

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *E-LEARNING*
PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI PROGRAM STUDI
PGSD FKIP UNPAS**



**LAPORAN HASIL PENELITIAN *E-LEARNING*
PROGRAM STUDI PGSD FKIP UNPAS**

Tim Penyusun:
Drs. H. Jaka Permana, M.M., M.Pd.
Rina Indriani, M.Pd.
Acep Roni Hamdani, M.Pd.
Taufiqulloh Dahlan, M.Pd.
Moh. Nurhadi, M.Pd.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PASUNDAN**

2021

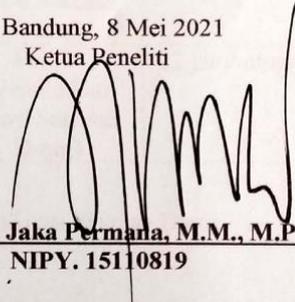
**LEMBAR PENGESAHAN
PENELITIAN DANA KEPAKARAN FAKULTAS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PASUNDAN**

- 1. Judul** :
Efektivitas Penggunaan *E-Learning* pada Masa Pandemi Covid-19 di Program Studi PGSD FKIP Unpas
- 2. Ketua peneliti:**
- a. Nama : Drs. H. Jaka Permana, M.M., M.Pd.
 - b. NIPY : 15110819
 - c. Jabatan Fungsional : Lektor
 - d. Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 - e. Nomor HP : 0813-2000-0999
 - f. Surel (e-mail) : jakapermana@unpas.ac.id
- 3. Anggota Peneliti (1)**
- a. Nama : Rina Indriani, M.Pd.
 - b. NIDN : 0423068703
- 4. Anggota Peneliti (2)**
- a. Nama : Acep Roni Hamdani, M.Pd.
 - b. NIDN : 0418048903
- 5. Anggota Peneliti (3)**
- a. Nama : Taufiqulloh Dahlan, S.Pd., M.Pd.
 - b. NIDN : 0415069001
- 6. Anggota Peneliti (4)**
- c. Nama : Moh. Nurhadi, M.Pd.
 - d. NIDN : 0423129001
- 4. Perguruan Tinggi** : Universitas Pasundan
- 5. Lama Penelitian** : 6 Bulan
- 6. Dana Penelitian yang diusulkan** :
- Diusulkan ke Lembaga :

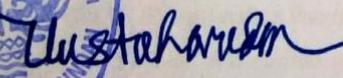
Wakil Dekan I FKIP Unpas


Darta, M.Pd
NIPY. 15110289

Bandung, 8 Mei 2021
Ketua Peneliti


Drs. H. Jaka Permana, M.M., M.Pd
NIPY. 15110819

Mengetahui,
Dekan FKIP Unpas



Dr. H. Uus Toharudin, M.Pd.
NIP. 196210171988031001

IDENTITAS PENELITIAN

1. Judul :
Efektivitas Penggunaan *E-Learning* pada Masa Pandemi Covid-19 di Program Studi PGSD FKIP Unpas
2. Ketua Peneliti
 - a. Nama lengkap : Drs. H. Jaka Permana, M.M., M.Pd.
 - b. Jabatan Fungsional : Lektor
 - c. Unit kerja : PGSD FKIP Universitas Pasundan
 - d. Alamat surat : Jl. Tamansari No. 6 s.d. 8 Kota Bandung
 - e. Telepon/Faks : 0813-2000-0999
 - f. E-mail : jakapermana@unpas.ac.id
3. Anggota peneliti

No	Nama dan Gelar Akademik	Bidang Keahlian	Program Studi	Alokasi Waktu (jam/minggu)
1.	Rina Indriani, M.Pd.	Penulisan Karya Tulis Ilmiah dan Kajian Keilmuan Pendidikan Dasar	PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)	12 jam/minggu
2.	Acep Roni Hamdani, M.Pd.	<i>Learning Management System (LMS)</i> berbasis MOODLE	PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)	12 jam/minggu
3.	Taufiqulloh Dahlan, S.Pd., M.Pd.	Penulisan Karya Tulis Ilmiah dan Kajian Keilmuan Pendidikan Dasar	PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)	12 jam/minggu
4.	Moh. Nurhadi, M.Pd.	Statistika dan Analisisnya	PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)	12 jam/minggu

4. Subjek penelitian : Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar
5. Masa pelaksanaan penelitian :
 - Mulai : Januari
 - Berakhir : Mei
6. Anggaran yang diusulkan :

7. Lokasi penelitian : PGSD FKIP Universitas Pasundan
8. Hasil yang ditargetkan : publikasi ilmiah pada jurnal nasional terakreditasi atau jurnal internasional bereputasi (*indexed by scopus* atau *prosiding* nasional terakreditasi).

RINGKASAN

Pandemi Covid-19 telah merubah berbagai unsur kehidupan di masyarakat Indonesia, salah satu hal yang terdampak yaitu bidang pendidikan, pendidikan salah satu bidang yang terdampak cukup besar, dikarenakan mengharuskan mahasiswa dan dosen untuk belajar di rumah masing-masing, karena disadari atau tidak bidang pendidikan jika diberlangsungkan pertemuan tatap muka, maka dampak ekonominya sedikit, namun dampak kesehatannya sangat besar. Pandemi Covid-19 telah merubah sistem perkuliahan tatap muka menjadi daring, suka tidak suka, siap tidak siap harus dilakukan. Untuk melihat keefektifan dari pembelajaran daring ini salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu melihat dari Inovasi Media Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif dan Kualitas Sistem Antar Muka Learning Management System. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian survei. Pada penelitian ini sampel yang digunakan yaitu sebanyak 221 orang mahasiswa, dari populasi mahasiswa sebanyak 867 mahasiswa, yang diambil secara acak di kabupaten Subangdengan menggunakan angket skala likert. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Berdasarkan Indikator Inovasi Media Pembelajaran pada Learning Management System (LMS) berupa: a) Variasi Konten Perkuliahan; b) Pengembangan materi perkuliahan; c) Kesesuaian Antara Konten dan Proses Perkuliahan dengan RPS; d) Konten yang Interaktif; e) Konten dilengkapi dengan Sumber yang Jelas; f) Kejelasan dalam Tampilan Konten Perkuliahan; g) Konten Dilengkapi dengan Mind Map diawal Materi; dan h) Materi Esensial, dapat disimpulkan bahwa Inovasi media pembelajaran yang digunakan dosen pada pembelajaran masa pandemi covid-19 di lingkungan Prodi PGSD FKIP Unpas sudah baik dan bervariasi, walaupun ada beberapa hal yang harus ditingkatkan; dan 2) Berdasarkan Indikator Tampilan Antarmuka Learning Management System (LMS) berupa: a) Desain Tampilan Antarmuka (Interface) Pembelajaran; b) Pengoprasian Antar Muka Sistem Pembelajaran; c) Antar Muka Sistem Pembelajaran; d) Ketersediaan Petunjuk Learning Management System (LMS); e) Tampilan Antarmuka Sistem Pembelajaran; dan f) Susunan Materi Perkuliahan dapat disimpulkan bahwa tampilan antarmuka Learning Management System (LMS) E-learning FKIP Unpas yang digunakan di lingkungan Prodi PGSD FKIP Unpas sudah baik, walaupun ada beberapa hal yang harus ditingkatkan.

Kata Kunci: Efektivitas Penggunaan E-Learning, Pandemi Covid-19, Inovasi Media Pembelajaran, Tampilan Antarmuka LMS

DAFTAR ISI

Cover	i
Lembar Pengesahan	ii
Identitas Penelitian	iii
Ringkasan	iv
Daftar Isi	v
Bab I Pendahuluan	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
Bab II Metode Penelitian	4
Bab III Hasil Penelitian dan Pembahasan	5
A. Inovasi Media Pembelajaran pada Learning Management System (LMS)	5
B. Tampilan Antarmuka Learning Management System (LMS)	13
Bab IV Kesimpulan	18
Daftar Pustaka	19

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah aspek yang begitu penting bagi perkembangan suatu bangsa. Berdasarkan hal itu, pemerintah harus serius memikirkan pengembangan mutu dalam aspek pendidikan melalui Dosen harus mampu meningkatkan kompetensi dan profesionalitasnya, mengembangkan kompetensi diri melalui cara memperbanyak aktifitas dalam bidang pendidikan dan pelatihan, *workshop*, memperbanyak pemahaman dari berbagai aspek bacaan dan lain sebagainya. Bagian-bagian yang berdampak terhadap mutu pendidikan diantaranya adalah kurikulum, sumber daya ketenagaan, sarana dan fasilitas sekolah, IT, manajemen perguruan tinggi serta pembiayaan pendidikan (Maksum, 2015). Dengan demikian, salah satu diantaranya adalah sumber daya ketenagaan yaitu Dosen harus memiliki peran yang sangat besar untuk mengaktualisasikan tugasnya dalam mengembangkan kompetensi dan profesionalitasnya pada masa Covid 19.

Dosen adalah pendidik profesional sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Undang-undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen dan Peraturan Pemerintah, Nomor 74 Tahun 2008 tentang Dosen yang di dalamnya berisi bahwa tugas utama Dosen adalah mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi. Artinya seorang Dosen memiliki tugas yang berat untuk mengembangkan dan menciptakan masa depan anak bangsa.

COVID-19 cepat menjangkit manusia diseluruh belahan dunia termasuk negara kita Indonesia. Sehingga memberikan perubahan terhadap berbagai aspek kehidupan masyarakat termasuk bidang pendidikan, hal ini memacu pemerintah harus menerapkan kebijakan model belajar dalam jaringan atau disingkat daring (*online*) dari jenjang pendidikan sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Maka diperlukannya penelitian yang bertujuan untuk menganalisa efektivitas penggunaan E-Learning dalam proses pembelajaran daring selama masa covid 19, dengan metode dan kajian teori yang sah, akan menghasilkan informasi yang bermanfaat dalam proses peningkatan pembelajaran secara daring kedepannya khususnya di program studi PGSD FKIP Unpas.

Berdasarkan hasil observasi dan identifikasi lapangan pada pada program studi PGSD FKIP Unpas, diperoleh informasi mengenai permasalahan-permasalahan dosen yaitu, perlu adanya peningkatan inovasi pembelajaran yang digunakan dosen pada pembelajaran masa pandemi covid-19 dilingkungan program studi PGSD FKIP Unpas dan peningkatan konten pada tampilan antarmuka *Learning Mangemen System (LMS)* e-learning FKIP Unpas yang digunakan di lingkungan program studi PGSD FKIP Unpas.

Indikator yang kami lakukan untuk melihat keefektifan Inovasi Media Pembelajaran pada Learning Management System (LMS) yang dilaksanakan di program studi PGSD FKIP Unpas diantaranya adalah:

1. Variasi Konten Perkuliahan
2. Pengembangan materi perkuliahan
3. Kesesuaian Antara Konten dan Proses Perkuliahan dengan RPS
4. Konten yang Interaktif
5. Konten dilengkapi dengan Sumber yang Jelas
6. Kejelasan dalam Tampilan Konten Perkuliahan
7. Konten Dilengkapi dengan *Mind Map* diawal Materi
8. Materi Esensial

Kemudian idikator untuk melihat Tampilan Antarmuka *Learning Management System (LMS)* di program studi PGSD FKIP Unpas diaantaranya adalah :

1. Desain Tampilan Antarmuka (*Interface*) Pembelajaran
2. Antar Muka Sistem Pembelajaran
3. Antar Muka Sistem Pembelajaran
4. Ketersediaan Petunjuk Learning Management System (LMS)
5. Tampilan Antarmuka Sistem Pembelajaran
6. Susunan Materi Perkuliahan

Keadaan kondisi pandemi covid-19 saat ini dan perkuliahan yang mesti tetap berlangsung, sehingga penelitian ini menarik untuk dilanjutkan terutama untuk mengetahui proses efektifitas perkuliahan di program studi PGSD FKIP Unpas yang awalnya hanya melaksanakan proses pembelajaran secara luring atau tatap muka secara langsung saat ini mesti mampu dan siap menjalani perubahan baik sifatnya sementara atau akan menjadi keberlanjutan dalam pembelajaran daring

selanjutnya. Evaluasi efektivitas penggunaan *learning managemen system* menjadi bagian yang prioritas sebagai tolok ukur pencapaian program pendidikan tinggi. Bagian program perkuliahan dikatakan efektif jika semua fasilitas terpenuhi dalam hal mendukung perkuliahan yang berlangsung. Keefektifan kegiatan perkuliahan menjadi satu diantara barometer aspek keberhasilan dari suatu proses perkuliahan (Elzainy, Sadik, & Abdulmonem, 2020; Harahap, 2015). Bagian pengelolaan perkuliahan elearning diantaranya: 1. Perencanaan Pembelajaran, 2. Perancangan dan Pembuatan Materi, 3. Penyampaian Pembelajaran, 4. Media dan Interaktivitas Pembelajaran, dan 5. Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, dalam upaya mengetahui efektivitas penggunaan e learning pada masa pandemi covid 19 di program studi PGSD FKIP Unpas perlu dilakukan penelitian yang lebih mendalam dan berkelanjutan yang terkait dengan permasalahan yang dihadapi dosen di program studi PGSD FKIP Unpas.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana inovasi media pembelajaran yang digunakan dosen pada pembelajaran masa pandemi covid-19 di lingkungan Prodi PGSD FKIP Unpas?
2. Bagaimana tampilan antarmuka Learning Management System (LMS) E-learning FKIP Unpas yang digunakan di lingkungan Prodi PGSD FKIP Unpas?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendapatkan informasi mengenai inovasi media pembelajaran yang digunakan dosen pada pembelajaran masa pandemi covid-19 di lingkungan Prodi PGSD FKIP Unpas.
2. Untuk mendapatkan informasi mengenai tampilan antarmuka Learning Management System (LMS) E-learning FKIP Unpas yang digunakan di lingkungan Prodi PGSD FKIP Unpas

BAB II

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian survei. Metode Penelitian jenis survei digunakan untuk memecahkan masalah dalam skala besar, dan terjadi secara factual dengan menggunakan sampel tertentu (Widodo, 2008). Alsa (2004:20) mengemukakan bahwa rancangan survey adalah prosedur penelitian yang mana peneliti melaksanakan survei atau memberikan angket dengan skala tertentu pada satu sampel untuk menggambarkan sikap, opini, perilaku, atau karakteristik responden. Dari hasil survei ini, peneliti membuat pandangan tentang kecenderungan yang ada dalam populasi.

Berdasarkan pemaparan pendapat dari para ahli di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian survei adalah metode penelitian yang mengkaji populasi dengan menggunakan metode sampel yang memiliki tujuan untuk mengetahui perilaku, karakteristik, dan membuat deskripsi serta generalisasi yang ada dalam populasi tersebut. Pada penelitian ini sampel yang digunakan yaitu sebanyak 221 orang mahasiswa yang diambil secara acak di kabupaten Subang dengan menggunakan angket skala likert.

BAB III

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Inovasi Media Pembelajaran pada *Learning Management System (LMS)*

1. Konten Perkuliahan Bervariatif

Konten perkuliahan yang diterima sudah bervariasi seperti teks, animasi, suara, video, motion graphic, infographic, dan yang lainnya, Sangat Setuju, 13.57%, Setuju, 56.11%, Cukup Setuju, 23.98%, Kurang Setuju, 6.33%. Berdasarkan hasil angket dan komentar yang diberikan mahasiswa ada beberapa hal yang dapat digali diantaranya yaitu: a) Beberapa mata kuliah sudah dilengkapi dengan video inovatif namun ada sebagian lainnya belum menggunakan media yang inovatif; b) Media dalam bentuk *Motion Graphic* dan *infographic* masih perlu ditingkatkan dalam segi kuantitatif medianya; c) Kredibilitas penggunaan media harus ditingkatkan, karena sebagian pendidik masih menggunakan media yang diambil di youtube, bukan membuatnya sendiri; dan d) Materi tidak semuanya dapat diambil oleh mahasiswa secara *Offline*, sehingga harus terkoneksi terus dengan internet, dan memberatkan untuk paket data.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa konten perkuliahan sudah bervariasi, namun ada beberapa hal yang masih harus ditingkatkan. Proses pembelajaran yang selama ini bersifat pasif dan statis harus mampu diubah menjadi aktif dan dinamis dengan menggunakan media yang inovatif dan bervariasi, agar pembelajaran yang dilakukan relevan dengan kondisi dunia nyata yang telah berubah secara signifikan akibat keterbukaan dan arus globalisasi. Melihat pesatnya perkembangan zaman, dosen sebagai pendidik dituntut mampu melahirkan generasi muda bangsa yang mampu bersaing di Era Revolusi 4.0, termasuk Era Revolusi 5.0, 6.0, dan seterusnya (Cholily, Putri, Kusgiarohmah, 2019). Proses pembelajaran dengan E-learning ini merupakan proses pembelajaran tanpa batas ruang dan waktu dan dapat mengkombinasikan cara dan metode terbaik untuk menghasilkan hasil yang terbaik.

Kemajuan teknologi informasi banyak membawa dampak positif bagi kemajuan pendidikan yang memberikan tawaran dan pilihan bagi dunia pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran. Salah satunya, perkembangan teknologi

turut andil dalam mengubah gaya belajar khususnya pemanfaatan media pembelajaran (Budiyono, 2020; Muttaqien, 2017). Dengan adanya perkembangan teknologi akan mempermudah proses pembelajaran, serta tentunya ini berdampak pada hasil belajar mahasiswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Pratama et al., (2016) menyatakan hasil penelitian bahwa, aspek materi mendapat hasil validasi sebesar 79,165%, aspek panduan penggunaan media mendapat hasil sebesar 91,66%, aspek tampilan media mendapat 83,33% dan dari aspek Bahasa mendapat nilai 83,3%. Didapatkan rata-rata hasil validasi sebesar 77,77% dengan kategori sangat baik. Dari penelitian yang telah dilakukan didapat hasil respon dari 12 indikator sebesar 81,985, sehingga respon siswa pada media pembelajaran web (webbased learning) termasuk dalam kategori sangat baik.

2. Konten di Kembangkan dari Materi yang Sudah Ada

Konten yang ditampilkan oleh dosen dikembangkan dari sumber yang sudah ada, Sangat Setuju 14.48%, Setuju 66.52%, Cukup Setuju 18.55%, dan Kurang Setuju 0.45%. Berdasarkan hasil angket dan komentar yang diberikan mahasiswa ada beberapa hal yang dapat digali diantaranya yaitu: a) Sebagian materi hanya powerpoint saja, dan tidak menarik; b) Ada beberapa dosen yg mengembangkan materi yang ada menjadi powerpoint yang menarik, namun kebanyakan hanya memberikan pdf materi sumber utama saja; dan c)) Perlu pengembangan materi agar materi yang disajikan secara online dapat dipahami lebih jelas lagi seperti *Offline*.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa materi dikembangkan dari sumber yang ada, jika menggunakan materi yang sama sekali berbeda dengan yang telah dikembangkan sebelumnya akan terjadi kesenjangan antara tujuan dan hasil belajar yang diharapkan. Jika hal ini dibiarkan maka akan berdampak terhadap kualitas output pendidikan yang dihasilkan. Oleh sebab itulah sebagai seorang dosen harus meningkatkan motivasi mahasiswa untuk belajar, salah satunya dengan pengembangan konten materi pembelajaran yang konkret dan mudah untuk dipelajari. Motivasi adalah dorongan berbuat sesuatu sehingga tercapainya

keberhasilan seseorang dalam pembelajaran, keberhasilan tersebut adalah hasil belajar (Sihombing, 2018; Syarifah & Sumardi, 2015).

Motivasi dan hasil belajar mahasiswa dapat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang diterapkan, media yang baik dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa (Herijanto, 2012). Media pembelajaran adalah komponen yang sangat vital dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran menjadi salah satu faktor penentu berhasil atau tidaknya suatu nilai tersampaikan pada mahasiswa (Mardhiah & Ali, 2018). Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pemberi informasi kepada penerima dengan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat bagi penerima pesan (Tafonao, 2018). Media pembelajaran menuntut mahasiswa ikut berperan aktif dalam belajar dan menggunakan media sebagai alat bantu pembelajaran serta dengan mengubah tingkah laku mahasiswa dalam proses belajar mengajar (Rohdiani & Rakhmawati, 2017). Media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara dosen dengan mahasiswa. Selain itu, media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam pembelajaran. Jadi, media dalam proses pembelajaran mempunyai peranan sangat penting, dan harus dikembangkan dari analisis materi dan konten yang sudah dilakukan sebelumnya.

3. Kesesuaian Antara Konten dan Proses Perkuliahan dengan RPS

Kesesuaian Antara Konten dan Proses Perkuliahan dengan RPS (Rencana Program Semester) yang Diberikan, Sangat Setuju 23.98%, Setuju 61.99%, Cukup Setuju 13.12%, dan Kurang Setuju 0.90%. Berdasarkan hasil angket dan komentar yang diberikan mahasiswa ada beberapa hal yang dapat digali diantaranya yaitu: a) Sudah ada kecocokan antara RPS dengan Pelaksanaan Perkuliahan, namun perlu ditingkatkan kecocokan tersebut; b) Penjadwalan dan pembuatan RPS harus dapat dilaksanakan secara kontekstual, karena ternyata ada beberapa materi yang belum tersampaikan; dan c) Materi sudah menunjukkan proses kesinambungan, karena ada materi yang harus disampaikan terlebih dahulu, dan mana materi pengikutnya.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa sudah terdapat kesesuaian antara konten dan proses perkuliahan dalam RPS, terutama berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran sudah sangat sesuai, dikarenakan

pembelajaran *full online* harus didukung media yang inovatif dan interaktif untuk mengurangi kesenjangan dampak dan pengawasan antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online. Pembelajaran berbasis web bisa menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan memiliki unsur interaktifitas yang tinggi sehingga dapat membuat mahasiswa mengingat lebih banyak materi pelajaran yang diajarkan (Januarisman & Ghufron, 2016). Serta, media pembelajaran yang sangat berpengaruh dan sangat dekat dengan para mahasiswa saat ini adalah internet (Sari & Suswanto, 2017). Jadi, akan lebih mudah jika proses pembelajaran yang dikembangkan menyesuaikan dengan kondisi tersebut yaitu mengembangkan pembelajaran berbasis web dalam bentuk *Learning Management System* dan unsur-unsur yang ada didalamnya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Sunwinarti & Suwito, (2016) Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, 1) hasil validasi media pembelajaran berbasis web kategori sangat valid, 2) respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis web dasar-dasar mesin memperoleh skor 3,32 dengan kategori sangat baik. 3) hasil belajar tes pertama menunjukkan rata-rata hasil belajar dari pretest kelas eksperimen sebesar 2,26 dan hasil rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 3,18. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata pretest sebesar 2,25 dan hasil rata-rata posttest sebesar 2,76, dan terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang meningkat setelah menggunakan media pembelajaran berbasis web.

4. Konten Dibuat Secara Interaktif

Konten perkuliahan yang dimasukkan ke dalam sistem perkuliahan sudah interaktif, Sangat Setuju 4.52%, Setuju 52.04%, Cukup Setuju 37.10%, dan Kurang Setuju 6.33%. Berdasarkan hasil angket dan komentar yang diberikan mahasiswa ada beberapa hal yang dapat digali diantaranya yaitu: a) Konten yang berada dalam perkuliahan terlebih hanya kepada video pembelajaran saja tidak sampai dilengkapi dengan game atau hal lainnya yang lebih menarik lagi; b) Walaupun telah dilengkapi dengan yg disebutkan di atas, menurut saya penjelasan dari bapak/ibu dosen sangat diperlukan untuk memastikan paham/tidaknya materi pembelajaran; dan c) Sudah interaktif, tapi saya sendiri lebih afdol kalo kuliah *Offline* yah, soalnya

seinteraktif apapun selama pembelajaran online pasti suka macet macet karena gangguan sinyal.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa konten yang dimasukkan ke dalam web pembelajaran sudah interaktif, dan berbasis Multimedia Interaktif. Pembelajaran berbasis web merupakan suatu kejadian atau kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media website yang terhubung dengan akses internet dalam proses pembelajaran, yang dilengkapi dengan media interaktif (Arief et al., 2018; Divayana et al., 2016). Pembelajaran berbasis web menawarkan beberapa keuntungan yaitu kecepatan dan tidak terbatasnya pada ruang dan waktu untuk mengakses informasi. ELearning memberikan pengalaman yang sangat efektif dalam pembelajaran dan menyuguhkan multimoda media pembelajaran (Rohdiani & Rakhmawati, 2017). Kegiatan belajar dapat dengan mudah dilakukan oleh peserta karena terhubung dengan jaringan internet. Website mampu memberikan informasi menjadi lebih efisien dan up to date. Website lebih mudah diakses oleh masyarakat di berbagai daerah hanya dengan menggunakan internet (Hasugian, 2018). Media pembelajaran berdampak positif terhadap proses pembelajaran, apalagi jika didukung oleh media yang interaktif. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Rahman, 2016) menunjukkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang tinggi pemanfaatan media pembelajaran berbasis website terhadap hasil belajar kognitif siswa.

5. Konten Dilengkapi dengan Sumber yang Jelas

Konten yang dimasukkan oleh dosen ke dalam sistem perkuliahan sudah dilengkapi dengan sumber yang jelas, Sangat Setuju 20.81%, Setuju 56.11%, Cukup Setuju 20.81%, dan Kurang Setuju 2.26%. Berdasarkan hasil angket dan komentar yang diberikan mahasiswa ada beberapa hal yang dapat digali diantaranya yaitu: a) Iya sudah di lengkapi dengan sumber yang jelas tetapi banyak mahasiswa yang kurang paham dengan materi; b) Sumbernya sudah jelas bahkan terkadang saya menemukan dari mana dosen tersebut mengambil sumber untuk konten perkuliahannya sehingga itu cukup membantu; c) Konten yang dimasukkan oleh beberapa dosen ke dalam sistem perkuliahan sudah dilengkapi dengan sumber yang jelas, namun masih ada beberapa dosen yang masih belum memasukan sumber yang

jelas terhadap konten yang diberikan; dan d) Sumber sudah jelas, tetapi tetep saja saya kurang paham gitu ya karena online, soalnya *Offline* aja suka belum tentu paham apalagi *online*. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan dosen sudah melengkapi media dengan sumber yang jelas, sehingga keandalan dan kevalidan media yang diberikan dapat dipernggungjawabkan.

6. Kejelasan dalam Tampilan Konten Perkuliahan

Konten yang dimasukan oleh dosen memperhatikan tampilan sehingga warna sangat kontras dan jelas, Sangat Setuju 14.48%, Setuju 57.47%, Cukup Setuju 23.98%, dan Kurang Setuju 4.07%. Berdasarkan hasil angket dan komentar yang diberikan mahasiswa ada beberapa hal yang dapat digali diantaranya yaitu: a) Dalam hal ini perlu ditingkatkan karena dalam pemberian ppt terkadang tulisan terlalu padat dalam satu slide; b) Selama 1 semester yang dilaksanakan secara daring ini saya hanya merasakan pembelajaran hanya menggunakan pdf saja atau hanya video singkat mengenai penjelasan pembelajaran; c) ada beberapa dosen yang mengirimkan video penjelasan materi dengan tampilan yang gelap, sehingga sulit untuk melihat apa yang diterangkan dosen; d) Tidak semua dosen. Ada beberapa dosen yang masih kesulitan dalam mengimbangi teknologi, sehingga diperlukan dampingan asisten dosen dalam pembelajaran; dan e) Karena warna background dan tulisan tidak kontras jadi membuat tampilan konten tidak menarik dan malas untuk membacanya, sebaiknya menggunakan warna atau background yang menarik agar jadi lebih semangat untuk membacanya; f) Ada beberapa dosen yang kreatif sehingga memperhatikan tampilan dan membuatnya menjadi menarik; dan g) Sangat jelas akan tetapi jika terdapat kendala sinyal maka semua berubah menjadi tidak jelas terutama suara; serta h) Sampe matanya sakit soalnya di depan laptop/hp terus jadi sangat kontras sekali.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diperoleh informasi bahwa tampilan konten perkuliahan sudah jelas dan kontras. Media pembelajaran jelas dan kontras, serta interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini disebabkan karena proses pembelajaran berpusat pada siswa serta dengan adanya banyak sumber, dengan perpaduan beberapa gambar dan video yang jelas akan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar serta dengan adanya media berbasis web

siswa akan lebih banyak mendapatkan materi yang dipelajari karena model yang dibuat sesuai dengan perkembangan mahasiswa dan teknologi yang dekat dengan kehidupan mereka. Media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara dosen dengan mahasiswa. Selain itu, media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis web bisa menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan memiliki unsur interaktifitas yang tinggi sehingga dapat membuat peserta didik mengingat lebih banyak materi pelajaran yang diajarkan (Januarisman & Ghufron, 2016).

Jadi, dengan adanya media berbasis web akan membuat siswa belajar dengan mudah dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Setyadi & Qohar, (2017) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis web yang telah dikembangkan valid dan mampu memotivasi siswa untuk belajar matematika.

7. Konten Dilengkapi dengan *Mind Map* diawal Materi

Konten Dilengkapi dengan *Mind Map* diawal Materi sebagai Ringkasan Materi, Sangat Setuju 9.50%, Setuju 37.56%, Cukup Setuju 38.46%, dan Kurang Setuju 14.48%. Berdasarkan hasil angket dan komentar yang diberikan mahasiswa ada beberapa hal yang dapat digali diantaranya yaitu: a) Mungkin bentuknya masih penjelasan singkat atau pengantar saja belum berupa *Mind Map*; b) Ini bisa dijadikan solusi untuk ke depannya pada semua mata kuliah, walaupun sudah ada beberapa yang menggunakan; dan c) Konten dari beberapa dosen dilengkapi dengan *Mind Map* diawal materi, namun Sebagian lainnya masih ada yang tidak.

Berdasarkan hasil penelitian melengkapi konten dengan *Mind Map* masih perlu ditingkatkan, padahal *Mind Mapping*, memiliki beberapa keuntungan. *Mind Mapping* merupakan cara penyajian materi yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas belajar siswa. Darusman (2014) menyatakan bahwa *mind mapping* cara penyajian materi yang dirancang untuk mengembangkan siswa dengan kreatif menyusun ide-ide pokok dari sebuah konsep menjadi sebuah peta pikiran yang mudah dipahami oleh siswa. Sitepu (2019) menjelaskan kreativitas masih dipandang sebagai bagian besar dari aktivitas dan produk

dari bidang seni, meskipun kenyataannya, kreativitas bukan hanya dimiliki oleh para seniman belaka tetapi semua bidang membutuhkan kreativitas, termasuk dalam bidang pendidikan. Lembaga pendidikan memiliki peran penting dalam membangun kreativitas peserta didiknya para guru harusnya dapat melakukan pembinaan kreativitas terhadap peserta didik jika para guru sudah membiasakan diri untuk memiliki sifat kreatif. Maka dari itu dalam sebuah proses pembelajaran dibutuhkan suatu cara/strategi yang dapat membantu menunjang kegiatan belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru dan hasil dari sebuah kombinasi inovasi yang membuat seseorang memiliki kemampuan berpikir secara imajinatif. Pada hakikatnya, kreativitas dimiliki oleh setiap individu yang dapat dikaitkan dengan prestasi dalam menciptakan sesuatu yang baru maupun yang sudah ada menjadi sebuah konsep baru dan belum pernah ada. Selain itu, kreativitas juga adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam menghasilkan gagasan yang baru dan dapat dikembangkan. Betaubun, dkk., (2018) mengatakan bahwa kreativitas sangat penting dimiliki oleh siswa karena merupakan suatu keterampilan diri yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari dan dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki kreativitas tinggi dapat menyelesaikan persoalannya dalam proses belajar, sehingga dengan kreativitasnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

8. Materi Esensial

Materi yang ditampilkan sudah mengandung semua materi esensial yang harus dipahami, Sangat Setuju 9.50%, Setuju 37.56%, Cukup Setuju 38.46%, dan Kurang Setuju 14.48%. Berdasarkan hasil angket dan komentar yang diberikan mahasiswa ada beberapa hal yang dapat digali diantaranya yaitu: a) Kendalanya saya merasa dalam matkul tentang keguruannya yg termasuk metode metode seperti itu kurang maksimal karena ada yg hanya sekedar pemberian materi lalu tugas sehingga pemahaman materi bagi saya cukup sulit walaupun masih bisa diatasi; b) Saya kurang setuju jika belajar online karena kurang efektif; c) Materi

pembelajaran pada saat di mulainya daring , terkadang masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang terdapat dalam e-learning; d) Terkadang ada materi yang dibingungkan dan sulit untuk dicerna, dibandingkan saat pembelajaran di kelas, saya lebih suka suasana pembelajaran di kelas, saya jauh lebih bisa memahami apa yang dijelaskan oleh dosen; e) Sayang masih belum menguasai materi perkuliahan, dan saya rasa pun semester 4 kemarin berasa tidak mendapat apa apa; f) Dosen terkadang memberikan materi yang cukup banyak sehingga mahasiswa sulit untuk memahami dalam jangka waktu yang singkat; g) karena saya merasa hasil belajar saya menurun sejak pembelajaran daring, dan juga kami sebagai mahasiswa jadi lebih sulit mengatur waktu kuliah, mengerjakan tugas dan istirahat, dan terkadang ada waktu lain untuk melakukan hal lain seperti membantu ibu di rumah atau melakukan kegiatan organisasi, yang akhirnya waktu tersebut terambil untuk mengerjakan tugas; h) Kadang masih ada yang belum mengerti, kalo online gini kadang mau bertanya juga bingung nanyain apa; i) Tipe belajar saya sebenarnya harus melihat dosen menjelaskan sekaligus nulis , Ketika online sedikit kewalahan selain adanya asinkronus dan terkadang dosen terlalu cepat; dan j) Untuk materi yang disampaikan secara sinkronus saja kadang pusing dan tidak mengerti, apalagi untuk materi yg disampaikan hanya secara asinkronus. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa materi yang disajikan sudah mencakup materi esensial yang harus difahami oleh mahasiswa.

B. Tampilan Antarmuka Learning Management System (LMS)

1. Desain Tampilan Antarmuka (Interface) Pembelajaran Sangat Baik

Desain tampilan antar muka sistem pembelajaran sangat baik, Sangat Setuju 14.03%, Setuju 49.32%, Cukup Setuju 30.77%, dan Kurang Setuju 5.88%. Berdasarkan hasil angket dan komentar yang diberikan mahasiswa ada beberapa hal yang dapat digali diantaranya yaitu: a) Dosen menyampaikan saat tatap muka sudah ada yg sambil menuliskan dengan memanfaatkan tools yg ada di app tatap muka sehingga proses pembelajaran tetap tersampaikan baik, namun ada juga yg belum; b) Baik karena menggunakan tatap muka virtual atau zoom; dan c) Terkadang sulit karena faktor jaringan, dan ada dosen yang belum bisa mengerti hal tersebut.

Berdasarkan hasil analisis tampilan antarmuka Learning Management System (LMS) E-learning FKIP Unpas yang digunakan di lingkungan Prodi PGSD FKIP Unpas ditemukan bahwa, Desain tampilan antar muka sistem pembelajaran sangat baik. tampilan antarmuka yang baik membantu mahasiswa dan dosen dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan LMS. Hal ini sejalan dengan pendapat (Geasela, 2018) yang mengatakan bahwa, terciptanya user interface yang baik akan mendorong semangat belajar bagi pengguna website berbasis e-learning sehingga menciptakan kenyamanan dan kemudahan yang diharapkan. Berkanaan dengan pentingnya desain tampilan antarmuka, Ta'eed (dalam Hamzah, 2013) menjelaskan bahwa dalam menata halaman situs web harus memperhatikan bahwa user atau pengunjung situs tidak hanya berinteraksi dengan isi dari situs web tetapi juga dengan antarmuka (interface) situs. Oleh sebab itu penting untuk merancang dan membuat tampilan muka yang baik. Namun dalam pelaksanaannya masih terdapat kendala terkait hal ini seperti masih terjadi Down server pada sistem pembelajaran yg cukup menyulitkan. Menanggapi hal tersebut tentu diperlukan controlling dan maintenance server secara berkala.

2. Antar Muka Sistem Pembelajaran Sangat Nyaman

Antar muka sistem pembelajaran sangat nyaman, Sangat Setuju 8.14%, Setuju 42.53%, Cukup Setuju 39.37%, dan Kurang Setuju 9.95%. Berdasarkan hasil angket dan komentar yang diberikan mahasiswa ada beberapa hal yang dapat digali diantaranya yaitu: a) Masih ada beberapa matkul yang tidak mengadakan perkuliahan tatap muka padahal itu sangat dibutuhkan; dan b) Sistem tatap muka sudah nyaman dan tidak membuat lelah.

Sebagai bentuk pengembangan dari pembelajaran menggunakan Learning Management System (LMS), FKIP Unpas telah menerapkan sistem tatap muka atau synchronous baik menggunakan zoom meeting, ataupun google meeting. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, didapat bahwa sistem tetap muka yang ada pada e-learning FKIP Unpas sudah nyaman dan tidak membuat lelah. Hal ini tentu membuat pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih efektif dan tidak membosankan. Berkanaan dengan pembelajaran tatap muka pada LMS atau synchronous, secara umum pembelajaran synchronous merupakan kegiatan

pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar dengan peserta didik dalam waktu yang bersamaan, sehingga memungkinkan pembelajaran langsung berpusat pada pengajar (Pakpahan dan Fitriani, 2020). Narayana (2016) menyatakan bahwa synchronous juga merupakan proses pembelajaran yang memungkinkan adanya interaksi langsung diantara peserta didik dengan instruktur melalui sebuah komunitas pembelajaran online dalam waktu yang telah ditetapkan. Adapun beberapa kendala yang dihadapi terkait hal ini adalah masih adanya beberapa dosen yang belum menerapkan perkuliahan synchronous secara optimal.

3. Antar Muka Sistem Pembelajaran Mudah Dioperasikan

Antar Muka Sistem Pembelajaran Mudah Dioperasikan, Sangat Setuju 7.24%, Setuju 44.80%, Cukup Setuju 42.99%, dan Kurang Setuju 4.98%. Berdasarkan hasil angket dan komentar yang diberikan mahasiswa ada beberapa hal yang dapat digali diantaranya yaitu: a) antar muka sistem pembelajaran mudah dioperasikan teruntuk mahasiswa yang menggunakan pc/laptop, sedangkan untuk mahasiswa yang menggunakan handphone kadang membingungkan; b) Menurut saya pembelajaran melalui BBB lebih banyak erornya, terkadang sulit buat onmic dan on video. Jadinya dosen merasa kesal tidak di respon, tetapi mahasiswa juga kesulitan; dan c) Kadang terjadi Down server pada sistem pembelajaran yg cukup menyulitkan.

Berkenaan dengan tampilan antar muka pada sistem pembelajaran menggunakan LMS FKIP Unpas sudah tergolong mudah untuk dioperasikan terutama bagi mahasiswa yang menggunakan pc/laptop, sedangkan bagi mahasiswa yang menggunakan handphone (HP) kadang membingungkan. Hal ini tentu diperlukan tindak lanjut agar mahasiswa dapat juga mengakses LMS menggunakan HP dengan lebih mudah. (Nurlifa, 2014) mengatakan bahwa User interface yang mudah akan meningkatkan kemudahan penggunaan, karena semakin seorang pengguna akan menjadi terampil dalam menggunakan sistem dan semakin sedikit terjadi kesalahan. Oleh karena itu penting untuk merancang sebuah tampilan antarmuka yang tidak hanya menarik, tetapi juga mudah untuk dioperasikan. Untuk mendukung hal tersebut perlu dibuat suatu petunjuk dalam mengoperasikan sistem pembelajaran menggunakan LMS.

4. Ketersediaan Petunjuk Learning Management System (LMS)

Ada petunjuk atau tutorial untuk mengoperasikan sistem pembelajaran, Sangat Setuju 14.48%, Setuju 54.30%, Cukup Setuju 27.15%, dan Kurang Setuju 4.07%. Berdasarkan hasil angket dan komentar yang diberikan mahasiswa ada beberapa hal yang dapat digali diantaranya yaitu: a) Iya ada petunjuk untuk mengoperasikan sistem pembelajaran, Tutorial berupa video yg di share dalam bentuk link youtube; b) Ada beberapa sistem pembelajaran mata kuliah di Elearning yang dalam pengoperasiannya tidak lancar dan berbeda dengan sebelumnya namun belum diberi petunjuk pengisian atau pengoperasian sebelumnya.

Petunjuk atau tutorial untuk mengoperasikan sistem pembelajaran menggunakan LMS sudah tersedia secara lengkap, diantaranya dalam bentuk tutorial berupa video yang di share dalam bentuk link youtube dan tugas secara tertulis yang ada pada tampilan LMS. Petunjuk atau tutorial ini penting untuk diberikan untuk membantu user dalam memahami bagaimana mengoperasikan LMS, sehingga meminimalkan kesalahan. Penggunaan video tutorial dapat diproduksi untuk menjelaskan sesuatu proses dan mempermudah tugas seorang tutor. Beberapa karakteristik video tutorial yang baik diantaranya, (1) kejelasan pesan; (2) User friendly; (3) Representasi isi; (4) Visualisasi atau tampilan yang jelas (Nasrullah, 2017). Namun dalam pelaksanaannya, masih terdapat beberapa user yang tidak menyimak petunjuk atau tutorial secara tuntas.

5. Tampilan Antarmuka Sistem Pembelajaran

Tampilan antarmuka sistem pembelajaran menarik, Sangat Setuju 6.79%, Setuju 46.61%, Cukup Setuju 41.63%, dan Kurang Setuju 4.98%. Berdasarkan hasil angket dan komentar yang diberikan mahasiswa ada beberapa hal yang dapat digali diantaranya yaitu: a) Yang digunakan selama perkuliahan daring ini hanya menggunakan beberapa sistem seperti UBL, e-learning dan google classroom menurut saya cukup monoton dan sedikit agak membosankan; dan b) Pembelajaran pada saat antar muka dengan adanya kegiatan diskusi dan tanya jawab sangat efektif dalam pembelajaran daring karena dapat saling bertanya dan lebih paham.

Pembelajaran pada saat antar muka sudah tergolong baik, dengan adanya kegiatan diskusi dan tanya jawab sangat efektif dalam pembelajaran daring karena

dapat saling berdiskusi untuk meningkatkan pemahaman. Source activity yang disediakan untuk pembelajaran secara asynchronous sudah mengakomodir kebutuhan user dalam mendukung proses pembelajaran. Hal ini tentu perlu mendapatkan perhatian mengingat pembelajaran secara asynchronous merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar dengan peserta didik dalam waktu yang tidak bersamaan, dimana bahan ajar yang telah didistribusikan oleh pengajar dapat diakses oleh peserta didik kapanpun dan dimanapun mereka berada (Sadikin dan Hamidah, 2020). Asynchronous juga merupakan proses pembelajaran yang berlangsung secara tidak langsung antara peserta didik dengan sumber belajarnya, dimana peserta didik dapat melakukan aktivitas belajar kapanpun dan dimanapun mereka inginkan tanpa harus menunggu langsung kehadiran sumber belajar (Wahyuningsih dan Sungkono, 2017).

6. Susunan Materi Perkuliahan

Susunan materi perkuliahan telah disusun secara sistematis, Sangat Setuju 6.79%, Setuju 46.61%, Cukup Setuju 41.63%, dan Kurang Setuju 4.98%. Berdasarkan hasil angket dan komentar yang diberikan mahasiswa ada beberapa hal yang dapat digali diantaranya yaitu: a) Materi perkuliahan memang sudah disusun secara sistematis tetapi banyak mahasiswa yang kurang paham; b) Menurut saya sudah sistematis bahkan ada beberapa dosen yg mengubah pemberian materinya tetapi itu mempermudah dan terkesan sistematis sehingga kita memahami materi sampai akhir; dan c) Terkadang tercecer, namun bisa ditanggulangi dengan melihat RPS.

Sedangkan susunan materi perkuliahan telah disusun secara sistematis. Hal ini membantu mahasiswa dalam mempelajari materi, khususnya ketika sesi asynchronous. Berkenaan dengan pentingnya kesesuaian materi pada perkuliahan dengan dosen dan mahasiswa, (Agustina, 2016) mengatakan bahwa, Pembelajaran (perkuliahan) merupakan interaksi edukatif yang dilakukan oleh mahasiswa dengan dosen dan sumber belajar lainnya di dalam suatu situasi tertentu. Pembelajaran harus direncanakan dan diatur sedemikian rupa menurut langkah-langkah tertentu. Sehingga pelaksanaannya dapat mencapai hasil yang diharapkan.

BAB IV

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Berdasarkan Indikator Inovasi Media Pembelajaran pada Learning Management System (LMS) berupa: a) Variasi Konten Perkuliahan; b) Pengembangan materi perkuliahan; c) Kesesuaian Antara Konten dan Proses Perkuliahan dengan RPS; d) Konten yang Interaktif; e) Konten dilengkapi dengan Sumber yang Jelas; f) Kejelasan dalam Tampilan Konten Perkuliahan; g) Konten Dilengkapi dengan Mind Map diawal Materi; dan h) Materi Esensial, dapat disimpulkan bahwa Inovasi media pembelajaran yang digunakan dosen pada pembelajaran masa pandemi covid-19 di lingkungan Prodi PGSD FKIP Unpas sudah baik dan bervariasi, walaupun ada beberapa hal yang harus ditingkatkan.
2. Berdasarkan Indikator Tampilan Antarmuka Learning Management System (LMS) berupa: a) Desain Tampilan Antarmuka (Interface) Pembelajaran; b) Pengoprasian Antar Muka Sistem Pembelajaran; c) Antar Muka Sistem Pembelajaran; d) Ketersediaan Petunjuk Learning Management System (LMS); e) Tampilan Antarmuka Sistem Pembelajaran; dan f) Susunan Materi Perkuliahan dapat disimpulkan bahwa tampilan antarmuka Learning Management System (LMS) E-learning FKIP Unpas yang digunakan di lingkungan Prodi PGSD FKIP Unpas sudah baik, walaupun ada beberapa hal yang harus ditingkatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian Nurlifa. 2014. Analisis Pengaruh User Interface Terhadap Kemudahan Penggunaan Sistem Pendukung Keputusan Seorang Dokter. Prosiding SNATIF Ke-1 Tahun 2014. ISBN: 978-602-1180-04-4.
- Andi Aulia Hamzah, dkk. 2013. Analisis Kualitatif Tampilan Visual Pada Situs E-Learning. *ITB J. Vis. Art & Des*, Vol. 5, No. 2, 2013, 176-194.
- Arief, R., Wazirudin, M. I., Rachman, A., & Hapsari, D. P. (2018). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Tik Berbasis Web Menggunakan Model ADDIE Untuk Siswa SMK. *Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya*, 509–514.
- Betaubun, Since L., Agus K. H., Adi S., Ratna P. & Yunarlianto P. (2018). Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreativitas Menulis Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kesehatan. *Musamus Journal Of Primary Education*, Vol. 1, No 1.
- Budiyono. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0 Budiyono. *Jurnal Kependidikan*, 6(2), 300–309. <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475>
- Cholily, Y. M., Putri, W. T., & Kusgiarohmah, P. A. (2019). Pembelajaran di era revolusi industri 4.0. 1–6.
- Darusman, R. (2014). Penerapan Metode Mind Mapping (peta pikiran) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik siswa SMP. *Infinity Journal*, 3(2), 164-173
- Divayana, D. G. H., Suyasa, P. W. A., & Sugihartini, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Matakuliah Kurikulum dan Pengajaran di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 5(3), 149. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/janapati.v5i3.9922>
- Elita Agustina. 2016. Analisis Kesesuaian Materi Kuliah Dengan Materi Praktikum Biologi Bidang Tumbuhan Pada Program Studi Pendidikan Biologi in Ar-Raniry. *Jurnal Biotik*, ISSN: 2337-9812, Vol. 4, No. 2, Ed. September 2016, Hal. 156-162.

- Elzainy, A., Sadik, A. El, & Abdulmonem, W. Al. (2020). Experience Of E-Learning And Online Assessment During The COVID-19 Pandemic At The College Of Medicine , Qassim University. *Journal Of Taibah University Medical Sciences*, (Xxxx).
- Harahap, S. H. (2015). Pemanfaatan E-Learning Berbasis LCMS Moodle Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mata Kuliah Sistem Informasi Akuntansi. *Jurnal Riset Akuntansi Dan Bisnis*, 15(1): 86–99.
- Januarisman, E., & Ghufron, A. (2016a). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas VII. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 166. <https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.8019>
- Januarisman, E., & Ghufron, A. (2016b). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas VII. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 03(02), 166–182.
- Kitri Nasrullah. 2017. Efektivitas Pembelajaran Video Tutorial Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Siswa Dalam Membuat Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*. Vol.3. No.1. Sep 2017. 1-11.
- Maksum. (2015). *Pelaksanaan Pengembangan Keprofesionalan Berkelanjutan Guru Kelas SD Negeri 2 Tarakan*. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), p.75-81. Diakses dari <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jmkpp/article/download/2202/2349>
- Mardhiah, A., & Ali, S. A. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 16 Banda Aceh. *Lantanida Journal*, 6(1), 1–102.
- Muttaqien, F. (2017). Penggunaan Media Audio-Visual dan Aktivitas Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Vocabulary Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X. *Jurnal Wawasan Ilmiah*, 8(1), 25–41. <https://jurnal.amikgarut.ac.id/index.php/jwi/article/download/27/29>
- Narayana, I.W.G. 2016. Analisis Terhadap Hasil Penggunaan Metode Pembelajaran Synchronous Dan Asynchronous. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan*

- Multimedia 2016, STMIK AMIKOM Yogyakarta, 6-7 Februari 2016, 139-144.
- Pakpahan, R., & Fitriani, Y. 2020. Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19, *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, Vol. 4, No.2, 30-36.
- Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru.
- Rahman, K. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Untuk Mata Pelajaran Programmable Logic Controller (PLC) Pada Smk Darussalam Makassar. *Jurnal Inspiration*, 06(02), 105–117.
- Rohdiani, F., & Rakhmawati, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika di SMK Negeri 3 Jombang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 06(01), 105–110.
- Rohdiani, F., & Rakhmawati, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika di SMK Negeri 3 Jombang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 06(01), 105–110.
- Hasugian, P. S. (2018). Perancangan Website Sebagai Media Promosi. *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, 03(01), 82–86.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. 2020. Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19, *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, Vol. 6, No. 2, 214-224. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>.
- Sari, H. V., & Suswanto, H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Mengukur Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar Program Keahlian Teknik Komputer Dan Jaringan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(7), 1008–1016. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v2i7.9734>
- Setyadi, D., & Qohar, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Pada Materi Barisan Dan Deret. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 8(1), 1–7. <https://doi.org/10.15294/kreano.v8i1.5964>
- Sihombing, L. (2018). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Pkn Pembelajaran Kooperatif Dengan Teknik Keliling. *Jurnal Inamisia* 2(1), 84–90. <https://doi.org/https://doi.org/10.31849/inamisia.v2i1.1095>

- Sunwinarti, & Suwito, D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dasar-Dasar Mesin Kelas X di SMK Negeri 3 Buduran Sidoarjo. *JPTM*, 04(03), 21–27.
- Syarifah, S., & Sumardi, Y. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Malcolm’S Modeling Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(2), 237. <https://doi.org/10.21831/jipi.v1i2.7510>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 02(02), 103–114
- Undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.
- Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.
- Wahyuningsih, D., & Sungkono. 2017. Peningkatkan Interaktivitas Pembelajaran Melalui Penggunaan Komunikasi Asynchronous di Universitas Negeri Yogyakarta, *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Vol. 4, No. 2, 227-237. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i2.19086>.
- Yemima Monica Geasela, dkk. 2018. Analisis User Interface terhadap Website Berbasis E-Learning dengan Metode Heuristic Evaluation. *JURNAL INFORMATIKA*, Vol.5 No.2 September 2018, pp. 270~277. ISSN: 2355-6579.E-ISSN: 2528-2247.