikasi *Learning management system (LMS)* ini dapat memberikan kemudahan dan juga membuat sistem pembelajaran semakin terarah, efektif dan juga efisien.

### REFERENSI

- Astini, N.K.S. (2020). Tantangan dan Peluang Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Online Masa Covid-19. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 241-255.
- Azhar, K. A., & Iqbal, N. (2018). Effectiveness of Google classroom: Teachers' perceptions. *Prizren Social Science Journal*, 2(2), 52-66.
- Bariyah, S. H., & Imania, K. A. N. (2018). Implementasi Blended Learning Berbasis Moodle Pada Jurusan Pendidikan Teknologi

- Informasi. *Jurnal Petik*, 4(2), 106–113.  
<https://doi.org/10.31980/jpetik.v4i2.10>
- Bilfaqih, Y., & Qomarudin, M. N. (2015). Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring. In Deepublish (Vol. 1, Issue 1).
- Ellis, K. Ryann. (2009). *A Field Guide to Learning Management System*. American Society For Training and Development (ASTD)
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81-89.
- Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). *Mobile Computing Devices in Higher Education: Student Perspectives on Learning With Cellphones, Smartphones & Social Media*. Internet and Higher Education.
- Hakim, A. B. (2016). Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom Dan Edmodo. 2, 1–6.  
<https://pusdiklat.kemdikbud.go.id/surat-edaranmendikbud-no-4-tahun-2020-tentang-pelaksanaan-kebijakan-pendidikandalam-masa-darurat-penyebaran-corona-virus-disease-covid-1-9/>
- Kemendikbud. (2020). Cegah Sebaran Covid-19 di Satuan Pendidikan, Kemendikbud Gandeng Swasta Siapkan Solusi Belajar Daring. (Online). Diakses dari: <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/cegah-sebaran-covid19-di-satuan-pendidikankemdikbud-gandeng-swasta-siapkan-solusi-belajar-darin>
- Nazari, W.A.A.W., Raub, N.A.A., Rama, L., & Yunus, M.M. (2019). Painting Pictures With Words Via Google Classroom. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 8(12), 1877-1881
- Rachmat, A., & Krisnadi, I. (2020). Analisis Efektifitas Pembelajaran Daring (Online) Untuk Siswa Smk Negeri 8 Kota Tangerang Pada Saat Pandemi Covid 19.
- Rizal, S., & Walidain, B. (2019). Pembuatan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle Pada Matakuliah Pengantar Aplikasi Komputer Universitas Serambi Mekkah. *JURNAL ILMIAH DIDAKTIKA: Media Ilmiah Pendidikan Dan Pengajaran*, 19(2), 178.  
<https://doi.org/10.22373/jid.v19i2.5032>
- Sicat, A. S. (2015). Enhancing College Students' Proficiency in Business Writing Via Schoology. *International Journal of Education and Research*.

- Surat Edaran Kemendikbud No. 4 Tahun 2020. Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Viru Disease Covid 19. Diakses pada 30 Mei 2020 dari
- Surjono, H. D. (2013). *Membangun Course E - Learning Berbasis Moodle* (2nd ed.). UNY PRESS.
- Yanti, M. T., Kuntarto, E., & Kurniawan, A. R. (2020). Pemanfaatan Portal Rumah Belajar Kemendikbud Sebagai Model Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Adi Widya Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 61–68
- Yıldız, E., Sarıtaş, M. T., & Can ŞENEL, H. (2015). Examining the Attitudes and Intention to Use Synchronous Distance Learning Technology among Preservice Teachers: A Qualitative Perspective of Technology Acceptance Model. *American Journal of Educational Research*, 3(10A), 17–25. <https://doi.org/10.12691/education-3-10a-3>
- Yunus, Mohammad. (2019). *Pembelajaran Online*. Jakarta: Universitas Terbuka