



Persepsi Mahasiswa Terhadap *Learning Management System* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Di Universitas Negeri Makassar

^{1*}Hartini Ramli, ²Muriniati, ³Nur Inayah Idil, ⁴Noer' Ain, ⁵Putri Nanda Sari

¹²³⁴⁵Universitas Negeri Makassar, Jalan Mallengkeri Raya, Parangtambung, Makassar

Email: hartiniramli023@gmail.com¹, murnimurniati924@gmail.com², nayaidl16@gmail.com³,
noerain.na.smr@gmail.com⁴, nandasariputri42@gmail.com⁵

ABSTRAK

Era revolusi industri 4.0 adalah era dimana hampir seluruh hal dikendalikan oleh teknologi termasuk pada ranah pendidikan. Dampak era revolusi industri 4.0 pada ranah pendidikan merupakan bukti semakin banyaknya media pembelajaran berbasis teknologi yang memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi bahkan tanpa bertatap muka. Media pembelajaran berbasis teknologi ini memudahkan proses pembelajaran menurut segi efektivitas & efisiensi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar motivasi belajar mahasiswa dalam penerapan e-learning seperti *Learning Management System* (LMS) sebagai media pembelajarannya. Jenis penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif. Pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian ini menggunakan metode survei dengan teknik kuisioner atau angket melalui google form. Berdasarkan pada analisis data angket yang diperoleh terhadap 117 mahasiswa dari 27 jurusan menunjukkan bahwa penggunaan LMS mahasiswa Universitas Negeri Makassar dalam meningkatkan motivasi belajar berjalan "netral". Dimana mahasiswa merasa e-learning dapat meningkatkan motivasi dan dorongan dalam belajar mahasiswa di kondisi tertentu, namun juga dapat berdampak sebaliknya.

Kata Kunci: *Learning Management System*, motivasi belajar, revolusi industri 4.0

ABSTRACT

The era of the industrial revolution 4.0 is an era where almost everything is controlled by technology, including in the realm of education. The impact of the 4.0 industrial revolution era on the realm of education is evidence of the increasing number of technology-based learning media that make it easier for educators to convey material even without meeting face to face. This technology-based learning media facilitates the learning process in terms of effectiveness & efficiency. This study aims to find out how much student motivation is in implementing e-learning such as the Learning Management System (LMS) as a learning medium. This type of research was conducted using quantitative descriptive research. The data collection needed in this study used a survey method with a questionnaire or questionnaire technique via the Google form. Based on the analysis of questionnaire data obtained from 117 students from 27 majors, it shows that the use of LMS by Makassar State University students in increasing learning motivation is "neutral". Where students feel that e-learning can increase motivation and encouragement in student learning under certain conditions, but it can also have the opposite effect.

Keywords: *Learning Management System*, motivation learning, industrial revolution 4.0

This is an open access article under the CC BY-SA license



1. PENDAHULUAN

Industri 4.0 adalah digitalisasi industri yang sebenarnya, yang sekarang mencakup berbagai konsep baru yang cukup luas, termasuk teknologi dan konsep baru yang relevan dengan rantai nilai suatu organisasi. Industri 4.0 menciptakan pabrik pintar modular. Singkatnya, 'CPS' *Cyber Physical System* memonitor proses fisik, memetakan dunia fisik ke dunia virtual, dan mendesentralisasi pengambilan keputusan operasional atau mesin otonom (Hasfera & Fadli, 2019). Perkembangan Revolusi Industri 4.0 telah mempermudah masyarakat dalam melakukan pekerjaannya. Sebagian besar (75%) dari semua kegiatan saat ini menggunakan teknologi, matematika dan sains, internet, dan pembelajaran humaniora. Revolusi Industri 4.0 merupakan kombinasi dari domain berbasis sistem digital, fisik, biologis, dan siber-fisik. Salah satu ciri Revolusi Industri 4.0 adalah kemajuan teknologi informasi sebagai media utama penunjang kehidupan manusia (Sadikin & Hakim, 2019).

Era revolusi industri 4.0 adalah era dimana hampir seluruh hal dikendalikan oleh teknologi termasuk pada ranah pendidikan. Dengan adanya teknologi, guru maupun siswa merasa lebih mudah melakukan proses pembelajaran (Fajar B, et al., 2023). Disamping itu, tantangan pendidikan di era Revolusi Industri 4.0 juga semakin kompleks. Guru membutuhkan berbagai inovasi untuk menciptakan metode pembelajaran yang tepat di era relokasi pendidikan (Rizaldy et al., 2018). Dampak era revolusi industri 4.0 pada ranah pendidikan merupakan bukti semakin banyaknya media pembelajaran berbasis teknologi yang memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi bahkan tanpa bertatap muka. Media pembelajaran berbasis teknologi ini memudahkan proses pembelajaran menurut segi efektivitas & efisiensi. Ada beberapa media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dipakai untuk menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat diimplementasikan pada pada seluruh jenjang pendidikan, tentunya pendidik dituntut untuk terus berinovasi menggunakan media pembelajaran yang akan dipakai. Banyak manfaat yang bisa dirasakan menggunakan adanya media pembelajaran berbasis teknologi, selain bisa menarik minat belajar siswa juga bisa meningkatkan hasil prestasi belajar. Karena media pembelajaran berbasis teknologi sangat diperlukan untuk dimanfaatkan pada proses pembelajaran (Firmadani, 2020).

Perkembangan teknologi pendidikan di Indonesia mengalami kemajuan yang pesat. Bentuk perkembangan teknologi yang tampak dalam bidang ini, yaitu dikembangkannya *e-learning*. *E-learning* merupakan sistem pembelajaran jarak jauh atau online dengan berbasis teknologi. (Anggraeni & Kusuma, 2021). Pada hakikatnya, *e-Learning* merupakan pembelajaran dalam bentuk konvensional yang kemudian diaplikasikan dalam format digital (Hidayat, et al., 2023). Pembelajaran *e-learning* dapat dilakukan dengan menggunakan dua model, yaitu *Synchronous* dimana pembelajaran elektronik melalui media teleconference, memungkinkan guru dan siswa melakukan proses pembelajaran secara bersamaan, kelas dapat melakukan proses pembelajaran di berbagai lokasi. Selanjutnya yaitu *Asynchronous* yaitu *e-learning* melalui komputer dan internet, memungkinkan guru dan siswa untuk melakukan proses pembelajaran online dan real-time di waktu dan lokasi yang berbeda (Asrori & Fachrurrozie, 2011). Keuntungan penerapan *e-learning* menurut (Yodha, 2019) adalah siswa dapat dengan mudah memulai pembelajaran berbasis *e-learning* melalui proses login yang sederhana. Materi *e-learning* disediakan untuk kemudahan akses oleh pengguna.

E-learning memungkinkan mahasiswa untuk mendaftar kursus, memberikan saran akademik (melalui chat, email, mailing list), menerima materi kuliah, mengumpulkan dan menyerahkan tugas kuliah, menilai proses belajar mahasiswa, dan lain-lain. Mahasiswa dapat berpartisipasi dalam berbagai kegiatan. Kelas virtual untuk pelaksanaan kegiatan ini atau *e-learning* (Fathoni, 2015). Sistem pembelajaran ini menjadi trend semenjak merebaknya Coronavirus Disease (COVID19) yang berkembang menjadi pandemi, wabah global yang telah menyebar ke benua (Qowaid et al., 2020). Fenomena pandemi ini memiliki dampak besar pada seluruh lingkungan pendidikan, sehingga menuntut pembelajaran jarak jauh online dari pengajaran tatap muka tradisional di pendidikan tinggi. Pembelajaran online atau *e-Learning* bukanlah pilihan selama pandemi COVID-19, tetapi wajib bagi semua siswa untuk memberikan pendidikan berkelanjutan dan untuk melindungi kesehatan dan keselamatan mereka. Melihat situasi saat ini, sangat penting untuk menjawab apakah *e-learning* yang dibutuhkan untuk siswa mempertahankan kualitas yang sama dengan pembelajaran tatap muka. (Zapata-Cuervo et al., 2021).

Penelitian yang dilakukan oleh (Zhafira, Ertika, & Chairiyaton, 2020) menjelaskan sistem belajar yang telah beralih dari tatap muka ke full online semenjak pandemi mengakibatkan adanya perubahan dalam aktivitas pembelajaran. Perubahan ini ditanggapi positif dan negatif, menggunakan perkiraan bahwa pendidik terutama dosen semakin melek teknologi yang mampu sejalan menggunakan perkembangan masa. Ada juga yang menganggap perubahan ini merupakan hal yang negatif karena dosen tidak dapat memantau secara langsung aktivitas belajar para mahasiswa. Memang pada kenyataannya, kebanyakan mahasiswa merasa jenuh dengan sistem pembelajaran online. Mereka menilai pembelajaran ini hanya berputar seputar tugas tanpa adanya pemahaman mengenai materi yang diberikan. Sangat jelas bahwa hal ini berdampak terhadap minat belajar dan



motivasi belajar mahasiswa (Vhalery et al., 2021). Motivasi belajar ini berperan penting agar peserta didik memiliki energi yang besar untuk melakukan kegiatan pembelajaran (Yuanita, Ardi, Muis P, & Sari, 2023).

Dalam (Margiati et al., 2019) dijelaskan bahwa Learning Management System (LMS) atau Sistem Manajemen Pembelajaran merupakan suatu sistem teknologi informasi yang dikembangkan untuk mengelola dan mendukung proses pembelajaran, mendistribusikan materi perkuliahan dan memungkinkan kolaborasi antara dosen dan mahasiswa. LMS pembelajaran berbasis web dikembangkan secara dinamis (*dynamic elearning*). LMS adalah pengelolaan interaksi proses pembelajaran berbasis TIK melalui *websites*. (Munir, 2010) menyebutkan bahwa unsur yang dimasukkan ke dalam pengembangan LMS harus melibatkan perkembangan psikologi mahasiswa. Di antara unsur-unsur tersebut adalah berhubungan dengan kehidupan yang sebenarnya, 'Hands-on', pendekatan indirect-tematik, menyenangkan, peneguhan positif dan pencarian.

Menurut (Saputra & Susiana, 2021) LMS merupakan salah satu media dari model pembelajaran daring yang diterapkan di perguruan tinggi. Model pembelajaran ini dipercaya bisa menekan permasalahan yang muncul semenjak diterapkannya sistem e-learning ini, salah satunya yaitu biaya paket internet yang mahal dan menjadi keluhan para mahasiswa saat melakukan pembelajaran daring (Saputra & Susiana, 2021). LMS memberikan kontribusi dari segi pemanfaatannya. Fleksibilitas Learning Management System memungkinkan dosen maupun mahasiswa dapat mengakses LMS kapan saja dan dimana saja serta melalui berbagai device, baik melalui PC, tablet, maupun smartphone. LMS juga dapat membantu siswa untuk mengakses informasi pembelajaran melalui pedoman kursus, mengunggah tugas dan mengunduh tanda, aktif interaksi antara mahasiswa dan dosen, interaksi antar siswa, interaksi antar siswa dan alat belajar, berbagi pengetahuan, dan mengambil ujian dan kuis online (Kasim & Khalid, 2016). Universitas Negeri Makassar sendiri menggunakan platform e-learning berupa LMS yang disebut dengan System and Application Management Open Knowledge (SYAM-OK). System and Application Management Open Knowledge (SYAM OK) dihadirkan sebagai media yang menjawab kebutuhan pada masa pandemi yang mempermudah dan mengefektifkan pembelajaran (Suwahyu, Rasid, Muttaqia, Gobel, & Adistia, 2023). Dengan adanya platform SYAM-OK, mahasiswa Universitas Negeri Makassar dapat melakukan pembelajaran mandiri secara online (Tabbu, Hasriyanti, Mukhtar, Sulaiman, & Rosidah, 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar motivasi belajar mahasiswa dalam penerapan e-learning seperti Learning Management System (LMS) sebagai media pembelajarannya. Sebelumnya telah banyak penelitian yang mengangkat tentang minat belajar dan motivasi belajar pada mahasiswa. Namun tidak terkhusus pada persepsi mahasiswa terutama dalam penggunaan sistem elearning. Pembeda lain penelitian ini dengan penelitian terdahulu yang juga mengangkat tentang Learning Management System, yaitu pada instrument penelitian yang membahas mengenai tingkat kepuasan, kemudahan penggunaan sistem, kualitas sistem, informasi dan layanan pada LMS. Sedangkan penelitian ini befokus pada bagaimana pengaruh persepsi mahasiswa dalam penggunaan LMS dapat meningkatkan motivasi belajar yang berdampak pada hasil belajar mahasiswa.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan metode yang dilakukan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan tentang suatu kondisi yang berhubungan dengan masalah yang diteliti yaitu bagaimana perspektif mahasiswa dalam penggunaan LMS sebagai salah satu media pembelajaran e-learning untuk meningkatkan motivasi belajar. Pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian ini menggunakan metode survei dengan teknik kuisisioner atau angket. Pengisian kuisisioner dilakukan secara online yang disebar melalui google form. Pemilihan metode survey dalam penelitian ini untuk mengetahui secara pasti tentang bagaimana pandangan atau perspektif mahasiswa dalam selama penggunaan LMS berpengaruh pada motivasi belajarnya.

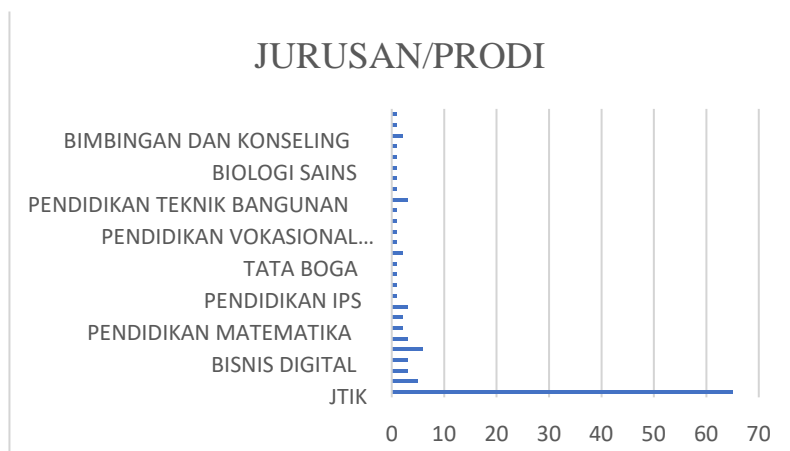
Populasi penelitian ini merupakan mahasiswa yang menggunakan Learning Management System selama pembelajaran. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari mahasiswa Universitas Negeri Makassar sebanyak 117 orang berasal dari 27 jurusan berbeda. Setiap responden wajib menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan demografi seperti angkatan dan jurusan atau program studi. Kuisisioner ini berisi 10 pertanyaan. Terdapat lima indikator yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu hasrat dan keinginan berhasil, motivasi dan dorongan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, kegiatan yang menarik dalam pembelajaran dan lingkungan yang kondusif.

**Tabel 1.** Indikator Instrumen Penelitian

Indikator	Pernyataan
Hasrat dan keinginan berhasil	<ul style="list-style-type: none">– Saya lebih memahami materi jika menggunakan LMS (X1)– Dengan menggunakan LMS dapat meningkatkan hasil belajar saya (X2)– Ada peningkatan nilai yang signifikan ketika menggunakan LMS selama perkuliahan atau sebaliknya (X3)
Motivasi dan dorongan dalam belajar	<ul style="list-style-type: none">– Saya merasa senang belajar dengan menggunakan model LMS karena bisa diakses kapanpun dan di manapun (X4)– Saya merasa lebih bersemangat belajar dan mengikuti perkuliahan jika menggunakan LMS (X5)
Harapan dan cita-cita di masa depan	<ul style="list-style-type: none">– Dengan menerapkan LMS dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemandirian saya dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh dosen (X6)
Kegiatan yang menarik dalam belajar	<ul style="list-style-type: none">– Dengan menggunakan LMS materi yang diberikan jadi lebih mudah untuk di pahami (X7)– Penggunaan LMS selama perkuliahan dapat menghilangkan rasa bosan saya saat belajar(X8)– Saya lebih mudah mengingat materi jika belajar melalui LMS (X9)

Tabel 2. Profil Angkatan Responden

Angkatan	Jumlah
2017	1
2018	4
2019	8
2020	4
2021	84
2022	16
Total Responden	117



Gambar 1. Asal Jurusan/Prodi Responden

Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi orang terhadap fenomena sosial. Analisis data hasil kuesioner (angket) diperlukan untuk mengorganisasikan data ke dalam kategori atau menyusun data secara sistematis, serta membuat kesimpulan.

Tabel 3. Skala Likert

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Netral
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

$$\text{Nilai Jjang Interval} = \frac{\text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah}}{\text{Jumlah Kriteria Pertanyaan}}$$

$$= \text{Lebar Skala} = \frac{5-1}{5} = 0,8$$

Keterangan :

Nilai Tertinggi : 5

Nilai Terendah : 1

Jumlah Kriteria : 5

Tabel 4. Standar Pengukuran

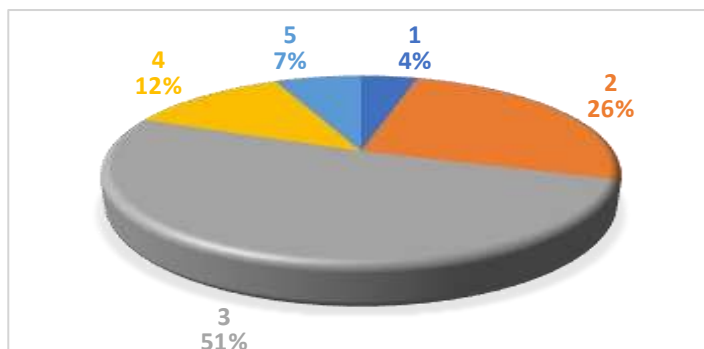
Skala		Kategori
1,00	1,80	Sangat Tidak Setuju
1,81	2,59	Tidak Setuju
2,60	3,40	Netral
3,41	4,20	Setuju
4,21	5,00	Sangat Setuju

Data yang sudah diolah kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif yang bertujuan untuk memberikan gambaran jawaban responden melalui lima indikator dalam instrument penelitian yang diteliti. Analisis deskriptif meliputi mean, standar deviasi, dan nilai minimum maksimum.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

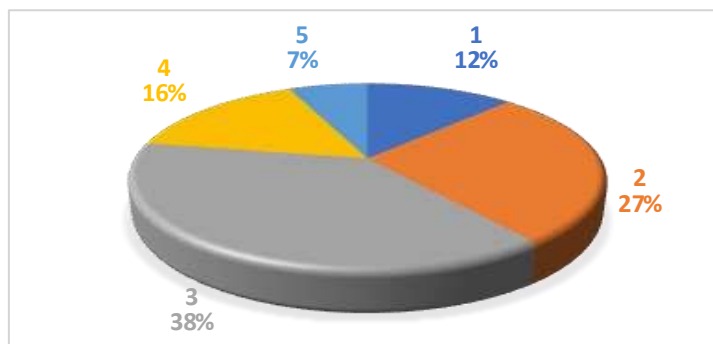
Beberapa indikator yang digunakan dalam penelitian ini dikembangkan dan diadaptasi dari penelitian sebelumnya. Secara keseluruhan terdapat 10 item pertanyaan yang menjadi indikator pengukuran variabel. Berdasarkan data yang telah diperoleh dari 117 sampel mahasiswa Universitas Negeri Makassar pada 27 jurusan. Selanjutnya data yang sudah diperoleh dideskripsikan dengan rinci pada setiap indikator sebagai berikut ini :

- a. Hasrat dan keinginan berhasil mahasiswa didapatkan presentase sebanyak 51% mahasiswa yang memilih netral dalam pelaksanaan pembelajaran daring menggunakan LMS sedangkan sebanyak 4% menjawab sangat tidak setuju dan sisanya menjawab setuju. Dari data yang diperoleh dapat dikategorikan “netral” dimana mahasiswa merasa e-learning dapat meningkatkan Hasrat dan keinginan berhasil mahasiswa di kondisi tertentu, namun juga dapat sebaliknya.



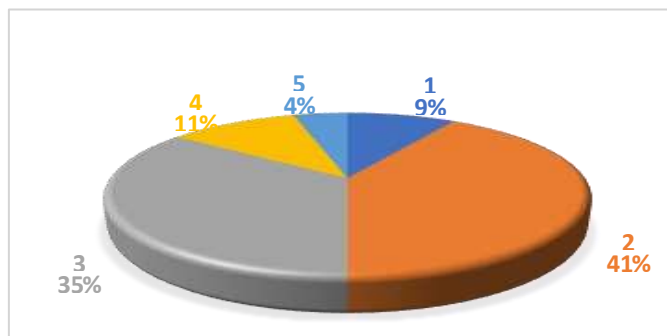
Gambar 2. Hasrat dan keinginan berhasil

- b. Motivasi dan dorongan dalam belajar mahasiswa didapatkan presentase sebanyak 38% mahasiswa yang memilih netral dalam pelaksanaan pembelajaran daring menggunakan LMS sedangkan sebanyak 7% menjawab sangat setuju dan sisanya menjawab tidak setuju. Dari data yang diperoleh dapat dikategorikan “netral” dimana mahasiswa merasa e-learning dapat meningkatkan motivasi dan dorongan dalam belajar mahasiswa di kondisi tertentu, namun juga dapat sebaliknya.



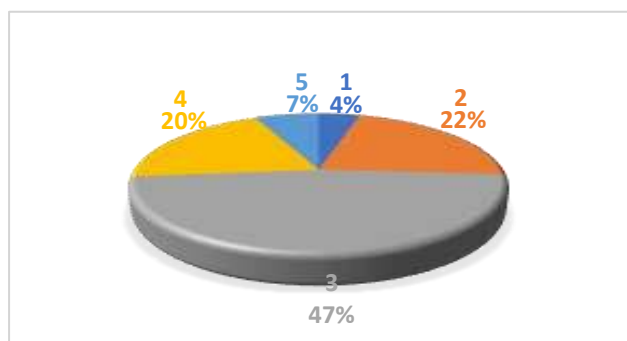
Gambar 3. Motivasi dan dorongan dalam belajar

- c. Harapan dan cita-cita di masa depan mahasiswa didapatkan presentase sebanyak 41% mahasiswa yang memilih tidak setuju dalam pelaksanaan pembelajaran daring menggunakan LMS sedangkan sebanyak 4% menjawab sangat setuju dan sisanya menjawab tidak setuju. Dari data yang diperoleh dapat dikategorikan “baik” dimana mahasiswa merasa e-learning dapat meningkatkan harapan dan cita-cita di masa depan.



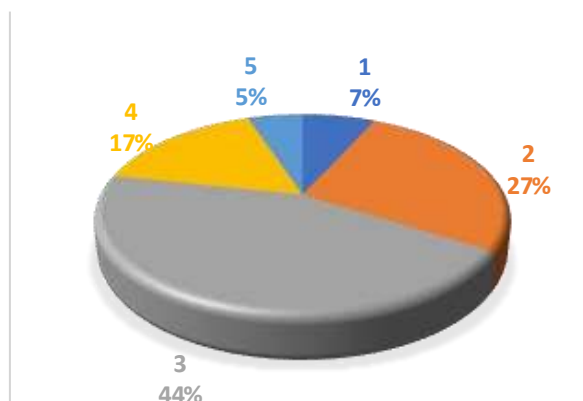
Gambar 4. Harapan dan cita-cita

- d. Kegiatan yang menarik dalam belajar mahasiswa didapatkan presentase sebanyak 47% mahasiswa yang memilih netral dalam pelaksanaan pembelajaran daring menggunakan LMS sedangkan sebanyak 4% menjawab sangat tidak setuju dan sisanya menjawab setuju. Dari data yang diperoleh dapat dikategorikan “netral” dimana mahasiswa merasa e-learning dapat menjadi kegiatan yang menarik dalam belajar di kondisi tertentu, namun juga dapat sebaliknya.



Gambar 5. Kegiatan yang menarik dalam belajar

- e. Lingkungan yang kondusif mahasiswa didapatkan presentase sebanyak 44% mahasiswa yang memilih netral dalam pelaksanaan pembelajaran daring menggunakan LMS sedangkan sebanyak 5% menjawab sangat setuju dan sisanya menjawab tidak setuju. Dari data yang diperoleh dapat dikategorikan “netral” dimana mahasiswa merasa e-learning dapat menjadi lingkungan yang kondusif dalam pembelajaran di kondisi tertentu, namun juga dapat sebaliknya.



Gambar 6. Lingkungan yang kondusif

**Tabel 4.** Statistik Deskriptif Indikator

Indikator	Jumlah	Ratarata	Min	Maks	Keterangan
Hasrat dan keinginan berhasil	117	2,97	1	5	Netral
Motivasi dan dorongan dalam belajar	117	2,6	1	5	Netral
Harapan dan cita-cita di masa depan	117	2,45	1	5	Netral
Kegiatan yang menarik dalam belajar	117	3,04	1	5	Netral
Lingkungan yang Kondusif	117	2,74	1	5	Netral

Berdasarkan dari data statistik diatas memperlihatkan bahwasanya pada keseluruhan indikator dalam penggunaan LMS dapat dikategorikan Netral dengan hasil rata-rata 2,76. Berdasarkan hasil ini motivasi belajar mahasiswa dalam penggunaan LMS tidak berpengaruh signifikan secara baik atau buruk. Untuk memaksimalkan peningkatan motivasi belajar yang juga berdampak pada hasil belajar mahasiswa maka e-learning berbasis LMS perlu dikombinasikan dengan model pembelajaran yang membantu optimalnya tercapainya motivasi belajar dan hasil belajar. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *blended learning* yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dan online yang tentunya dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan berpikir kritis mahasiswa. Selain itu hal ini juga dapat meningkatkan peran aktif mahasiswa di dalam kelas (Fadhilatunisa, et.al, 2020 ; Fadhilatunisa, et. al, 2020; Fakhri, et.al, 2022; Isma, et.al, 2023).

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pada analisis data angket yang diperoleh terhadap 117 mahasiswa dari 27 jurusan menunjukkan bahwa penggunaan LMS mahasiswa Universitas Negeri Makassar dalam meningkatkan motivasi belajar berjalan “netral”. Dengan demikian dapat disimpulkan dari kelima indikator yang diantaranya hasrat dan keinginan berhasil, motivasi dan dorongan dalam belajar, harapan dan cita-cita di masa depan, kegiatan yang menarik dalam belajar dan lingkungan yang kondusif bisa disimpulkan rata-rata berjalan dengan netral, dimana hal tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa di kondisi tertentu, namun juga dapat sebaliknya. Adanya beberapa hambatan dalam penggunaan LMS dalam meningkatkan motivasi belajar diharapkan bisa menjadi evaluasi kedepannya agar membuat mahasiswa lebih tertarik dan berpengaruh signifikan dalam peningkatan motivasi belajarnya.

REFERENSI

- Anggraeni, S. R., & Kusuma, W. A. (2021). Analisis Kebutuhan Pengguna Learning Management System Terhadap Pembelajaran Jarak Jauh Menggunakan Metode User Persona. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 12(3), 182. <https://doi.org/10.31602/tji.v12i3.5182>
- Asrori, & Fachrurrozie. (2011). Penggunaan E-Learning Ilmo Untuk. *Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, VI(1), 1–14.
- Fadhilatunisa, D., Rosidah, R., & Fakhri, M. M. (2020). THE EFFECTIVENESS OF THE BLENDED LEARNING MODEL ON THE STUDENTS' CRITICAL THINKING SKILLS AND LEARNING MOTIVATION IN ACCOUNTING DEPARTMENT. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 23(2), 194-208. <https://doi.org/10.24252/lp.2020v23n2i1>
- Fadhilatunisa, D., Fakhri, M. M., & Rosidah, R. (2020). PENGARUH BLENDED LEARNING TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR DAN HASIL BELAJAR MAHASISWA AKUNTANSI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 18(2), 93-106.
- Fajar B, M., Hastuti, Saputra, M. F., Syafdwi, W. I., Sari, P. N., & Fardan, M. (2023). Peran Flipped Classroom Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jupiter: Jurnal Pendidikan Terapan*, 1(1), 26-35.



- Fakhri, M. M., Fadhilatunisa, D., Rosidah, R., Satnur, M. A., & Fajrin, F. (2022). Pengaruh Media E-Learning Berbasis LMS Moodle dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Mahasiswa di Masa Pandemi Covid-19. *Chemistry Education Review (CER)*, 5(2), 157-169.
- Fakhri, M. M., Awalia, R., Safi'i, J. A., B, M. A., Gunawan, N. N., & Fadhilatunisa, D. (2023). HUBUNGAN *FLIPPED CLASSROOM* DENGAN KEPUASAN DAN KECEMASAN BELAJAR ONLINE MAHASISWA UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR. *Jupiter: Jurnal Pendidikan Terapan*, 1(1), 53-62.
- Fathoni. (2015). Implementasi e-learning sebagai komplemen dan blanded learning untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada matakuliah enterprise resources planning. *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*, 7(1), 744-752. <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/index>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97.
- Hasfera, D., & Fadli, M. (2019). Keterampilan Literasi Informasi Mahasiswa Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Shaut Al-Maktabah*, 11(1), 1-11. <https://doi.org/10.15548/shaut.v1i1.131>
- Hidayat, W., Najafi, A. M., Ramlan, F., Ra'pak, F. T., Leo, M. A., & Baso, F. (2023). Efektivitas Penerapan Metode Gamification Berbasis Online Terhadap Pencapaian Kompetensi Mahasiswa Universitas Negeri Makassar. *Jupiter: Jurnal Pendidikan Terapan*, 1(1), 17-27.
- Isma, A., Adityah Alamsyah Syarif, Awaliah Fitri Nur Ananda, Radha Hasda Halfis, Juharman, M., & Fakhri, M. M. (2023). PENGARUH MODEL *BLENDED LEARNING* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MAHASISWA UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR. *Jupiter: Jurnal Pendidikan Terapan*, 1(1), 11-16.
- Kasim, N. N. M., & Khalid, F. (2016). Choosing the right learning management system (LMS) for the higher education institution context: A systematic review. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 11(6), 55-61. <https://doi.org/10.3991/ijet.v1i06.5644>
- Margiati, B. Y., Setyawan, D., & Noor, F. M. (2019). ProBank : Jurnal Ekonomi Dan Perbankan ISSN : 2579-5597 (online) ProBank : Jurnal Ekonomi Dan Perbankan ISSN : 2579-5597 (online). *Jurnal Ekonomi Dan Perbankan*, 4(2), 36-44.
- Munir, M. (2010). Penggunaan Learning Management System (Lms) Di Perguruan Tinggi: Studi Kasus Di Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(1), 109-119. <https://doi.org/10.21831/cp.v1i1.222>
- Qowaid, Q., Junaedi, D., Romli, M., & Primarni, A. (2020). Analisis Persepsi Civitas Akademika Terhadap Implementasi Perkuliahan E-Learning Selama Pandemi Covid-19: *Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 2(2), 114-141. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v2i2.144>
- Rizaldy, D., Imanuel, K. D., & Huda, S. (2018). Metode Pembelajaran Blended Learning Sebagai Solusi dalam Menghadapi Reposisi Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains Dan Teknologi*, 270-276. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/psn12012010/article/view/4136>
- Sadikin, A., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Media E-Learning Interaktif Dalam Menyongsong Revolusi Industri 4.0 Pada Materi Ekosistem Untuk Siswa SMA. *Biodik*, 5(2), 131-138. <https://doi.org/10.22437/bio.v5i2.7590>
- Saputra, A., & Susiana, S. (2021). Persepsi Mahasiswa terhadap Learning Management System (LMS): Pengaruh Lokasi, Perangkat dan Analisis Kepuasan Mahasiswa. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 25(1), 81-92. <https://doi.org/10.31445/jskm.2021.3591>



- Suwahyu, I., Rasid, N. F., Muttaqia, Gobel, Y. A., & Adistia, A. Z. (2023). Blended Learning Dalam Menghadapi Era Society 5.0. *Jupiter: Jurnal Pendidikan Terapan*, 1(1), 1-10.
- Tabbu, M. A., Hasriyanti, Mukhtar, N. A., Sulaiman, M. N., & Rosidah. (2023). Persepsi Mahasiswa Terhadap Model Blended Learning Berbasis LMS Moodle. *Jupiter: Jurnal Pendidikan Terapan*, 1(1), 78-86.
- Vhalery, R., Nur Alfilail, S., & Robbani, H. (2021). Persepsi Mahasiswa Tentang Pembelajaran Online “Google Classroom” Pada Minat Dan Motivasi Belajar. *Intelektium*, 2(1). <https://doi.org/10.37010/int.v2i1.271>
- Yodha, S. A. (2019). PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PELAKSANAAN E-LEARNINGDALAMMATA KULIAH MANAJEMEN SISTEM INFORMASIMAHASISWA JURUSANTEKNOLOGI PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI MALANG. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. 2(3), 181–187.
- Yuanita, Ardi, M., Muis P, A., & Sari, P. N. (2023). PENGARUH MOTIVASI BELAJARDAN PENGETAHUAN KETEKNIKANTERHADAP KETERAMPILAN PESERTA DIDIK DI SMK NEGERI 1 ENREKANG. *Jupiter: Jurnal Pendidikan Terapan*, 1(1), 46-52.
- Zapata-Cuervo, N., Montes-Guerra, M. I., Shin, H. H., Jeong, M., & Cho, M. H. (2021). Students’ Psychological Perceptions Toward Online Learning Engagement and Outcomes during the COVID-19 Pandemic: A Comparative Analysis of Students in Three Different Countries. *Journal of Hospitality and Tourism Education*, 00(00), 1–15. <https://doi.org/10.1080/10963758.2021.1907195>
- Zhafira, N. H., Ertika, Y., & Chairiyaton, C. (2020). PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PERKULIAHAN DARING SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN. *Jurnal Bisnis Dan Kajian Strategi Manajemen*, 4(1), 37-45.