



Pelatihan Penerapan Learning Management System (LMS) bagi Guru Dalam Tantangan Era Blended Learning

**Tan Amelia, M.J. Dewiyani Sunarto*, Bambang Hariadi,
Tri Sagirani, Julianto Lemantara**
Universitas Dinamika, Indonesia.

*Corresponding Author. Email: dewiyani@dinamika.ac.id

Abstract: This community service aims to increase teacher understanding and optimize the implementation of the Learning Management System (LMS) in the blended learning era. The method for implementing this service uses training in the form of webinars with 119 teachers spread across 40 cities in Indonesia. The evaluation instrument for this activity uses a questionnaire, which is analyzed descriptively. The results of this service activity show an increase in teachers' understanding of implementing LMS. The results are evidenced by teachers' increasing knowledge about making LMS an online classroom, especially in providing teaching materials and setting student assignments and exams.

Article History:

Received: 15-03-2024
Reviewed: 14-04-2024
Accepted: 29-04-2024
Published: 15-05-2024

Key Words:

Learning Management System (LMS); Blended Learning; Digital Native; Training.

Abstrak: Tujuan pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan pemahaman guru dalam optimalisasi penerapan *Learning Management System* (LMS) di era *blended learning*. Metode pelaksanaan pengabdian ini menggunakan pelatihan dalam bentuk webinar dengan peserta berjumlah 119 guru yang tersebar pada 40 kota di Indonesia. Instrumen evaluasi kegiatan ini menggunakan angket *online* dan dianalisis secara deskriptif. Hasil kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman guru dalam menerapkan LMS. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya pemahaman guru untuk menjadikan LMS sebagai ruang kelas *online*, terutama dalam hal penyediaan bahan ajar, serta pengaturan tugas dan ujian untuk siswa.

Sejarah Artikel:

Diterima: 15-03-2024
Direview: 14-04-2024
Disetujui: 29-04-2024
Diterbitkan: 15-05-2024

Kata Kunci:

Learning Management System (LMS); Blended Learning; Generasi Digital; Pelatihan.

How to Cite: Amelia, T., Sunarto, M., Hariadi, B., Sagirani, T., & Lemantara, J. (2024). Pelatihan Penerapan Learning Management System (LMS) bagi Guru Dalam Tantangan Era Blended Learning. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 5(2), 325-331. doi:<https://doi.org/10.33394/jpu.v5i2.11311>



<https://doi.org/10.33394/jpu.v5i2.11311>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Pendahuluan

Pendidikan dan perkembangan TI (Teknologi Informasi) mempunyai daya dorong yang sama, yaitu pembelajar. Dunia pendidikan dan TI terbentuk dari manusia-manusia pembelajar yang haus akan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sehingga tidak heran jika dunia pendidikan akan selalu memanfaatkan TI untuk perkembangannya ke masa depan (Amalia et al., 2023; Yulis et al., 2024). Penyelenggaraan pembelajaran telah banyak mengalami transformasi, salah satunya adalah adaptasi *Learning Management System* (LMS) telah menjadi perhatian yang signifikan dalam proses pembelajaran *digital*. LMS adalah *platform* pendidikan yang bertujuan mengintegrasikan aspek penerbitan, kolaborasi, dan berbagi bahan ajar antara guru, siswa dan sekolah (Prahani et al., 2022).

Keuntungan utama penggunaan LMS adalah kemudahan pelacakan, interaksi yang lebih fleksibel, serta efisiensi waktu dan biaya bagi guru dan siswa. Namun disisi lain, muncul tantangan bagaimana mempertahankan penggunaan LMS secara terus menerus oleh



siswa dalam lingkungan pembelajaran *online* dan *blended*. Beberapa fungsi pedagogi yang mendorong pesatnya penggunaan LMS seperti permainan edukatif, *Virtual Reality* (AR), respons kelas interaktif, obrolan grup dan video interaktif. Dalam menggunakan LMS beberapa aktivitas yang sering digunakan adalah: *powerpoint slides*, *online quiz*, *discussion forum*, *wiki*, *video*, *blog*, *online chart*, *online polling*, *games*, *video conference* dan *podcast* (Goh & Yang, 2021).

Kepuasan penggunaan LMS sudah banyak diteliti, salah satu penelitian menunjukkan bahwa siswa mudah menggunakan LMS tanpa perlu adanya pelatihan, sehingga UI/UX (*User Interface/User Experience*) merupakan faktor penting yang harus diperhatikan dalam pengembangan LMS. Kemudahan navigasi untuk menggunakan fitur-fitur yang ada di LMS menjadi tuntutan mutlak agar pengguna baik siswa dan guru tidak kesulitan dan senang memanfaatkan semua fungsi yang disediakan LMS (Mohd Nasir et al., 2021). Ada dua tipe *platform* LMS, yaitu *open source* dan komersial. Beberapa *open source* LMS adalah Moodle, Sakai, ATutor, Claroline, MyGuru2, dan MyLMS (Kasim & Khalid, 2016). Setiap *platform* mempunyai karakteristik masing-masing, dimana *platform open source* menjadi pilihan bagi institusi, karena memungkinkan pengguna memodifikasi sesuai kebutuhan pengguna dengan biaya yang murah. Pertumbuhan LMS sebagian besar berfokus pada *blended learning* karena menggabungkan pembelajaran fisik dan digital, sehingga menjadi semakin populer dan sangat diminati (Razali et al., 2022). Selain itu, teknologi selular digital memberikan kemungkinan dan peluang baru terhadap perspektif pembelajaran, termasuk hubungan antara guru dan siswa, yang dapat menyampaikan materi secara elektronik kapan saja dan dimana saja selama terjangkau jaringan internet (Sumardi et al., 2021).

Tantangan penggunaan LMS di dunia pendidikan yang di hadapi guru memang sangat kompleks, terutama dalam konteks *blended learning* di mana pembelajaran konvensional dan pembelajaran daring digabungkan. Guru perlu diberi pemahaman tentang tantangan yang dihadapi saat ini, faktor-faktor dalam memilih LMS dan *tips* mengajar *online* dengan LMS (Wati et al., 2023). Permasalahan guru dalam optimalisasi LMS memerlukan pelatihan dan dukungan yang memadai dalam penggunaan LMS, terutama bagaimana menggunakan fitur-fitur LMS secara efektif untuk mengelola materi pembelajaran, mengunggah tugas dan memberikan ujian kepada siswa. Adapun tujuan kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman guru dalam optimalisasi penerapan *Learning Management System* (LMS) di era *blended learning*, dengan harapan guru semakin optimal dalam menggunakan LMS untuk ruang kelas *online*.

Metode Pengabdian

Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat ini menggunakan pelatihan dalam bentuk webinar yang meliputi kegiatan presentasi, diskusi, dan demonstrasi LMS. Langkah-langkah kegiatan dalam webinar yang diselenggarakan dapat dilihat pada Tabel 1:

Tabel 1. Alur Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat

No	Tahapan	Kegiatan
1	Persiapan	a. Menggali informasi tentang kebutuhan LMS untuk guru, terutama tantangan yang dihadapi di era pembelajaran <i>blended</i> .
2		b. Menetapkan <i>slide</i> materi dan peserta pelatihan
3		c. Menyiapkan <i>video conference</i> (zoom) dan tempat tanya jawab <i>online</i> (slido)
4	Pelaksanaan	a. Pemaparan materi
5		b. Diskusi dan tanya jawab



No	Tahapan	Kegiatan
6	Evaluasi	c. Demonstrasi LMS Evaluasi dan laporan hasil kegiatan

Peserta pelatihan ini berjumlah 119 pendidik diseluruh Indonesia. Asal kota peserta dapat dilihat pada Gambar 1. Dari data peserta terlihat bahwa sebagian besar peserta berasal dari kota Surabaya dan Sidoarjo. Menariknya walaupun masing-masing kota sedikit jumlah pesertanya, tetapi webinar ini tersebar di 40 kota.



Gambar 1. Kota Peserta Webinar

Instrumen evaluasi kegiatan menggunakan angket *online* sebagai alat pengumpulan data. Perancangan pertanyaan pada angket *online* ini mencakup pertanyaan terkait pemahaman materi penggunaan LMS untuk *blended learning*, kemudahan penyerapan materi, dan efektifitas penyelenggaraan webinar. Hasil angket *online* ini kemudian di analisis dengan statistik deskriptif untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang dampak dan efektifitas kegiatan.

Hasil Pengabdian dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini berkolaborasi dengan Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur yang mengajak semua guru untuk memanfaatkan secara optimal LMS dalam pembelajaran daring. Adapun poin-poin materi pelatihan didapatkan dari berbagai sumber, termasuk pengalaman peneliti dalam pengembangan LMS, yaitu:

- 1) Pemahaman LMS untuk mendukung *synchronous* dan *asynchronous learning* (Warden et al., 2013).
- 2) Evolusi LMS yang dimulai dari hanya sebagai administrasi pendaftaran kelas, pelatihan berbasis komputer, pembelajaran web, belajar kapanpun dan dimanapun, sampai



- mengarah kepada *Augmented Reality*, *m-learning* dan *gamification* (Sagirani et al., 2018).
- 3) Fitur-fitur LMS, meliputi: mengelola kelas dan media pembelajaran, pemberian tugas dan ujian, *forum*, *chat*, *feedback*, kolaborasi antar guru, pengumuman, kehadiran siswa (Akhmedova & Rahmatova, 2024).
 - 4) Tantangan saat ini terkait dengan *blended learning*, diantaranya manajemen waktu dan proses kerja yang tidak efisien, konektivitas dan kekurangan perangkat, serta isu privasi dan keamanan (Hockly, 2018).
 - 5) Faktor-faktor dalam memilih LMS, yaitu: lingkup kelas/ mata pelajaran/ sekolah, kebutuhan sekolah, produk jadi atau membuat sendiri, dukungan tenaga TI sekolah dan *budget* (Kasim & Khalid, 2016).
 - 6) *Tips* mengajar *online* dengan LMS harus menjadikan LMS sebagai ruang kelas *online*, menyediakan bahan ajar, pengaturan batas waktu untuk materi/ tugas/ ujian, prioritaskan komunikasi dan kolaborasi dengan siswa (Sunarto et al., 2020).
 - 7) Demonstrasi aplikasi LMS “Molearn” (<http://molearn.net>) yang mempunyai fitur-fitur: kompetensi, materi guru, materi MGMP, tugas, ujian, diskusi dan pengumuman (Prahani et al., 2021).

Suasana waktu pemaparan materi webinar dapat dilihat pada Gambar 2. Pelatihan dimulai dengan pemaparan materi pengenalan berbagai macam LMS beserta fitur yang paling sering digunakan oleh pendidik. Dilanjutkan dengan penjelasan tentang tantangan yang dihadapi saat ini dalam pembelajaran *online* seperti manajemen waktu yang tidak efisien, konektivitas dan kekurangan perangkat, serta isu privasi dan keamanan. Faktor-faktor penting dan tips mengajar *online* dengan LMS menjadi pemaparan selanjutnya agar peserta webinar tahu cara terbaik untuk memilih LMS.

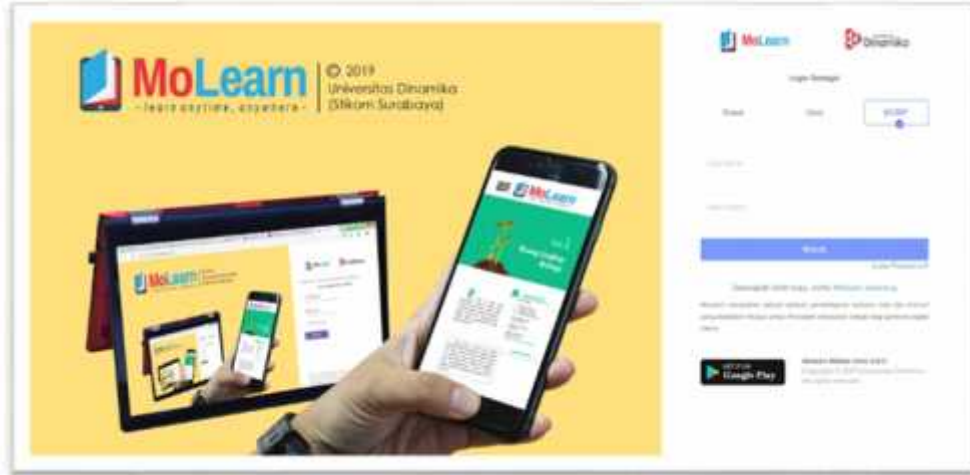


Gambar 2. Penjelasan materi LMS untuk Pendidikan

Selanjutnya peserta webinar melihat demonstrasi aplikasi LMS yang dikembangkan sendiri oleh tim pengabdian sejak tahun 2017. Nama aplikasi LMS yang dibangun oleh tim pengabdian adalah “Molearn”, yang merupakan aplikasi pembelajaran berbasis web dan android yang diciptakan khusus untuk mawadahi kebutuhan belajar bagi generasi *digital native* (Sunarto et al., 2022). Tampilan awal LMS “Molearn” terlihat pada Gambar 3. LMS “Molearn” menggabungkan pembelajaran dikelas yang *face-to-face* dengan belajar dimana saja atau pembelajaran *online*. Selama pemateri menyampaikan paparan, para peserta webinar

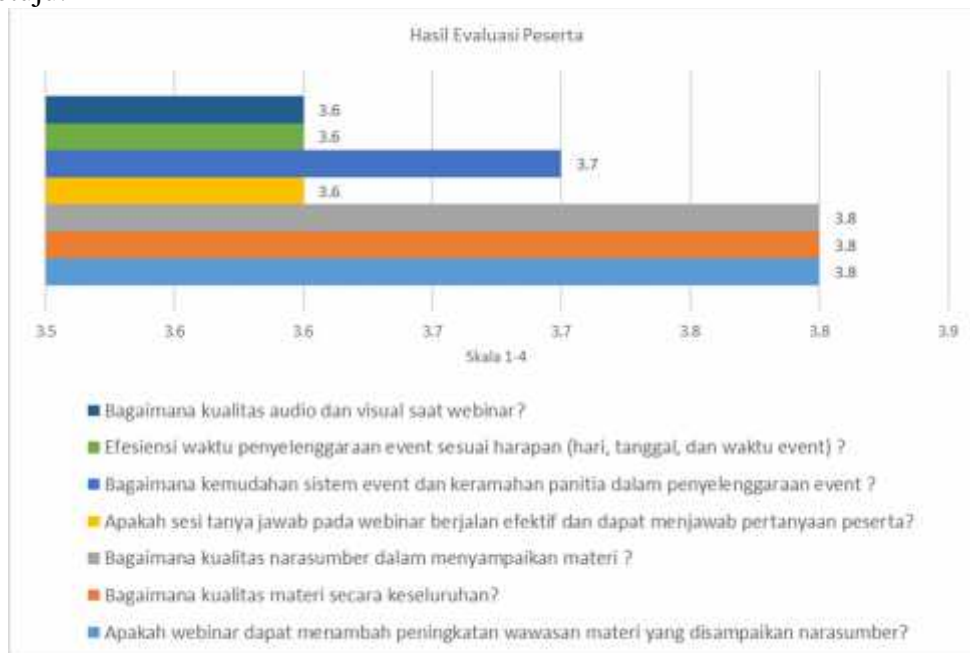


dapat langsung mengajukan pertanyaan di tempat tanya jawab *online* yang sudah disediakan (slido.com).



Gambar 3. Tampilan LMS “Molearn”

Setelah presentasi materi, diskusi dan demonstrasi LMS, webinar ditutup dengan menyebarkan angket *online* kepada seluruh peserta agar menjadi evaluasi terhadap kegiatan yang sudah diselenggarakan. Ada 7 pertanyaan yang diberikan dengan skala 1 tidak baik/ tidak setuju, skala 2 kurang baik/ kurang setuju, skala 3 baik/ setuju dan skala 4 sangat baik/ sangat setuju.



Gambar 4. Hasil Evaluasi Peserta

Berdasarkan Gambar 4, nilai 3.8 didapatkan dari pertanyaan tentang cara penyampaian materi, kualitas materi dan peningkatan wawasan peserta dari kegiatan webinar ini. Dari hasil tersebut terlihat bahwa wawasan peserta bertambah dalam memanfaatkan LMS dalam era *blended learning*. Untuk penyelenggaraan webinar juga mendapatkan apresiasi yang baik dari peserta dengan nilai 3.7 dalam hal kemudahan sistem *event* dan keramahan panitia penyelenggara. Secara keseluruhan nilai rata-rata sebesar 3.7 menggambarkan bahwa



peserta webinar sangat mudah dan lancar dalam mengikuti webinar serta materi yang disampaikan telah terserap dengan baik. Hasil evaluasi terhadap analisis angket pada kegiatan pengabdian ini menunjukkan tingkat pemahaman yang baik terhadap pemilihan dan pendayagunaan LMS untuk pembelajaran *blended learning*. Pelatihan mengoperasikan LMS sangat membantu para pendidik untuk memahami sistem *E-Learning* (Pratama & Kusuma, 2021).

Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengabdian ini adalah terdapat peningkatan pemahaman guru dalam menerapkan LMS. Peserta webinar secara signifikan meningkatkan pemahamannya tentang menggunakan LMS di era *blended learning*, terutama dalam hal penyediaan bahan ajar, serta pengaturan tugas dan ujian untuk siswa.

Saran

Saran untuk tindak lanjut kegiatan pengabdian ini adalah diadakannya workshop teknis tentang cara menggunakan LMS “Molearn”. Selain itu, perlu dukungan dari pihak sekolah, agar dengan pendekatan yang tepat dan komitmen untuk terus belajar dan beradaptasi, guru dapat mengatasi tantangan dalam penggunaan LMS di era *blended learning* untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

Ucapan Terima Kasih

Kegiatan webinar ini terselenggara atas dukungan Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (P3kM) Universitas Dinamika.

Daftar Pustaka

- Akhmedova, Z., & Rahmatova, N. (2024). LMS (Learning Management System) Learning Management System Features. *Science and Innovation in the Education System*, 3(1), 85–94. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10517194>
- Amalia, R., Sofiyani, S., & Nabilla, U. (2023). Program “Ceria (Cerdas Bermedia)”: Optimalisasi Kreasi dan Inovasi Guru-Guru di SMP Negeri 6 Langsa Melalui Pelatihan Membuat Komik Digital Berbasis Budaya Aceh. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 14(4), 658–663. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v14i4.13467>
- Goh, T. T., & Yang, B. (2021). The role of e-engagement and flow on the continuance with a learning management system in a blended learning environment. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00285-8>
- Hockly, N. (2018). Blended Learning. *ELT Journal*, 72(1), 97–101. <https://doi.org/10.1093/elt/ccx058>
- 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.v11i06.5644>
- Mohd Nasir, F. D., Hussain, M. A. M., Mohamed, H., Mohd Mokhtar, M. A., & Karim, N. A. (2021). Student Satisfaction in Using a Learning Management System (LMS) for Blended Learning Courses for Tertiary Education. *Asian Journal of University Education*, 17(4), 442–454. <https://doi.org/10.24191/ajue.v17i4.16225>



- Prahani, B. K., Alfin, J., Fuad, A. Z., Saphira, H. V., Hariyono, E., & Suprpto, N. (2022). Learning Management System (LMS) Research During 1991–2021: How Technology Affects Education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 17(17), 28–49. <https://doi.org/10.3991/ijet.v17i17.30763>
- Prahani, B. K., Jatmiko, B., Hariadi, B., Josephine, M., Sunarto, D., Sagirani, T., & Amelia, T. (2021). Development Blended Web Mobile Learning Model on COVID-19 Pandemic. 10(4), 1879–1883. <https://doi.org/10.18421/TEM104>
- Pratama, M. E. G., & Kusuma, W. A. (2021). Penggunaan Learning Management System (LMS) untuk pembelajaran dimasa Pandemi. *Jurnal Syntax Administration*, 2(8). <https://doi.org/10.46799/jsa.v2i8.288>
- Razali, F., Sulaiman, T., & Ayub, A. F. M. (2022). Factors of Learning towards Creating Blended Learning Curriculum Using Learning Management System in Higher Education during Covid-19. *International Journal of Instruction*, 15(4), 723–744. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15439a>
- Sagirani, T., Dewiyani Sunarto, M. J., Hariadi, B., Amelia, T., & Lemantara, J. (2018). Prototype of Mobile Learning Application (MoLearn) by Utilizing the Gamification Concept. *Proceedings of the 6th IEEE International Conference on MOOCS Innovation and Technology In Education, MITE 2018*, 1–5. <https://doi.org/10.1109/MITE.2018.8747089>
- Sumardi, D., Suryani, N., & Musadad, A. A. (2021). Website-Based Learning Management System (LMS) as a Tool for Learning in the Covid-19 Pandemic Period for Junior High Schools. *Journal of Education Technology*, 5(3), 346. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i3.38371>
- Sunarto, M. J. D., Amelia, T., Sagirani, T., Lemantara, J., & Hariadi, B. (2022). Pemanfaatan LMS Molearn Bagi Guru SMK Pawiyatan Surabaya Sebagai Sarana Pembelajaran Hybrid Learning. *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 25–35. <https://doi.org/10.36312/linov.v7i1.661>
- Sunarto, M. J. D., Hariadi, B., Sagirani, T., Amelia, T., & Lemantara, J. (2020). MoLearn, a web-and android-based learning application as an alternative for teaching-learning process in high schools. *International Journal of Instruction*, 13(1). <https://doi.org/10.29333/iji.2020.1314a>
- Warden, C. A., Stanworth, J. O., Ren, J. B., & Warden, A. R. (2013). Synchronous learning best practices: An action research study. *Computers and Education*, 63, 197–207. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.11.010>
- Wati, V., Erkamim, M., & Wartono, W. (2023). Sosialisasi dan Pelatihan Pemanfaatan Elearning Menggunakan Web Conference. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 14(4), 856–862. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v14i4.13562>
- Yulis, P. A. R., Dafit, F., Fitriani, F., & Amnestya, P. (2024). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Digital Berbasis Flipbooks bagi Guru di Kota Pekanbaru Riau. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 5(1), 152. <https://doi.org/10.33394/jpu.v5i1.9765>