

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA



PANDUAN E-LEARNING UNTUK MAHASISWA

2020



UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA

Jalan RS. Fatmawati, Pondok Labu, Jakarta Selatan 12450, Indonesia



BUKU PANDUAN PENGGUNAAN E-LEARNING UNTUK MAHASISWA UPN VETERAN JAKARTA

Nomor Dokumen	
Revisi	01
Tanggal	15 Maret 2020

Disiapkan Oleh,	Diperiksa Oleh,	Disetujui Oleh,
Andhika Octa Indarso, M.MSI	Satria Yudhia W., SE, MS. Ak	Dr. Erna Hernawati, Ak. CPMA, CA
Kapus E-Learning	Ketua LP3M	Rektor

PENGANTAR

Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta menerapkan sistem pembelajaran daring atau *online* dengan memanfaatkan *Learning Management System* (LMS) berbasis *open source*, yakni Moodle. LMS yang dimiliki dan dikelola oleh UPN Veteran Jakarta diberi nama *E-learning 4.0*.

Diharapkan kehadiran panduan penggunaan *E-learning 4.0* ini dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran generasi milenial yang gemar menjelajahi dunia maya melalui perangkat *gadget* atau *smartphone* yang dimilikinya. Beragam aktivitas pembelajaran yang ada di dalam *E-learning 4.0* bisa dimanfaatkan oleh mahasiswa untuk mengunggah/mengunduh materi, mengerjakan kuis, ujian, melakukan diskusi dan tanya-jawab secara interaktif, hingga mengumpulkan tugas.

Situs *E-learning 4.0* dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti komputer, laptop, dan *smartphone* yang didukung dengan jaringan internet dan dilengkapi dengan *browser*, seperti Mozilla, Firefox, dan Safari. Laman *E-learning 4.0* dapat diakses melalui <https://elearning40.upnvj.ac.id/>.

Tim penyusun mengucapkan terima kasih kepada Rektor, UPT TIK, dan Fakultas Ilmu Komputer yang telah mendukung kelancaran pembuatan platform *E-learning 4.0* ini, dan kami mengharapkan saran serta masukan pembaca demi kesempurnaan buku panduan ini.

Salam Bela Negara....

Jakarta, Maret 2020

Tim Penyusun

TIM PENYUSUN

Andhika Octa Indarso, M.MSI

Didit Suryahartono, S.Kom

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	4
BAB I LOGIN MAHASISWA.....	5
1.1. Alamat Website <i>E-learning</i> 4.0	5
1.2. Pendaftaran Akun Untuk Mahasiswa	5
1.3. Login.....	6
BAB II PENDAFTARAN MATA KULIAH	7
BAB III PEMANFAATAN AKTIVITAS	9
3.1. Tugas	9
3.2. Ruang Bicara (<i>Chat</i>)	11
3.3. Memilih (<i>Choice</i>)	12
3.4. Umpan Balik (<i>Feedback</i>).....	13
3.5. Forum.....	15
3.6. Daftar Kata (<i>Glossary</i>)	16
3.7. Quiz.....	18
BAB IV PEMANFAATAN SUMBER DAYA	30
4.1. Buku (<i>Book</i>).....	30
4.2. File	31
4.3. Folder	31
4.4. Label.....	32
4.5. Page	32
4.6. URL	33
BAB V PENUTUP.....	34
5.1 Keterbatasan	34
5.2 Rencana Pengembangan.....	34

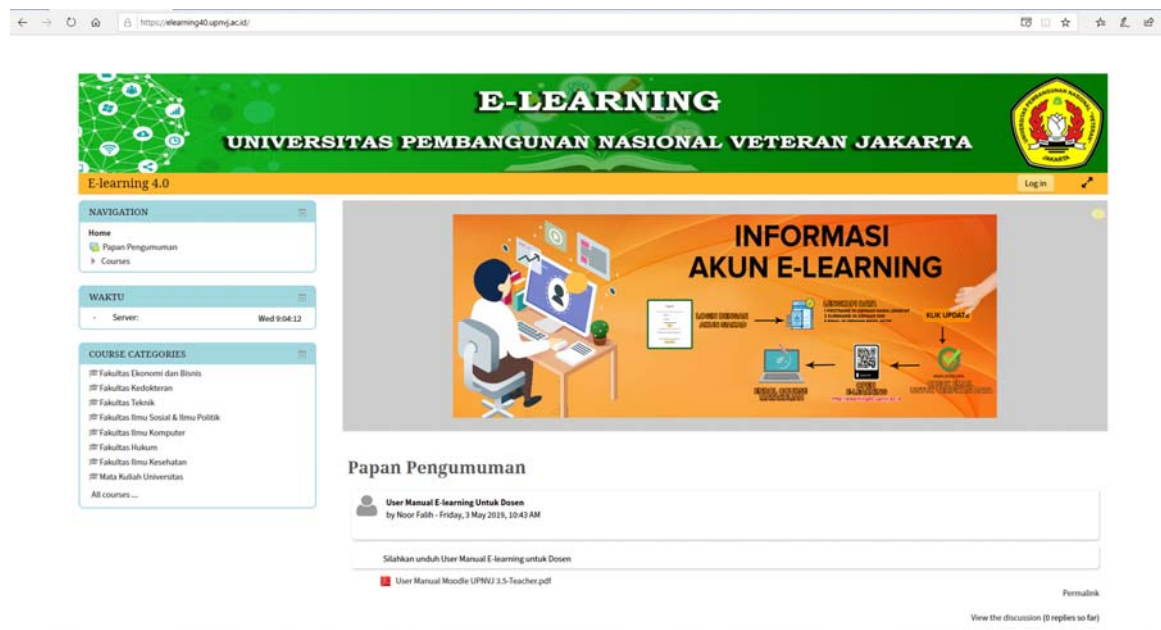
BAB I

LOGIN MAHASISWA

1.1. Alamat Website E-learning 4.0

Alamat *website* untuk pembelajaran daring di lingkungan Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta adalah:

<https://elearning40.upnvj.ac.id>



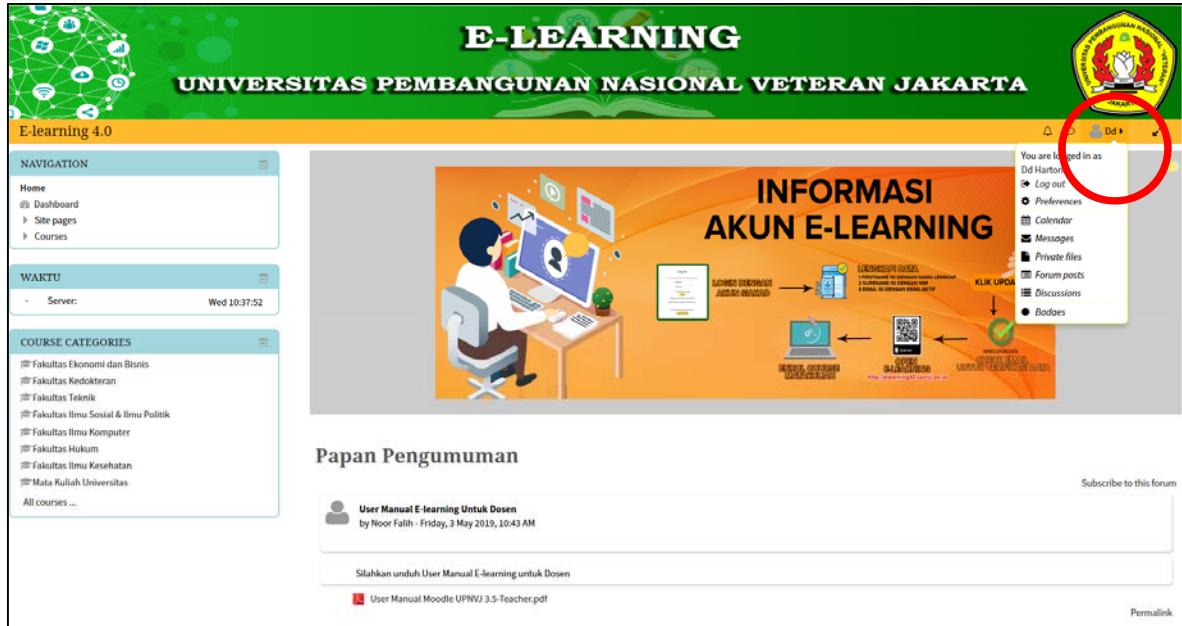
Gambar 1.1. Halaman Utama E-Learning 4.0 UPNVJ

1.2. Pendaftaran Akun Untuk Mahasiswa

Untuk dapat aktif dalam sistem *e-learning* yang digunakan di Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta maka mahasiswa harus terdaftar / tercatat sebagai anggota perkuliahan *e-learning* dan memiliki *account*. Seluruh mahasiswa di lingkungan Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta dapat menggunakan akun SIAKAD yang sudah dimiliki. Melalui akun tersebut, seluruh mahasiswa bisa langsung *login* ke dalam *e-Learning* 4.0.

1.3. Login

Setelah memiliki akun SIAKAD, maka *account* (*username* dan *password*) dapat digunakan untuk *login* ke sistem *e-learning*. Bila berhasil, maka di sebelah kanan atas akan ditampilkan nama mahasiswa.



Gambar 1.2 Tampilan setelah login terdapat nama user di pojok kanan atas

BAB II

PENDAFTARAN MATA KULIAH

Untuk mengikuti suatu Mata Kuliah di dalam *e-learning* ini, setelah berhasil *log in*, langkah selanjutnya adalah mendaftarkan diri menjadi peserta mata kuliah yang ingin diikuti atau yang sedang diambil pada semester yang sedang ditempuh. Lalu pilih mata kuliah tersebut.

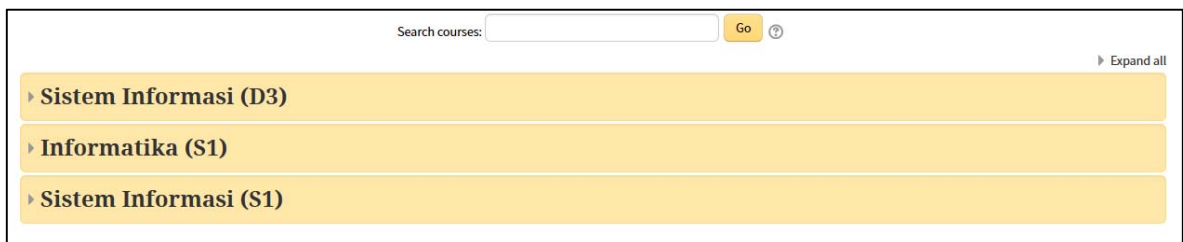
Langkah – langkah pendaftarannya adalah sebagai berikut:

1. Login ke sistem *e-learning*.
2. Arahkan ke blok **Course Categories** atau **All Course**.
3. Pilih Fakultas yang dituju.



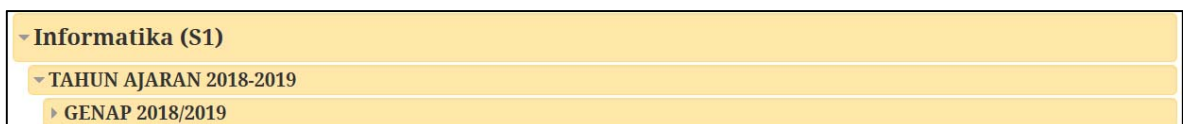
Gambar 2.1 Halaman Menu Fakultas/Course Categories

- Setelah diklik nama Fakultas, akan muncul tampilan program studi dari Fakultas yang dituju.



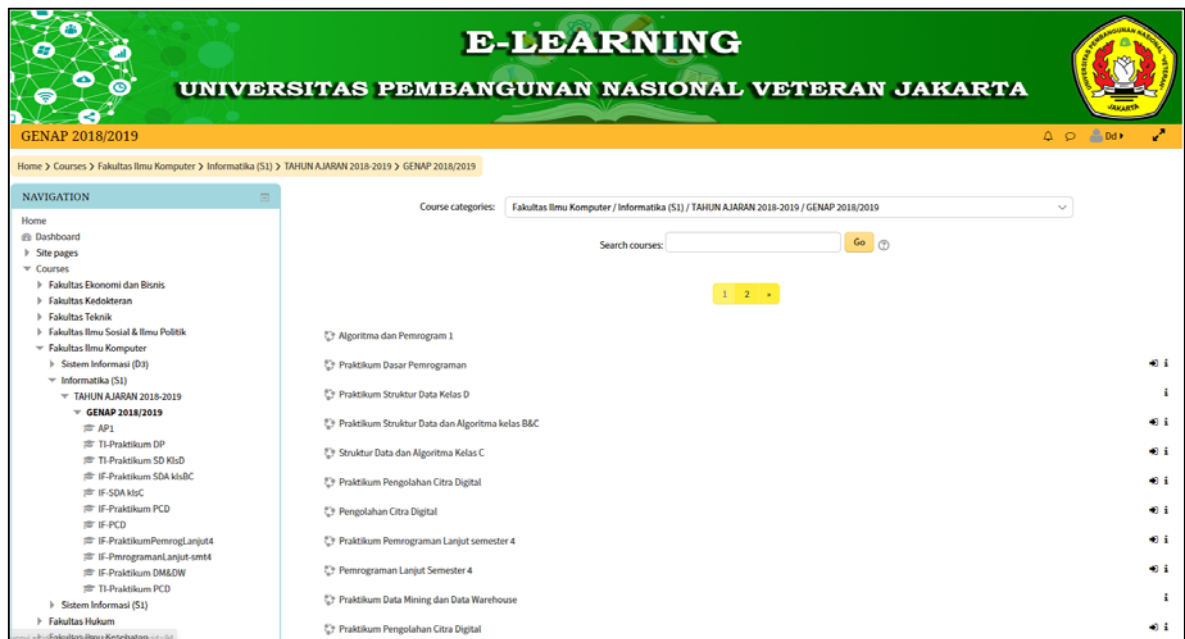
Gambar 2.2 Halaman Pilihan Program Studi

- Pilih **Mata Kuliah** yang akan diikuti sesuai dengan **TAHUN AJARAN** dan semester **Ganjil/Genap**.



Gambar 2.3 Halaman Tahun Ajaran Aktif

- Setelah diklik maka akan muncul nama-nama mata kuliah di Tahun Ajaran yang aktif.



Gambar 2.4 Tampilan Mata Kuliah yang Tersedia

- Klik nama mata kuliah yang akan dipilih untuk masuk ke dalam *course*. Lakukan pendaftaran dengan meng-klik tombol **“Enrol me”**.

Gambar 2.5 Tampilan Masuk ke *Course* dengan *Enrolment Key*

Untuk mata kuliah yang mempunyai tanda kunci, artinya mata kuliah tersebut wajib menggunakan kata kunci/**Enrolment key** untuk masuk ke dalam mata kuliah tersebut. Kata kunci mata kuliah biasanya diberikan oleh dosen pada saat tatap muka pertemuan pertama di kelas. Masukkan kata kunci pada kolom **“Enrolment key”** yang tersedia, kemudian klik tombol **“Enrol me”**. Jika sudah berhasil masuk ke mata kuliah tersebut, mahasiswa dapat mengakses bahan perkuliahan dan aktivitas lain yang tersedia pada perkuliahan tersebut. Mahasiswa dapat menggunakan *e-learning* untuk melihat materi-materi perkuliahan, mengunggah tugas kuliah yang diberikan oleh dosen.

BAB III

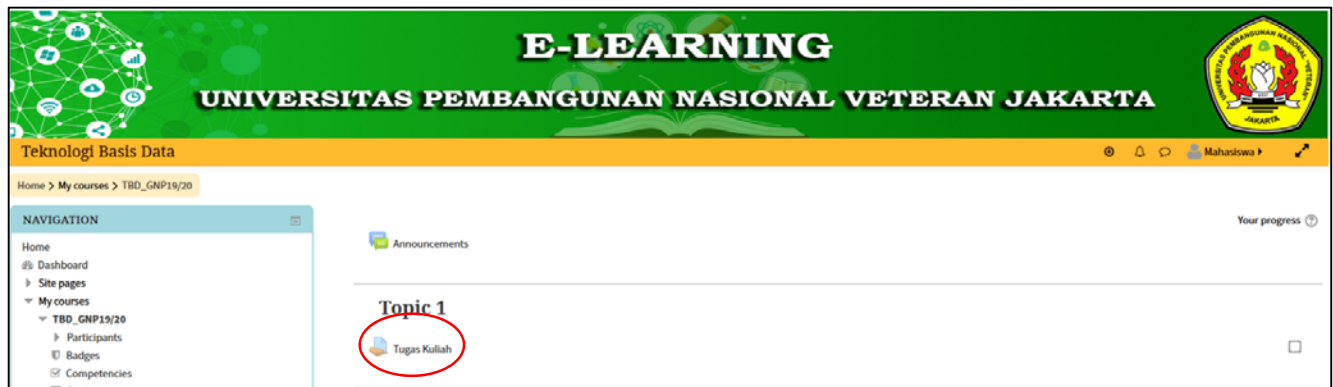
PEMANFAATAN AKTIFITAS

Di dalam pembelajaran daring via *E-learning* 4.0 ini mahasiswa dapat melakukan beberapa aktivitas sesuai dengan penugasan yang diberikan oleh dosen. Aktivitas-aktivitas tersebut antara lain:

3.1. Tugas

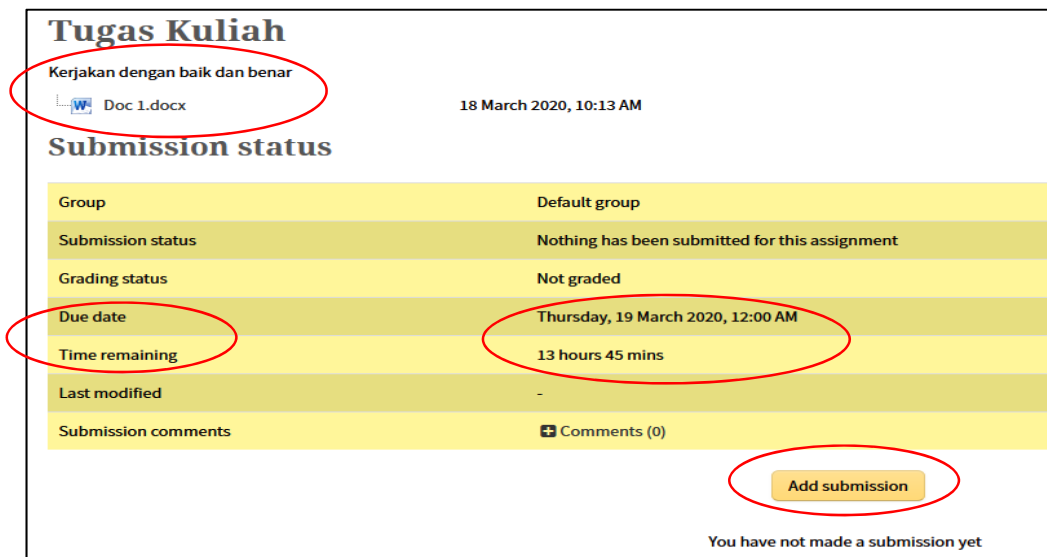
Di dalam perkuliahan *e-learning* ini sering sekali dosen memberikan tugas kepada mahasiswa. Berikut cara mengunggah tugas:

1. Masuk ke *course* atau ke mata kuliah di *e-Learning* 4.0. Pilih Topik atau Pertemuan yang dipilih untuk mengunggah tugasnya, contoh: Tugas kuliah yang ada di dalam Topik 1.



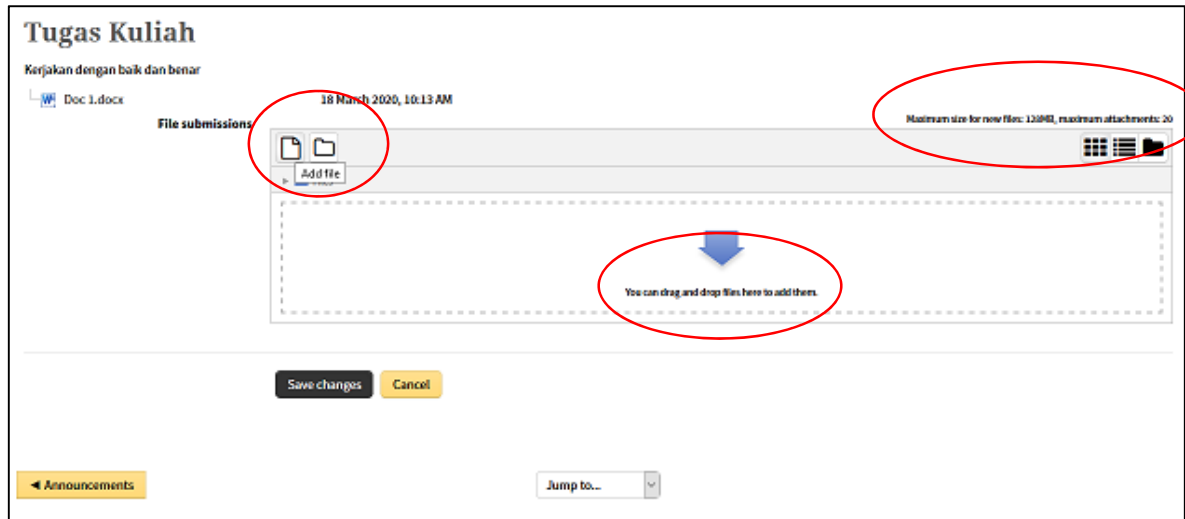
Gambar 3.1 Tampilan Topik yang ada di dalam *Course*

2. Klik atau buka tugas yang diberikan oleh dosen,



Gambar 3.2 Tampilan Tugas yang harus dipenuhi oleh Mahasiswa

- Tugas kuliah atau file yang yang diberikan dapat diunduh atau *download*.
- Perhatikan tanggal dan waktu batas akhir mengunggah tugas atau pengumpulan tugas.
- Jika ingin mengunggah tugas, klik **Add submission**.



Gambar 3.3 Tampilan untuk Mengunggah Tugas

- Unggah file atau tugas yang sudah dikerjakan, klik *add file* atau dengan cara menggeser/*drag* file ke kolom yang disediakan.
- Perhatikan maksimal size file yang akan diunggah atau *upload*.
- Klik **Save changes** untuk menyimpan.
- File yang sudah berhasil di *unggah* akan terlihat di halaman tugas kuliah.

Tugas Kuliah

Kerjakan dengan baik dan benar

Doc 1.docx 18 March 2020, 10:13 AM

Submission status

Group	Default group
Submission status	Submitted for grading
Grading status	Not graded
Due date	Thursday, 19 March 2020, 12:00 AM
Time remaining	13 hours 24 mins
Last modified	Wednesday, 18 March 2020, 10:35 AM
File submissions	Pendaftaran Keanggotaan Mahasiswa pindah tayang.docx 18 March 2020, 10:33 AM
Submission comments	Comments (0)

Edit submission

Gambar 3.4 Tampilan Tugas yang sudah diunggah ke dalam *course* Topik 1

3.2. Ruang Bicara (*Chat*)

Modul aktivitas obrolan memungkinkan peserta untuk berdiskusi secara sinkron waktu nyata berbasis teks. Obrolan dapat berupa kegiatan satu kali atau dapat diulang pada waktu yang sama setiap hari atau setiap minggu.

Didalam modul chat ini Dosen dan mahasiswa dapat berintraksi secara langsung melalui chat live dengan waktu yang ditentukan oleh dosen. Berikut cara mengikuti modul *Chat*:

E-LEARNING
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA

Teknologi Basis Data

Home > My courses > TBD_GNP19/20

NAVIGATION

- Home
- Dashboard
- Site pages
- My courses
 - SIM-APLIKOMBISF
 - TBD_GNP19/20
 - Participants
 - Badges
 - Competencies
 - Grades
 - General

Announcements

Topic 1

Tanya Jawab Review Materi

Topic 2

Your progress

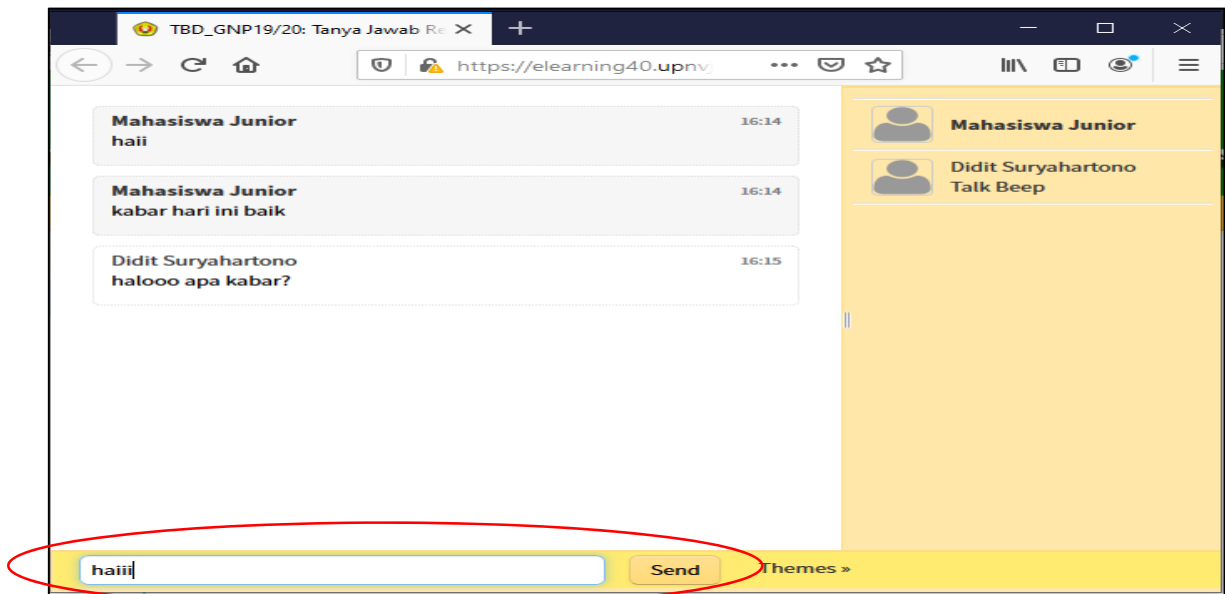
Gambar 3.5 Tampilan Topik yang ada di dalam *Course*

- Buka *My course* atau masuk matakuliah yang diikuti, lalu klik atau buka ruang *Chat* yang sudah tersedia.



Gambar 3.6 Tampilan memulai *chat*

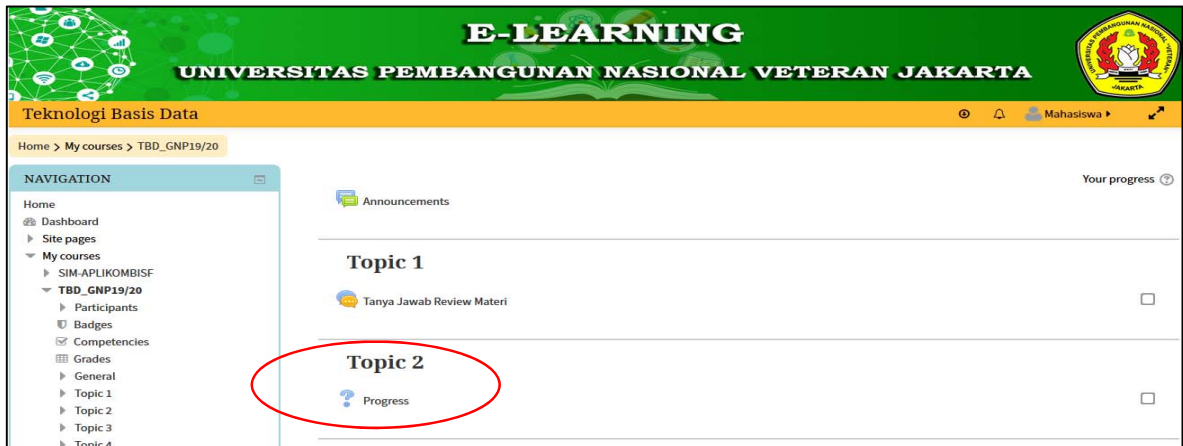
- *Click here to enter the chat now*, klik untuk memulai chat
- *Use more accessible interface*, klik chat dengan antar muka atau rebih terinci



Gambar 3.7 Tampilan di dalam ruang bicara atau *Chat*

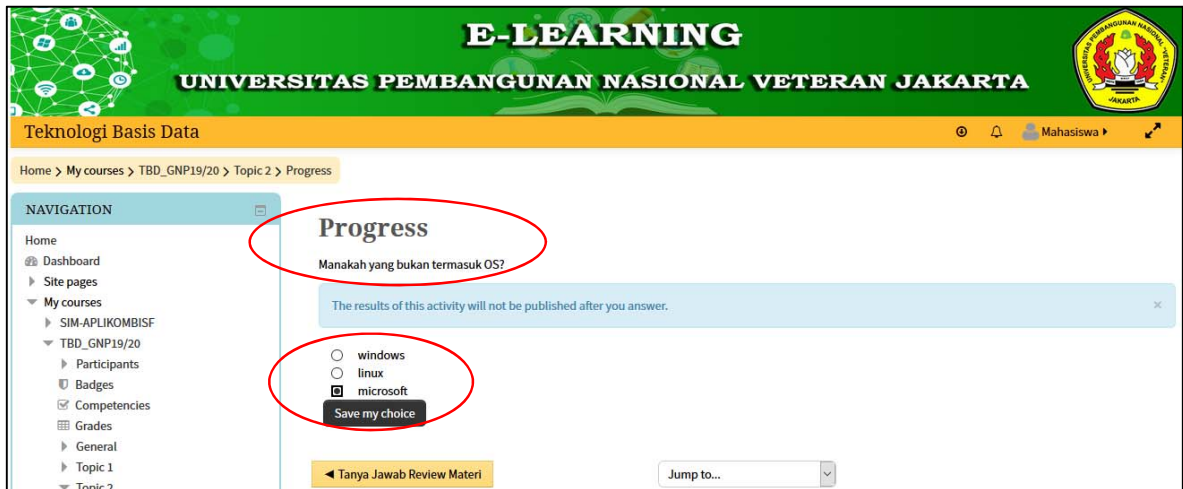
3.3. Memilih (*Choice*)

Fitur ini memungkinkan mahasiswa untuk mengikuti jejak pendapat yang dibuat oleh dosen. Hasil jejak pendapat dapat dilihat langsung oleh mahasiswa ataupun tidak sama sekali. Berikut cara mengikuti modul *Choice*:



Gambar 3.8 Tampilan Topik yang ada di dalam Course

- Buka *My course* atau masuk matakuliah yang diikuti, lalu klik atau buka *Choice* yang sudah tersedia.

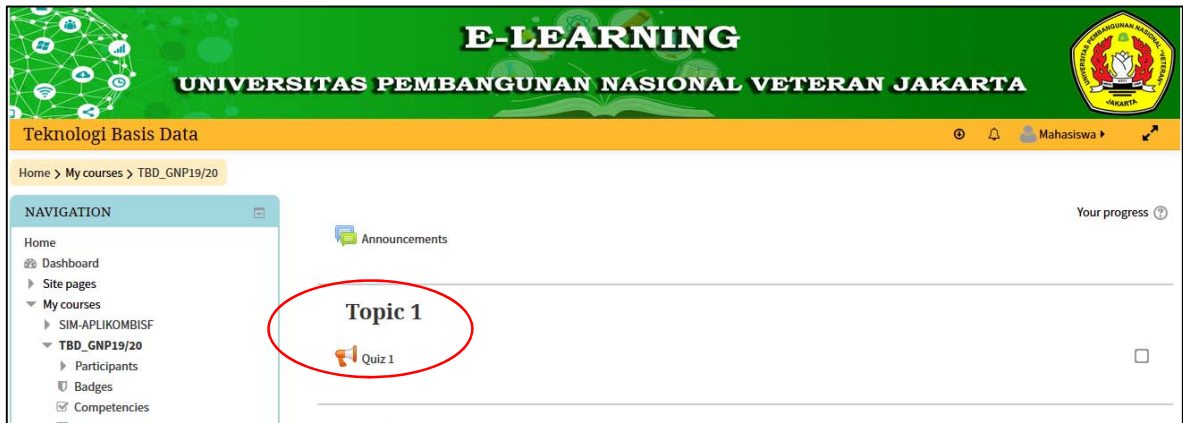


Gambar 3.9 Tampilan Fitur *Choice*

- Disini terdapat sebuah pertanyaan dan pilihan jawabannya.
- Mahasiswa dapat memilih jawaban yang tersedia dengan cara memilih jawaban yang tersedia, lalu klik *Save my choice*.

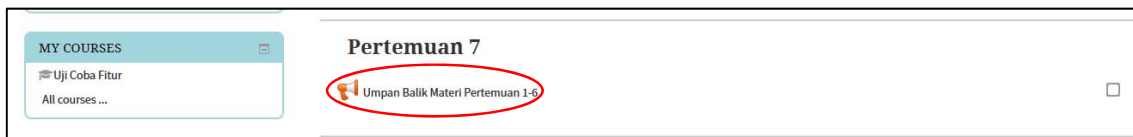
3.4. Umpan Balik (Feedback)

Aktivitas Umpan Balik atau *Feedback* memungkinkan seorang dosen untuk membuat survei khusus untuk mengumpulkan umpan balik dari para peserta menggunakan berbagai jenis pertanyaan termasuk pilihan ganda, ya / tidak atau input teks. Berikut cara mengikuti aktivitas *Feedback*:



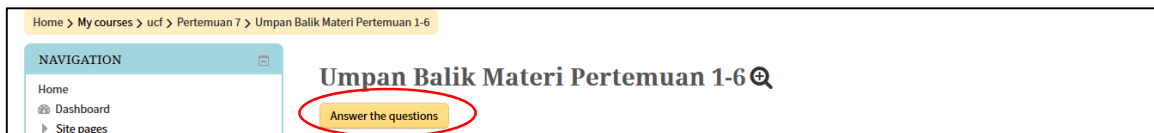
Gambar 3.10 Tampilan Topik yang ada di dalam Course

- Buka *My course* atau masuk mata kuliah yang diikuti, lalu klik atau buka *modul feedback* yang sudah tersedia.



Gambar 3.11 Tampilan Aktivitas Feedback di Course untuk menjawab soal

- Klik atau pilih *answer the questions* untuk menjawab pertanyaan yang disiapkan oleh dosen.



Gambar 3.12 Klik *Answer the questions* untuk Memberikan Umpun Balik

- Jawab pertanyaan berikut dikolom yang telah disediakan, jika sudah yakin klik *submit your answers*.

7 > Pertemuan 7 > Umpan Balik Materi Pertemuan 1-6 > Complete a feedback

Umpan Balik Materi Pertemuan 1-6

Mode: User's name will be logged and shown with answers

Apakah materi pertemuan 1-6 sudah sesuai RPS?

☐ Ya
☐ Tidak
☐ Tidak Tahu

Apakah materi pertemuan 1-6 bisa dipahami oleh mahasiswa?

☐ Ya
☐ Tidak
☐ Tidak Tahu

Apakah dosen sudah memberikan materi pertemuan 1-6 dengan baik?

☐ Ya
☐ Tidak
☐ Tidak Tahu

Submit your answers Cancel

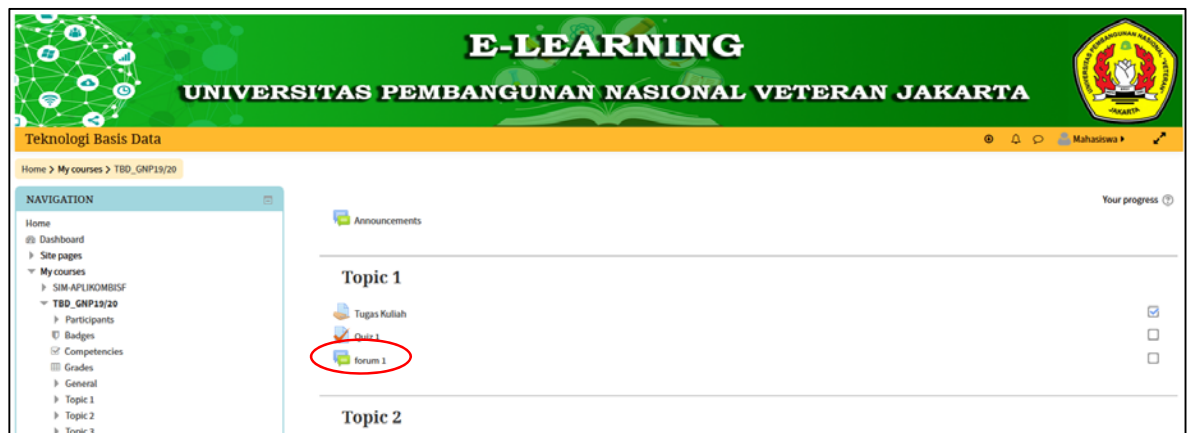
Mon 11:38:51

Gambar 3.13 Klik Jawaban yang tersedia untuk memberikan umpan balik

3.5. Forum

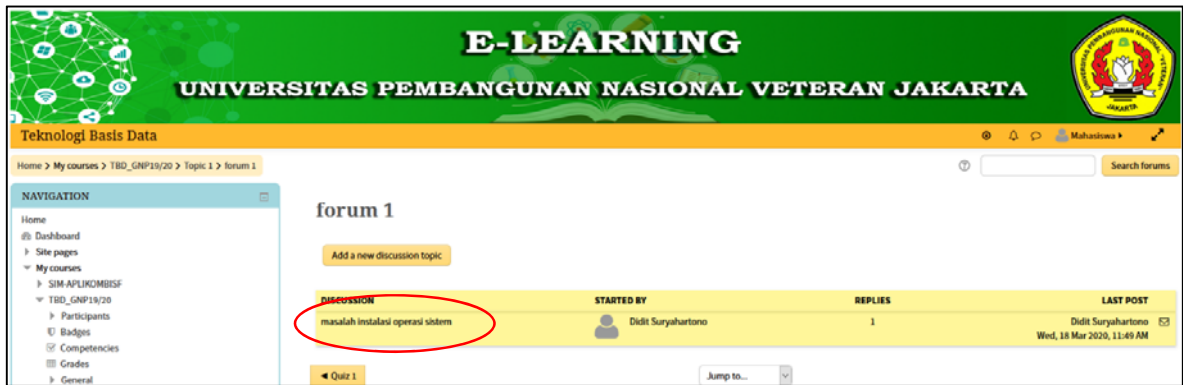
Forum adalah sebuah sarana komunikasi bagi penggunanya. Dimana di dalam forum tersebut terbagi menjadi sub-sub dari forum itu, maksudnya di dalam forum tersebut ada pembagian kategori yang dibuat untuk memudahkan penggunanya dalam berinteraksi.

Di dalam forum ini dosen dan mahasiswa dapat berinteraksi, mahasiswa dengan mahasiswa juga bisa saling bertanya jawab. Berikut cara untuk mengikuti forum, Masuk ke *course* atau ke matakuliah di *e-learning*.



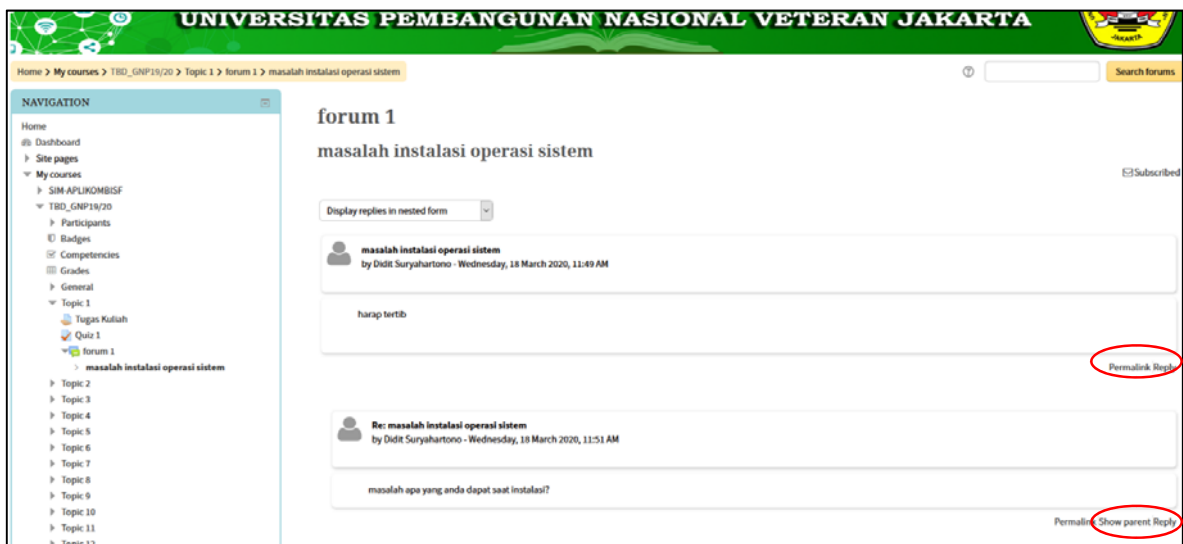
Gambar 3.14 Tampilan Topik yang ada di dalam *Course*

- Klik atau buka forum yang sudah dibuat oleh dosen.



Gambar 3.15 Tampilan memilih ruang diskusi

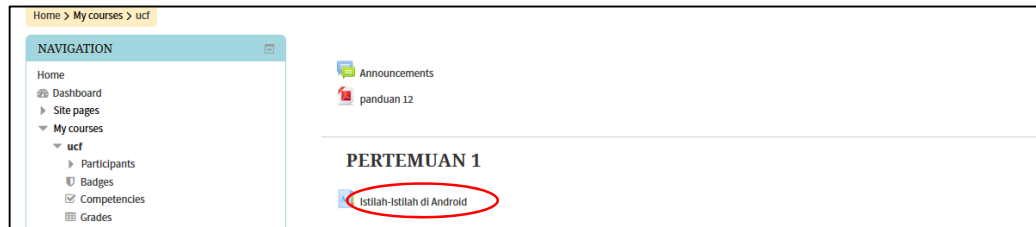
- Tampilan di atas terdapat topik atau tema yang akan dibahas.
- Klik topik tersebut jika ingin membahas.
- Jika ingin membuat topik baru atau ingin membahas topik lainnya klik **add a new discussion topik**.
- Klik **reply** untuk membalas pesan yang ada di forum.



Gambar 3.16 Tampilan pesan di dalam ruang diskusi

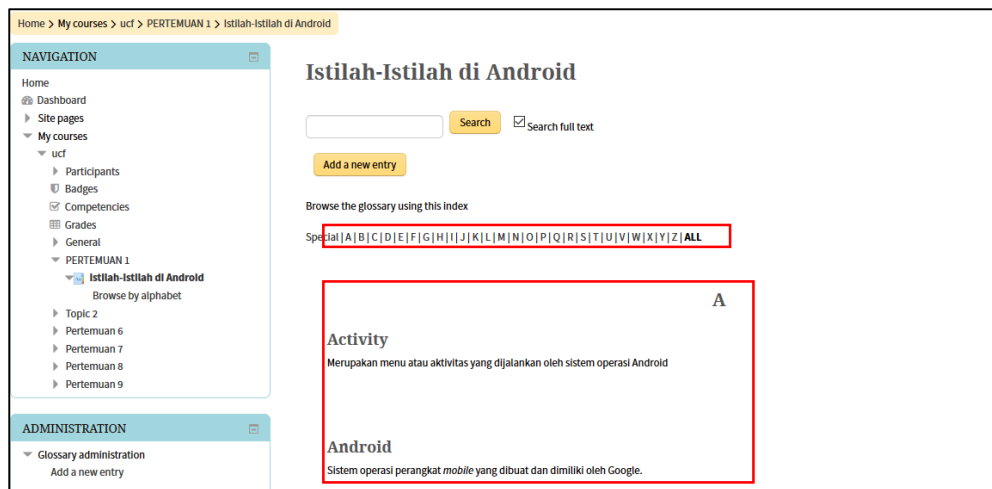
3.6. Daftar Kata (Glossary)

Melalui fitur daftar kata atau *Glossary* ini, mahasiswa dapat mengetahui istilah-istilah di dalam materinya dengan melihat daftar kata-kata yang berhubungan dengan pembelajaran. Mahasiswa juga dapat berkontribusi untuk memberikan istilah-istilah yang baru.



Gambar 3.17 Aktivitas Glosarium atau *Glossary* di *Course*

- Klik atau buka aktivitas Glosarium atau *Glossary* yang sudah dibuat oleh dosen.
- Berikutnya akan muncul tampilan aktivitas *glossary*.



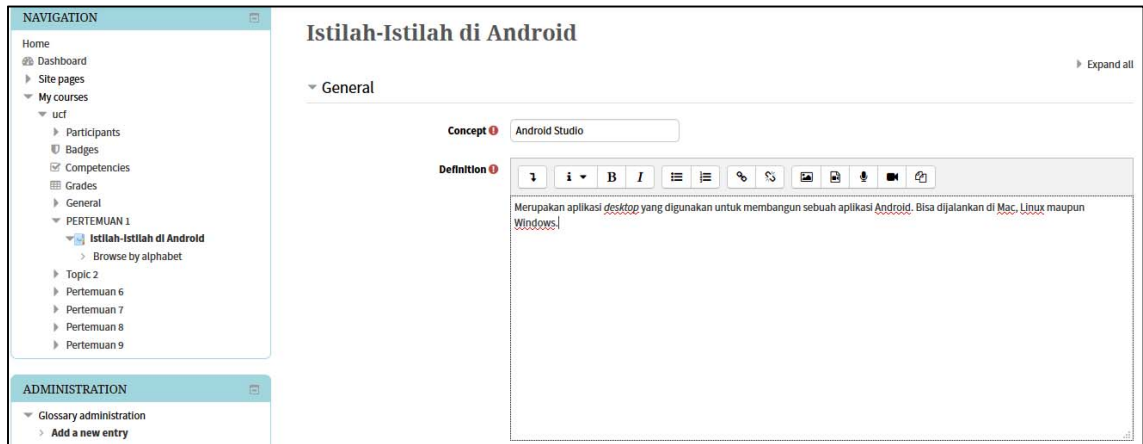
Gambar 3.18 Contoh Tampilan Aktivitas Glosarium dari Android

- Mahasiswa dapat mencari istilah-istilah yang diinginkan dengan menekan huruf-huruf alfabet dari istilah tersebut.
- Setelah menekan alfabet yang tersedia, akan muncul istilah-istilah yang tersedia.
- Mahasiswa dapat berkontribusi memasukan istilah yang belum ada dengan menekan tombol *Add a new entry*.



Gambar 3.19 Mahasiswa dapat memasukan istilah yang belum ada melalui *Add a new entry*

- Di dalam menu *Add a new entry*, isi kolom *concept* sesuai dengan istilah yang ingin dimasukan. Isi definisinya sesuai dengan istilah tersebut, jangan lupa klik *Save changes* untuk menyimpannya.

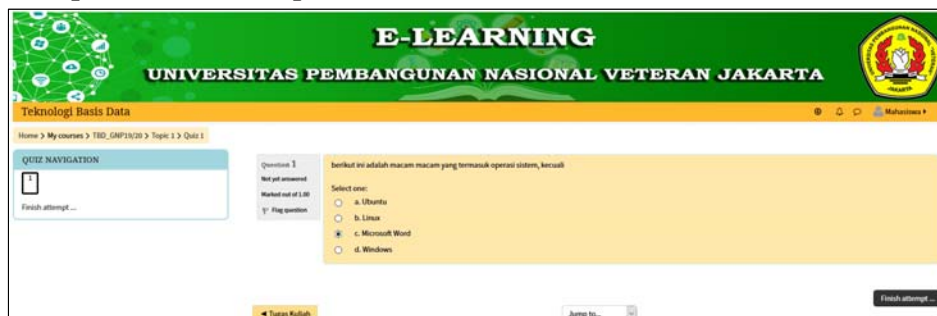


Gambar 3.20 Menu untuk memasukan istilah yang belum ada melalui di Glosarium

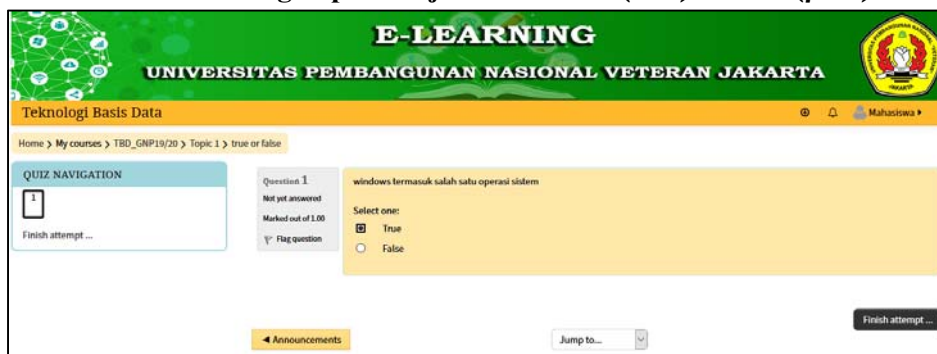
3.7. Quiz

Berikut jenis jenis quiz yang ada di *e-learning*:

- **Multiple Choice** : Soal pilihan Ganda



- **True/False** : Soal dengan pilihan jawaban benar(true) / Salah (false)



- **Matching** : Soal mencocokkan dua buah jawaban

The screenshot shows the E-LEARNING interface for Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta. The course is 'Teknologi Basis Data'. The question is a Matching type, asking to match questions with answers. The question text is 'cocokkanlah pertanyaan dengan jawaban yang ada'. The question is marked 'Not yet answered' and 'Marked out of 1.00'. The question is 'Question 1'. The question is 'nama sistem operasi untuk windows'. The question is 'nama operasi sistem untuk linux'. The question is 'nama sistem operasi untuk macintosh'. The answer options are 'Choose...', 'Choose...', 'ubuntu', 'Choose...', 'ubuntu', 'macos', and 'windows'. The 'ubuntu' option is selected. The 'Finish attempt...' button is visible.

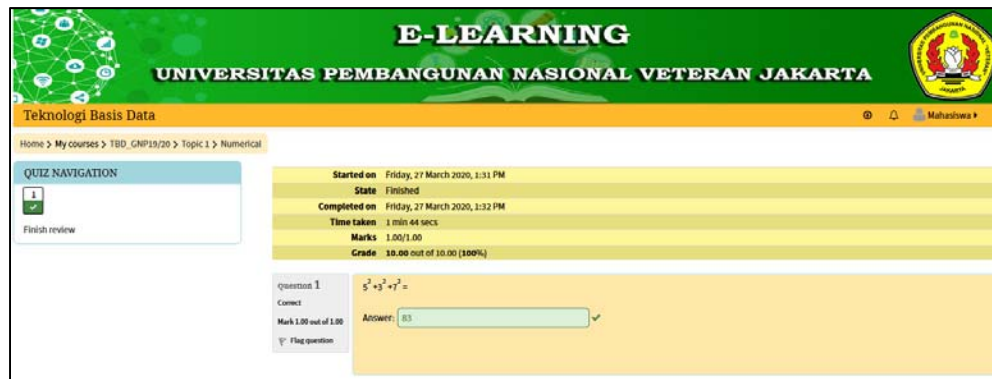
- **Short Answer** : Soal dengan jawaban pendek

The screenshot shows the E-LEARNING interface for Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta. The course is 'Teknologi Basis Data'. The question is a Short Answer type, asking 'Pada saat pertama kali computer dihidupkan, maka akan ada proses menyulapkan system operasi disebut'. The question is marked 'Not yet answered' and 'Marked out of 1.00'. The question is 'Question 1'. The answer field is empty. The 'Finish attempt...' button is visible.

- **Essay** : Mirip Assignment, mahasiswa mensubmit jawaban berupa text dan atau lampiran.

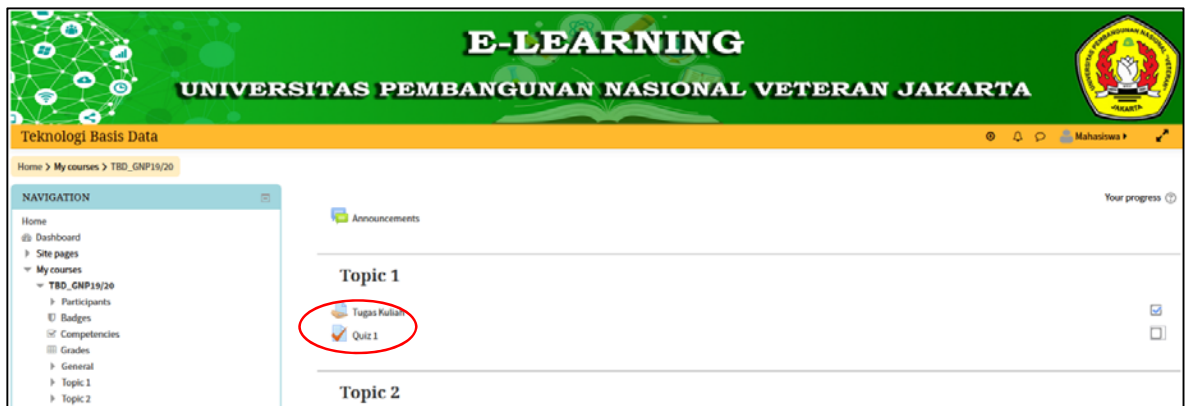
The screenshot shows the E-LEARNING interface for Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta. The course is 'Teknologi Basis Data'. The question is an Essay type, asking 'Apa yang dimaksud dengan operasi sistem'. The question is marked 'Not yet answered' and 'Marked out of 1.00'. The question is 'Question 1'. The answer field is empty. The 'Finish attempt...' button is visible.

- *Numerical, Calculated, Calculated multichoice, calculated simple* : Soal menggunakan rumus matematika



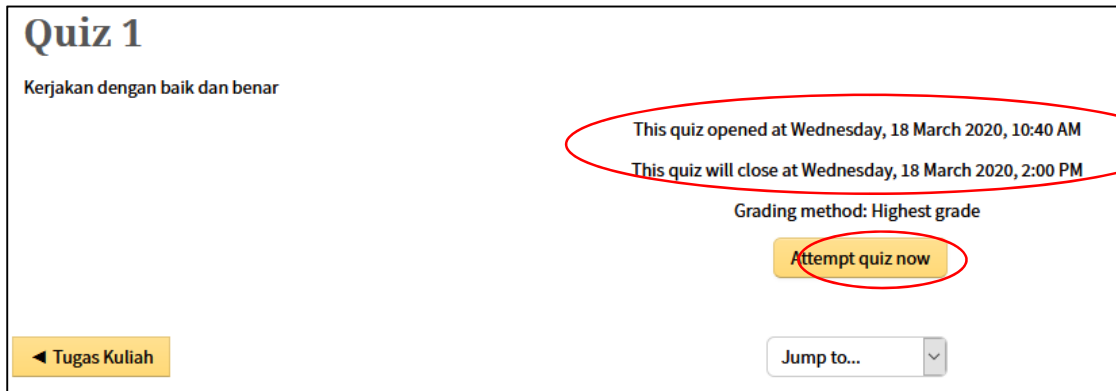
1. Multiple Choice

Di dalam *e-learning* ini dosen dapat memberikan berbagai macam aktivitas kepada mahasiswa. Aktivitas tersebut bisa dalam bentuk tugas berjenis **Quiz**. Agar bisa berinteraksi ke dalam aktivitas kuis, masuk ke dalam *course* atau ke mata kuliah pada pertemuan yang sedang berlangsung.



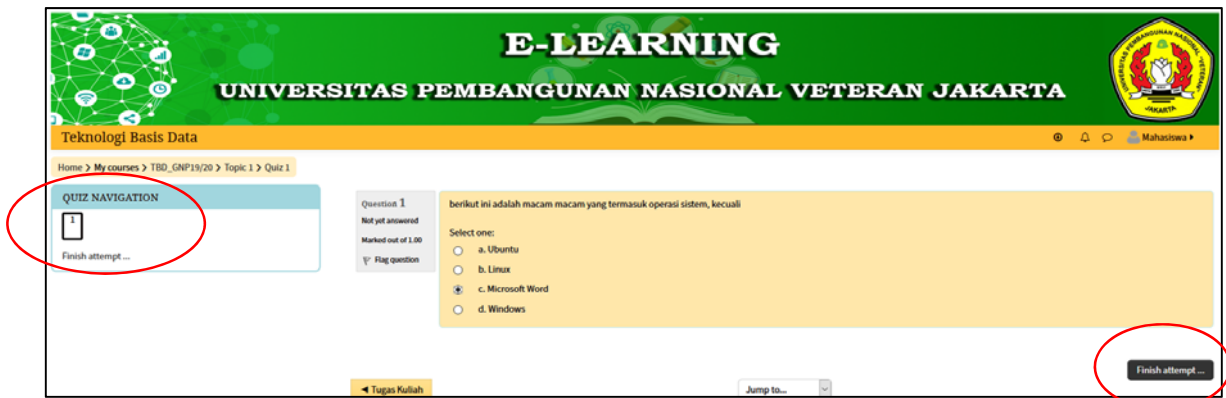
Gambar 3.21 Tampilan kuis yang ada di dalam *Course*

- Klik atau buka *Quiz* yang diberikan oleh dosen.



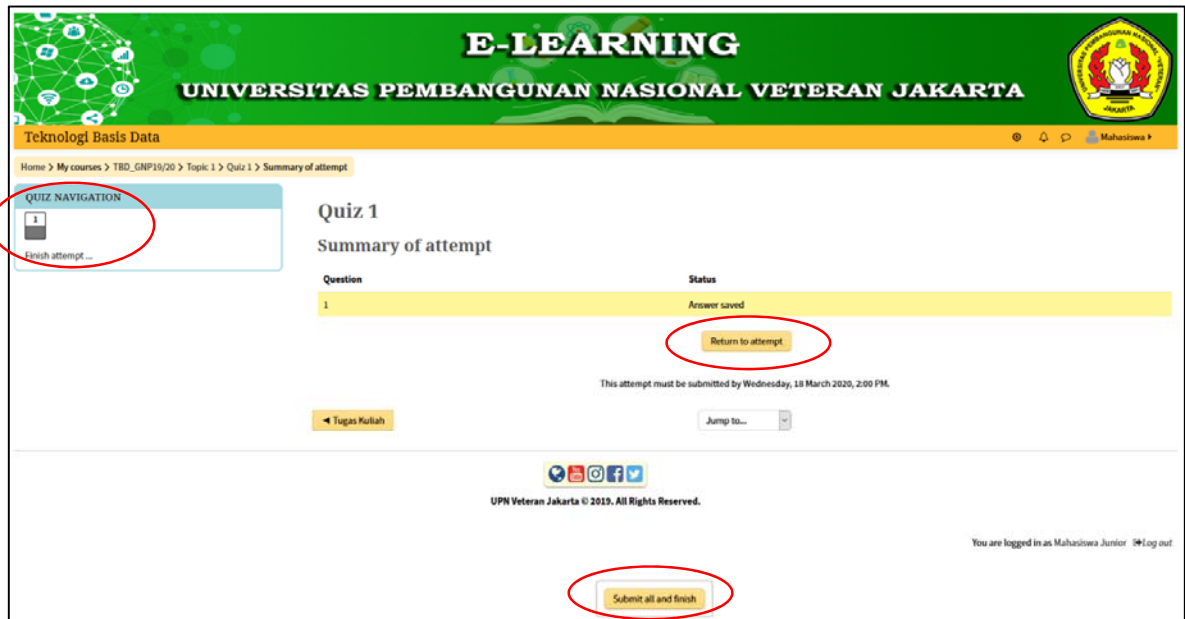
Gambar 3.22 Tampilan waktu dan memulai kuis

- Perhatikan waktu yang diberikan oleh dosen.
- Buka atau klik *Attempt quiz now* untuk mengerjakan kuis.



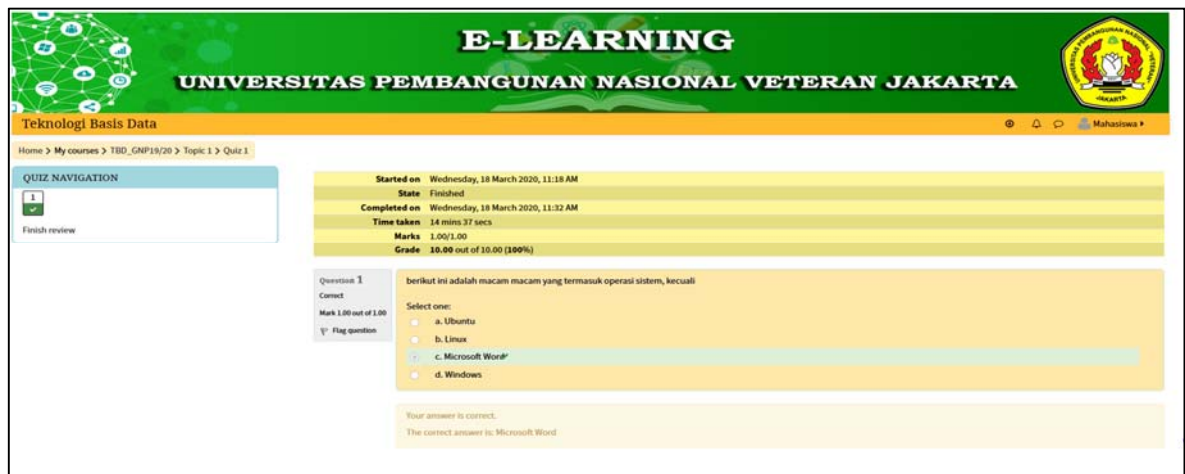
Gambar 3.23 Tampilan menjawab pertanyaan

- Ikuti petunjuk dari kuis yang diberikan.
- Terdapat petunjuk atau soal soal kuis di form sebelah kiri.
- Kerjakanlah dengan pilih jawaban yang benar
- Jika sudah menjawab klik *next* atau klik *finish* untuk menyelesaikan kuis.



Gambar 3.24 Tampilan banyaknya soal yang dikerjakan

- Setelah selesai mengerjakan, di halaman ini terdapat total soal atau kuis yang dikerjakan.
- Klik **return to attempt** untuk kembali ke dalam soal kuis.
- Klik **Submit all and finish** untuk menyelesaikan/menyimpan hasil kuis yang telah dikerjakan.

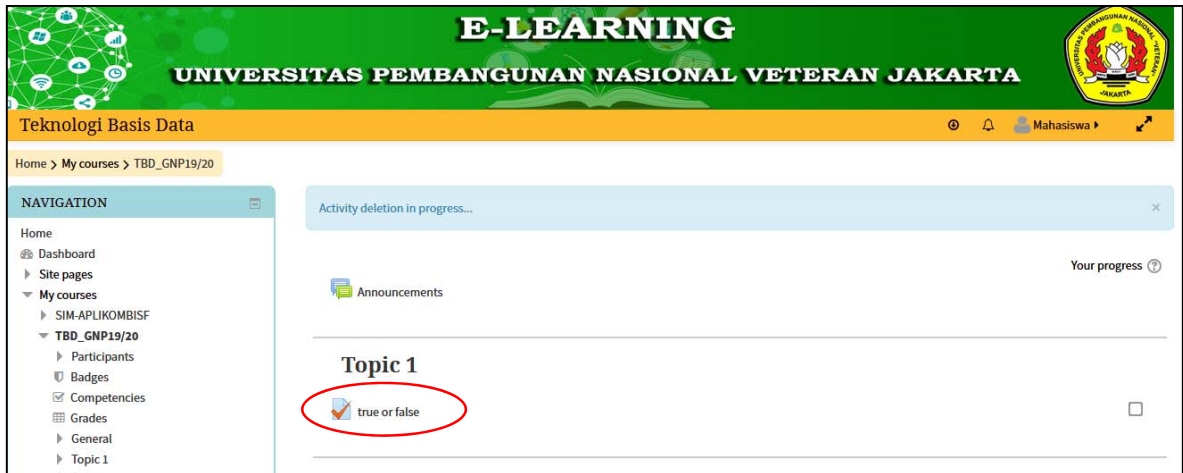


Gambar 3.25 Tampilan nilai akhir

- Tampilan hasil akhir dan *grade*/nilai kuis.

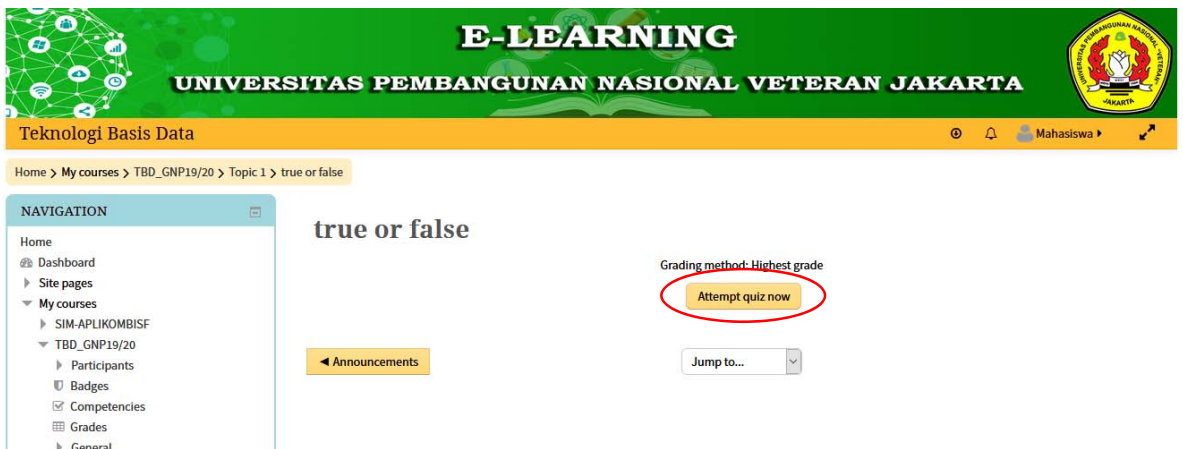
2. True or False

True or False adalah Soal dengan pilhan jawaban Benar (*true*) or Salah (*false*). Dalam soal kuis ini buat soal pernyataan yang jawabannya benar atau salah. Contoh mengerjakannya.



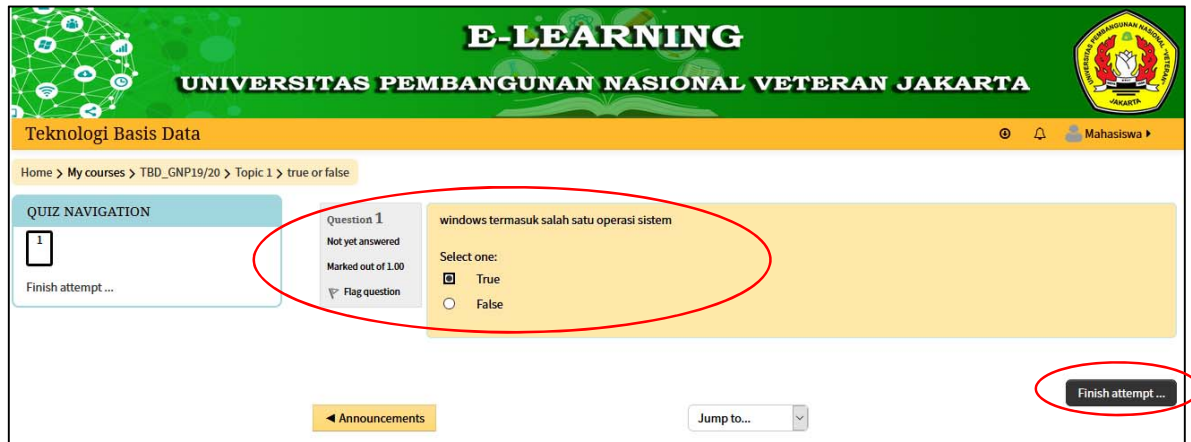
Gambar 3.26 tampilan kuis di dalam mata kuliah

- Klik atau buka Quiz yang diberikan oleh dosen.



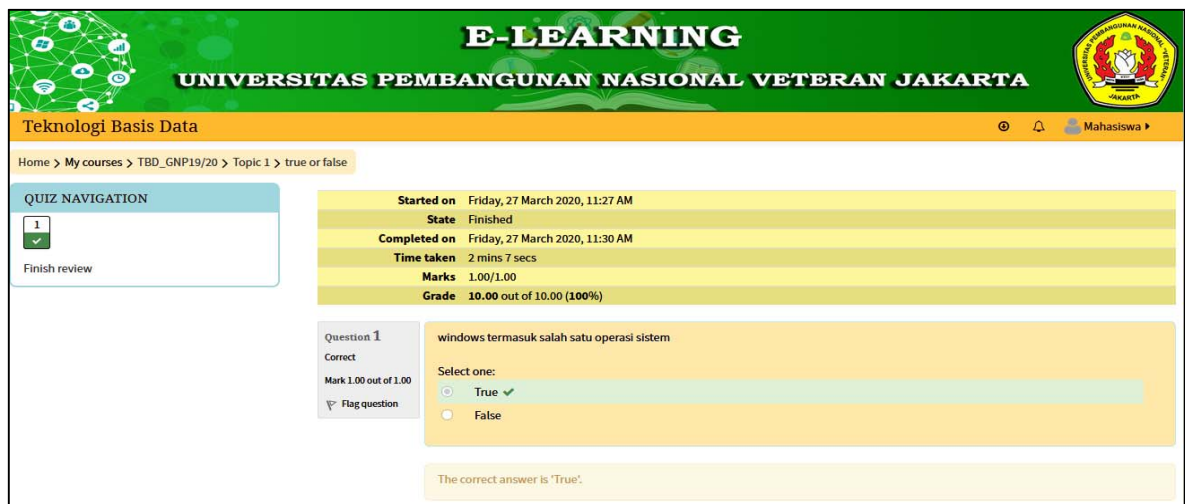
Gambar 3.27 Tampilan saat memulai kuis

- Klik *attempt quiz now* untuk memulai mengerjakan.



Gambar 3.28 Tampilan cara memilih atau menjawab sebuah pertanyaan

- Pilih *True or False* dari pernyataan yang telah diberikan dosen.
- Pilih *finish attempt* untuk menyelesaikan.

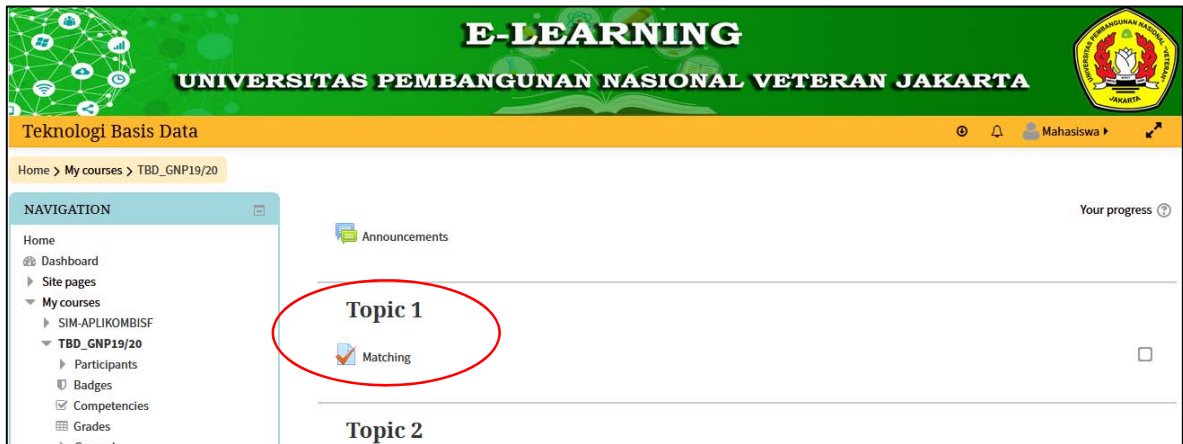


Gambar 3.29 Tampilan hasil akhir

- Hasil akhir nilai/*grade* akan muncul setelah menyelesaikan kuis tersebut.

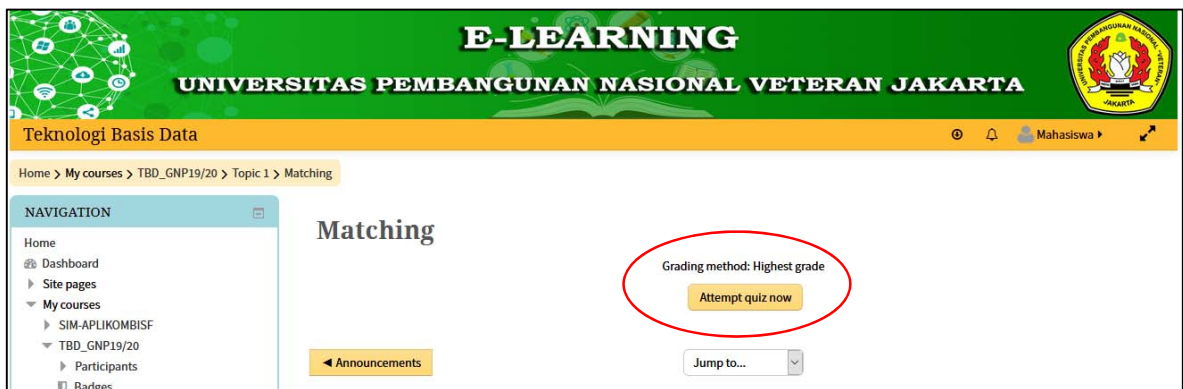
3. Matching

Matching adalah jenis soal mencocokkan, dari pernyataan yang ada lalu akan dicocokkan dengan memilih jawaban yang benar. Contoh mengerjakannya.



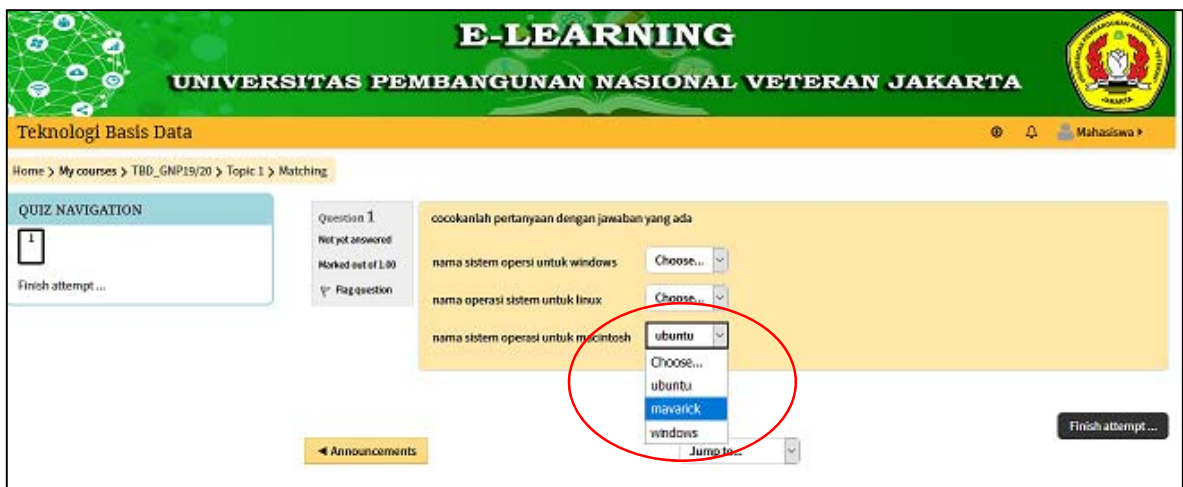
Gambar 3.30 tampilan kuis di dalam course

- Pilih dan buka kuis yang diberikan dosen.



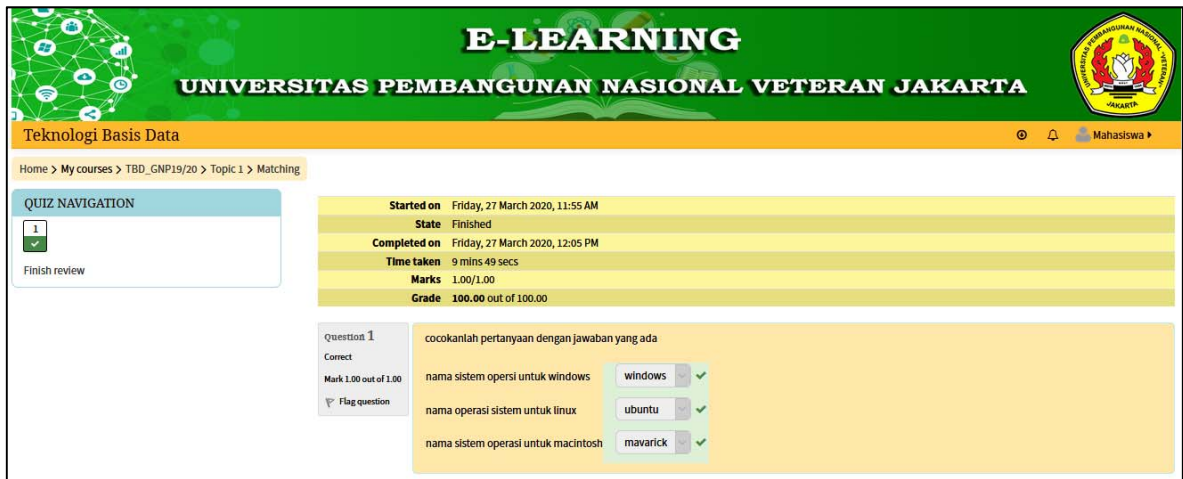
Gambar 3.31 Tampilan saat memulai kuis

- Pilih *attempt quiz now* untuk memulai mengerjakan.



Gambar 3.32 Tampilan cara mengerjakan kuis

- Pilihlah atau cocokkan pertanyaan dan jawaban yang benar.
- Klik panah ke bawah untuk mencari pilihan jawaban yang tersedia.

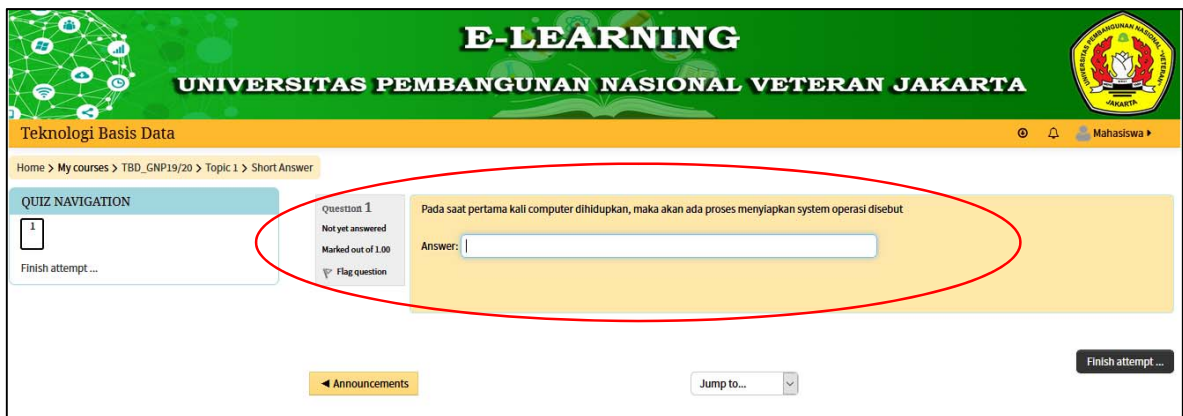


Gambar 3.33 Tampilan hasil akhir

- Hasil akhir nilai grade akan muncul setelah menyelesaikan kuis tersebut.

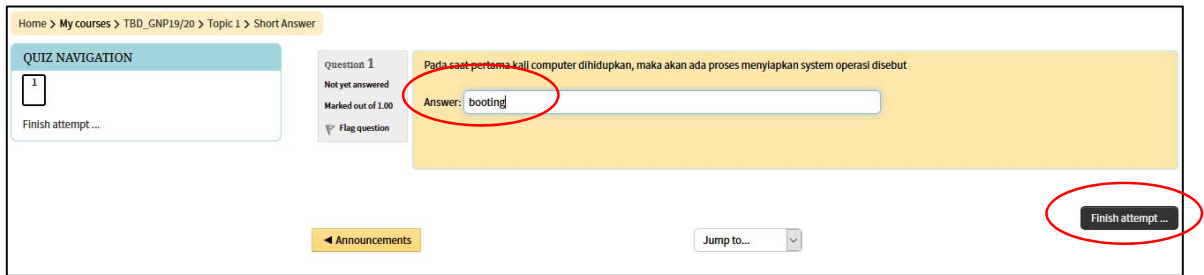
4. Short Answer

Short Answer adalah soal dengan jawaban yang pendek atau singkat. Contoh mengerjakannya



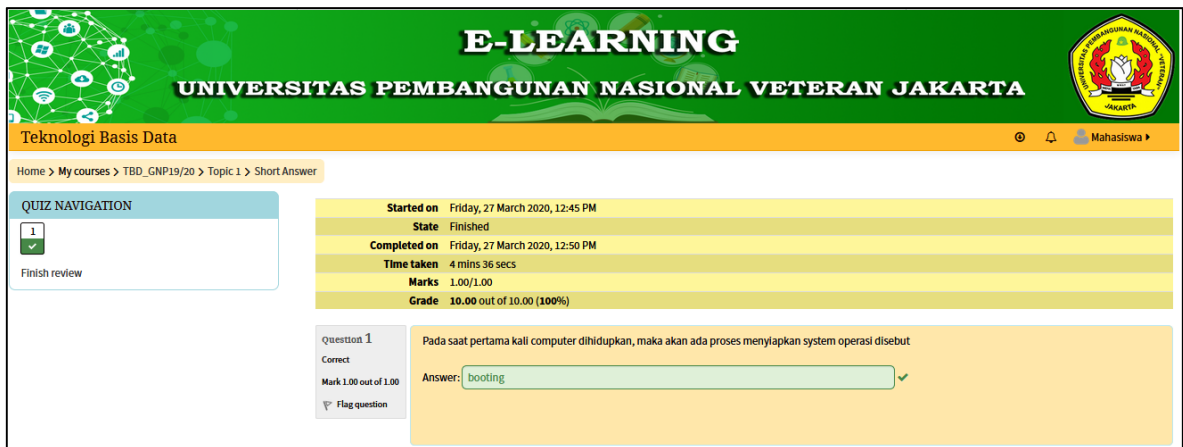
Gambar 3.34 Tampilan cara menjawab soal

- Isilah jawaban di kolom yang sudah tersedia.
- Jenis kuis ini tidak ada pilihan melainkan kita mengisi secara manual.



Gambar 3.35 Tampilan kolom sudah terjawab

- Pilih *finish attempt* untuk menyelesaikan kuis.

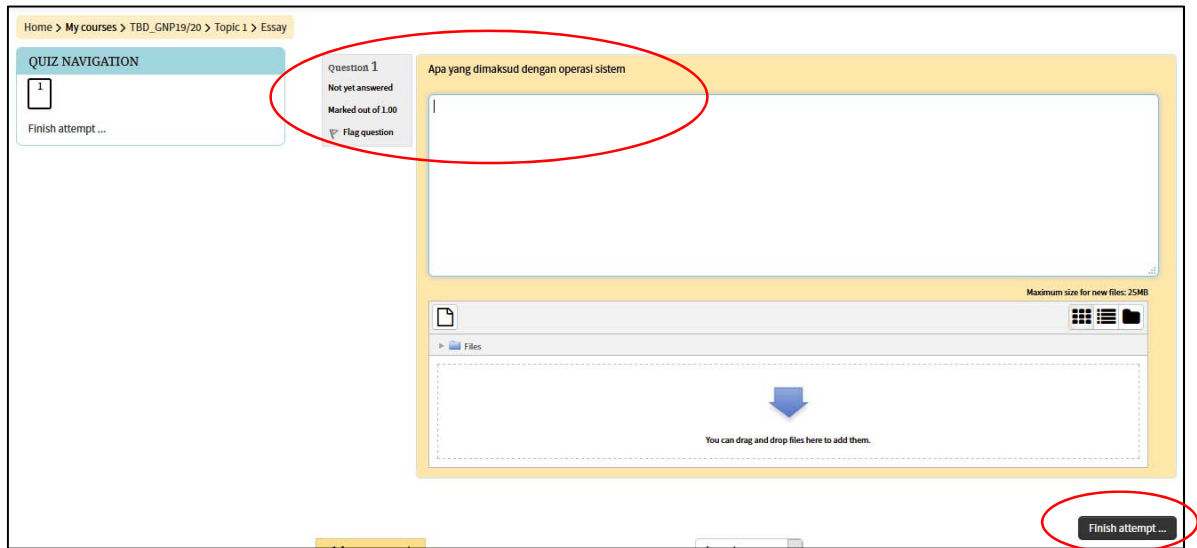


Gambar 3.36 Tampilan hasil akhir

- Hasil akhir nilai/grade akan muncul setelah menyelesaikan kuis tersebut.

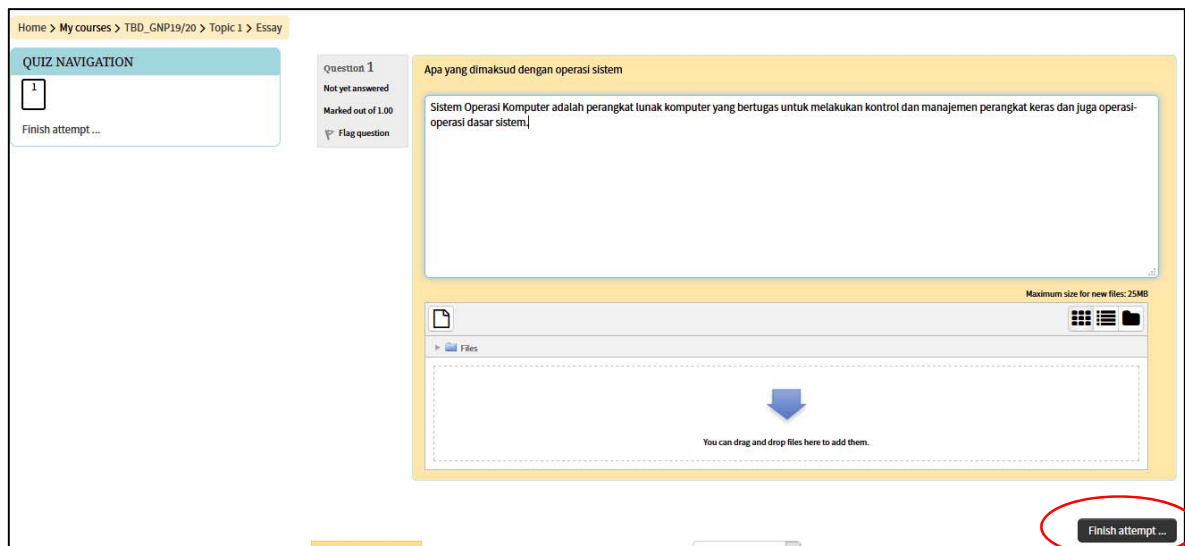
5. Essay

Pertanyaan yang menuntut untuk menjawab dalam bentuk menguraikan, menjelaskan, mendiskusikan, membandingkan, memberikan alasan, dan bentuk lain yang sejenis sesuai dengan tuntutan pertanyaan dengan menggunakan kata-kata dan bahasa sendiri.



Gambar 3.37 Tampilan soal dan kolom jawaban

- Disini kita bisa langsung menjawab soal dengan secara manual terdapat di kolom atas
- Jika jawaban berada di luar bisa kita upload di kolom yang bawah.



Gambar 3.38 Tampilan sudah terjawab

- Disini kita mengisi secara manual.
- Klik *finish attempt* untuk menyelesaikan kuis.

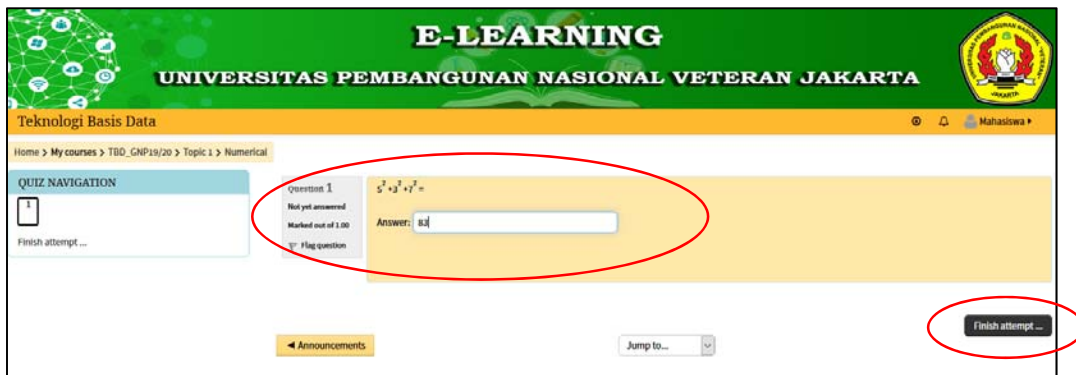


Gambar 3.39 Tampilan hasil akhir

- Disini belum terdapat hasil nilainya dikarenakan dosen akan memeriksa secara manual jawaban dari mahasiswa.

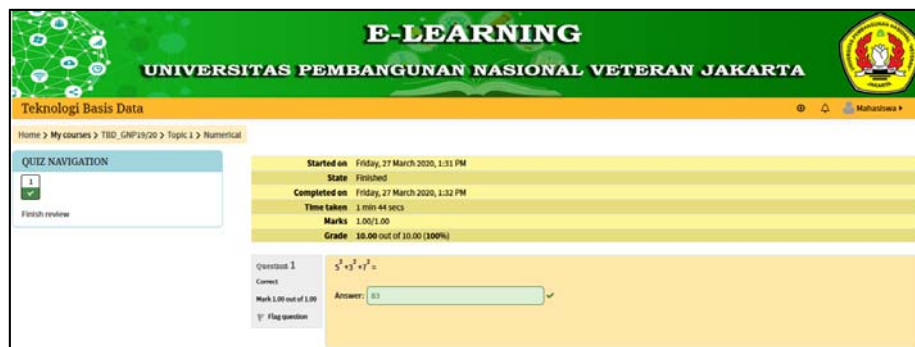
6. Numerical

Numerical adalah jenis soal matematika dengan menggunakan rumus atau hitungan matematika. Contoh mengerjakannya.



Gambar 3.40 Tampilan soal Numerik

- Isilah jawaban di kolom yang tersedia
- Jawaban harus berbentuk angka.
- Klik atau pilih *finish attempt* untuk menyelesaikannya.



Gambar 3.41 Tampilan hasil akhir

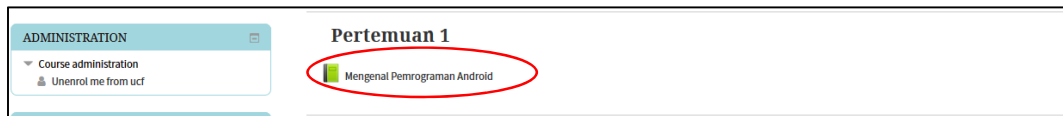
BAB IV

PEMANFAATAN SUMBER DAYA

Konten/fitur yang ada di E-learning 4.0 agar mahasiswa dapat mendapatkan berbagai sumber referensi untuk perkuliahan disebut dengan sumber daya (resources). Konten ini terdiri dari beberapa jenis yang akan dijelaskan sebagai berikut.

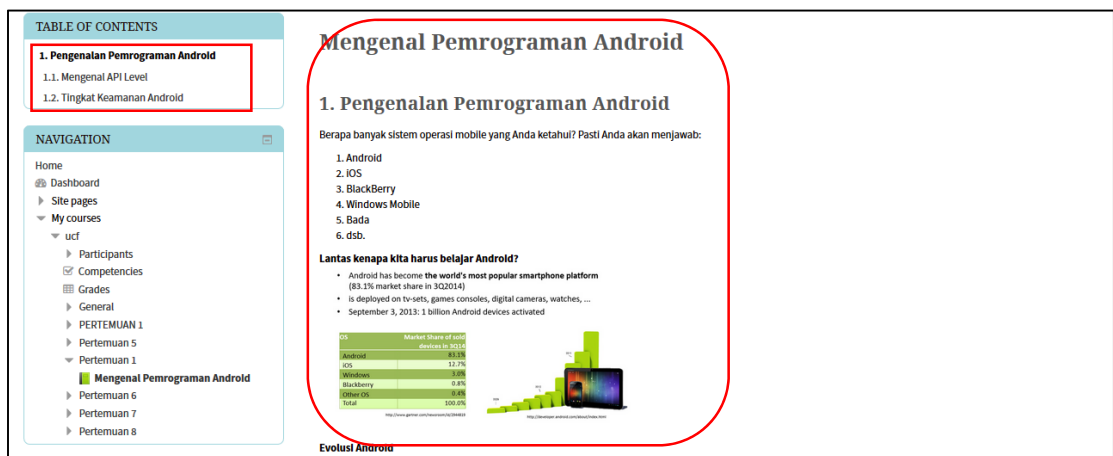
4.1. Buku (Book)

Di dalam *resource* Buku atau *Book* merupakan tampilan *e-book* yang dibuat oleh dosen. Mahasiswa dapat mengakses bahan ajar ini dengan mengklik aktivitas *Book* yang ada di dalam *course*. Ikon untuk aktivitas ini bisa dilihat dari *course* berupa sampul buku berwarna hijau.



Gambar 4.1 Aktivitas Buku di dalam *course*

Setelah diklik akan muncul halaman baru berupa tampilan sederhana *e-book*. Mahasiswa dapat mencari bab melalui tampilan navigasi di sebelah kiri yang berada di sisi *table of contents*, dan tampilan isi dari bab tersebut akan ditampilkan di sebelah kanan.



Gambar 4.2 Tampilan Aktivitas Buku

4.2. File

Aktivitas File berisikan materi ajar berupa PDF, PPT, Word. Untuk mengaksesnya cukup mudah, yakni dengan mengklik materi yang ada di pertemuan yang sedang berlangsung, maka materi bisa langsung diunduh.



Gambar 4.3 Tampilan File yang ada di dalam *course*

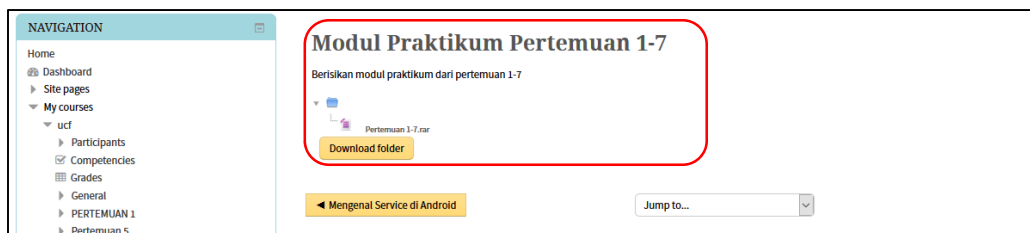
4.3. Folder

Materi ajar yang diberikan dari pertemuan awal hingga ke pertemuan yang sedang berlangsung bisa dikumpulkan menjadi satu untuk memudahkan mahasiswa mencari materi yang diinginkan. Materi tersebut bisa diunduh. Mahasiswa bisa mengaksesnya di dalam *course* dengan melihat ikon *folder* berwarna biru.



Gambar 4.4 Aktivitas Folder yang ada di dalam mata kuliah

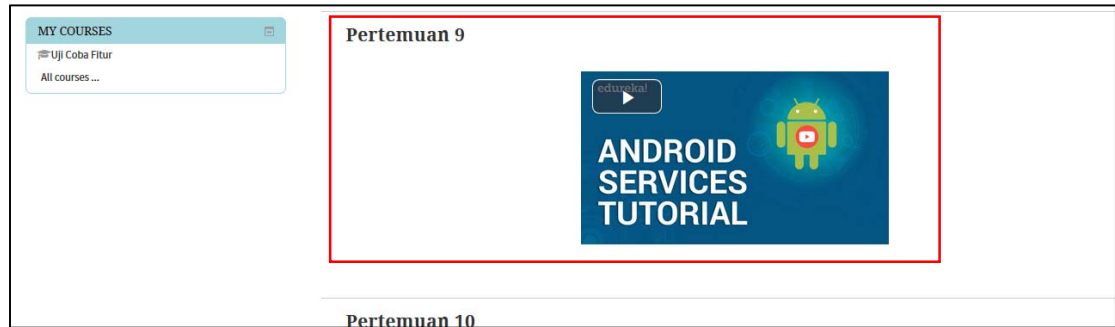
Materi yang dikumpulkan menjadi satu ke dalam bentuk ZIP atau RAR, memudahkan mahasiswa untuk mengunduhnya. Setelah mahasiswa klik aktivitas Folder, akan muncul tampilan isi materi yang ada di dalam folder. Pada contoh berikut adalah materi dari pertemuan 1 hingga 7 yang sudah dikumpulkan menjadi satu dalam bentuk ZIP atau RAR. Cukup klik tombol *Download* maka materi-materi tersebut dapat langsung diunduh.



Gambar 4.5 Tampilan Materi yang ada di dalam Folder

4.4. Label

Aktivitas ini bisa digunakan oleh dosen dalam memberikan materi ajar, baik berupa dokumen maupun video yang berasal dari YouTube. Mahasiswa bisa mengakses secara langsung di halaman *course* tanpa harus berpindah ke halaman lain.



Gambar 4.6 Tampilan Label yang mengakses YouTube langsung dari halaman *course*

4.5. Page

Aktivitas yang menggunakan *Page* digunakan untuk menampilkan informasi yang akan disampaikan. Dosen bisa menyampaikan aturan di dalam kelas mata kuliah yang diampunya melalui aktivitas ini. Mahasiswa bisa mengakses aktivitas *Page* di dalam tampilan *course* dengan ikon berupa lembaran kertas berwarna biru.



Gambar 4.7 Aktivitas *Page* di dalam halaman *course*

Setelah diklik akan memunculkan sebuah informasi yang ingin disampaikan oleh dosen. Mahasiswa bisa membaca pesan yang ingin disampaikan ini dengan jelas dan informatif.



Gambar 4.8 Tampilan Informasi yang disampaikan oleh Dosen

4.6. URL

Melalui aktivitas URL atau *Uniform Resource Locators*, dosen bisa memberikan sebuah rujukan informasi menuju *website* tertentu atau mengajak masuk ke dalam *video conference* yang sudah dipersiapkan. Mahasiswa cukup klik pada *link* tersebut masuk ke dalam *website* atau link yang ingin dituju.



Gambar 4.9 Tampilan Aktivitas yang menggunakan URL

BAB V

PENUTUP

Buku panduan penggunaan e-Learning 4.0 untuk mahasiswa di lingkungan UPN Veteran Jakarta ini akhirnya telah selesai dibuat. Terima kasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu terselesaikannya buku ini.

5.1 Keterbatasan

Adapun pembahasan mengenai fitur-fitur yang ada di dalam buku ini masih terbatas, meliputi cara mengakses tugas (assignment), ruang diskusi (*chat*), forum, dan kuis. Sedangkan sumber daya yang dibahas di dalam buku ini seputar *Book*, *File*, *Folder*, *Label*, *Page*, dan *URL*. Buku ini masih banyak kekurangannya atau dengan kata lain masih kurang sempurna, namun semoga dapat bermanfaat bagi mahasiswa yang menggunakan e-Learning 4.0 di lingkungan UPN Veteran Jakarta.

5.2 Rencana Pengembangan

Tentunya buku ini akan terus dikembangkan seiring dengan aktivitas *e-learning* yang masih bisa ditambahkan ke dalam course lainnya dan mengikuti perkembangan zaman yang sesuai dengan kebutuhan pengajaran di lingkungan UPN Veteran Jakarta.

Apabila membutuhkan bantuan mengenai pembelajaran daring di e-Learning 4.0, bisa menghubungi masing-masing admin *e-Learning* di Fakultas atau kirim *email* ke **elearning@upnvj.ac.id**.