

DAMPAK *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* (LMS) PADA PERFORMA AKADEMIK MAHASISWA DI PERGURUAN TINGGI

Singgih Subiyantoro¹, Ismail²

Teknologi Pendidikan, Universitas Veteran Bangun Nusantara^{1,2}
singgihsbiyantoro@univetbantara.ac.id¹, ismail@univetbantara.ac.id²

Abstrak

Tujuan dari artikel ini adalah untuk mengetahui bagaimana dampak penggunaan *Learning Management System* (LMS) dalam meningkatkan kinerja atau performa akademik mahasiswa di Perguruan Tinggi. Artikel ini termasuk hasil kajian pustaka. Sumber datanya berasal dari hasil penelitian relevan yang terpublisch di jurnal nasional maupun internasional. Dengan diuraikannya dampak implementasi LMS di perguruan tinggi, diharapkan bisa dijadikan dasar untuk merancang model pembelajaran berbantuan LMS yang efektif, efisien, dan menarik bagi mahasiswa.

Kata kunci: *Learning Management System*, Performa Akademik Mahasiswa

THE IMPACT OF LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) ON STUDENT'S ACADEMIC PERFORMANCE IN HIGHER EDUCATION

Singgih Subiyantoro¹, Ismail²

Department of Educational Technology, Universitas Veteran Bangun Nusantara^{1,2}
singgihsbiyantoro@univetbantara.ac.id¹, ismail@univetbantara.ac.id²

Abstract

The main purpose of this paper is to find out the impact of Learning Management System (LMS) on student's academic performance in higher education. This paper clasified as literature review. The data source is derived from relevant research results are published in national and international journals. Knowing the impact of LMS implementation in higher education is expected to designing LMS assisted learning's model that is effective, efficient, and interesting for students.

Keywords: Learning Management System, Student's Academic Permormance

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang sangat pesat telah membawa perubahan di berbagai bidang kehidupan, utamanya pendidikan. Penggunaan *Information and Communication Technology* (ICT) dalam dunia pendidikan meliputi pemakaian untuk memperlancar manajemen keuangan atau administrasi di perguruan tinggi, mendukung proses pembelajaran dan sebagai obyek pembelajaran itu sendiri (Sriwindono & Tumiwa, 2016). Persaingan yang semakin ketat dalam dunia kerja, menuntut adanya peningkatan kompetensi peserta didik. Dalam kondisi semacam ini, pembaruan di bidang pendidikan dan pembelajaran perlu secara terus menerus dilakukan guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pada situasi yang lebih spesifik, ada beberapa permasalahan yang muncul di banyak Perguruan Tinggi ketika menyelenggarakan perkuliahan. Seperti yang kita ketahui, tugas dosen tidak hanya mengajar, tetapi juga meneliti dan melaksanakan pengabdian kepada masyarakat. Belum lagi tugas-tugas tambahan seperti jabatan struktural serta mengikuti kegiatan seminar dan rapat. Sementara itu dosen

dituntut untuk melaksanakan perkuliahan minimal 12 kali pertemuan. Tidak jarang dosen tidak bisa memenuhi kewajiban 12 kali pertemuan. Dengan keterbatasan waktu ini menyebabkan materi perkuliahan tidak tersampaikan secara optimal, kompetensinya kurang atau tidak sesuai harapan.

Berdasar atas permasalahan yang ada, banyak perguruan tinggi telah menyadari dan menangkap sebuah solusi. Salah satunya dengan menerapkan model *blended learning*. Istilah *blended learning* pada awalnya digunakan untuk menggambarkan mata kuliah yang mencoba menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online (Wasis D. Dwiyo, 2014). *Blended learning* yang ada saat ini telah berkembang sangat beragam penerapannya. Banyak pula yang telah memanfaatkan platform *Learning Management System* (LMS). Edmodo, Quipper dan Google Classroom adalah contoh LMS yang *open source*, dapat diakses oleh siapapun dan tanpa bayar. Platform ini dapat difungsikan sebagai media pembelajaran, sekaligus juga sebagai sumber belajar bagi mahasiswa. Fleksibilitas LMS sangat memungkinkan pendidik dan peserta

didik mengaksesnya kapan saja, di mana saja, dan melalui *device* apa saja (PC, Laptop, Tablet, atau Smartphone).

Oleh karena itu, diperlukan analisis secara mendalam terhadap dampak pembelajaran berbantuan *Learning Management System* yang selama ini diterapkan di Perguruan Tinggi. Sehingga diharapkan hasilnya bisa menjadi dasar pertimbangan perancangan ulang pembelajaran Blended Learning yang efektif, efisien, dan berdaya tarik.

KAJIAN TEORITIS

Learning Management System (LMS)

Learning Management System (LMS) merupakan platform atau aplikasi perangkat lunak untuk kegiatan pembelajaran secara online, atau biasa disebut sebagai pembelajaran kelas maya. Platformnya ada yang *by design* dan ada yang *by utilization*. Beberapa platform LMS yang gratis dan populer diantaranya adalah sebagai berikut.

Quipper School. Quipper menggagas revolusi belajar dengan teknologi, yang bertujuan ingin menjadi “Distributors of Wisdom” (Penyebar Ilmu Pengetahuan) dan menutupi jurang prestasi dalam dunia pendidikan. Melihat penggunaan internet setiap harinya di

dunia, penggunaan perangkat seluler dan tablet dalam proses belajar online ikut bertumbuh pula. Quipper melakukan revolusi pendidikan dengan mengumpulkan ilmu-ilmu bermanfaat di seluruh dunia ke dalam platform online dan membuat dunia menjadi tempat dimana anak-anak mendapatkan kesempatan untuk belajar apapun yang mereka inginkan, tanpa batasan dan tantangan. Quipper meyakini bahwa belajar adalah suatu hak, bukan suatu kebanggaan.

Edmodo. Edmodo bisa dikatakan sebagai jaringan pendidikan global. Fungsinya adalah membantu menghubungkan semua peserta didik dengan orang dan sumber belajar yang dibutuhkan untuk mencapai potensi dirinya. Edmodo didirikan pada tahun 2008 oleh Nic Borg, Jeff O'Hara, Crystal Hutter di Chicago, Illinois, ketika dua siswa pergi untuk melewati kesulitan antara bagaimana siswa menjalani kehidupan dan bagaimana belajar di sekolah. Edmodo diciptakan untuk membawa pendidikan ke dalam lingkungan abad ke- 21. Saat ini, Edmodo berbasis di San Mateo, California. Edmodo didedikasikan untuk menghubungkan semua peserta didik dengan orang-orang dan sumber daya

yang mereka butuhkan untuk mencapai potensi penuh mereka. Edmodo banyak digunakan oleh institusi pendidikan yang ada di Indonesia. Hal tersebut dikarenakan Edmodo menyediakan pilihan bahasa, sehingga pembelajar dari Indonesia lebih familier dan lebih mudah memahami cara penggunaannya

Schoology. Schoology merupakan LMS yang menjunjung tinggi prinsip 1) *Passion is the Most Powerful Engine: semangat berbagi* membantu instruktur dan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang terbaik. 2) *There's No Success Without Collaboration* : Schoology percaya bahwa instruktur, siswa, orang tua, administrator Schoology adalah satu kesatuan. 3) *Innovation is in Our Blood*. Schoology selalu berusaha untuk berinovasi. 4) *We Learn Every Day*. Schoology terus mencari tau, mendengar, belajar setiap saat dan membuka ide-ide baru. 5) *Integrity is Our Foundation*. Schoology berdiri atas Misi, Nilai dan Produk Schoology memiliki tagline bahwa semua berawal dari kelas, hal ini dimaksudkan bahwa Schoology menawarkan banyak pengalaman bagi siswa saat mereka menggunakan lms tersebut.

GeSchool. Geschool merupakan LMS yang mempunyai fungsi sangat beragam, seperti sebagai catatan harian, media publikasi informasi-informasi penting, ilmu pengetahuan umum, dan media pendidikan. Semua orang dapat menuangkan kreativitas dalam bentuk tulisan maupun gambar di blog Geschool. GeSchool mengajak penggunaannya untuk dapat belajar, berbagi dan saling menginspirasi. Melalui blog Geschool, mahasiswa dapat menceritakan pengalaman-pengalaman pribadi, berbagi berita-berita dari seluruh penjuru dunia, maupun berbagi materi pembelajaran.

Moodle. Bagi kalangan pengembang E-Learning, moodle sudah cukup lama dikenal. Moodle mempunyai fitur yang lebih lengkap dibandingkan Edmodo dan Google Classroom, tetapi memerlukan bantuan administrator dalam mempersiapkan penggunaannya (Sumartiningsih, 2015).

Beberapa platform LMS di atas dinilai sangat baik dan diminati kalangan pelajar hingga mahasiswa. Fiturnya cukup lengkap, mulai dari chatting, upload file ms.word, gambar, excel, ppt, video, juga membuat soal dan memberikan nilai. Fitur-fitur ini sangat membantu pendidik dan peserta didik

untuk berinteraksi di luar pembelajaran tatap muka. Pertumbuhan yang signifikan dari pembelajaran e-learning, pendidik dan peserta didik mengeksplorasi cara-cara baru membangun pengetahuan dan meningkatkan pengajaran dan pengalaman luar empat dinding kelas belajar (Sudiana, 2016).

Performa Akademik Mahasiswa di Perguruan Tinggi

Performa akademik mahasiswa di perguruan tinggi dipengaruhi oleh berbagai aspek seperti sosial ekonomi, psikologis, dan faktor lingkungan (Hijazi & Naqvi dalam Dhaqane & Afrah, 2016). Bagi dosen, kinerja atau performa akademik mahasiswa adalah salah satu tolok ukur kesuksesan pembelajaran. Hal ini memungkinkan mereka untuk mengevaluasi tidak hanya tingkat pengetahuan mahasiswa tetapi juga efektivitas pembelajarannya, termasuk tingkat kepuasan mahasiswa.

Salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk meningkatkan performa akademik mahasiswa adalah menciptakan pembelajaran yang fleksibel, dengan prinsip belajar kapan saja, dimana saja, dan melalui perangkat apa saja. Hal itu bisa dilakukan dengan

memanfaatkan platform atau aplikasi pendukung pembelajaran, seperti *Learning Management Systems (LMS)*. LMS yang dipilih tentunya harus mudah digunakan dan memudahkan belajar mahasiswa. Berkaitan dengan hal ini, Sukarno (Sukarno, 2014) pernah melakukan riset, mengukur mudah tidaknya pemanfaatan aplikasi LMS dalam mendukung blended learning. Penelitian ini dilakukan kepada dosen dan mahasiswa dalam perkuliahan mandiri dengan tutorial secara online. Indikator yang berkaitan dengan kemudahan pemanfaatan aplikasi LMS bagi mahasiswa diukur dengan cara menghitung jumlah mahasiswa yang secara mandiri dapat mengoperasikan aplikasi LMS untuk (1) mengunduh materi perkuliahan, (2) mengirim hasil tugas, dan (3) mengerjakan kuis. Perkuliahan dengan model blended learning dengan tatap muka sejumlah 9 kali, pembelajaran mandiri dengan tutorial secara online sejumlah 4 kali, dan pembelajaran mandiri tanpa tutorial satu kali. Hasilnya setelah melakukan penyederhanaan prosedur pengoperasian aplikasi LMS dan pengoptimalan kerja sama dosen dengan tim ICT, kinerja dosen dalam pelaksanaan pembelajaran meningkat, yaitu dengan mudah

mengirimkan materi, memberi tugas online, dan mengadakan kuis. Kedua, pemberian keterangan dalam bahasa Indonesia terhadap istilah berbahasa Inggris yang terdapat pada panel-panel aplikasi LMS, penjelasan secara rinci tentang ikon-ikon dan dapat meningkatkan kinerja mahasiswa dalam mengoperasikan aplikasi LMS dalam mengunduh materi, mengunduh/mengunggah tugas online, serta mengerjakan kuis.

Atas penjelasan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa performa mahasiswa bisa dipengaruhi oleh faktor sosial ekonomi, psikologis, dan faktor lingkungan. Performa akademik juga berhubungan dengan keterampilan menggunakan ICT, berbagi materi dan pengetahuan, serta pencapaian kompetensi mahasiswa.

Efektivitas LMS dalam Meningkatkan Performa Akademik Mahasiswa

Menurut Degeng (1989), efektivitas berkaitan erat dengan tingkat ketercapaian tujuan. Hasil pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya dapat tercapai dengan baik. Dalam hal ini, penggunaan LMS dikatakan efektif jika terbukti mampu

meningkatkan performa akademik mahasiswa.

Hasil penelitian Bibi (Bibi & Jati, 2015) penggunaan blended learning berbantuan LMS mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman mahasiswa pada Mata kuliah Alogaritma dan pemrograman. Disebutkan bahwa setelah penelitian ada perbedaan signifikan antara kelas yang menggunakan model blended learning dengan kelas yang menggunakan model konvensional, baik motivasi belajar, maupun tingkat pemahamannya. Melton (Melton, Bland, & Chopak-foss, 2009) dalam penelitiannya yang dilakukan kepada 251 mahasiswa mendapatkan temuan bahwa rerata hasil belajar dan tingkat kepuasan mahasiswa yang menggunakan blended learning lebih tinggi dibanding kelas full tatap muka. Secara keseluruhan tingkat kepuasan terhadap blended learning lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran tradisional, dengan taraf sigifikansi tingkat kepuasan kelas sebesar 0,001.

Berkaitan dengan efektivitas LMS, Kestha (Keshta & Harb, 2013) pernah menguji efektivitas blended learning berbantuan LMS pada pembelajaran menulis (writing). Didapatkan temuan rata-rata post-test pada kelompok

eksperimen mencapai (29,9), sedangkan rata-rata kelompok kontrol adalah (23,60). Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan program campuran (blended learning) berbantuan LMS lebih efektif daripada metode tradisional dalam mengembangkan kemampuan menulis siswa. Rata-rata kelompok post-test mencapai (29,90), sedangkan rata-rata pre-test adalah (13,35). Ini berarti bahwa ada perbedaan yang signifikan secara statistik antara pra dan pasca pembelajaran di kelompok eksperimen. Artinya menggunakan program blended sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas sepuluh.

Selain itu Yapici (Yapici, 2012) juga melakukan penelitian terhadap prestasi dan sikap dalam menggunakan internet. Hasilnya pembelajaran campuran berbantuan LMS lebih efektif untuk meningkatkan prestasi siswa daripada metode pengajaran tradisional. Ada perubahan positif pada sikap siswa dalam mengakses internet. Temuan lainnya adalah tidak ada perbedaan yang signifikan mengenai sub-dimensi Penggunaan Internet untuk Interaksi Sosial, Menikmati Penggunaan Internet dalam Pendidikan, dan Penggunaan Internet dalam Komunikasi. Namun, ada

perbedaan yang signifikan mengenai sub-dimensi penggunaan internet untuk berbagi informasi.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian relevan, maka dapat disimpulkan bahwa *Learning Management System* (LMS) banyak digunakan sebagai pendukung pelaksanaan *blended learning* di perguruan tinggi. Hasilnya beragam, namun sebagian besar hasil penelitian menunjukkan LMS sangat efektif digunakan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Learning Management System (LMS) telah diterapkan di banyak perguruan tinggi dan hasilnya relatif efektif meningkatkan performa akademik mahasiswa. Meskipun demikian, masih perlu dilakukan analisis secara mendalam terhadap faktor-faktor pendukung dan penghambatnya. Hasil dari studi literatur ini dapat dijadikan sebagai dasar perancangan ulang model blended learning di perguruan tinggi Indonesia. Harapannya, hasil pengembangan model yang telah teruji dapat dijadikan pedoman penggunaan Blended Learning yang efektif, efisien, dan berdaya tarik bagi mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Bibi, S., & Jati, H. (2015). Efektivitas Model Blended Learning Terhadap Kuliah Algoritma Dan Pemrograman The Effects Of Blended Learning Model On The Student ' S Motivation And Understanding On The, 5(2), 74–87.
- Dhaqane, M. K., & Afrah, N. A. (2016). Satisfaction Of Students And Academic Performance In Benadir University, 7(24), 59–63.
- Keshta, A. S., & Harb, I. I. (2013). The Effectiveness Of A Blended Learning Program On Developing Palestinian Tenth Graders ' English Writing Skills, 2(6), 208–221.
<https://doi.org/10.11648/J.Edu.20130206.12>
- Melton, B. F., Bland, H. W., & Chopak-Foss, J. (2009). Achievement And Satisfaction In Blended Learning Versus Traditional General Health Course Designs, 3(1).
- Sriwindono, H., & Tumiwa, F. (2016). Analisa Kesuksesan Learning Management System (Studi Kasus : Usd Yogyakarta), 11(2), 77–82.
- Sudiana, R. (2016). Efektifitas Penggunaan Learning Management System Berbasis Online, 9(2), 201–209.
- Sukarno. (2014). Peningkatan Kualitas Perkuliahan Melalui Penerapan Model Blended Learning Dengan Aplikasi Learning Management System Pada Mahasiswa Program Sarjana Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 21(1), 61–70.
- Sumartiningsih, S. (2015). Correlation Between Blended Learning Model With The Perspective Of Learning Effectiveness For Nursing Student, 4(6), 4–7.
- Wasis D. Dwiyo. (2014). Analisa Kebutuhan Pengembangan Model Rancangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning (Pbbbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pemecahan Masalah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 21(1), 71–78.
- Yapici, İ. Ü. (2012). The Effect Of Blended Learning Model On High School Students ' Biology Achievement And On Their Attitudes Towards The Internet, 11(2), 228–237.