



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN MOODLE DI MASA PANDEMI COVID-19 PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X DI SMA 4 MUHAMMADIYAH MAKASSAR

Oleh

Muhammad Faisal¹, Muhammad Azis², Nawir Rahman³

^{1,2,3}Program Studi Magister Pendidikan Ekonomi Program Pascasarjana Universitas Patempo Makassar

Email: mf9216847@gmail.com

Abstract

Moodle is an application program that can change learning media into web form. The benefits of using MOODLE online are very important, especially in the current era of the covid-19 pandemic. This research study is about the Development of Interactive Learning Media Using Moodle During the Covid-19 Pandemic in Class X Economics at SMA 4 Muhammadiyah Makassar. This research is a penelitian reserch and development (R&D). Research with 38 students in class X in SMA 4 Muhammadiyah Makassar conducted online. The results of this study indicate that the analysis phase of students requires the development of interactive learning media using Moodle in economics subjects with specialization in the role of economic actors in economic activities, the design of instructional media designs in the form of flowcharts, storyboards, compiling materials, practice questions, quizzes, and compiling media assessment instrumens and student responses. The validation development stage by material experts obtained an average value of 4.61 with the "Very Eligible" category, media expert validation obtained an average value of 4.36 with the "Very Eligible" category, the validation of economic learning practitioners obtained a value of 4, 19 with the "Eligible" category, Implementation Phase (Implementation), at this stage the results obtained showed a positive response with a percentage of 65% for all indicators. From the data obtained, it can be concluded that the delivery of material, questions, and discussions is clear, the media is designed in an attractive manner, the use of media can improve understanding and this media is useful in learning activities. and develop media assessment instrumens and student responses.

Keywords: Learning Media, Moodle, Covid 19

PENDAHULUAN

Belajar bukan hanya sekedar transfer ilmu dan pengetahuan, bukan hanya sekedar mengetahui akan tetapi mengalami/mempraktikkan dalam kehidupan dari apa yang telah didapat dan dipelajari. Sehingga dari proses pendidikan tersebut seseorang dapat melalui tahap pendewasaan, berpikir dan bernalar. Pendidikan yang baik yaitu pendidikan yang tidak hanya mengutamakan kecerdasan intelektual saja, akan tetapi menyeimbangkan dengan kecerdasan spritual dan kecerdasan emosional agar tujuan pendidikan dapat tercapai sebagaimana adalah tujuan bersama.

Pandemi Covid-19 merupakan musibah yang memilukan seluruh penduduk bumi. Azzahra (2020: 2) menyatakan bahwa penyebaran pandemi Covid-19 yang cepat telah menyebabkan gangguan pada sektor pendidikan Indonesia di mana sekitar 45 juta peserta didik tidak dapat melanjutkan kegiatan belajar mereka di sekolah. Seluruh segmen kehidupan manusia di bumi terganggu, tanpa kecuali pendidikan. Banyak negara memutuskan menutup sekolah, perguruan tinggi maupun universitas, termasuk Indonesia. Saat penyebaran virus korona kian pesat dengan terus bertambahnya kasus positif di masyarakat. Hal itu sangat berdampak pada



berbagai aspek kehidupan masyarakat, salah satunya adalah berkurangnya kegiatan di luar ruangan. Saat ini pemerintah Republik Indonesia menginstruksikan untuk melakukan gerakan kerja dari rumah atau Work from Home (WFH) yang mengharuskan masyarakat untuk bekerja secara remote dari rumah mereka masing-masing dengan tujuan untuk memustuskan rantai penyebaran virus corona ini. Banyak masyarakat yang menanggapi dengan baik, ada juga masyarakat yang tidak menanggapi dengan baik (Lalu Gede Muhammad Zainuddin Atsani, 2020).

Media E-learning Moodle merupakan paket perangkat lunak yang berguna untuk membuat dan mengadakan pembelajaran berbasis internet. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk masuk ke dalam “ruang kelas” digital untuk mengakses materi-materi pelajaran. Menggunakan moodle kita dapat membuat materi pembelajaran, kuis, jurnal elektronik dan lainnya. Moodle memiliki berbagai fitur unggulan seperti: pengajuan tugas, forum diskusi, unduh arsip, peringkat, chat, kalender online, berita, kuis online. E-learning moodle didesain menggunakan prinsip pedagogis untuk membantu pendidik membuat E-learning yang efektif sehingga menarik minat, motivasi dan keaktifan siswa.

Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis e-learning ini penulis terlebih dahulu menentukan tujuan (define) dan siapa pengguna elearning ini. Media pembelajaran berbasis e-learning ini dirancang untuk siswa SMA Muhammadiyah 4 Makassar . Proses pembelajaran berupa metode ceramah dan terkadang guru juga menggunakan power point, kemudian siswa memperhatikan. Pembelajaran seperti ini membuat sebagian siswa sangat sulit memahami materi pembelajaran, karena kemampuan pada setiap siswa berbeda-beda dalam memahami materi, sehingga guru harus menerangkan pelajaran berulang-ulang kali. Dengan demikian belajar di sekolah saja tidak cukup bagi siswa karena jam pelajaran yang terbatas. Oleh karena itu

penulis melakukan penelitian untuk membantu siswa agar lebih mudah memahami materi dengan memanfaatkan perkembangan teknologi internet berupa media pembelajaran berbasis e-learning . Media pembelajaran ini dirancang agar dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran Sejarah dan dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu karena siswa juga bisa belajar secara mandiri, (Mardianis, 2021)

Dari observasi awal yang peneliti lakukan di SMA 4 Muhammadiyah Makassar, sekolah ini berada di tengah-tengah perumahan padat penduduk Sekolah tersebut memiliki 5 kelas 3 jurusan 111 siswa 74 Mata pelajaran 3 jurusan dengan jumlah tenaga pendidik 18.

Ditengah pandemic covid-19 Media Elearning moodle pada pelajaran ekonomi ini memungkinkan guru dan siswa melakukan kegiatan belajar mengajar melalui internet, tidak terbatas ruang dan waktu. Guru dan siswa dapat mempelajari bahan pelajaran secara interaktif dan menarik tanpa harus didampingi secara langsung. Oleh karena itu Media E-learning moodle sangat diperlukan, guna efisiensi waktu dan tempat dalam meningkatkan hasil belajar, keaktifan dan keefektifan belajar siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang menjadi focus penelitian dalam pembahasan tesis yang akan diajukan yaitu Bagaimana cara Pengembangan penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Moodle di Masa Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di SMA 4 Muhammadiyah Makassar?

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah Reserch and Development (R&D). Di laksanakan di SMA 4 Muhammadiyah Makassar dengan subjek penelitian adalah Siswa kelas X sebanyak 38 orang pada mata pelajaran ekonomi. Teknik analisa data yaitu Data yang telah terkumpul akan di analisis untuk mengetahui penilaian dan pendapat dari



media yang di hasilkan, yaitu penilaian proses pengembangan dan kelayakan ahli media, ahli materi dan praktisi yaitu guru dan murid dengan menggunakan ketentuan skore sbgai berikut menurut menurut Sugiyono. :

Tabel 3. 6 Ketentuan Pemberian Skor Validasi Ahli Materi, Ahli

Klasifikasi	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

- a) Menghitung rata-rata keseluruhan dan setiap aspek dengan rumus:

$$x = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

- $\sum x$ = Jumlah Nilai
 N = Jumlah Subjek
 \bar{x} = Nilai rata-rata

- b) Menginterpretasikan secara Reserch and Development (R&D) nilai rata-rata keseluruhan dan tiap aspek dengan menggunakan kriteria konversi skala lima menurut sukardjo sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Konversi Nilai Skala Lima Menurut Sukardjo

Nilai	Rumus	Rentang	Klasifikasi
5	$\bar{x} > Xi + 1,8 SBI$	4,21 – 5,00	Sangat Layak
4	$Xi + 0,6SBI < \bar{x} < Xi + 1,8 SBI$	3,41 – 4,20	Layak
3	$Xi - 0,6SBI < \bar{x} < Xi + 0,6 SBI$	2,61 – 3,40	Kurang Layak
2	$Xi + 1,8SBI < \bar{x} < Xi - 0,6 SBI$	1,81 – 2,60	Tidak Layak
1	$Xi < Xi - 1,8 SBI$	0 – 1,80	Sangat Tidak Layak

Keterangan:

Nilai Maksimal = 5

Nilai Minimal = 1

Data pendapat peserta didik merupakan data yang di peroleh dari angket yang berupa angket tertutup dan angket terbuka. Angket tertutup di buat dengan pilihan jawaban “YA” dan “TIDAK”. Analisis respon peserta didik di lakukan dengan menggunakan presentase. Respon peserta didik di anggap positif apabila mendapat persentase $\geq 65\%$. Pada bagian angket tertutup, analisis data yang di gunakan menggunakan teknil analisis data deskriptif Reserch and Development (R&D). Presentase tiap nomer di hitung dengan menggunakan rumus:

$$(\%) = \frac{\text{Presentasi Setiap Nomornya} \times \text{Jumlah Siswa Menjawab}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini di laksanakan secara daring dengan target tempat penelitian di SMA Muhammadiyah yah 4 Makassar dengan moodle antara lain sebagai berikut :

1. Pembuatan Media

Tahap ini merupakan tahap realisasi dari *flowchart* dan *storyboard* pada tahap desain. Desain produk di wujudkan ke dalam bentuk situs *web* menggunakan aplilasi *MOODLE*. Materi pembelajaran di susun menggunakan *Powe rPoint* yang kemudi an di *convert* agar menjadi *PowerPoint* interaktif dengan menggunakan *ispring*. Selain itu, materi juga di sajikan dalam bentuk vidio interaktif dengan proses pembuatan dengan aplikasi *Adobe Premier Pro* dan *Movavi*. Untuk sumber materi yang di gunakan di susun dari berbagai sumber refrensi.

2. Validasi Kelayakan Media

Pada tahap ini media yang di buat di validasi oleh 1 ahli materi, 1 ahli media, dan 1 praktisi pembelajaran ekonomi. Validasi di lakukan untuk menentukan kelayakan dari media yang di buat adapun hasil validasinya antara lain sebagai berikut:

a) Validasi Ahli Materi

Adapun validasi ahli Materi yang di lakukan Mutmainnah,S.pd selaku guru ekonomi di SMA Muhammadiyah yah 4 Makassar dapat di lihat pada tabel berikut :

Tabel 4.1 Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Skor
Aspek Desain Pembelajaran		
1.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan KI dan KD	5
2.	Kelengkapan materi	4
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan Pembelajaran	5
4.	Kejelasan penyampaian materi	4
5.	Kemudahan dalam memahami materi	4
6.	Sistematika penyampaian materi	5
7.	Kejelasan contoh	4
8.	Ketepatan kunci jawaban	5
9.	Kejelasan pembahasan jawaban	4
10.	Kelengkapan soal	4
11.	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan Pembelajaran	5
12.	Kesesuaian evaluasi dengan materi	4

13.	Pemberian umpan balik terhadap evaluasi	4
Total Skor		60
Rata-Rata		4,61
Kriteria		Sangat Layak

Sumber: Data primer yang di olah pada lampiran 3

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil penilaian oleh ahli materi dengan aspek desain pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 4,61. Berdasarkan tabel konversi Sukarjo, nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat layak, yaitu terletak pada rentang 4,21 – 5,00

Berdasarkan validasi oleh ahli materi yaitu pada pembuatan soal harus bervariasi dan memperhatikan tingkat kesulitannya, bobot antara soal yang mudah dengan soal yang sulit harus di perhatikan pembuat soal pada materi soal biaya produksi, penerimaan, dan laba.

1) Variasi Soal Quiz

Pada soal Quiz variasi soalnya hanya 10 pilihan ganda. Setelah mendapat saran dari ahli materi agar soal bervariasi yaitu menambahkan soal dengan variasi soal *True or False* dan *Drag and Drop*



Gambar 1 Variasi Soal Setelah Revisi

1) Variasi Soal Latihan

Pada soal Latihan mendapat saran dari ahli materi agar membuat soal Latihan bervariasi menjadi soal cerita dan analisis :



b) Validasi Ahli Media Tabel 4.2 Validasi Ahli Media

Validasi media oleh Hasrawati Arsyad selaku guru teknologi informasi di SMA 4 Muhammadiyah Makassar.

No.	Indikator	Jumlah Butir
Apek Rekeyasa Perangkat		
1.	Efektif dan efisien dalam pengembangan	3
2.	Efektif dan efisien dalam penggunaan	4
3.	Dapat di kelola/di pelihara dengan mudah	4
4.	Kemudahan pengoperasian media	3
5.	Kejelasan petunjuk penggunaan	4
6.	Ketepatan pemilihan aplikasi	5
7.	Kesesuaian pemilihan warna	3
8.	Kesesuaian pemilihan huruf	4
Total Skor		
Rata-Rata		
Kriteria		
Apek Tampilan Visual		
9.	Kesesuaian desain tombol	4
10.	Kesesuaian tata letak pola desain	2
11.	Kesesuaian tampilan gambar dengan materi	4
12.	Keseimbangan proporsi gambar	4
13.	Kesesuaian pemilihan efek	4

	suara	
14.	Kerapian desain	3
15.	Kemenarikan desain	2
Total Skor		60
Rata-Rata		4,61
Kriteria		Sangat Layak

Sumber: Data primer yang di olah pada lampiran 4

Berdasarkan tabel 4.2 konversi Sukarjo, tabel berikut menunjukkan bahwa hasil penilaian oleh ahli media pada aspek rekeyasa perangkat memperoleh nilai rata-rata 4,62 nilai tersebut tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Pada aspek tampilan visual nilai rata-rata yang di peroleh sebesar 4,11 nilai tersebut termasuk dalam kategori “Layak”. Rata-rata keseluruhan media a oleh ahli media a di peroleh nilai rata-rata 4,36 nilai tersebut termasukdalam kategori “Sangat Layak”.

Berdasarkan validasi oleh ahli media di temukan beberapa di lakukan perbaikan antara lain sebagai berikut:

1) Penggunaan Gambar pada Materi

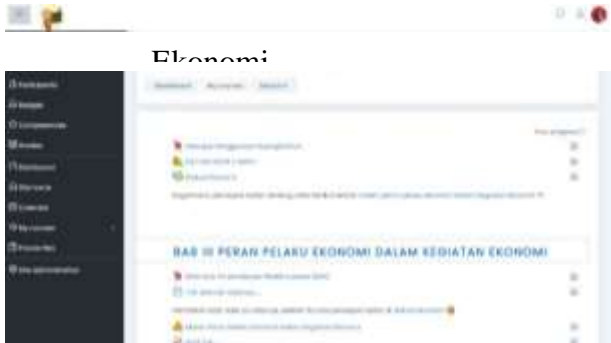
Pada media ini penggunaan gambar pada materi terutama pada materi dengan menggunakan *PowerPoint* Saran dari ahli media yaitu memperbaiki gambar agar bersesuaian dengan tema pembelajarannya. Agar memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan gambar sesuai dengan kehidupan nyata perilaku ekonomi.



Gambar 4. 3 Tampilan Gambar pada Materi Gambar 4. 4 Tampilan Gambar Circular Flow Di agram

1) Petunjuk Penggunaan Media

Petunjuk penggunaan media dapat memberikan kemudahan kepada siswa/siswi kelas x Muhammadiyah 4 Makassar misalnya ketika peserta di di k tidak ingat atau keliru dalam menggunakan media pembelajaran tersebut dapat melihat petunjuk penggunaan media .



Gambar 4. Tampilan Petunjuk Penggunaan Media

3. Praktisi Pembelajaran Ekonomi

Tabel 4.3 Praktisi Pembelajaran Ekonomi

No.	Indikator	Jumlah Butir
Aspek Desain Pembelajaran		
1.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan KI dan KD	4
2.	Kelengkapan materi	5
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
4.	Kejelasan penyampaian materi	4
5.	Kemudahan dalam memahami materi	5
6.	Sistematika penyampaian materi	5
7.	Kejelasan contoh	4
8.	Ketepatan kunci jawaban	4
9.	Kejelasan pembahasan jawaban	4
10.	Kelengkapan soal	5
10.	Kelengkapan soal	5
11.	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran	4
12.	Kesesuaian evaluasi dengan materi	4
13.	Pemberian umpan balik terhadap evaluasi	5
	Total Skor	57
	Rata-Rata	4,38
	Kriteria	Sangat Layak
Aspek Rekayasa Perangkat		
14.	Efektif dan efisien dalam penggunaan	4
15.	Dapat di kelola/di pelihara dengan mudah	4
16.	Kemudahan pengoperasian media	4
17.	Kejelasan petunjuk penggunaan	5



18.	Kejelasan penggunaan petunjuk	4
	Total Skor	21
	Rata-Rata	4,20
	Kriteria	Layak
Aspek Tampilan Visual		
18.	Komunikatif	4
19.	Kerapian desain	4
20.	Kemenarikan desain	4
	Total Skor	12
	Rata-Rata	4,00
	Kriteria	Layak

Sumber: Data primer yang di olah pada lampiran 5

Berdasarkan tabel konversi Sukarjo, tabel 4.3 menunjukkan bahwa hasil penilaian oleh praktisi pembelajaran ekonomi pada aspek desain pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 4,38 nilai tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Pada aspek rekayasa perangkat memperoleh nilai rata-rata 4,20 nilai tersebut termasuk dalam kategori “Layak”. Pada aspek tampilan visual nilai rata-rata yang di peroleh sebesar 4,00 nilai tersebut termasuk dalam kategori “Layak”. Rata-rata keseluruhan media oleh praktisi pembelajaran ekonomi di peroleh nilai rata-rata 4,19 nilai tersebut termasuk dalam kategori “Layak”

4. Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi penggunaan moodle kelas x di SMA 4 Muhammadiyah Makassar mengikuti semester berjalan yaitu pada 3 juli- 27 September 2022 Hasil implementasi dapat di lihat di lampiran 6. Berikut rekapitulasi hasil implementasi penggunaan media pembelajaran yang di tunjukkan dalam respon peserta didik:

No.	Indikator	Jawaban		Jumlah	Presentase JawabanYa
		Ya	Tidak		
1.	Kejelasan penyampaian Materi	36	1	37	97,3%
2.	Kejelasan contoh yang Di berikan	35	2	37	94,6%
3.	Kejelasan rumusan soal	35	2	37	94,6%
4.	Kejelasan pembahasan contoh soal	36	1	37	97,3%
5.	Kejelasan penggunaan Bahasa	34	3	37	91,9%
6.	Kemenarikan desain Media	31	6	37	83,8%
7.	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman peserta didik	36	1	37	97,3%
8.	Kemanfaatan media dalam kegiatan belajar	34	3	37	91,9%

Sumber: Data primer yang di olah pada lampiran 6

Menurut Sunoto, respon peserta didik di anggap positif apabila mendapat presentase $\geq 65\%$. Berdasarkan tabel 4.9 nilai tertinggi terletak pada indikator kejelasan penyampaian materi, kejelasan pembahasan contoh soal, dan kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dengan presentase 97,3%. Posisi kedua di tempati indikator kejelasan contoh yang di berikan dan kejelasan rumusan soal dengan presentase 94,6%. Posisi ketiga di tempati indikator kejelasan penggunaan bahasa dan kemanfaatan media dalam kegiatan belajar dengan presentase 91,9%. Posisi keempat di tempati indikator kemenarikan desain media dengan presentase 83,8%. Berdasarkan data tersebut maka dapat di simpulkan bahwa respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *MOODLE* pada pelajaran ekonomi di respon positif dengan presentase yang di peroleh ≥ 65 .



KESIMPULAN

Dalam penelitian ini di laksanakan pada pendi di kan secara formal. Terlebih di saat pandemi Covid-19 pendi di k di tuntut untuk bisa mengembangkan media pembelajaran jarak jauh atau secara daring agar kegiatan belajar dan mengajar tetap terlaksana dengan baik. Salah satu media yang di kembangkan untuk pembelajaran jarak jauh atau daring yaitu aplikasi *MOODLE*. Berikut pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *MOODLE* melalui empat tahap yaitu:

1. Tahap Analisi (*Analysis*), pada tahap ini di lakukan analisis peserta didik bahwa peserta didik membutuhkan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *MOODLE* pada mata pelajaran ekonomi peminatan dengan materi peran pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonomi.
2. Tahap Desain (*Design*), pada tahap ini peneliti membuat rancangan media pembelajaran yang berupa flowchart, storyboard, menyusun materi, soal latihan, kuis, dan menyusun instrumen penilaian media adan respon peserta didik.
3. Tahap Pengembangan (*Development*), pada tahap ini di lakukan pembuatan media, validasi oleh ahli materi di peroleh nilai rata-rata sebesar 4,61 dengan kategori "Sangat Layak", validasi ahli media di peroleh nilai rata-rata sebesar 4,36 dengan kategori "Sangat Layak", validasi praktisi pembelajaran ekonomi di peroleh nilai sebesar 4,19 dengan kategori "Layak", dan di lakukan revisi terhadap media sesuai hasil validasi untuk di hasilkan produk akhir.
4. Tahap Implementasi (*Implementation*), pada tahap ini hasil yang di peroleh menunjukkan respon positif dengan hasil presentase $\geq 65\%$ untuk semua indikator. Dari data yang di peroleh dapat di simpulkan bahwa penyampaian materi, soal, dan pembahasan jelas, media di desain secara menarik, penggunaan media

dapat meningkatkan pemahaman dan media ini bermanfaat dalam kegiatan belajar.

SARAN

Pada penelitian ini Materi yang di kembangkan terbatas pada materi Peran Pelaku Ekonomi Dalam Kegiatan Ekonomi. Pada penelitian ini pendidik dan peserta didik memberikan saran untuk menambah materi dalam media dan animasi dalam penjelasannya. Oleh karena itu, untuk penelitian sejenis akan lebih baik jika materi yang di kembangkan tidak hanya satu materi dan lebih kreatif dalam menyajikan materi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arsyad, A. (2014). Media pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- [2] Agariadne Dwinggo Samala, Bayu Ramadhani Fajri, Fadhli Ranuharja, "DESAIN DAN IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MOBILE LEARNING MENGGUNAKAN MOODLE MOBILE APP". Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendi di kan. Vol.12, No.2. 2019.
- [3] Atsani Zainuddin MGL.2020. Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. Lombok: Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam p-ISSN: 2337-7097 Volume 1 Nomor 1 Tahun 2020, Terbitan Januari-Maret e-ISSN: 2721-4931
- [4] Anggano F B.2021. Pemanfaatan Media Elektronik Pada Pembelajaran Pjok Saat Pandemi Covid-19 Di Sd Negeri Se-Kecamatan Pakem. Yogyakarta: Rogram Studi Pendi di kan Guru Sekolah Dasar Pjok Jurusan Pendi di kan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
- [5] Dewi, Wahyu Aji Fatma, "DAMPAK COVID-19 TERHADAP IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN DARING DI SEKOLAH DASAR". Jurnal Ilmu



- [6] Pendi di kan, Vol.2, No.1. 2020.
- [7] Djamarah, S. B. (2014). Strategi belajar mengajar. Jakarta : Rineka Cipta
- [8] Sujono, Herman Dwi. Membangun Course E-Learning Berbasis Moodle Edisi Kedua. Yogyakarta: UNY Press. 2013
- [9] Di rektorat Jendral Pencegahan dan Pengendalian Penyakit. Pedoman Pencegahan Dan Pengendalian Coronavirus Di sease (COVID-19), (DRAFT COVID ED 4). Jakarta: Kementerian Kesehatan RI. 2020.
- [10] Firdiana Wanti. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Moodle Di masa Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di SMA Negeri 29 Jakarta. Jakarta: Skripsi Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta
- [11] Gunawan, F. N., Soepriyanto, Y., & Wedi, A. (2020). Pengembangan multimedia drill and practice meningkatkan kecakapan bahasa jepang untkan sehari-hari. JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendi di kan, 3(2).
- [12] Mafaza Ridah Alfin.2016. Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Di Smk Negeri 3 Bojonegoro. Surabaya: S1 Pendi di kan Teknologi informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya Jurnal IT-Edu Volume 01 Nomor 01 Tahun 2016 Halaman 129-136 (Di akses pada tanggal 3 April 2022)
- [13] MARDI ANIS.2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Menggunakan Moodle 3.0.3 Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Man Batu Mandi .Bukitinggi: Jurusan Pendi di kan Teknik Informatika Dan Komputer Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (Ftik) Institut Agama Islam Negeri (Iain) Bukittingg Di akses pada tanggal 3 April 2022)
- [14] Wahono, Romi Satria. ‘Aspek Dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran’ ([https://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaianmedia a-pembelajaran](https://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaianmedia-a-pembelajaran)). Di akses Tanggal 3 april 2022.
- [15] Sapriyah. (2020). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Prosiding Seminar Nasional Pendi di kan FKIP, 2(1).
- [16] Sujono, Herman Dwi.2017. MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF Konsep Dan Pengembangan. Yogyakarta: UNY Press.
- [17] Sujono, Herman Dwi. Membangun Course E-Learning Berbasis Moodle Edisi Kedua. Yogyakarta: UNY Press. 2013.
- [18] Sole, F. B., & Anggraeni, D. M. (2018). Inovasi pembelajaran elektronik dan tantangan guru abad 21. E-Saintika, 2(1), 10-18.
- [19] Sulistyorini Laras Anistyasari Yeni.2020. ‘Studi Literatur Analisis Kelebihan Dan Kekurangan LMS Terhadap Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Di SMK’, Jurnal IT-EDU, Vol.05.No.01,2020,h.17
- [20] Surat Edaran Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan (Kemendikbud) No 4 tahun 2020
- [21] Wibawanto, Wandah. Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. Jawa Timur: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif. 2017.



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN