

MENGUAK VENDOR LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) SEBAGAI MEDIA E-LEARNING DI ERA PANDEMI

Yusuf Amrozi¹, Nila Choirun N.², Salwa Puspitasari³, Athalia Diah R.⁴, Dea Nur Zuraidah⁵

^{1,2,3,4,5} Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Sunan Ampel Surabaya

¹yusuf.amrozi@uinsby.ac.id ²09010620011@student.uinsby.ac.id,

³109010620014@student.uinsby.ac.id, ⁴09020620024@student.uinsby.ac.id,

⁵h96218056@uinsby.ac.id

ABSTRAK

Fenomena pandemi memaksa sektor pendidikan menggunakan pembelajaran daring. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi vendor learning management system sebagai media e-learning di era pandemi. Adapun beberapa vendor yang pendukung kegiatan pembelajaran jarak jauh ini, yaitu (1) Google Classroom. (2) Google meet. (3) Zoom. (4) Microsoft Teams. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi pustaka, dengan mencari informasi sebagai pendukung penelitian, dari berbagai literatur atau sumber - sumber referensi sesuai dengan topik yang dibahas. Data yang diperoleh dikumpulkan kemudian dianalisis dan diambil kesimpulan dari topik tersebut. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa e-learning merupakan pembelajaran secara online yang dilakukan dengan menggunakan alat pembelajaran jarak jauh yang sinkron dan inovatif untuk mendapatkan materi pembelajaran.

Kata kunci: LMS, E-Learning, Pandemi, Pembelajaran jarak jauh.

ABSTRACT

The pandemic phenomenon forced the education sector to use online learning. This study aims to identify vendors of the learning management system as e-learning media in the pandemic era. There are several vendors that support this distance learning activity, that is (1) Google classroom. (2) Google meet. (3) Zoom. (4) Microsoft Teams. The method used in this research is the literature study method, by seeking information to support the research, from various literatures or reference sources according to the topic discussed. The data obtained were collected and then analyzed and conclusions drawn from the topic. From this research, it can be concluded the e-learning is online learning that is carried out using synchronous and innovative distance learning tools to obtain learning materials.

Keywords: LMS, E-Learning, Pandemic, Distance learning.

1. PENDAHULUAN

Kurang lebih sudah satu tahun Pandemi Covid-19 melanda Indonesia, virus ini melanda seluruh dunia sejak akhir tahun 2019. Virus dianggap sangat berbahaya karena penularannya yang sangat cepat, dan yang terpapar pun sangat banyak bahkan dapat menelan korban jiwa. Karena hal ini banyak perubahan yang terjadi dari aktivitas masyarakat contohnya seperti menggunakan masker, menjaga jarak dengan orang lain, rajin mencuci tangan, bahkan sampai pembelajaran di sekolah pun dihentikan.

Pada pandemi Covid-19 ini, Pemerintah memberlakukan kebijakan social distancing kepada seluruh masyarakat indonesia agar tidak mempercepat penularan virus Covid-19 ini. Hal ini mendasari proses pembelajaran dari rumah dengan memanfaatkan teknologi. Dunia pendidikan saat ini berkembang pesat seiring dengan perkembangan teknologi. Dengan adanya teknologi yang canggih, sekarang semua pembelajaran menjadi fleksibel dimanapun dan kapanpun melalui berbagai device baik pc/laptop maupun smartphone asalkan terkoneksi dengan internet.

Mau tidak mau teknologi ini menggantikan peran guru dan juga membantu peran guru untuk menyampaikan materi dan tugas-tugas kepada siswanya. Pada mulanya pembelajaran dengan bertatap muka secara langsung di dalam ruang kelas, sekarang sistem pembelajaran menjadi jarak jauh melalui tatap muka secara tidak langsung dengan menggunakan teknologi aplikasi yang mendukung yang disebut juga pembelajaran secara online/daring.

Dikutip dari sebuah jurnal oleh Yuni Fitriani [1] 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 [1]. Dengan kata lain siswa maupun dosen tetap dapat melakukan pembelajaran tatap muka secara tidak langsung saat pandemi Covid-19. Selain itu, materi bahan ajar pun dapat digambarkan dalam berbagai format dan bentuk yang dapat memberikan semangat dan antusias dalam pembelajaran sehingga learner atau murid akan termotivasi untuk terlibat lebih jauh dalam proses pembelajaran tersebut [2].

Learning Management System bertujuan untuk memudahkan pihak sekolah maupun siswanya dalam mengakses materi yang diberikan dan melakukan diskusi bersama dengan pengajar melalui forum diskusi, lalu siswa juga dapat melakukan absen serta mengakses tugas yang diberikan. Adapun contoh aplikasi-aplikasi yang mendukung proses pembelajaran jarak jauh antara lain seperti Google Classroom, Zoom, Google Meet, Edmodo, moodle, dsb.

Adapun beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran secara jarak jauh/online, seperti tidak semua pengajar dan siswa dapat mengakses internet dengan baik dan lancar dikarenakan adanya kendala jaringan di daerah yang sulit dijangkau oleh akses internet atau terpencil. Selain itu, faktor penghambat lainnya yaitu kurangnya dana untuk membeli kuota internet yang tidak terjangkau bagi beberapa pelajar. Media pembelajaran yang digunakan para guru dominan monoton membuat para murid merasa jemu dan para murid kurang memahami materi yang disampaikan termasuk permasalahan yang dialami para siswa dalam melakukan proses pembelajaran.

Seharusnya pihak sekolah dan universitas memberikan alternatif agar para siswanya dapat mengikuti pembelajaran tanpa terkendala dana dan jaringan internet. Dan pengajar pun didorong untuk lebih berinovasi dan lebih kreatif dalam memberikan materi yang akan disampaikan agar siswa tidak merasa jemu. Harapan untuk aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran daring kedepannya agar bisa lebih baik lagi.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengertian e-learning dan LMS, mengidentifikasi keefektifan pembelajaran e-learning, mengidentifikasi media pembelajaran dan penyampaian materi, mengetahui faktor penghambat dan pendukung pelaksanaan pembelajaran e-learning, serta mengidentifikasi pencapaian dan evaluasi e-learning.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penulisan ini adalah metode studi pustaka. Dengan mencari informasi sebagai pendukung penelitian, dari berbagai literatur atau sumber-sumber referensi sesuai dengan topik yang dibahas. Data yang diperoleh dikumpulkan, kemudian dianalisis dan diambil kesimpulan sehingga didapatkan hasil dari topik tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulisan Pengertian sistem informasi menurut Laudon dan Laudon yang dikutip oleh Satria adalah sebagai berikut, "Sistem informasi merupakan komponen yang saling bekerja sama untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan dan menyebarkan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan, koordinasi, pengendalian, analisis masalah dan visualisasi dalam sebuah organisasi [3]. Dalam suatu organisasi, sistem informasi dapat dilihat sebagai suatu sistem yang memberikan kemudahan serta menyediakan informasi bagi setiap anggota dalam organisasi pada saat dibutuhkan. Pengertian lain sistem informasi menurut O'Brien dan Marakas adalah

“Kombinasi teratur dari orang-orang, hardware, software, jaringan komunikasi dan sumber daya yang mengumpulkan, mengolah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi”.

E-learning (Elektronik learning) disebut juga dengan pembelajaran secara online, di mana siswa dan pengajar berada di tempat/ruang dan waktu yang berbeda namun tetap dapat melakukan interaksi pembelajaran melalui internet. Menurut Yildiz et al dalam Sara, dkk [4] “E-learning adalah pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan alat pembelajaran jarak jauh sinkron yang inovatif memberikan pembelajaran alternatif, fleksibel, dan kaya peluang, yang sangat sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan pelajar abad ke-21”. Sebelum adanya pandemi Covid-19 yang mengharuskan kita berperilaku *social distancing* dan meminimalisir munculnya keramaian atau menghindari kerumunan agar dapat mengurangi penyebaran virus, pembelajaran di sekolah sudah mulai menggunakan sistem E-learning. Contohnya pada saat ujian para siswa menggunakan laptop/komputer untuk mengerjakan tes/ujian. E-learning juga merupakan sistem Pendidikan modern yang menggunakan internet atau media jaringan komputer lainnya dari bentuk konvensional hingga digital.

Selama era pandemi diterapkan pembelajaran secara online / E-learning agar sistem pendidikan di Indonesia tetap berjalan. Penerapan E-learning dilakukan pada semua jenjang Pendidikan dari SD hingga perkuliahan. Dengan memanfaatkan E-learning secara baik maka, peningkatan hasil pembelajaran pun akan maksimal. Dalam penerapan E-learning, terdapat beberapa komponen yang perlu diperhatikan seperti, menyusun materi yang sesuai berdasarkan pembelajaran, menggunakan metode pembelajaran dengan menyediakan contoh dan praktik untuk mempermudah pembelajaran, menggunakan PPT dengan isi teks dan gambar yang menarik dan mudah dipahami, proses pembelajaran dapat dilakukan bersama dengan pengajar ataupun secara individu / mandiri, baik siswa maupun pengajar dapat mencari sumber belajar lain yang masih berhubungan dengan materi, bersama-sama membangun wawasan mengenai penggunaannya agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran.

LMS (Learning Management System) atau yang sering disebut sistem dan aplikasi E-learning, merupakan sistem perangkat lunak yang memvirtualisasi proses belajar mengajar konvensional untuk administrasi, dokumentasi, laporan suatu program, ruang kelas dan konten pelatihan, misalnya segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar seperti bagaimana manajemen kelas, pembuatan materi, forum diskusi, sistem penilaian, serta sistem ujian online yang semuanya terakses internet [5]. Menurut Amiroh dalam Anggriawan [6] pengertian Learning Management System (LMS) atau Course Management System (CMS) atau juga dikenal sebagai Virtual Learning Environment (VLE) merupakan “aplikasi perangkat lunak yang digunakan oleh kalangan pendidik, baik universitas/perguruan tinggi dan sekolah sebagai media pembelajaran online berbasis internet.”. Menurut Mahnegar dalam Fitriani [1] “Learning Management System (LMS) merupakan suatu aplikasi atau software yang digunakan untuk memanage atau mengelola pembelajaran secara daring / online, meliputi berbagai aspek antara lain materi, penempatan, pengelolaan dan juga penilaian.”

Dengan LMS, sebuah institusi (Pendidikan maupun perusahaan) dapat menyediakan layanan E-learning dengan mudah, jadi lembaga tersebut dapat menghadirkan sarana pembelajaran daring tanpa melakukan perancangan E-learning itu sendiri. Di dalam LMS terdapat alat interaktif pembelajaran online seperti *virtual live sessions* untuk membahas materi pembelajaran secara langsung bersama-sama dengan pengajar dan teman-teman lainnya dan forum diskusi untuk mendiskusikan materi. LMS dapat diakses secara online dimana saja dan kapan saja sehingga dapat membantu mengefisiensi waktu.

Efektifitas pembelajaran merupakan sebuah konsep yang luas mencakup berbagai macam faktor baik di dalam maupun di luar diri seorang [7]. Efektivitas pembelajaran dengan elearning di era pandemi ini sangat membantu pengajar dalam pembelajaran daring ini. Dimana para guru dapat mengajar dan menjelaskan materi tanpa perlu tatap muka datang ke sekolah secara langsung. Namun, tak seutuhnya pembelajaran dengan elearning ini dapat efektif, terdapat banyak pula kendala dalam pelaksanaannya. Sebagaimana contoh suatu daerah yang susah untuk mendapatkan sinyal atau jaringan internet. Selain itu juga keluhan efektivitas pembelajaran dengan e-learning ini

menyulitkan para guru untuk memantau anak didiknya sejauh mana mereka paham akan materi yang telah dijelaskan.

Media pembelajaran merupakan unsur yang terpenting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah sumber belajar yang dapat digunakan untuk membantu pengajar dalam memperkaya pengetahuan siswanya. Dari pemakaian media pembelajaran tersebut dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dari materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dimengerti dan dipahami [8]. Selain itu diperlukan media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi lebih semangat bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran e-learning yang digunakan dalam pembelajaran paling sering digunakan yaitu sebuah layanan yang dikeluarkan oleh Google yaitu Google Classroom sedangkan untuk media bertatap muka secara virtual Google menyediakan Google Meet. Dimana keunggulan dari google Classroom ini dapat diakses secara gratis hanya membutuhkan internet dan dapat diakses dengan cara yang mudah [1]. Selain itu, Google Meet memiliki keunggulan yaitu, sebuah layanan yang paling hemat dalam penggunaan paket data internet. Namun kelemahannya tidak dapat memonitor ketika sedang ada kendala saat praktikum secara online dan menggunakan PC membuat program misalnya.

Media lainnya yaitu aplikasi Zoom, aplikasi ini digunakan untuk media bertatap muka secara virtual dimana biasanya digunakan untuk menjelaskan sebuah materi, memantau serta dapat juga memonitor orang yang sedang praktikum jika terjadi kendala secara langsung dalam praktikum yang dilakukan secara online. Namun, aplikasi ini dapat memakan banyak paket data jika digunakan terlalu lama dan apabila menggunakan Zoom gratis terdapat keterbatasan waktu hanya dapat diakses 40 menit.

Selanjutnya ada Microsoft Teams, aplikasi ini dapat digunakan untuk mengirim pesan, melakukan panggilan, melakukan video conference, dll. Selain itu, memiliki kelebihan dalam kualitas videonya yang sudah HD. Tak hanya itu saja, kualitas audio yang bisa didengar pun cukup jernih sehingga sangat cocok dijadikan sebagai ruang meeting. Namun, kelemahannya yaitu koneksi internet anda harus prima jika tidak dapat mengakibatkan kesulitan dalam mendengar suara yang diucapkan (Microsoft Teams, Tetap Bisa Kerja Bareng Tim Selama WFH: Oleh Restu Aji Siswanto) dan banyak aplikasi lainnya.

Penyampaian materi yang diterima dengan virtual seperti ini kadang kala sang siswa tidak fokus untuk mencernanya sebuah materi yang disampaikan oleh pengajar. Tak jarang para siswa bosan dengan cara penyampaiannya dan menyebabkan siswa mengacuhkan materi yang diberikan memilih untuk tidur ataupun memainkan gadget mereka masing-masing. Dengan demikian perlunya pengajar memiliki inovasi tersendiri yang unik dan menarik sehingga para siswanya semangat untuk memahami materi tersebut. Misalnya dengan menambahkan quiz-quiz yang menyenangkan tidak dengan quiz yang membuat mereka merasa tidak nyaman dengan adanya quiz tersebut.

Salah satu faktor pendukung keberhasilan penerapan e-learning adalah gawai atau smartphone. Gawai merupakan alat utama yang digunakan guru selama proses pembelajaran daring. Adanya gawai akan mempermudah guru untuk memberikan materi dan intruksi-intruksi terkait dengan proses pembelajaran (Purwanto, et al. dalam Rahmawati, dkk [9]). Menurut Khudriatna, Husna, A & Wahyuni, S dalam Putri dan Triyono [10], guru harus memiliki tiga kompetensi dasar untuk mendukung penyelenggaraan pembelajaran berbasis e-learning yaitu: pertama, guru harus memiliki kemampuan untuk membuat desain instruksional (*instructional design*). Kedua, guru harus menguasai TIK dalam pembelajaran. Ketiga, guru harus dapat menguasai materi pembelajaran (Subjek Matter). Kesiapan guru merupakan tersedia dan terpenuhinya sejumlah prasyarat terkait dengan kompetensi TIK guru yang merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan dalam mempersiapkan e-learning. Hal ini sesuai dengan pendapat dari UNESCO menurut Sutrisno dalam Putri dan Triyono [10]. Standar kompetensi TIK guru

merupakan indikator guru dalam merencanakan pembelajaran yang terintegrasi TIK atau pembelajaran e-learning (UNESCO dalam Putri dan Triyono [10]).

Pencapaian dan Evaluasi e-learning Menurut Surjono, dalam Putri dan Triyono [10] seorang administrator memiliki tugas yang sangat penting dalam membangun dan memelihara portal e-learning, beberapa tugas penting tersebut yaitu: mengubah identitas portal e-learning, mengubah tema, membuat kategori, membuat user, mengupload dan mengangkat status user, membuat course, dan beberapa tugas lainnya yang dapat dieksplor dalam aplikasi e-learning. Menurut Selim, H.M dalam Putri dan Triyono [10] siswa harus memiliki manajemen waktu yang baik, kedisiplinan, dan keterampilan komputer yang memadai agar dapat berhasil dalam menerapkan program e-learning.

Pencapaian dari sebuah media pembelajaran e-learning dapat dilihat dari hasil belajar para siswa. Jika hasil belajar dari menggunakan media e-learning lebih tinggi dari pembelajaran yang tidak menggunakan media e-learning, maka penggunaan e-learning dapat dikatakan efektif. Hasil belajar merupakan sebuah hasil yang diberikan kepada siswa yang berupa penilaian, setelah mengikuti proses pembelajaran dimana para bapak/ibu guru melakukan sebuah penilaian dengan menilainya melalui aspek pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Sehingga pembelajaran berbasis e-learning ini menjadi pembelajaran yang efektif dan meningkatkan prestasi para siswa meskipun pembelajaran dilakukan dengan daring (jarak jauh) [10]

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pada pemaparan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa *e-learning* (elektronik learning) adalah pembelajaran secara online yang dilakukan dengan menggunakan alat pembelajaran jarak jauh yang sinkron dan inovatif untuk memberikan dan mendapatkan materi pembelajaran, serta berinteraksi dengan pengajar maupun murid. LMS atau Learning Management System adalah sistem dan aplikasi dari *e-learning* yang dikembangkan untuk mengelola proses pembelajaran secara online, meliputi berbagai aspek antara lain pembuatan dan pendistribusian materi, penempatan ruang kelas, forum diskusi, dan sistem penilaian yang semuanya terakses internet. Aplikasi seperti Google Classroom, Google Meet, Zoom, dan Microsoft Team serta LMS yang dikembangkan oleh perguruan tinggi sangat bermanfaat sebagai media pembelajaran online atau daring selama pandemic covid-19.

Efektivitas pembelajaran *e-learning* juga merupakan alternatif terbaik untuk kemudahan proses pembelajaran selama masa pandemi dimanapun tanpa terbatas pada pembatasan waktu dan tempat. Namun, terdapat permasalahan dasar dalam pembelajaran *e-learning* ini adalah jaringan dan kuota. pencapaian dari sebuah pembelajaran *e-learning* adalah dimana proses belajar mengajar dalam kelas dapat berjalan dengan baik dan memenuhi tujuan pembelajaran yang diharapkan

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Fitriani, "Analisa Pemanfaatan Learning Management System (Lms) Sebagai Media Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid-19," *J. Inf. Syst. Informatics Comput.*, vol. 4, no. 2, pp. 1–8, 2020, doi: 10.52362/jisicom.v4i2.312.
- [2] Y. Yuliana, "Analisis Keefektivitasan Pemanfaatan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Masa Pandemi Corona (Covid-19)," *SALAM J. Sos. dan Budaya Syar-i*, vol. 7, no. 10, pp. 875–894, 2020, doi: 10.15408/sjsbs.v7i10.17371.
- [3] S. Novari, "Perancangan Sistem Informasi Pengajuan Barang Pada Amik Akmi Baturaja," *J. Inform. Darmajaya*, vol. 13, no. 2, pp. 204–213, 2013.
- [4] K. Sara, F. L. Witi, and A. Mude, "Implementasi E-Learning Berbasis Moodle Di Masa Pandemi Covid 19," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 01, no. 01, pp. 1689–1699, 2020.
- [5] A. Hani, "Strategi Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid - 19," *J. Agriwidya*, vol. 1, no. 3, pp. 1–2, 2020.
- [6] F. S. Angriawan, "Pengembangan Learning Management System (Lms) Sebagai Media

- Pembelajaran Untuk Sekolah Menengah,” *J. Kependidikan Penelit. Inov. Pembelajaran*, no. ellis, pp. 1–10, 2009.
- [7] Muharto, S. Hasan, and A. Ambarita, “IJIS Indonesian Journal on Information System ISSN 2548-6438,” *IJIS-Indonesia J. Inf. Syst.*, vol. 3, no. April, pp. 35–47, 2012, [Online]. Available: <https://media.neliti.com/media/publications/260171-sistem-informasi-pengolahan-data-pembeli-e5ea5a2b.pdf>.
- [8] T. Nurrita, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *MISYKAT J. Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah dan Tarb.*, vol. 3, no. 1, p. 171, 2018, doi: 10.33511/misykat.v3n1.171.
- [9] N. R. Rahmawati, F. E. Rosida, and F. I. Kholidin, “Analisis Pembelajaran Daring Saat Pandemi Di Madrasah Ibtidaiyah,” *SITTAH J. Prim. Educ.*, vol. 1, no. 2, pp. 139–148, 2020, doi: 10.30762/sittah.v1i2.2487.
- [10] C. I. Putri and M. B. Triyono, “Kesiapan Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Smk School Partnership Program Seamolec Di D.I. Yogyakarta,” *J. Vocat. Work Educ.*, vol. 1, no. 1, pp. 48–58, 2017.