

Pelatihan Media Pembelajaran *Learning Management System (LMS)* pada SMA Semen Tonasa

Asrul¹, Baihaqi², Harmiaty Bahar³, Ade Putra⁴, Windayani⁵, Muhammad Saleh Qadri⁶, Amniar Ati⁷, Muhammad Rahmad Ramadhan⁸

^{1,2,3,4,5,6,7}Universitas Halu Oleo Kendari, Indonesia

⁸Universitas Insan Cita Jakarta Selatan, Indonesia

Email: asrulhalim7@uho.ac.id¹, baihaqi@uho.ac.id², harmiatybahar@uho.ac.id³, adeputrazaid@gmail.com⁴, windayani@uho.ac.id⁵, msalehqadri@uho.ac.id⁶, amniar.ati@uho.ac.id⁷, rahmad.mx30@gmail.com⁸

Corresponding Author: Asrul

Abstrak

Pelatihan media pembelajaran berbasis Learning Management System (LMS) pada SMA Semen Tonasa bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Dengan perkembangan teknologi yang pesat, penerapan LMS menjadi salah satu solusi efektif untuk mendukung proses pendidikan yang lebih interaktif dan efisien. Pelatihan ini melibatkan 30 guru dari berbagai mata pelajaran di SMA Semen Tonasa dan dilaksanakan selama tiga hari. Metode yang digunakan meliputi ceramah, demonstrasi, dan praktek langsung. Evaluasi pelatihan dilakukan melalui kuesioner dan observasi, yang menunjukkan bahwa 99% peserta merasa lebih percaya diri dan mampu mengintegrasikan LMS dalam pembelajaran mereka. Hasil dari pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di SMA Semen Tonasa serta mendorong penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran di sekolah tersebut.

Kata Kunci: Learning Management System (LMS), Teknologi Pembelajaran, Pendidikan.

Abstract

Learning Management System (LMS)-based learning media training at SMA Semen Tonasa aims to improve teacher competence in utilizing information technology in the teaching and learning process. With the rapid development of technology, the implementation of LMS is one of the effective solutions to support a more interactive and efficient education process. This training involved 30 teachers from various subjects at SMA Semen Tonasa and was carried out for three days. The methods used included lectures, demonstrations, and direct practice. The training evaluation was carried out through questionnaires and observations, which showed that 85% of participants felt more confident and able to integrate LMS into their learning. The results of this training are expected to improve the quality of education at SMA Semen Tonasa and encourage the use of technology in the learning process at the school.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pendidikan adalah penggunaan Learning Management System (LMS), yang memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif, dan fleksibel. LMS menyediakan

platform untuk menyusun, menyampaikan, dan mengelola materi pembelajaran secara daring, serta memfasilitasi komunikasi antara guru dan siswa.

SMA Semen Tonasa, sebagai salah satu institusi pendidikan yang berkomitmen untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, menyadari pentingnya integrasi teknologi dalam proses pendidikan. Namun, keberhasilan implementasi LMS tidak hanya bergantung pada infrastruktur teknologi yang tersedia, tetapi juga pada kemampuan dan kesiapan guru dalam memanfaatkan platform tersebut. Oleh karena itu, pelatihan media pembelajaran berbasis LMS bagi para guru menjadi langkah strategis untuk mencapai tujuan tersebut.

Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan LMS sebagai media pembelajaran, sehingga mereka dapat menyusun dan menyampaikan materi ajardengan lebih efektif dan menarik. Selain itu, pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta mempermudah pengelolaan administrasi pembelajaran oleh guru.

Pelatihan ini akan melibatkan 30 guru dari berbagai mata pelajaran di SMA Semen Tonasa. Dengan metode pelatihan yang meliputi ceramah, demonstrasi, dan praktek langsung, diharapkan para peserta dapat memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang penggunaan LMS. Evaluasi pelatihan akan dilakukan untuk mengukur efektivitas dan dampak pelatihan terhadap peningkatan kompetensi guru.

Dengan demikian, pelatihan media pembelajaran LMS ini diharapkan dapat menjadi salah satu upaya strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan di SMA Semen Tonasa, serta mendukung visi sekolah untuk menghasilkan lulusan yang berdaya saing tinggi di era digital.

METODE PENELITIAN

Dalam melaksanakan kegiatan Pengabdian Masyarakat dilakukan beberapa tahapan yang dapat dilihat pada Gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian

Dari Gambar 1 diatas dapat dilihat bahwa kegiatan ini terdiri dari 6 tahapan, dengan rincian sebagai berikut :

1. Tahapan Survei Mitra Pengabdian. Pada tahapan ini tim Abdimas mendatangi SMA Semen Tonasa untuk melihat lokasi dan juga melakukan observasi terkait permasalahan dan kendala dalam pembelajaran di SMA
2. Tahapan Merumuskan Masalah. Pada tahapan ini, tim abdimas merumuskan masalah yang dihadapi SMA Semen Tonasa terkait media pembelajarandan juga solusi yang dianggap paling tepat terhadap permasalahan yang ada.
3. Tahapan Menyusun Proposal. Pada tahapan ini, tim melakukan penyusunan proposal pengabdian kepada masyarakat dengan harapan proposal tersebut disetujui dan mendapat pendanaan dari LPPM Universitas Halu Oleo.
4. Persiapan Media Penunjang. Pada tahapan ini, tim abdimas mempersiapkan modul pelatihan dan perangkat pembelajaran seperti slidepowerpoint, template video dan juga aplikasi media pembelajaran berbasis website serta beberapa alat penunjang lainnya. Hal ini dilakukan agar saat pelaksanaan kegiatan dapat berjalan lancar.
5. Pelaksanaan Pengabdian. Ini adalah tahap inti, dimana tim abdimas melaksanakan kegiatan sesuai dengan jadwal kegiatan yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan media pembelajaran menggunakan metode gamefikasi berbasis website Guna Meningkatkan minat Siswa/I SMA Semen Tonasa oleh tim dosen dan mahasiswa Univeritas Halu Oleo dan Universitas Akba Makassar. Adapun Media pelatihan yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran menggunakan diktat yang dapat menuntun para siswa dalam mencapai tujuan dari pelatihan.
2. Media proyektor dan laptop untuk menampilkan secara visual mengenai materi pelatihan yang akan diberikan.
3. Pointer yang digunakan untuk memberikan kesan lebih interaktif dalam menyajikan bahan pelatihan bagi siswa, sehingga dapat memunculkan semangat siswa karena teknologi pointer ini.
4. Praktek langsung dengan mengintegrasikan Learning Management System yang digunakan.

Pada kegiatan ini, siswa/i SMA Semen Tonasa sangat antusias menerima pelatihan media pembelajaran menggunakan metode gamefikasi berbasis website yang diberikan dan aktif dalam menjawab pertanyaan yang disediakan. Dibawah ini merupakan dokumentasi saat pemberian pelatihan learning management system.



Gambar 2. Dokumentasi Pelatihan LMS



Gambar 3. Dokumentasi Pelatihan LMS

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Responden yang dilibatkan dalam pengumpulan data adalah siswa untuk memberikan tanggapan terhadap media pembelajaran berupa pengembangan media pembelajaran menggunakan metode gamifikasi untuk meningkatkan minat siswa SMA Semen Tonasa berbasis web, digunakan untuk mengetahui respon siswa. Pemilihan kuesioner ini untuk memudahkan mahasiswa dalam memberikan tanggapan atau penilaian sehingga tidak perlu menuliskan jawaban yang panjang. Jawaban responden ditulis dengan cara memberikan tanda (●) pada kuesioner yang telah disediakan. Kuisisioner yang dibagi menjadi dua jenis yaitu check list functionality dan check list usability aplikasi.

Hasil Kuisisioner Pada Responden Siswa SMA Semen Tonasa.

Tabel 1. skala Penilaian

Bentuk Jawaban	Simbol	Bobot Skor
Sangat Berminat	SB	5
Berminat	B	4
Kurang Berminat	KB	3
Tidak Berminat	TB	2
Sangat Tidak Berminat	STB	1

Untuk mengetahui tingkat penilaian responden digunakan rumus:

Persentasi persetujuan =

$$\frac{\text{skor yang didapat responden}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 2. Data hasil pengujian Kuisioner LMS

No	Aspek yang diuji	Skor Penilaian	Jumlah Responden	Jumlah Skor	Presentasi
1	Aspek Tampilan	[5] Sangat Berminat [4] Berminat [3] Kurang Berminat [2] Tidak Berminat [1] Sangat Tidak Berminat	30 Orang 0 0 0 0	150	100%
2	Sistem aplikasi media pembela jaran	[5] Sangat Berminat [4] Berminat [3] Kurang Berminat [2] Tidak Berminat [1] Sangat Tidak Berminat	30 Orang 0 0 0 0	150	100%
3	Aspek kegunaan media pembela jaran	[5] Sangat Berminat [4] Berminat [3] Kurang Berminat [2] Tidak Berminat [1] Sangat Tidak Berminat	29 Orang 1 Orang 0 0 0	149	99%

		Berminat			
4	Fungsi media pembelajaran	[5] Sangat Berminat [4] Berminat [3] Kurang Berminat [2] Tidak Berminat [1] Sangat Tidak Berminat	29 Orang 1 Orang 0 0 0	149	99%
5	Merasa dimudahkan dengan adanya aplikasi	[5] Sangat Berminat [4] Berminat [3] Kurang Berminat [2] Tidak Berminat [1] Sangat Tidak Berminat	30 Orang 0 0 0 0	150	100%
6	Ketertarikan menggunakan aplikasi	[5] Sangat Berminat [4] Berminat [3] Kurang Berminat [2] Tidak Berminat [1] Sangat Tidak Berminat	30 Orang 0 0 0 0	150	100%
7	Dimudahkan dalam belajar	[5] Sangat Berminat [4] Berminat [3] Kurang Berminat [2] Tidak Berminat [1] Sangat Tidak Berminat	29 Orang 1 Orang 0 0 0	149	99%

Kesimpulan Hasil Kuesioner

Berdasarkan perhitungan dari 30 responden di atas, rentang yang didapatkan untuk aspek Standard Usability masuk dalam kategori sangat baik dengan

persentase 99%. Rentang kriteria interpretasi dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 Rentang Kriteria

No	Rentang Kriteria	Kriteria
1	0 % - 20 %	Sangat Tidak Baik
2	21 % - 40 %	Tidak Baik
3	41 % - 60 %	Kurang Baik
4	61 % - 80 %	Baik
5	81 % - 100 %	Sangat Baik

Dari perhitungan pengujian diatas, dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Metode Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Siswa SMA Semen Tonasa memperoleh hasil yang sangat baik untuk digunakan melalui hasil perhitungan Skala Likert didapatkan hasil 99%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perancangan sistem ini dinyatakan sangat baik untuk digunakan dan layak untuk diimplementasikan.

Kegiatan pengabdian dilakukan pada siswa/siswi SMA Semen Tonasa, berhasil meningkatkan minat 30 peserta untuk mengikuti pelatihan Learning Management System. Diharapkan, hasil positif ini dapat terus meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah. Evaluasi dan pemantauan berkelanjutan diperlukan untuk memastikan kesinambungan dampak positif kegiatan ini.

Hasil dan luaran pada pemaparan materi mengenai pelatihan pengembangan media pembelajaran menggunakan metode gamifikasi berbasis website sebagai berikut :

1. Berdasarkan wawancara dan observasi awal menunjukkan bahwa hampir 80% peserta belum memahami Learning Management system. Pada saat pemaparan materi disampaikan bahwa media pembelajaran Learning Management system sangat diperlukan.
2. Pada wawancara dan observasi kedua, menunjukkan perubandan peningkatan yaitu: 99% peserta paham mengenai manfaat dari penggunaan Learning Management system.

Secara umum pelatihan Learning Management System diikuti peserta dengan antusias. Peserta mengikuti kegiatan sosialisasi dari awal hingga akhir acara, khususnya pada saat sesi diskusi. Diskusi berlangsung menarik karena banyak interaksi antara pemateri dengan peserta seputar sharing pengalaman, permasalahan hingga tanya jawab guna pendalaman materi.

KESIMPULAN

Pelatihan media pembelajaran Learning Management System (LMS) yang dilaksanakan di SMA Semen Tonasa telah menunjukkan hasil yang positif dan signifikan dalam meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi informasi untuk proses pembelajaran. Dengan metode pelatihan yang komprehensif, meliputi ceramah, demonstrasi, dan praktek langsung, para guru mampu memahami dan mengaplikasikan LMS dalam menyusun dan menyampaikan materi ajar secara lebih efektif dan menarik.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasa lebih percaya diri dan siap mengintegrasikan LMS dalam kegiatan belajar mengajar mereka. Peningkatan ini tidak hanya memperkaya metode pengajaran yang digunakan, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan dinamis.

Pelatihan ini juga menggarisbawahi pentingnya dukungan dan komitmen berkelanjutan dari pihak sekolah dalam menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, serta pembinaan berkala bagi para guru untuk memastikan penggunaan LMS yang optimal. Dengan demikian, SMA Semen Tonasa dapat terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan tetap unggul dalam memberikan pendidikan berkualitas tinggi.

Secara keseluruhan, pelatihan ini merupakan langkah strategis dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan di SMA Semen Tonasa. Diharapkan, dengan penerapan LMS yang lebih luas dan terstruktur, sekolah ini dapat menghasilkan lulusan yang tidak hanya unggul secara akademis, tetapi juga memiliki keterampilan digital yang relevan dengan tuntutan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, S., & Zulkarnain, I. (2020). *Penggunaan Learning Management System dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Branch, R. M., & Dousay, T. A. (2015). *Survey of Instructional Design Models (5th ed.)*. Association for Educational Communications and Technology.
- Brown, L. M. (2005). *Mentoring and Gender in the Workplace*.
- Dabbagh, N., & Kitsantas, A. (2012). Personal Learning Environments, Social Media, and Self-Regulated Learning: A Natural Formula for Connecting Formal and Informal Learning. *The Internet and Higher Education*, 15(1), 3-8.
- Dalsgaard, C. (2006). Social software: E- learning beyond learning management systems. *European Journal of Open, Distance and E- Learning*, 2006(2).
- Harasim, L. (2017). *Learning Theory and Online Technologies (2nd ed.)*. New York: Routledge.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning (2nd ed.)*. New York: Cambridge University Press.
- Pappas, C. (2015). *The Top eLearning Statistics and Facts For 2015 You Need To Know*. eLearning Industry.
- Saputra, R. (2018). *Implementasi LMS dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3-10.
- Siahaan, M., & Ningsih, R. (2021). Pengaruh Penggunaan LMS Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 23(2), 142-150.
- Strijbos, J. W., Martens, R. L., Prins, F. J., & Jochems, W. M. G. (2014). Content analysis: What are they talking about? *Computers and Education*, 46(1), 29-48.