

## **EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA *E-LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN DARING**

*Susan Febrianti*<sup>1</sup>, *Nadya Fadillah Fidhyallah*<sup>2</sup>, *Ananda Sekar Amalia*<sup>3</sup>,  
*Fauziah Syabani Rahma*<sup>4</sup>, *Muhammad Alief Rajab*<sup>5</sup>, *Razen Akraman*<sup>6</sup>

*Universitas Negeri Jakarta, Indonesia*

<sup>1</sup>*susanfebriantina@unj.ac.id*, <sup>2</sup>*nadyaffidhyallah@unj.ac.id*, <sup>3</sup>*sekarsajati@gmail.com*, <sup>4</sup>*fauziahsyabani18@gmail.com*,  
<sup>5</sup>*aliefrab56@gmail.com*, <sup>6</sup>*razenakraman15@gmail.com*

**Abstrak :** Kualitas pendidikan merupakan tolok ukur kesuksesan suatu lembaga pendidikan. Pemanfaatan teknologi dan informasi merupakan kebutuhan untuk bekerja sama dalam dunia pendidikan. Perlunya dikembangkan pendidikan dengan menggunakan e-learning guna meningkatkan standar kualitas pendidikan. Oleh karena itu tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terkait penggunaan media yang berbeda dalam LMS dan mengetahui kekurangannya, sehingga diharapkan akan ada perubahan yang mempermudah peserta didik maupun pendidik dalam pemanfaatan LMS. Pembelajaran menggunakan e-learning atau yang dikenal dengan Learning Management System (LMS) terdapat banyak fitur yang berguna dalam menunjang pembelajaran. Melihat perkembangan ini perlu juga adanya penelitian apakah e-learning merupakan sistem pembelajaran yang baik dengan pemanfaatan teknologi atau sistem ini tidak sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada. Metode penelitian yang digunakan adalah metode meta analisis, dimana penelitian dilakukan dengan menerapkan hasil penelitian terdahulu untuk menarik kesimpulan menggunakan analisis deskriptif kualitatif.

**Kata Kunci:** Optimalisasi, Learning Management System, E-Learning, Teknologi Pembelajaran, Pembelajaran daring.

### **THE EFFECTIVENESS OF USING E-LEARNING MEDIA IN ONLINE LEARNING**

**Abstract :** The quality of education is a measure of the success of an educational institution. Utilization of technology and information is a necessity to work together in the world of education. The need to develop education using e-learning in order to improve the quality standards of education. Therefore the purpose of this research is to increase students' understanding regarding the use of different media in LMS and find out the shortcomings, so it is hoped that there will be changes that make it easier for students and educators to use LMS. Learning using e-learning or what is known as the Learning Management System (LMS) has many features that are useful in supporting learning. Seeing this development, it is also necessary to research whether e-learning is a good learning system by utilizing technology or this system is not in accordance with existing technological developments. The research method used is the method of meta-analysis, where research is conducted by applying the results of previous studies to draw conclusions using qualitative descriptive analysis.

**Keywords:** Optimization, Learning Management System, E-Learning, Learning Technology, Online learning.

### **PENDAHULUAN**

Masuknya era society 5.0 membuat dunia terbuka tanpa batas (Ahmadi, 2021). Perkembangan dunia saat ini tidak bisa ditawar lagi dalam mengikuti perkembangan khususnya dalam dunia pendidikan. Seiring berkembangnya tantangan dan permasalahan sosial ini tentunya memberikan dampak baik juga terhadap pendidikan salah satunya proses peralihan pengetahuan mulai berubah ke dalam pendidikan online atau berbasis web, baik secara isi maupun sistemnya (Khairi, 2022).

Saat ini Indonesia tengah berusaha agar dapat melakukan terobosan di bidang pendidikan terutama dalam kegiatan pembelajara, keberhasilan seorang pendidikan merupakan salah satu kunci sistem pendidikan yang berkualitas terlebih dalam mendesain dan mewujudkan sistem pembelajaran yang baik. Merancang kondisi belajar menjadi salah satu bagian penting dalam menciptakan lingkungan belajar mandiri dan kontributif (Al-Tabany, 2017). Dunia belajar yang berarah pada meningkatkan fasilitas dengan memberikan keleluasaan bagi siswa, serta fleksibilitas

dan kemudahan pada kegiatan pembelajaran, salah satunya pembelajaran melalui internet (Oktavian R & Aldya R, 2020).

Dengan adanya itu, para tenaga pendidik dipaksa untuk memaklumi bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mempengaruhi dalam jagat pendidikan (Hidayat, 2021). Dosen dan guru dituntut untuk dapat memposisikan diri terhadap pengaruh perkembangan teknologi tersebut dalam kegiatan belajar mengajar. Sedangkan penggunaan instrumen dalam kegiatan pembelajaran ikut berkontribusi penting bagi para pendidik dan peserta didik. Penggunaan instrumen pembelajaran yang tepat dapat mendorong para pendidik dalam menyajikan materi pembelajaran dengan baik (Rasidi, 2021). Para tenaga pendidik dapat menyampaikan ilmu pengetahuan dengan kreatif dan mudah kepada peserta didik. Dengan menggunakan media belajar yang benar hal ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Febrita, 2019).

Pengertian dari pembelajaran online adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan menggunakan internet, dimana para peserta didik dan tenaga pendidikan dapat dipisahkan atau tidak berada di tempat atau waktu yang bersamaan. Pembelajaran online ini bertujuan agar para peserta didik dapat mengkedepankan dalam menerima dan memproses informasi.

E-learning merupakan salah satu bentuk inovasi aplikasi yang kini dapat menggabungkan teknik pembelajaran dan teknologi informatika (TIK) sebagai wadah menyalurkan pendidikan dalam bentuk digital (Sihotang, 2020). Saat ini sudah terdapat beberapa perguruan tinggi di belahan dunia khususnya dinegara maju yang sudah menerapkan pembelajaran berbasis digital. Di Indonesia sendiri terdapat beberapa perguruan tinggi yang telah menyuguhkan materi perkuliahan secara online maupun dengan menggunakan software system manajemen kelas. Dewasa ini menjadi hambatan bagi dosen dan mahasiswa yang dituntut agar dapat siap melalui pembelajaran secara online yang ada (Tirziu, 2015).

Perbedaan sistem pembelajaran dapat memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap kualitas belajar peserta didik (Karwati, 2014). Hal tersebut menjadi hambatan bagi para tenaga didik khususnya guru, dosen, dan orang tua. Orang tua kini banyak yang mengeluhkan sistem pembelajaran jarak jauh (daring) (Dewantara J. A., 2021).

Di era society 5.0 seorang pendidik perlu merancang upaya bagaimana metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan berlandas teknologi (Darma, 2020). Sesuai dengan artinya E-learning sendiri mempunyai tujuan usaha untuk menciptakan sebuah inovasi metode pembelajaran yang ada di sekolah ke dalam wujud digital dengan memanfaatkan teknologi internet (Widianto, 2021). Kemajuan digital ini dapat dimanfaatkan oleh para pendidik secara maksimal dalam metode pembelajaran. Kemampuan teknologi sekarang ini dapat dirasakan dengan adanya program blended learning. Blanded learning ini sendiri yaitu gabungan antara kegiatan pembelajaran tatap muka dan dengan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet sebagai fasilitas pembelajaran (Dewantara J. A., 2021).

E-learning atau biasa dikenal dengan Learning Management System (LMS) merupakan sistem pembelajaran yang bersifat asynchronous atau non-realtime dimana bahan pengajaran sudah lebih dahulu disiapkan oleh pengajar dan dapat diakses oleh peserta didik secara fleksibel. Terdapat suatu kajian mengenai LMS dimana menjelaskan bahwa keberadaan LMS untuk menyokong jalannya belajar mengajar yang diharap dapat menciptakan optimalisasi dan keefisienan kinerja pengajar dan pemahaman peserta didik terhadap bahan ajar pembelajaran (Sulasmi, 2020). Dengan sifatnya yang asynchronous maka materi yang sudah di upload di LMS dapat dibaca setiap saat oleh peserta didik tanpa harus menunggu guru berada di dalam kelas (Ujulawa, 2017)

Sejalan dengan meningkatnya sistem teknologi internet pembelajaran berbasis elearning mulai dikembangkan, sehingga penelitian ini akan terus berekspansi dan kajian seiring kemajuan teknologi yang kian mudah diakses sekarang ini. Pada kenyataannya e-learning merupakan suatu metode digitalisasi wujud pembelajaran umum dalam pola berbasis digital mulai dari materi pengajaran, kegiatan belajar mengajar dan kelas yang memanfaatkan teknologi internet. E-learning ini sendiri dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pendidikan jarak jauh atau pembelajaran tatap muka pada umumnya. Maka dari itu faktor pengembangan oleh e-learning tidak hanya tertuju pada objek belajar saja tetapi terdapat beberapa faktor yang mesti diperhatikan seperti; desain grafis, perangkat-perangkat digital yang dimanfaatkan dan proses dalam metode kegiatan pembelajarannya agar visi misi pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan. Dengan adanya sistem pembelajaran yang beralih dari pembelajaran konvensional ke pembelajaran berbasis digital diharap dapat memberikan pengalaman yang baru dan menarik terhadap pada tenaga pendidik dan peserta didik.

Terdapat 3 (tiga) hal utama sebagai kualifikasi kegiatan e-learning, yaitu: (a) proses pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan jaringan internet, (b) adanya bantuan fasilitas belajar yang dapat digunakan oleh para peserta didik, (c) adanya bantuan fasilitas mentor yang dapat membimbing peserta didik jika mengalami kesulitan (Maudiarti, 2018).

Di antara ketiga hal utama tersebut masih terdapat beberapa persyaratan tambahan lainnya, seperti adanya: (a) institusi yang menyelenggarakan proses elektronik belajar, (b) perilaku positif dari peserta didik dan tenaga pendidikan mengenai teknologi digital, (c) persiapan sistem pembelajaran yang dapat ditinjau terhadap peserta didik, (d) kegiatan evaluasi berhubungan dengan kemampuan peserta belajar, dan (e) prosedur umpan balik yang ditingkatkan oleh tenaga pendidik.

Dalam learning management system juga didapati media media yang dapat dimanfaatkan untuk mencukupi kebutuhan pembelajaran, penyajian materi serta kesempatan mengakses ke tumpukan tumpukan bahan ajar, tes uji pemahaman, penilaian, akumulasi timbal balik serta komunikasi yang meliputi forum diskusi jarak jauh dan chat. Melalui sistem berbasis digital ini para peserta didik dapat menikmati materi-materi yang disediakan, mengunduh materi dan tugas yang harus dikerjakan, mengakses jadwal pembelajaran secara online, serta melihat penilaian hasil tugas dan quiz (Pohan, 2020).

E-learning dapat menunjukkan kesan yang baru dalam kemajuan kegiatan pembelajaran. Jika e-learning digunakan dengan maksimal dan tepat akan menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif, efisien, dan fleksibel, sehingga hasil pembelajaran dengan metode ini sangat maksimal. Banyak sekali manfaat yang diberikan E-Learning salah satu manfaat yang diberikan adalah kegiatan pembelajaran tidak harus di ruang kelas saja akan tetapi dapat dilakukan dimanapun, oleh karena itu e-learning memberikan efisiensi dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan akses materi yang diberikan oleh tenaga pendidik dapat selalu dipelajari kapanpun selama peserta didik inginkan. selain itu berkat adanya perkembangan teknologi yang signifikan membuat sistem pembelajaran ini lebih bervariasi bisa dengan audio visual, dan lain-lain. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media e-learning ini lebih hemat dan efisien karena sesuai sesuai dengan kebutuhan pokok materinya (Nasution, 2020).

Seiring dengan efek positif pembelajaran online dengan media e-learning, tentu ada efek negatifnya juga. Konsekuensi negatifnya adalah: kesulitan dalam memahami sistem yang ada di e-learning, ada waktu tertentu bagi pendidik untuk menerima tugas dan berpartisipasi dalam e-learning, permintaan dari pendidik, penggunaan e-learning di semua bidang, perubahan dalam e-

learning, peran pendidik yang harus menguasai metode pengajaran tradisional terlebih dahulu, pendidik juga dituntut dengan pemahaman serta pengimplementasian penggunaan TIK.

Dalam jurnal yang ditulis oleh (Larasati, 2019) menyatakan bahwa penggunaan LMS dalam kegiatan belajar mengajar masih belum maksimal, sebab mahasiswa masih kesulitan mengakses informasi dari LMS dan layanan yang ditawarkan masih belum sempurna, sehingga membutuhkan evaluasi untuk sistem ini. Akan tetapi hal ini bertentangan dengan hasil penelitian yang ditulis oleh (Sudiana, 2016) yang menyatakan bahwa bahwa penggunaan LMS dalam kegiatan blended learning sangat efektif, namun penggunaan ini harus disesuaikan dengan tingkatan kelas yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Oleh karena itu, sistem e-learning LMS masih perlu diperbaiki untuk memudahkan siswa dan guru dalam menggunakan LMS ini.

E-learning bisa digunakan sebagai metode pengorganisasian pembelajaran, dan alat elektronik seperti komputer dan internet dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran. Elearning juga bisa diaplikasikan dalam berbagai bentuk, seperti buku teks multimedia, interaktif melalui internet, blog, atau materi pendidikan lainnya yang bersifat mandiri dan dapat didistribusikan secara online maupun offline.

Jika dibandingkan antara pendidikan konvensional, dalam kegiatan pembelajaran elearning sendiri menjadi salah satu alternatif pembelajaran jarak jauh untuk mewujudkan perubahan baru, peran tenaga pendidik sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai peserta aktif dalam kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu guru diharap dapat menciptakan metode pengajaran yang baik, menerangkan bahan ajar yang menarik. Diantara itu siswa diharap dapat berperan aktif dalam kegiatan belajar.

E-learning tidak dapat memajukan kualitas pendidikan, tetapi e-learning dapat membantu memajukan kualitas pendidikan (Arrofi, 2020). Oleh karena itu diharapkan dengan keberadaan e-learning sebagai metode pembelajaran jarak jauh (Distance Learning) dapat menjadi solusi peningkatan mutu pendidikan, bukan menjadi faktor atau celah yang menghambat pemerataan kualitas pendidikan.

Dalam menempuh pendidikan tentunya terdapat banyak sisi positifnya yaitu salah satunya sopan santun. Pendidikan juga mengajarkan kita menjadi insan yang cerdas serta dapat dengan tepat mengambil keputusan dalam hidup. Dengan pendidikan dapat menciptakan suatu akhlak yang baik, pemikiran luas, akhlak dan perilaku yang baik. Jika tidak adanya pendidikan maka seseorang akan tidak kenal arah dan tujuan. Searah dengan hal ini, pendidikan pertama diawali dari keluarga kemudian tingkatan sekolah dan seterusnya. Pembelajaran yang dididik di dalam lembaga sekolah salah satunya yaitu ekonomi. Di ekonomi ini mengajarkan mengenai penerapan sumber daya yang sedikit untuk mengcover kepentingan atau tidak terbatasnya manusia.

Sesuai dengan hasil kajian (Marit, 2021) yaitu ekonomi meninjau mengenai kelebihan dan aktivitas manusia untuk memenuhi keinginan hidup yang bermacam-macam. Sementara itu menurut (Purba, 2020) ilmu ekonomi meninjau individu maupun masyarakat dalam menetapkan pilihan sumber daya yang sukar dengan tujuan meningkatkan mutu.

Memperhatikan uraian tersebut diatas, secara spesifik tujuan dibuatnya penelitian ini untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terkait penggunaan LMS dan mengetahui kekurangan dalam LMS ini sehingga diharapkan akan ada perubahan yang nantinya akan mempermudah peserta didik maupun pendidik dalam pemanfaatan LMS dalam kegiatan pembelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni metode meta analisis yang dikaji dan diuji menggunakan data sekunder yang merupakan data yang diperoleh dari hasil penelitian terdahulu sampai dengan kesimpulan. Meta analisis merupakan metode yang biasanya digunakan guna meneliti hasil dari dua studi atau lebih dengan wujud mengelompokkan, merevisi dan merapihkan hasil penelitian yang ada terdahulu. Juga saat melakukan penelitian dengan metode meta-analisis, beberapa pembahasan dan pertanyaan bisa ditinjau berdasar dari data yang ditemukan dalam hasil kajian yang diluncurkan sebelumnya, serta menjadi salah satu dari ketentuan yang dibutuhkan terhadap meta analisis yaitu analisis hasil studi serupa. (Sriawan, 2015)

Topik pembahasan penelitian yang dipilih yaitu implementasi metode e-learning di dua (2) Universitas yang berbeda. Berdasar dari persoalan terkait, maka fokus persoalannya adalah efektifitas metode e-learning. Akumulasi data dapat dilakukan dalam wujud dokumen tertulis, seperti: makalah, buku, seminar, artikel ilmiah (meliputi artikel jurnal). Analisis data yang dilakukan yakni data deskriptif kualitatif, tertuju dari data hasil analisis naratif pada dokumendokumen penelitian yang ditemukan. (Paldam, 2015)

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Untuk mencapai optimalisasi penggunaan media e-learning dalam pembelajaran daring dapat menggunakan beberapa media yang menunjang kegiatan pembelajaran secara daring yang dikolaborasikan antara satu media dengan media lainnya. Hal ini akan mengurangi munculnya kebosanan saat terjadinya pembelajaran. Selain itu, untuk menghindari berbagai bentuk kesalahpahaman saat menerima materi yang diberikan oleh dosen. Pada penelitian yang ditulis (Iim Halimatul Mu'minah, 2020) Menerangkan bahwa penggunaan Goggle Clasroom yang merupakan salah satu media E-Learning memberikan dampak positif yang sangat besar dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh (PJJ) karena pada Goggle Clasroom memberikan kemudahan pada penggunaannya sehingga peserta didik dan tenaga pendidik tidak akan mengalami kesulitan ketika menggunakan Goggle Clasroom. Selain itu Goggle Clasroom mengintegrasikan berbagai fitur Goggle seperti Gmail, Google Drive, Google Docs, Sheets and Slides, Calendar, Google Forms, serta Google Meets yang akan menunjang Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Akan tetapi menurut (Iim Halimatul Mu'minah, 2020) Goggle Clasroom memiliki kelemahan yang cukup mengkhawatirkan yaitu privasi data karena di dalam Goggle Clasroom peserta didik dan tenaga pendidik berkumpul di dalam satu kelas yang sama menyebabkan tingkat kebocoran data dapat dimanfaatkan untuk kepentingan Goggle itu sendiri. Namun dibalik kelemahan itu Goggle Clasroom tetap menjadi salah satu media E-Learning yang sangat cocok digunakan ketika Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).

Selain pemanfaatan E-Learning berbasis LMS menggunakan Goggle Clasroom yang diteliti oleh (Iim Halimatul Mu'minah, 2020). Masih ada media E-Learning yang sangat optimal sebagai penunjang pembelajaran jarak jauh (PJJ) media tersebut ialah Modul Kuis Pada Moodle. Menurut (Abdullah Affandi, 2022) Modul Kuis Pada Moodle.dapat menjadi salah satu media E-Learning yang sangat efektif digunakan dalam pembelajaran online karena media yang satu ini lebih mudah digunakan dan efisien dibanding media kuis manual. Media kuis ini sangat cocok digunakan

ketika sedang ujian dikarenakan ke praktisan yang diberikan oleh media ini. Bagi dosen media ini dapat digunakan untuk kepentingan proses belajar mengajar dengan mahasiswa. Seperti pemberian materi, kuis, dan tugas mahasiswa. Khusus untuk jenis kuis yang pernah diberikan kepada mahasiswa adalah kuis tipe objektif, true false, essay, dan jawaban singkat. Bagi Mahasiswa Modul Kuis Pada Moodle memberikan mereka efisiensi dalam penggunaannya lalu Modul Kuis Pada Moodle dinilai mempermudah mahasiswa dalam memahami pembelajaran khususnya topik materi yang berbasis teori, ditambah sistem penilaian pada media ini sudah sangat adil karena jawaban akan dinilai sesuai dengan kunci jawaban. Akan tetapi terdapat beberapa kekurangan pada media ini yaitu media ini akan sangat sulit diakses apabila jaringan yang sulit untuk diakses akan sangat menghambat kegiatan pembelajaran. Lalu menurut (Abdullah Affandi, 2022) Media ini dapat menyebabkan tingkat kecurangan mahasiswa dalam mengerjakan kuis dikarenakan fitur pada Modul Kuis Moodle sangat mudah untuk dilakukan kecurangan. Dibalik semua itu Modul Kuis Pada Moodle memberikan dampak yang sangat signifikan untuk kemajuan pembelajaran jarak jauh sehingga pembelajaran ini akan sangat optimal ketika menggunakan media ini, lalu penggunaan media ini juga dapat semakin optimal jika dipadukan dengan penggunaan media lainnya seperti Goggle Clasroom, Microsoft Teams, dan lain-lain.

Kemudian penelitian yang dikaji oleh (Darliah, 2016) diperoleh hasil yaitu meningkatnya jumlah pemakaian e-learning oleh mahasiswa maka meningkat juga semangat mahasiswa dan prestasi belajar mahasiswa juga semakin tinggi karena mahasiswa kerap memakai e-learning sebagai fasilitas dalam belajar.

Dalam penelitian yang ditulis oleh (Hardika, 2021) menjelaskan melalui jurnalnya yaitu terkait dengan efektivitas dan optimalisasi penggunaan LMS dapat dilihat pada implementasi penggunaan LMS yang secara umum telah berkembang dengan baik sebagai metode pendidikan dalam proses pembelajaran. Hasil tanggapan guru juga menunjukkan bahwa LMS selama ini masuk dalam kategori “Sangat Baik” sebagai metode pembelajaran lanjutan.

Berdasarkan pandangan kajian yang dilakukan oleh (Paramita, 2021) dapat disimpulkan bahwa terdapat empat aspek persiapan e-learning yaitu self-directed learning, self-competency, financial dan perceived usefulness berhubungan secara signifikan dengan pengaruh kinerja belajar ekonomi (hasil ujian) siswa IPS SMAN 14 Surabaya. Sementara itu, aspek lainnya terdiri dari motivasi yang tidak memiliki keterkaitan atau pengaruh terhadap kinerja belajar siswa (hasil tugas dan ujian). Kemudian, hasil kajian menunjukkan semua aspek dalam persiapan e-learning secara stimulant memiliki pengaruh terhadap kinerja belajar siswa ekonomi (hasil tugas dan ujian)

Sehingga dapat memperoleh hasil bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan elearning masih dapat dikatakan efektif karena banyaknya fitur-fitur dari e-learning yang dapat membantu pembelajaran jarak jauh, selain itu dapat menghemat waktu dan lebih praktis serta dapat meningkatkan semangat siswa dapat menuntut ilmu.

## **SIMPULAN**

E-Learning merupakan salah satu sistem pendidikan yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran online. E-learning dinilai sangat efektif karena pemanfaatan teknologi yang baik ke dalam kegiatan pembelajaran. Agar sistem pembelajaran ini berjalan dengan maksimal pendidik memerlukan media pembelajaran yang dinilai dapat mensupport sistem pembelajaran itu sendiri. Salah satu media tersebut adalah Goggle Clasroom karena pada media ini sudah terintegrasi

sistem kelas yang sangat membantu pendidik dalam mengontrol kelas, memberikan materi pembelajaran, dan lain-lain sehingga pembelajaran secara daring dapat terlaksana secara maksimal. Selain Goggle Clasroom ada juga media yang dapat mensupport pembelajaran secara daring yaitu Modul Kuis Moodle dan *Learning Manajemen System (LMS)* media ini dinilai juga memiliki fitur yang sama lengkap dengan Goggle Clasroom sehingga media tersebut akan membantu pendidik dalam pengajaran secara online, selain itu pembelajaran daring juga dinilai sangat efektif untuk peserta didik ketika menggunakan sistem E-learning karena peserta didik dapat memanfaatkan teknologi yang ada serta peserta didik dapat menimbah ilmu kepada guru dimanapun peserta didik itu berada. Sehingga E-Learning sangat efektif untuk menunjang pembelajaran secara daring. Berdasarkan kesimpulan diatas E-Learning sangat efektif dalam membantu pembelajaran secara daring serta sistem ini memiliki potensi yang sangat besar untuk dikembangkan serta diintegrasikan dengan media lain sehingga penulis berharap dimasa yang akan datang sistem E-Learning dapat dikembangkan lebih lanjut agar manfaat *E-Learning* dapat dirasakan selalu pada setiap sistem pendidikan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdullah Affandi, B. F. (2022). Optimalisasi Kuis Berbasis Moodle untuk Evaluasi Pembelajaran Akuntansi di Era Digital. *Jurnal Akuntansi, Ekonomi dan Manajemen Bisnis*, Vol. 10 44-53.
- Ahmadi, F. K. (2021). *Desain Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran Daring di Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0*. Qahar Publisher.
- Al-Tabany, T. I. (2017). *Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual*. Prenada Media.
- Arrofi, Z. (2020). RANCANG BANGUN SISTEM E-LEARNING (Studi Kasus: SMA Negeri 1 Sirampog, Brebes). (Doctoral dissertation, University of Technology Yogyakarta).
- Darliah, L. (2016). Pengaruh Kualitas Informasi dan Penggunaan E-learning terhadap Prestasi Belajar sebagai Variabel Intervening Studi Kasus pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi FE UNY 2012-2013). FE Universitas Negeri Yogyakarta.
- Darma, I. K. (2020). Blended Learning, Inovasi Strategi Pembelajaran Matematika di Era Revolusi Industri 4.0 Bagi Pendidikan Tinggi. In PRISMA, *Prosiding Seminar Nasional Matematika* , Vol. 3, pp. 527-539.
- Dewantara, J. A. (2021). Mengatasi Pelanggaran Hak Asasi Manusia dengan Model Sekolah Ramah HAM (SR-HAM). *Edukatif. Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 261–269.
- Dewantara, J. A. (2021). Anti-Corruption Education as an Effort to Form Students With Character Humanist and Law-Compliant. *Jurnal Edukasi Burma*, 77-82.
- Febrita, Y. &. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Hardika, R. T. (2021). Pengembangan learning management system (lms) dalam implementasi media pembelajaran di perguruan tinggi. *Jurnal Prespektif*, 143-150. Hidayat, A. N. (2021). KEMAMPUAN GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM PEMANFAATAN PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DI SMAN 7 PEKANBARU. Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU.
- Iim Halimatul Mu'minah, A. A. (2020). OPTIMALISASI PENGGUNAAN GOOGLE CLASSROOM SEBAGAI ALTERNATIF DIGITALISASI DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH (PJJ) . *Jurnal Bio Education*, 23-35.

- Karwati, E. (2014). Pengaruh Pembelajaran elektronik (e-learning) terhadap mutu belajar mahasiswa. . Jurnal Penelitian Komunikasi, 17(1), 41-54.
- Khairi, A. K. (2022). Teknologi Pembelajaran: Konsep dan Pengembangannya di Era Society 5.0. Penerbit NEM.
- Larasati, N. A. (2019). Pengaruh Penggunaan Learning Management System (LMS) Terhadap Tingkat Kepuasan Mahasiswa Menggunakan Metode DeLone and McLean. Jurnal Teknik Informatika UNIKA Santo Thomas,, 4(1), 13-20.
- Marit, E. L. (2021). engantar Ilmu Ekonomi. Yayasan Kita Menulis.
- Maudiarti, S. (2018). Penerapan e-learning di perguruan tinggi. Perspektif Ilmu Pendidikan, 32(1), 51-66.
- Nasution, E. L. (2020). Uraian Singkat tentang E-learning. Deepublish.
- Oktavian R & Aldya R, F. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Terintegrasi Di Era Pendidikan 4.0. Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan, 20(2), 129-135.
- Paldam, M. (2015). Meta-Analysis in a Nutshell : Techniques and General Findings Meta-Analysis in a Nutshell : Techniques and General Findings. Economics: The Open-Access, . Open-Assessment E-Journal, 1-14. .
- Paramita, Y. &. (2021). Faktor Kritis Kesiapan E-Learning Pendorong Perfoma Belajar Ekonomi Siswa SMA Selama Pandemi Covid-19. Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran, 7(2), 314-327.
- Pohan, A. E. (2020). Konsep pembelajaran daring berbasis pendekatan ilmiah. Penerbit CV. Sarnu Untung.
- Purba, B. N. (2020). Ekonomi Sumber Daya Alam: Sebuah Konsep, Fakta dan Gagasan. Yayasan Kita Menulis.
- Rasidi, M. A. (2021). ambatan guru dalam pembelajaran daring: Studi kasus di kelas V MIN 2 Kota Mataram. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(2), 159-174.
- Sihotang, H. (2020). Penggunaan Media Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Masa Pandemi Covid-19. IMMANUEL: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen, 1(2), 63-75.
- Sriawan, &. U. (2015). Pemetaan Penelitian Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani Tahun 2013-2015. . Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia,, 82-87.
- Suaila, A. &. (2019). Menggali kembali peran Pancasila sebagai ideologi bangsa dan dasar negara dalam pembangunan hukum nasional di era global. Law and Justice, 4(1), 46-55.
- Sudiana, R. (2016). Efektifitas penggunaan learning management system berbasis online. JPPM (Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika), 9(2). 187.
- Sulasmi, E. S. (2020). COVID 19 & KAMPUS MERDEKA Di Era New Normal. Kumpulan Buku Dosen.
- Tirziu, A. M. (2015). Education 2.0: E-learning methods. Procedia-Social and Behavioral Sciences, , 186, 376-380.
- Ujulawa, M. (2017). Perancangan Learning Management System (LMS) Menggunakan Moodle pada Sekolah Tinggi Tarakanita Jakarta . Jurnal ilmiah KOMPUTASI, 16(1), 61-69.
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. Journal of Education and Teaching, 2(2), 213-224.