

## **Pelatihan Pembuatan Konten LMS bagi Guru di MTs Hasyim Asy'ari Kecamatan Gebog**

**Suci Herwani<sup>1</sup>, Siti Qomariyah<sup>2\*</sup>**

<sup>1,2</sup>Institut Agama Islam Negeri Kudus, Indonesia

e-mail: <sup>1</sup>sucierwani@iainkudus.ac.id, <sup>2\*</sup>sitiqomariyah@iainkudus.ac.id

### **Abstrak**

Kemunculan konsep *e-learning* juga tidak terlepas dari adanya pandemi covid-19 yang menyebar hampir di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Karena adanya pandemi covid 19 ini, pembelajaran yang awalnya dilakukan secara konvensional dengan tatap muka harus diganti dengan *full online*, *blended*, dan kemudian berganti menjadi *full* tatap muka lagi. Sehingga guru harus dapat menggunakan berbagai perangkat berbasis teknologi agar pembelajaran dapat tetap berjalan. Padahal, tidak semuanya siap menghadapi perubahan pada pembelajaran. Masih banyak guru yang belum bisa membuat konten pembelajaran yang menarik. Padahal konten yang menarik merupakan nyawa dalam pelaksanaan pembelajaran di era pandemi ini. Oleh karena itu, pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru MTs tentang pembuatan konten pembelajaran yang menarik dan inovatif. Metode pengabdian kepada masyarakat dilakukan melalui beberapa tahapan yakni pelatihan, praktik, dan pendampingan. Hasil dari pengabdian masyarakat ini yakni para peserta pelatihan (guru) dapat membuat konten pembelajaran LMS melalui pembuatan video pembelajaran serta para peserta memperoleh pengetahuan dan pengalaman bagaimana membuat konten pembelajaran yang menarik dan inovatif.

**Kata Kunci:** *Blended, E-learning, Learning Management System*

### **Abstract**

*The emergence of the e-learning concept is also inseparable from the Covid-19 pandemic which has spread almost throughout the world, including in Indonesia. Due to the Covid-19 pandemic, learning which was initially carried out conventionally face-to-face had to be replaced with full online, blended, and then changed to full face-to-face again. So teachers must be able to use various technology-based devices so that learning can continue. In fact, not everyone is ready to face changes in learning. There are still many teachers who cannot create interesting learning content. Even though interesting content is the lifeblood of implementing learning in this pandemic era. Therefore, this community service aims to provide training to MTs teachers on creating interesting and innovative learning content. The community service method is carried out through several stages, namely training, practice and mentoring. The result of this community service is that the training participants (teachers) can create LMS learning content through making learning videos and the participants gain knowledge and experience on how to create interesting and*



*innovative learning content.*

**Keywords:** *Blended, E-learning, Learning Management System*

## **Pendahuluan**

Kemajuan teknologi semakin hari mengalami perkembangan yang sangat pesat. Segala bentuk kegiatan manusia tidak terlepas dari teknologi. Dulu ketika manusia ingin berkirim kabar mereka menggunakan surat sebagai medianya. Tetapi sekarang cukup menggunakan *handphone* manusia dapat terhubung dengan mudah. Kemajuan di bidang teknologi turut merambah ke bidang pendidikan. Konsep tersebut semakin berkembang dan melahirkan istilah *e-learning*. *E-learning* selanjutnya membawa dampak yang sangat besar bagi dunia pendidikan. Salah satunya proses transformasi pendidikan yang awalnya bersifat tradisional (konvensional) ke bentuk serba digital (era digitalisasi), baik dari segi isi maupun sistemnya.

Kemunculan konsep *e-learning* tidak terlepas dari wabah covid-19 yang menyebar hampir di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. *Coronavirus disease* muncul pada tahun 2019. Awal kemunculannya berasal dari Cina di daerah Wuhan, Hubei. *Coronavirus disease-2019* selanjutnya disingkat menjadi virus Covid-19 (Guan et al., 2020). Orang yang terpapar virus covid-19 ditandai dengan munculnya gejala berupa batuk kering, sesak nafas, demam 380. Dampak bagi orang yang terpapar bervariasi tergantung dari daya tahan tubuh masing-masing. Dampak yang paling mematikan yakni dapat menimbulkan kematian bagi penderita yang terpapar oleh virus ini. Sejak ditemukan di Wuhan pertama kali, penyebaran virus ini sangat cepat. Virus segera menyebar ke seluruh dunia termasuk di Indonesia. Hingga 19 Januari 2020 tercatat total penderita yang positif terpapar covid-19 sebanyak 927.380 serta korban yang meninggal mencapai 26.590 jiwa. Oleh karena itu, pemerintah segera mengambil keputusan untuk melakukan *lockdown* di beberapa lokasi untuk mencegah penyebaran virus covid-19.

Salah satu sektor yang terkena dampak yakni sektor pendidikan. Para pemangku kebijakan segera mencari solusi agar pendidikan tetap berjalan tanpa terhalang jarak dan ruang (Al Ghozali et al., 2021). Ketika pembelajaran berlangsung secara tatap muka, guru sudah terbiasa untuk melakukan pengorganisasian pembelajaran. Namun, hal yang menjadi kendala, ketika pembelajaran berlangsung secara daring. Maka muncullah istilah *e-learning*. Istilah *E-Learning* merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan (Ucu et al., 2018).

Pemerintah segera mengambil langkah jitu untuk mengatasi masalah di atas. Salah satu solusi cepat tanggap dari pemerintah yakni memberlakukan sistem Pembelajaran jarak jauh (PJJ). Sistem ini dirasa salah satu strategi yang paling tepat untuk mencegah penyebaran covid-19 serta memutus mata rantai terbentuknya klaster baru (Istiarsono, 2022). Kebijakan yang ditempuh oleh pemerintah mengacu pada SKB

(Surat Keputusan Bersama) menteri bahwa pembelajaran di lingkup sekolah yang berada di zona merah, orange, dan kuning maka pembelajaran dilaksanakan secara *online*. Siap atau tidak pembelajaran secara daring (dalam jaringan) ini tetap harus dilaksanakan meski terdapat berbagai kelemahan dalam pelaksanaannya.

Banyak pro dan kontra yang mewarnai awal kemunculan *e-learning*. Padahal konsep pembelajaran *e-learning* membantu para peserta didik khususnya dalam proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien karena waktu dan biaya yang dibutuhkan lebih sedikit (Andayani et al., 2020).

Ada beberapa manfaat pembelajaran *e-Learning* bagi peserta didik. Di antaranya, meningkatkan interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan pendidik, dapat meningkatkan interaksi selama proses belajar mengajar karena pembelajaran dapat dilakukan dari mana dan kapan saja, para peserta didik dapat mengakses segala informasi dengan mudah melalui jaringan internet, serta dapat mempermudah parapeserta didik untuk menyimpan materi yang telah diunduh dengan mudah dan cepat (Nada & Sari, 2023).

LMS atau yang lebih dikenal dengan *Learning Management System* sebuah perangkat lunak atau *software* yang digunakan untuk keperluan administrasi, dokumentasi, laporan sebuah kegiatan, proses belajar mengajar, serta segala aktivitas yang dapat dilakukan secara *online* atau yang membutuhkan jaringan internet (Septia, 2019). *E-learning* merupakan segala bentuk kegiatan dalam hal ini belajar mengajar berbantuan dengan teknologi informatika (Alghizzawi et al., 2019). *E-learning* memfokuskan pembelajaran dengan penggunaan jaringan internet dengan tujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran (Affouneh et al., 2020). Pendapat serupa menyatakan *e-learning* merupakan konsep pengajaran dan pembelajaran yang mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dengan memanfaatkan penggunaan internet (Hakim & Agung, 2018). Kesiapan sarana prasarana, kesiapan guru, dan siswa menjadi penyebab utamanya. Namun seiring berjalannya waktu *e-learning* sudah banyak diterima oleh masyarakat di seluruh dunia. Hal ini dapat dilihat dari ramainya pengimplementasian *e-learning* baik di dunia pendidikan (sekolah sampai perguruan tinggi) maupun di bidang lainnya.

Beberapa aplikasi pembelajaran yang berbasis *e-learning* maupun *hybrid learning* telah dikembangkan melalui berbagai aplikasi. Aplikasi yang tersedia sangat mudah diakses di antaranya: *Absorb, Moodle, Canvas, Schoology, Blackboard Learn, D2L Brightspace, Edmodo, Quizlet* dan *Google Classroom* (Suhandiah et al., 2020). Pemilihan aplikasi disesuaikan dengan kebutuhan para peserta didik. Semakin meredanya wabah covid-19 maka ada perubahan dalam sistem pendidikan, yakni memadukan konsep *e-learning* dengan tatap muka (*face to face*) dengan syarat dan ketentuan berlaku. Perpaduan konsep *online* dengan *offline* dikenal dengan istilah *blended learning*.

Pelatihan pembuatan *online learning* telah berhasil dilakukan sesuai dengan harapan dan peserta mampu merasakan manfaat dari pelatihan pembuatan

konten online learning untuk guru MTs Darussalam Kota Bengkulu (Yanti et al., 2021). Pengembangan *Learning Management System* (LMS) dapat dilakukan melalui *open source* yang telah tersedia untuk mengembangkan media pembelajaran. Penggunaan LMS sebagai media pembelajaran diharapkan mampu menarik antusiasme para peserta didik, mampu memotivasi parapeserta didik, serta menyesuaikan minat peserta didik sehingga informasi yang disampaikan melalui media tersebut dapat dipahami oleh para peserta didik. Selanjutnya, penggunaan *Learning Management System* (LMS) sebagai media pembelajaran secara keseluruhan dapat terlaksana dengan baik dan termasuk media pembelajaran yang masuk dalam kategori sangat praktis digunakan untuk memperlancar proses belajar para peserta didik (Septia, 2019).

Implementasi *Learning Management System* di SMA IT Al- Irsyad Al- Islamiyyah Purwokerto dirasa membantu para pendidik ketika melakukan proses pembelajaran, khususnya pembelajaran *online*. Antusias tidak hanya bagi para peserta didik tetapi pendidik pun ikut merasakan imbasnya. Salah satu imbas yang dirasakan oleh pendidik yakni kebaruan atau inovasi yang berkembang dengan pesat ddalam dunia pendidikan. Adapun harapan bagi para pendidik yakni kapasitas ruang penyimpanan perlu ditambah sehingga berbagai *figure* dapat diunduh untuk menunjang proses belajar (Hikmah et al., 2022).

Kemunculan *blended learning* terpengaruh adanya perkembangan teknologi di bidang teknologi informasi dan komunikasi. Dampak dari kemunculan teknologi tersebut memberikan efek positif bagi ketersediaan sumber belajar atau media belajar yang dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik. Informasi juga dapat diakses baik secara *offline* maupun *online*. Pada *blended learning*, konten pembelajaran yang menarik merupakan hal dasar yang harus dikuasai oleh Guru agar para siswa maupun siswi mau dan sadar untuk mempelajari materi-materi pembelajaran yang telah dibuat oleh Guru. Oleh karena itu, abdimas memiliki tujuan yaitu memberikan pengetahuan dan pemahaman Guru MTs tentang konten pembelajaran yang menarik serta memberikan pelatihan pembuatan konten pembelajaran yang menarik, informatif, dan efektif.

### **Metode**

Metode yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat yakni melalui pelatihan, praktik, dan pendampingan. Pertama pelatihan yang diberikan berupa pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran melalui *blended learning* melalui *Learning Management System* (LMS). LMS merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet sebagai penunjangnya. Pendidik mendapatkan berbagai kemudahan ketika melaksanakan pembelajaran. Pembelajaran yang dapat dilakukan pun semakin bervariasi. Kedua praktik, seluruh peserta diminta secara berkelompok untuk mempraktikkan secara bersama-sama sesuai dengan arahan dari tim pengabdian untuk membuat materi pembelajaran dalam bentuk penugasan berbasis *g-form* dan materi dalam bentuk video. Ketiga, pendampingan, pendampingan dilakukan oleh tim dengan memberikan kesempatan bagi masing-masing guru untuk membuat video pembelajaran dari hasil pelatihan

yang sudah dilaksanakan sebelumnya. Tim pengabdian juga memberikan pemahaman dan pengarahan kembali kepada para guru.

### Hasil dan Pembahasan

Beberapa jenis aplikasi *e-learning* yang dapat dimanfaatkan pembelajaran di madrasah diantaranya *Google Form*, *Google Classroom*, *Goole Meet*, *Zoom Meet*, dan *Whatsapp* (Faridi, 2022). Penggunaan aplikasi tersebut disesuaikan dengan situasi dan kondisi serta ketersediaan sarana prasarana. Di MTs Hasyim Asya'ari rata-rata menggunakan aplikasi *whatsapp* dan *google clasroom*.



Gambar 1. Penggunaan Aplikasi LMS dalam Pembelajaran Daring

Sebelum kegiatan dilakukan guru diminta untuk mengisi *pretest* berupa pengisian kuesioner yang berkaitan dengan pemanfaatan dan penggunaan LMS dalam pembelajaran daring. *Form* kuesioner diisi oleh 32 guru yang mengikuti pelatihan.

Berdasarkan Gambar 1 dapat disimpulkan bahwa dari empat aplikasi penunjang dalam pembelajaran daring sebanyak 76% guru menggunakan WAG untuk melaksanakan pembelajaran daring, 15% menggunakan *youtube*, 6% menggunakan *google meet*, dan 3% menggunakan aplikasi *zoom*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa guru lebih memilih WAG sebagai sarana penunjang pembelajaran daring dan aplikasi *zoom* paling sedikit digunakan oleh guru.

Melihat hasil kuesioner tersebut maka pelatihan pembuatan *content* LMS di MTs Gebog dapat dijadikan salah satu solusi untuk mengembangkan pembelajaran daring yang lebih menarik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan mengoptimalkan pemilihan aplikasi yang tepat agar *content* atau isi materi juga dapat dipahami oleh siswa secara maksimal.

Pelatihan pembuatan konten pembelajaran yang menarik telah berhasil dilaksanakan pada Sabtu, 20 Agustus 2022. Pelatihan ini dilaksanakan di aula MTs Hasyim Asy'ari Gebog Kudus. Narasumber yang dihadirkan adalah seorang pakar dari bidang IT dan media pembelajaran. Beliau dihadirkan untuk menjadi solusi atas permasalahan utama karena transisi proses pembelajaran yang awalnya

secara tatap muka, kemudian berpindah menjadi *online* secara penuh, lalu berpindah lagi menjadi secara *blended*, hingga akhirnya kembali lagi menjadi tatap muka secara penuh. Dengan adanya kondisi ini, maka Guru dituntut untuk memiliki keahlian dibidang IT dan jugamampu mengajar secara aktif, menarik, dan interaktif sehinggatujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan optimal.

Kegiatan pelatihan pembuatan konten pembelajaran yang menarik ini dilakukan dengan susunan acara yaitu presensi, pembukaan serta menyanyikan lagu kebangsaan yaitu Indonesia Raya, penyampaian materi oleh narasumber, ishoma, dan dilanjutkan dengan penutup.

Pelatihan ini dihadiri oleh 32 Guru yang berasal dari MTs Hasyim Asy'ari Gebog Kudus, narasumber, moderator, enam orang panitia pelaksanaan pelatihan. Pelaksanaan pelatihan pembuatan konten pembelajaran yang menarik oleh narasumber di bidang IT dan media. Materi yang disampaikan yakni memaksimalkan penggunaan sosial media dengan konten kreatif dan edukatif. Konten kreatif memiliki tujuan yang jelas, dapat dan cepat dipahami, berbeda dari yang sudah ada, dan memberikan inspirasi. Para pendidik hendaknya mampu menciptakan konten (isi) materi yang menarik, menyentuh, dan original agar siswa tidak merasa jenuh ketika mengikuti pembelajaran daring. Permasalahan yang sering muncul siswa mengeluhkan video pembelajaran yang dibagikan oleh guru tidak sesuai dengan apa yang mereka butuhkan akibatnya mereka kurang memahami materi pembelajaran. Maka dari itu, dengan pelatihan pembuatan konten ini sangat membantu guru untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Selain menciptakan konten kreatif isinya pun harus mendidik. Menciptakan konten edukatif bertujuan agar orang yang melihat konten mendapatkan solusi dari masalah atau kendala yang dialami, selain itu untuk mendapatkan informasi atau pengetahuan terbaru. Para guru selain memperhatikan aspek tampilan (visual) dalam penyajian juga harus memperhatikan isi materi yang akan disampaikan. Tampilan memang sangat berpengaruh namun isi materi tetap harus diutamakan.

Pendidikan di era digital menggiring para penggunanya untuk mampu mengoptimalkan IT dalam kehidupan sehari-hari. Segala informasi dapat diakses dengan mudah. Setiap harinya manusia tidak bisa terlepas dari gadget. Dapat diibaratkan dari bangun tidur sampai akan tidur gadget tidak pernah lepas dari genggamannya. Menyikapi hal tersebut, guru dapat menggunakan media gadget sebagai prasarana dalam mengajar. Medsos merupakan salah satu contohnya. Jadi guru dapat memilih dan menggunakan medsos untuk sarana pembelajaran.

Pembuatan video pembelajaran dapat digunakan sebagai salah satu alternatif yang dapat dipilih oleh guru. Pembuatan video juga ada triknya, tidak bisa asal membuat. Video pembelajaran hendaknya dikemas dalam durasi pendek yakni tiga sampai lima menit. Hal ini tidak lain agar siswa tidak merasa jenuh jika durasi yang ditampilkan melebihi dari lima menit. Konten yang ditampilkan cukup yang dibutuhkan. Isi dikemas secara ringkas, jelas, dan tentunya visual yang

ditampilkan pun haruslah menarik. Sebelum ditampilkan guru tidak lupa untuk mengeditnya. Hal ini dilakukan untuk mengecek kembali baik dari segi tampilan maupun konten pembelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa konten yang kreatif dan edukatif meliputi, menarik, menyentuh, original, memberikan solusi atau pemecahan masalah, dan mampu menyampaikan informasi yang tepat. Durasi video pembelajaran baiknya antara tiga sampai lima menit. Kontennya pun disajikan secara singkat, padat, jelas, dan menarik. Selain narasumber memaparkan secara teoritis terkait teori pembuatan konten dalam pembelajaran, juga menekankan pada praktik pembuatan konten yang menarik dan interaktif dalam pembelajaran.



Gambar 2. Peserta Pelatihan Mengajukan Pertanyaan kepada narasumber

Langkah awal yang harus dipersiapkan oleh guru yakni menyiapkan materi ajar. Materi ajar yang dipilih hendaknya sederhana dan langsung ke materi inti. Pendahuluan yang disajikan tidak bertele-tele dikarenakan video yang akan ditampilkan terbatas dengan durasi. Berbeda dengan pembelajaran yang dilakukan secara luring. Maka dari itu, guru perlu menyiasatinya.

Materi yang akan diajarkan dapat dibuat terlebih dahulu dalam bentuk powerpoint. Pemilihan powerpoint ini dimaksudkan karena sebagian besar guru dapat menggunakannya. Tampilan slide yang dipilih tidak terlalu berlebihan, sederhana, dan tidak mengganggu siswa. Materi yang ditayangkan cukup poin-poin yang diperlukan. Selebihnya dapat ditambahkan voice.

Selain menggunakan powerpoint, narasumber memberikan contoh lain yang dapat digunakan oleh guru yakni dengan aplikasi. Contoh yang ditampilkan dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris tetapi tidak hanya sebatas mata pelajaran bahasa Inggris. Aplikasi ini juga dapat diterapkan di mata pelajaran yang lain karena pada dasarnya aplikasi hanya sebagai salah satu media.

Penyampaian materi dan sesi tanya jawab berlangsung selama 120 menit. Para peserta nampak antusias menyimak. Ketika sesi tanya jawab peserta lebih antusias lagi untuk mengajukan pertanyaan kepada narasumber, seperti Gambar 2.

Moderator memberikan kesempatan kepada para peserta pelatihan untuk bertanya melalui sesi tanya jawab. Sesi tanya jawab dibuka dalam dua termin yang masing-masing termin diberikan kesempatan dua penanya. Pertanyaan yang diajukan oleh peserta yakni terkait terkendala pengoperasian penggunaan aplikasi serta menampilkan materi yang tepat sasaran. Komposisi antara materi dengan tampilan agar tidak tumpang-tindih. Menanggapi hal tersebut narasumber meminta para peserta untuk praktik menyusun satu materi yang kemudian akan dibuatkan sebuah video singkat.

Narasumber menjelaskan bahwa ada berbagai macam aplikasi yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu memudahkan pembelajaran secara daring. Selain kine master, guru juga dapat menggunakan aplikasi serupa misal capcut. Para peserta diminta untuk membuat materi yang akan diajarkan kepada siswa. Selanjutnya, materi yang telah dibuat akan dibuatkan video secara singkat.



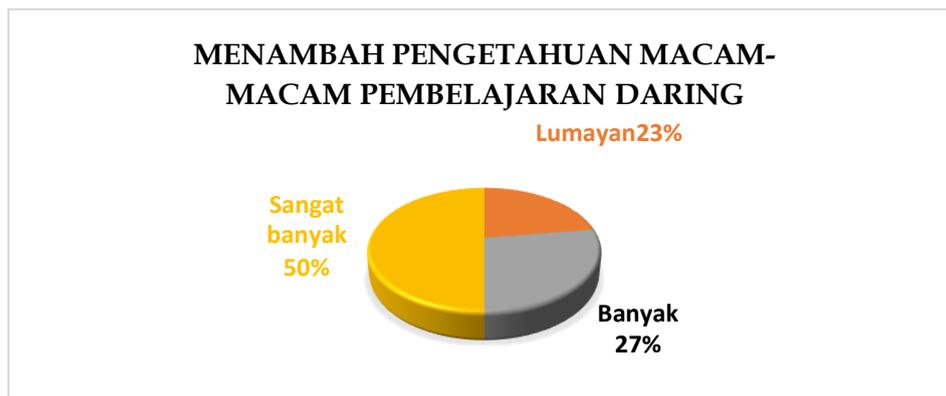
Gambar 3. Pelatihan ini Membantu Anda dalam Pembelajaran Daring

Para peserta merasa sangat terbantu atas dilaksanakannya pelatihan pembuatan konten LMS bagi guru. Peserta telah mendapatkan teori sekaligus praktik yang nantinya akan dipraktikkan langsung dalam pembelajaran.

Setelah melaksanakan pelatihan para peserta diminta untuk mengisi kuesioner dalam form pretest. Kuesioner digunakan untuk mendapatkan informasi terkait pelatihan pembuatan *content* LMS dalam pembelajaran daring.

Berdasarkan Gambar 3 terkait pendapat para peserta setelah mengikuti pelatihan pembuatan *content* LMS dapat disimpulkan bahwa sebanyak 5% mengatakan lumayan, 19% mengatakan membantu, dan sebanyak 76% menyatakan sangat membantu. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pelatihan pembuatan *content* LMS bagi guru MTs di Gebog dapat membantu para guru untuk mengembangkan pembelajaran yang menarik di era pembelajaran daring.

Selain respon positif yang diberikan oleh para peserta pelatihan, menurut para peserta pelatihan yang diberikan juga memberikan pengetahuan tentang macam-macam aplikasi atau LMS penunjang dalam pembelajaran daring. Selama ini peserta hanya menggunakan WAG (sebagian besar) sebagai sarannya.



Gambar 4. Menambah Pengetahuan Macam-macam Pembelajaran Daring

Berdasarkan Gambar 4 dapat disimpulkan bahwa sebanyak 50% menyatakan sangat banyak, 27% banyak, dan 23% menyatakan lumayan. Maka pengetahuan atau informasi terkait macam-macam aplikasi LMS bagi para guru menjadi bertambah.

### **Simpulan dan Rekomendasi**

Dari rangkaian pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berbasis lingkungan dan teknologi, terdapat beberapa kesimpulan. Pertama, kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan bagi guru se-kecamatan Gebog yang bertempat di MTs Hasyim Asy'ari Kecamatan Gebog merupakan kegiatan pengabdian masyarakat berbasis lingkungan dan teknologi dengan tujuan untuk meningkatkan kompetensi guru agar menjadi guru yang profesional, aktif, dan kreatif dalam pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran sebagai salah satu penunjang keberhasilan dalam mengajar. Kedua, pelatihan ini dihadiri oleh 32 Guru dari berbagai mata pelajaran. Ketiga, peserta yang semula masih awam dengan pembuatan video, menjadi tahu dan memiliki pengalaman dalam bidang tersebut.

### **Daftar Pustaka**

- Affouneh, S., Salha, S., & Khlaif, Z. N. (2020). *Designing Quality E-Learning Environments for Emergency Remote Teaching in Coronavirus Crisis. Interdisciplinary Journal of Virtual Learning in Medical Sciences*, 11(2), 135–137. <https://staff.najah.edu/en/publications/10560/>
- Al Ghozali, M. I., Fatmawati, S., & Mustoip, S. (2021). Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar Pada Era Pandemi Covid 19. *EduBase: Journal of Basic Education*, 2(2), 61–68. <https://journal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/edubase/article/view/427>
- Alghizzawi, M., Habes, M., Salloum, S. A., Ghani, M. A., Mhamdi, C., & Shaalan, K. (2019). *The Effect of Social Media Usage on Students' E-learning Acceptance in Higher Education: A Case Study from The United Arab Emirates. International Journal of Information Technology and Language Studies*, 3(3), 13–26. <https://journals.sfu.ca/ijitls/index.php/ijitls/article/view/109>

- Andayani, D. D., Fathahillah, F., & Abdal, N. M. (2020). Penerapan *E-Learning* Sebagai Alternatif Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Semnas*, 199–228. <https://doi.org/10.14527/9786052415726.12>.
- Faridi, A. (2022). Implementasi *E-Learning* Sebagai Solusi Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19 di MAN 1 Karanganyar. *Jurnal Educandum*, 8(1), 98–106. <https://blamakassar.e-journal.id/educandum/article/view/701>
- Guan, W., Ni, Z., Hu, Y., Liang, W., Ou, C., He, J., Liu, L., Shan, H., Lei, C., Hui, D. S. C., Du, B., & Li, L. (2020). *Clinical Characteristics of Coronavirus Disease 2019 in China*. *The New England Journal of Medicine*, 382(18), 1708–1720. <https://doi.org/10.1056/nejmoa2002032>.
- Hakim, L., & Agung, H. (2018). Kajian Desain *E-Learning* Universitas Bunda Mulia Berdasarkan Spesifikasi *E-Learning*. *Prosiding Semnastek*, 17(0), 1–8. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek/article/view/3404>
- Hikmah, I., Rochmanto, R. A., Yusro, M., Nurlaili, N., Permatasari, I., & Ikhwan, S. (2022). Pengimplementasian *Learning Management System* (LMS) untuk Membantu Pembelajaran Daring di SMA IT Al-Irsyad Al-Islamiyyah Purwokerto. *IJCOSIN: Indonesian Journal of Community Service and Innovation*, 2(1), 66–72. <https://doi.org/10.20895/ijcosin.v2i1.378>.
- Istiarsono, Z. (2022). Pelatihan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Pada Masa Pandemi Bagi Guru SMA YPK Tenggarong. *JPM: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 1–8.
- Nada, C., & Sari, Y. (2023). Pemanfaatan Program *E-Learning* Divisi Humas Kementerian Koperasi Dan Usaha Kecil Menengah Di Era Pandemi Covid 19. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4).
- Septia, F. (2019). Pengembangan *Learning Management System* (LMS) Sebagai Media Pembelajaran Untuk Sekolah Menengah Sederajat. *Jurnal Tata Rias*, 9(2), 1–10. <https://doi.org/10.21009/9.2.1.2009>.
- Suhandiah, S., Sudarmaningtyas, P., & Ayuningtyas, A. (2020). Pelatihan *E-learning* Bagi Guru Untuk Optimalisasi Pembelajaran Generasi Z. *Aksiologi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 109. <https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Aksiologi/article/view/3470>
- Ucu, N. L., Paturusi, S. D. E., & Sompie, S. R. U. A. (2018). Analisa Pemanfaatan *E-Learning* Untuk Proses Pembelajaran. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(1). <https://doi.org/10.35793/jti.13.1.2018.20196>.
- Yanti, F. A., Kristiawan, M., Walid, A., & Kusumah, R. G. T. (2021). Pembuatan Konten *Online Learning* untuk Guru MTs Darussalam Kota Bengkulu. *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 6(2), 38–45. <https://journal-center.litpam.com/index.php/linov/article/view/537>