



Pelatihan Guru SMK Yadika 5 Pondok Aren : Exploring Moodle untuk Pembelajaran

Zaqi Kurniawan¹, Ikhsan Rahdiana²

^{1,2}Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur Jakarta

¹zaqi.kurniawan@budiluhur.ac.id, ²ikhsan.rahdiana@budiluhur.ac.id

Abstract

The purpose of this community service is to introduce a learning management system (LMS) based e-learning application to the teacher of SMK Yadika 5 Pondok Aren. The skills in using social media that are owned by the teacher are expected to facilitate the learning process using the moodle learning management system. The method used in this community service is in the form of lectures, discussions, and practices. This workshop was held for 2 days where the first day of activities focused more on providing information about the use of e-learning, introduction to moodle, the process of registering for moodle, and introducing the features and advantages of moodle. On the second day, the training focused on packaging learning content, practicing and simulating the learning process by utilizing the features in moodle.

Keywords: E-Learning, Teachers, Moodle Learning Management System

Abstrak

Tujuan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah mengenalkan aplikasi *e-learning* berbasis *Learning Management System (LMS)* kepada dewan guru SMK Yadika 5 Pondok Aren. Keterampilan dalam menggunakan media sosial yang dimiliki oleh guru diharapkan mempermudah proses pembelajaran dengan menggunakan *LMS Moodle*. Metode yang dilakukan dalam pengabdian masyarakat ini adalah dalam bentuk ceramah, diskusi, dan praktek. Kegiatan workshop ini dilakukan selama 2 hari dimana hari pertama kegiatan lebih fokus dalam memberikan informasi mengenai pemanfaatan *e-learning*, pengenalan moodle, proses mendaftar moodle, sampai pada pengenalan fitur-fitur dan keunggulan moodle. Pada hari kedua, pelatihan fokus pada pengemasan konten pembelajaran, melakukan praktek dan simulasi proses pembelajaran dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada pada moodle.

Kata kunci: *E-Learning, Guru, LMS Moodle* .

© 2023 Jurnal JAMTEKNO

1. Pendahuluan

Pemanfaatan *internet* sebagai sarana pendidikan yang kerap dilakukan adalah melalui media *E-learning* [1]. *Blended learning* adalah aspek pedagogik yang menggabungkan fitur instruksi tradisional dan kelebihan dari *e-learning* [2]. Pembelajaran daring yang digunakan dalam kegiatan *workshop* pengabdian masyarakat ini menggunakan *platform Moodle* [3], yang membangun sistem manajemen pendidikan tidak hanya alat untuk kursus tetapi juga platform untuk pengembangan kegiatan pendidikan itu sendiri secara utuh [3]. Teknologi informasi dan komunikasi dapat membantu mempermudah proses belajar mengajar

menjadi lebih baik. Perkembangan teknologi informasi juga telah memunculkan sistem teknologi informasi komunikasi nirkabel yang terpadu dengan perangkat

pengolahan informasi berbasis jaringan global (*internet*) sehingga dimensi ruang dan waktu kini tidak lagi membatasi dua pihak atau lebih untuk saling berinteraksi. Pembelajaran dengan metode *blended* sangat berguna dengan dukungan *Internet Web 2.0* telah dirancang untuk menumbuhkan kreativitas, komunikasi, pertukaran informasi, kolaborasi serta berbagi sumber daya sehingga perlu diintegrasikan dalam kegiatan belajar mengajar sebagai model pembelajaran *hybrid* [4].

Diterima Redaksi : 09-06-2023 | Selesai Revisi 23-06-2023 | Diterbitkan Online : 30-01-2023

Salah satu faktor terbaru yang muncul pada awal abad ke-21 adalah teknologi informasi, yang telah berkembang cukup pesat dalam hal fasilitas, arsitektur, infrastruktur teknologi informasi, perangkat keras, dan perangkat lunak [5].

Bidang pendidikan merupakan salah satu sektor yang terkena dampak kemajuan teknologi ini. *Website* bukan lagi merupakan konsep yang asing dan telah berkembang menjadi suatu kebutuhan, tanda, atau simbol *profesionalisme* suatu perusahaan atau kantor, baik yang bersifat publik maupun swasta [6].

Institusi dapat menggunakan *internet* yang dianggap sebagai jaringan *universal* dengan berbagai aplikasi yang berjalan di dalamnya, khususnya dalam aplikasi pendidikan berbasis teknologi informasi yaitu *e-learning* [7].

Tidak terlalu sulit untuk membangun dan menggunakan website ini karena ada begitu banyak *Content Management System* gratis, seperti *Wordpress*, *Blogger*, dan *Drupal*. Dengan berkembangnya fenomena tersebut, maka tidak dapat dipungkiri bahwa setiap institusi yang tidak dapat memanfaatkan teknologi internet akan dapat tertinggal, khususnya dalam bidang pendidikan [8].

Ketidakmampuan untuk mengembangkan dan menggunakan teknologi internet untuk membangun dan mengembangkan sebuah situs *web* (*website*), yang dapat dikunjungi oleh semua orang dimana pun mereka berada, kapan saja adalah salah satu alasan utama mengapa hal ini terjadi [9].

Sebagai contoh dari kegiatan tri dharma perguruan tinggi, khususnya di bidang pengabdian kepada masyarakat dengan menawarkan pelatihan tentang cara memanfaatkan situs *web* sekolah [10]. Peserta kegiatan diharapkan memiliki bakat dan kemampuan teknologi informasi *modern* yang dibutuhkan untuk membuat situs web yang berfungsi sebagai media pembelajaran *e-learning* [11].

Moodle adalah singkatan dari *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment*, keberadaan *moodle* memungkinkan kita membangun sebuah sistem pembelajaran dengan konsep *e-learning* ataupun dengan model pembelajaran *Distance Learning* (Pembelajaran Jarak Jauh) [12].

Sistem pembelajaran dengan *platform* seperti ini tidak terbatas ruang dan waktu. Pengajar dapat memberikan materi pembelajaran darimana saja, seorang pembelajar dalam hal ini siswa juga dapat mengikuti dari mana saja tanpa harus hadir dalam satu tempat. Interaksi yang terjalin dalam proses pembelajaran dibagi menjadi 3 tingkatan yang berbeda yaitu konseptualisasi, konstruksi, dan dialog. Berangkat dari latar belakang diatas, berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal yang dilakukan di lingkungan SMK Yadika 5 Pondok Aren, bahwasanya proses

pembelajaran selama ini dilakukan belum bisa dilakukan secara maksimal dikarenakan beberapa faktor antara lain sifat pembelajaran yang masih konvensional dan *teacher oriented*. Pembelajaran selama ini hanya bersumber pada guru. Pengembangan dan pemanfaatan *e-learning* menggunakan *moodle* untuk pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir terbuka dengan mengerjakan soal-soal latihan secara kreatif diantaranya yaitu keaslian dalam bekerja, serta keluwesan [13].

Siswa dapat melakukan aktivitas dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran tanpa harus tatap muka, tetapi cukup melihat di *website e-learning* ada tugas atau tidak dan dapat segera mengirimkan tugasnya serta dapat mencari sumber belajar lainnya sebagai bahan rujukan. Dengan adanya kondisi yang telah dipaparkan maka dapat diambil point permasalahan yang ada pada mitra pengabdian masyarakat yaitu: Kurangnya sarana pelatihan dan pengetahuan terhadap teknis pelaksanaan kegiatan *e-learning* dan pembelajaran jarak jauh (PJJ) di lingkungan SMK Yadika 5 Pondok Aren, kurangnya pengetahuan terhadap teknologi pembelajaran menggunakan *e-learning* serta bentuk pemanfaatannya. Serta kurangnya pengetahuan manajemen pembelajaran menggunakan teknologi *e-learning* untuk mendukung proses pembelajaran jarak jauh (*distance learning*).

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK Yadika 5 Pondok Aren melalui *pemanfaatan platform e-learning Moodle*. PKM ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada para guru di SMK Yadika 5 Pondok Aren agar dapat mengoptimalkan *moodle* sebagai alat pembelajaran yang efektif dan interaktif. Luaran dari kegiatan PKM ini diharapkan berupa guru-guru yang mampu memahami dan menguasai fitur-fitur *Moodle* untuk menghadirkan pembelajaran yang menarik dan berbasis teknologi.

Guru-guru akan dilatih untuk mengunggah materi pembelajaran, mengatur ujian online, memanfaatkan forum diskusi, serta memonitor perkembangan dan partisipasi siswa dalam platform *Moodle*. Dengan mengimplementasikan *moodle* secara maksimal, diharapkan suasana pembelajaran di SMK Yadika 5 Pondok Aren menjadi lebih interaktif, partisipatif, dan meningkatkan motivasi serta pencapaian belajar siswa. Selain itu kegiatan pengabdian masyarakat ini juga berpotensi untuk menjadi model penerapan teknologi dalam pembelajaran yang dapat diadopsi oleh sekolah-sekolah lain sehingga manfaatnya dapat lebih luas dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

2. Tinjauan Pustaka

Sejak teknologi informasi berkembang begitu pesat dalam beberapa tahun terakhir, paradigma masyarakat untuk mencari dan memperoleh informasi telah berubah [14]. Saat ini tidak hanya terbatas pada surat

kabar, media audiovisual, dan sumber informasi elektronik, tetapi juga mencakup sumber informasi lainnya, salah satunya adalah internet [15]. Dalam kurikulum pembelajaran yang ditujukan untuk berbasis internet, skenario belajar mengajar perlu dibuat dengan baik [16]. Menempatkan sumber daya pembelajaran online tidak cukup untuk menerapkan pembelajaran berbasis internet. Skenario pembelajaran harus dirancang dengan matang di samping bahan ajar untuk mendorong partisipasi aktif dan produktif siswa dalam proses pembelajarannya [17]. Kontribusi dan interaksi antar guru dan siswa dapat ditingkatkan dengan menggabungkan interaksi tatap muka dengan perangkat pembelajaran elektronik [18]. Kelancaran program e-learning ini tergantung pada persiapan yang matang sebelum implementasi. Penggunaan e-learning tidak dapat dipisahkan dari dunia internet, dan di masa depan, teknologi, guru, dan buku akan mengendalikan proses pembelajaran [19]. Oleh karena itu, tidak perlu dikatakan bahwa seorang guru harus memiliki pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan yang diperlukan untuk memanfaatkan teknologi informasi modern, seperti internet, sebagai sarana belajar mengajar [20]. Ada banyak perangkat pembelajaran yang berbeda yang memanfaatkan internet, dan sebagian besar dapat digunakan oleh guru dan siswa secara gratis untuk melakukan e-learning. Learning Management System merupakan aplikasi perangkat lunak untuk kegiatan pembelajaran online, program pembelajaran elektronik, dan materi pelatihan [21]. Learning Management System, seperti Moodle, Schoology, Edmodo, ATutor, dan lain-lain, dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran online. Kemajuan teknologi komputer dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang sangat efektif dan efisien, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik [22].

3. Metode Pengabdian Masyarakat

Dalam hal ini guru akan diberikan pelatihan di sekolah dengan bantuan tenaga ahli guna meningkatkan kompetensinya dalam menciptakan pembelajaran berbasis *online*. Diharapkan pelatihan untuk guru dapat memberikan peningkatan pengalaman praktisnya. Beberapa metode pelatihan yang digunakan adalah dengan melalui pelatihan, praktik, dan pendampingan, dimulai dengan tahap persiapan pertama yaitu menyiapkan media yang akan digunakan, narasumber, materi, dan peserta pelatihan untuk menghasilkan kemampuan dan keterampilan berkreasi. sebuah website sebagai media pembelajaran e-learning di sekolah secara online. Pelatihan pengabdian ini diberikan secara langsung (*offline*) di bawah pengawasan serta pengawasan dari instruktur yang memiliki keahlian di bidang teknologi informasi, khususnya yang berkaitan dengan bidang pendidikan. Para pengajar tersebut antara lain adalah dosen dan para *programmer* dengan pengalaman yang cukup

banyak dalam pengembangan materi *e-learning* yang efisien dan efektif. Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan pembuatan konten pembelajaran kreatif dan menarik menggunakan *LMS Moodle* untuk para guru di SMK Yadika 5 Pondok Aren dilaksanakan pada hari Rabu, 4 Mei 2023 dilaksanakan dengan metode antara lain:

3.1 Metode Kegiatan

Metode yang digunakan pada kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah metode kombinasi dari tutorial atau ceramah, praktik, dan diskusi atau tanya jawab.

3.2. Langkah-Langkah Kegiatan

Langkah-langkah kegiatan yang dilakukan meliputi langkah persiapan, langkah pelaksanaan, dan langkah evaluasi.

3.2.1. Langkah Persiapan

Langkah persiapan yang dilakukan adalah dengan melakukan koordinasi dengan pelaksana dari SMK Yadika 5 Pondok Aren mengenai detail rencana pelaksanaan kegiatan.

3.2.2 Langkah Pelaksanaan

Kegiatan akan dilaksanakan pada Rabu, 4 Mei 2023 dan materi yang akan disampaikan sebagai berikut :

- 1) Membuat Kelas yang didalamnya antara lain:
 - a) Menambahkan Kelas
 - b) Merancang Layout Kelas
 - c) Menambahkan Topik Kelas
 - d) Memasukan Siswa kedalam kelas
- 2) Manajemen materi dengan memberikan langkah-langkah untuk menambahkan file materi yang sudah dibuat ke dalam sistem Moodle (*Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment*).
- 3) Membuat materi pelajaran
- 4) Membuat Tugas
- 5) Menilai Tugas Siswa
- 6) Membuat Pengumuman didalam Kelas

3.2.3 Langkah Evaluasi :

Evaluasi pada akhir kegiatan, dilakukan untuk mengetahui kemampuan dan keterampilan peserta selama pelatihan. Evaluasi disini kemampuan tentang pengembangan isi atau konten dari sistem *e-learning moodle* yang telah dibuat. Dokumentasi dari kegiatan pendampingan peserta workshop oleh instruktur dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Pendampingan Peserta Workshop Pembelajaran Daring Dengan *LMS Moodle* Oleh Instruktur

3. Hasil dan Pembahasan

Peserta pada kegiatan ini adalah sebanyak 30 orang, pelaksanaan workshop dilakukan selama 1 hari (tatap muka), dilaksanakan dalam 2 sesi dan 7 hari tugas mandiri. Adapun tugas mandiri yang diberikan oleh instruktur adalah peserta diminta membuat media pembelajaran dan mengelola kelas secara virtual dengan menggunakan website *e-learning* Universitas Budi Luhur pada laman : <http://elearning.budiluhur.ac.id>. Detail dari rincian acara kegiatan dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Tabel Kegiatan Workshop Pembelajaran Daring Menggunakan *LMS Moodle*

Sesi	Waktu Pelaksanaan	Materi	Pemateri
1	08.00-09.30	Pembelajaran jarak jauh (PJJ) dan pemanfaatan serta pengenalan <i>LMS Moodle</i>	Zaqi Kurniawan, S.Kom., M.Kom
2	09.30-11.30	Praktek menggunakan <i>LMS Moodle</i> untuk pembelajaran kreatif dan inovatif	Ikhsan Rahdiana, S.Kom., M.Kom

Secara terperinci kegiatan workshop akan dijelaskan dibawah ini :

a. Sesi pertama adalah penyampaian materi pengenalan tentang tren pembelajaran jarak jauh (PJJ) dan pemanfaatan *e-learning* sebagai media pembelajaran. Pengenalan *LMS Moodle*, proses mendaftar di *LMS Moodle* sampai pada pengenalan fitur-fitur dan keunggulan *LMS Moodle*. Adapun inti kegiatan dari sesi pertama ini adalah untuk memberikan pengetahuan dasar tentang konsep *e-learning* kepada peserta, hal ini disebabkan sebagian peserta belum mempunyai pengetahuan yang memadai tentang *e-learning* itu sendiri. Dengan penjelasan detail, diharapkan guru-guru paham makna dan manfaat serta langkah pembuatan konten *e-learning* untuk pembelajaran jarak jauh (PJJ).

b. Sesi kedua adalah kegiatan pelatihan yang difokuskan terhadap pengemasan konten pembelajaran, melakukan praktek dan simulasi proses pembelajaran dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada pada *LMS Moodle*, diharapkan peserta dapat memahami bagaimana cara menggunakan media *e-learning* sebagai sarana pembelajaran. Dokumentasi dari pemaparan materi kepada peserta workshop oleh instruktur dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Pemaparan materi tentang tren pembelajaran jarak jauh (distance learning) oleh Instruktur.

Tahapan observasi (pengamatan) dilakukan oleh tim pelaksana terhadap peserta pelatihan dilakukan sejak awal sampai akhir kegiatan. Dalam kegiatan ini yang menjadi observer adalah tim pelaksana dibantu dengan mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur Jakarta dengan menggunakan lembar observer. Kategori pengamatan yang dicatat tercantum pada tabel 2.

Tabel 2. Tabel Rincian Aspek Observasi

No	Aspek Penilaian	Penilai
1	Mendengar dan memperhatikan penjelasan dari tim pelaksana	Tim observer
2	Membaca modul petunjuk pembuatan media ajar interaktif	Tim observer
3	Bertanya kepada tim pelaksana tentang materi pelatihan	Tim observer
4	Mengerjakan tugas yang diberikan oleh tim pelaksana	Tim observer

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan, terlihat bahwa aktivitas peserta sangat baik, ini dapat dilihat dari banyaknya indikator-indikator aktivitas pelatihan yang muncul. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada para peserta kegiatan dengan beberapa pertanyaan antara lain : materi pelatihan, fasilitas, kualitas pengajar, tingkat interaktif, pemaparan materi, pengorganisasian acara, manfaat keseluruhan, dan rekomendasi kegiatan. Hasil rekap dari tingkat kepuasan peserta workshop pengabdian masyarakat dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Tabel Kepuasan Peserta Workshop Abdimas

No	Aspek Kepuasan	Sangat Puas (%)	Puas (%)	Tidak Puas (%)
1	Materi pelatihan	23 %	6 %	1 %
2	Fasilitas	22 %	7 %	1 %
3	Kualitas pengajar	25 %	3 %	2 %
4	Interaktivitas	20 %	8 %	2 %
5	Materi	22 %	6 %	2 %
6	Acara	24 %	6 %	0 %
7	Manfaat acara	25 %	3 %	2 %
8	Rekomendasi Kegiatan	27 %	1 %	2 %

Pada tabel 3 diatas adalah hasil dari survei kepuasan dari 30 peserta kegiatan PKM "Pelatihan Guru SMK Yadika 5 Pondok Aren: *Exploring Moodle* untuk Pembelajaran.". Data di atas ini memberikan gambaran tentang persepsi peserta *workshop* terhadap berbagai aspek kegiatan. Sebagian besar peserta menyatakan bahwa mereka sangat puas atau puas dengan berbagai aspek kegiatan yang ditawarkan, seperti materi pelatihan, fasilitas, kualitas pengajar, interaktivitas, penerapan materi, pengorganisasian, manfaat keseluruhan, dan rekomendasi kegiatan ini kepada peserta lain. Hal ini menunjukkan keberhasilan pelatihan dalam memberikan manfaat dan pengalaman positif bagi sebagian besar peserta, serta potensi adopsi *Moodle* yang efektif dalam proses pembelajaran di SMK Yadika 5 Pondok Aren.

4. Kesimpulan

Kegiatan Workshop Pengabdian Masyarakat (Abdimas) dengan tema "Pelatihan Guru SMK Yadika 5 Pondok Aren: *Exploring Moodle* untuk Pembelajaran" telah berhasil diselenggarakan dengan sukses dan memberikan hasil yang positif. Peserta sebanyak 30 orang dari SMK Yadika 5 Pondok Aren mengikuti pelatihan ini dengan antusias dan semangat tinggi.

Hasil survei kepuasan dari para peserta menunjukkan respon yang sangat baik terhadap kegiatan ini. Berdasarkan rekapitulasi dari tabel kepuasan peserta, mayoritas peserta menyatakan bahwa mereka sangat puas atau puas dengan berbagai aspek kegiatan PKM ini. Materi pelatihan mendapatkan tingkat kepuasan sangat puas sebesar 23 orang (76,67%), sementara 6 orang (20%) menyatakan puas, dan hanya 1 orang (3,33%) yang menyatakan tidak puas. Hal yang sama berlaku untuk aspek fasilitas, kualitas pengajar, interaktivitas, penerapan materi, pengorganisasian, manfaat keseluruhan, dan rekomendasi kegiatan ini kepada peserta lain. *Workshop* ini telah memberikan manfaat yang signifikan bagi para peserta, khususnya para guru di SMK Yadika 5 Pondok Aren. Melalui pemanfaatan *platform e-learning Moodle*, para peserta dapat mengoptimalkan pembelajaran dengan cara yang lebih efektif dan interaktif. Kegiatan ini berhasil mencapai tujuannya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut. Dengan hasil yang positif dan antusiasme peserta yang tinggi, diharapkan kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat menjadi inspirasi bagi institusi pendidikan lainnya untuk mengadopsi teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, manfaat dari kegiatan *Workshop Pengabdian Masyarakat* ini dapat menyebar lebih luas dan berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia.

Daftar Rujukan

- [1] A. Ratnasari, "Studi Pengaruh Penerapan E-Learning Terhadap Keaktifan Studi Kasus Universitas Mercu Buana Jakarta," *Semin. Nas. Apl. Teknol. Inf.* 2012, vol. 2012, no. Snati, pp. 15–16, 2012.
- [2] M. Li, Y. Ni, P. Zhou, and Y. Zheng, "Pedagogy in the information age: Moodle-based blended learning approach," *IFCSTA 2009 Proc. - 2009 Int. Forum Comput. Sci. Appl.*, vol. 3, pp. 38–40, 2009, doi: 10.1109/IFCSTA.2009.247.
- [3] Ž. Namestovski, M. Takács, and B. Arsović, "Supporting traditional educational process with e-learning tools," *2012 IEEE 10th Jubil. Int. Symp. Intell. Syst. Informatics, SISY 2012*, pp. 461–464, 2012, doi: 10.1109/SISY.2012.6339565.
- [4] and K. A. T. Mchichi, P. Estrailier, "Web 2.0 based e learning: Moodle-openmeetings platform," *Int. Conf. Multimed. Comput. Syst. -Proceedings*, 2011.
- [5] S. Siswanto, "Perancangan Arsitektur Enterprise Sistem Informasi Sekolah Menggunakan Togaf Adm Untuk Menerapkan Standar Nasional," *Univ. Komput. Indones.*, 2022.
- [6] D. Surani, "Studi Literatur : Peran Teknolog Pendidikan Dalam Pendidikan 4.0," in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2019, pp. 456–469.
- [7] N. Carolina, S. N. Azizah, L. M. N. Sholihah, U. Rosyidah, and P. Purwanti, "Analisis Pengaruh Transisi Pembelajaran Jarak Jauh ke Pembelajaran Tatap Muka terhadap Kesehatan Mental Pelajar Pasca Pandemi Covid-19," *Semin. Nas. Psikol. UAD*, vol. 1, no. 0, 2022.

- [8] A. Akbar and N. Noviani, "Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia," *Pros. Semin. Nas. Pendidik. Progr. Pascasarj. Univ. PGRI Palembang*, vol. 2, no. 1, pp. 18–25, 2019.
- [9] A. Simatupang, "Digitalisasi dan Internasionalisasi Pendidikan Tinggi Dalam Pembentukan Society 5.0 dan Industri 5.0," *Digit. dan Internasionalisasi Menuju APT Unggul dan UKI Hebat*, pp. 217–218, 2020, [Online]. Available: <http://repository.uki.ac.id/3878/1/DIGITALISASIDANINTERNASIONALISASI.pdf>
- [10] S. Pranita, *Keterikatan Kerja Dosen Sebagai Kunci Kesuksesan*. 2019. [Online]. Available: https://books.google.com/books?hl=en%5C&lr=%5C&id=c1O6DwAAQBAJ%5C&oi=fnd%5C&pg=PR5%5C&dq=analisis+dampak+employee+engagement+terhadap+kinerja+pegawai+pada+instansi+pemerintahan+dengan+pendekatan+employee+experience%5C&ots=6p3vO_173X%5C&sig=A9DRPZRfKoiw0jo
- [11] H. Dhika, F. Destiawati, M. Jaya, T. Barat, and J.-J. Selatan, "Implementasi Learning Management System Dalam Media Pembelajaran Menggunakan Moodle," in *Prosiding Seminar Nasional Riset Dan Information Science (SENARIS)*, 2020, pp. 228–234. [Online]. Available: <https://www.apjii.or.id/survei>
- [12] T. Lamia, H. Ashouri, and T. Sarra, "Lesson via the e-learning platform MOODLE," *2017 Jt. Int. Conf. Inf. Commun. Technol. Educ. Train. Int. Conf. Comput. Arab. ICCA-TICET 2017*, 2017, doi: 10.1109/ICCA-TICET.2017.8095304.
- [13] Hermawanto, "Pengaruh blended learning terhadap penguasaan konsep dan penalaran fisika peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Batu/Hermawanto," 2020.
- [14] H. Azhari, "The Analyze of Utilization Policy of Information Technology in Education (Analisis Kebijakan Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pendidikan)," *al-Afkar, J. Islam. Stud.*, vol. 2, no. 1, pp. 209–235, 2019.
- [15] S. Lestari, I. Kurnianingsih, and W. Wardiyono, "Pengukuran Kemampuan Literasi Digital Orang Tua Menggunakan Instant Digital Competence Assessment (Instant Dca)," *Bibl. J. Ilmu Perpust. dan Inf.*, vol. 3, no. 2, 2018, doi: 10.33476/bibliotech.v3i2.598.
- [16] I. R. Lukman, R. Unaida, and Fakhrah, "Pelatihan Dan Pendampingan Masyarakat Melalui Pemanfaatan Limbah Kayu Di Desa Ulee Reuleueng Kecamatan Dewantara," *ADI Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 2, pp. 39–45, 2022, doi: 10.34306/adimas.v2i2.560.
- [17] A. Hadi Elyas, "PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN E-LEARNING DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN | Elyas | Warta Dharmawangsa," *Warta*, vol. 56, no. 04, pp. 1–11, 2018, [Online]. Available: <https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/juwarta/article/view/4>
- [18] S. A. Hapsari and H. Pamungkas, "Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Online Di Universitas Dian Nuswantoro," *WACANA J. Ilm. Ilmu Komun.*, vol. 18, no. 2, 2019, doi: 10.32509/wacana.v18i2.924.
- [19] A. Alimron, "Penerapan E-Learning dalam Proses Pembelajaran pada Program Studi PAI Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang," *Hayula Indones. J. Multidiscip. Islam. Stud.*, vol. 3, no. 1, pp. 105–120, 2019, doi: 10.21009/003.1.06.
- [20] E. Widiyanto, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *J. Educ. Teach.*, vol. 2, no. 2, p. 213, 2021, doi: 10.24014/jete.v2i2.11707.
- [21] F. Septia, "Pengembangan Learning Management System (Lms) Sebagai Media Pembelajaran Untuk Sekolah Menengah Sederajat," *J. Tata Rias*, vol. 9, no. 2, pp. 1–10, 2019, doi: 10.21009/9.2.1.2009.
- [22] S. Purnama, R. Widayanti, P. Edastama, and A. Ria Saulina Panjaitan, "Bantuan Sosial Untuk Masyarakat Yang Terkena Dampak Ekonomi Selama Covid-19 di Garut," *ADI Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 1, pp. 67–72, 2021, doi: 10.34306/adimas.v2i1.548.