

Perilaku Penggunaan LMS pada Mahasiswa Sebagai Pendukung Pembelajaran

Rika Sa'diyah^{1*}, Kurniawan¹, Ilmi Zajuli Ichsan², Eva Riza²

¹Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia

²Universitas Mohammad Husni Thamrin, Indonesia

*Email: rika.sadiyah@umj.ac.id

Abstrak

Penggunaan *Learning Management System* (LMS) sangat penting bagi pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan LMS adalah bentuk dari pengembangan media digital. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan dan perilaku penggunaan LMS pada mahasiswa. Metode yang digunakan adalah dengan metode deskriptif dengan pendekatan survei untuk pengambilan data. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa 82.69% mahasiswa selalu menggunakan LMS untuk absensi kehadiran, kemudian sebesar 28.85% selalu menggunakan LMS untuk pengerjaan tugas, dan hanya sebesar 23.08% mahasiswa yang selalu melakukan diskusi lewat LMS. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan LMS masih sangat minim dan belum optimal digunakan dalam pembelajaran. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan LMS masih belum optimal terutama dari aspek pengerjaan tugas dan diskusi kelompok.

Kata kunci: Learning Management System, mahasiswa, perilaku

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dalam pembelajaran sudah berjalan cukup pesat sesuai dengan media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Salah satunya adalah media Learning Management System (LMS) yang merupakan sebuah sistem manajemen pembelajaran yang mencakup berbagai fitur pembelajaran. Penggunaan LMS sudah cukup banyak digunakan di berbagai perguruan tinggi, namun belum diketahui efektivitas dari implementasi penggunaan LMS dalam pembelajaran. LMS merupakan sebuah teknologi yang cukup mudah digunakan dan tidak memerlukan kerumitan dalam pengoperasiannya (Acharya, 2019; Heo & Chun, 2018).

Mahasiswa sebagai peserta didik di perguruan tinggi tentunya harus mulai terbiasa dalam penggunaan LMS bagi pembelajaran. LMS biasanya digunakan untuk mengisi absensi kehadiran perkuliahan, pengerjaan tugas, pengumpulan jawaban ujian, diskusi, dan sharing informasi atau materi perkuliahan. LMS yang digunakan secara efektif tentunya akan sangat membantu mahasiswa dalam pembelajaran yang lebih baik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan persaingan di abad 21 (Fitrianawati et al., 2020; Sadiqin et al., 2017).

Kompetensi yang harus dimiliki oleh mahasiswa pada abad 21 diantaranya adalah berkaitan dengan berpikir kritis, berpikir kreatif, berkomunikasi, dan berkolaborasi (Maryani et al., 2021; Oktasari et al., 2020). Kemampuan tersebut harus dilakukan dengan pelatihan sehingga terjadi peningkatan kemampuan pada diri mahasiswa tersebut. Keterkaitan antara

kemampuan abad 21 dengan tingkat kesuksesan mahasiswa di dunia kerja tentunya sangat penting dikarenakan pada dunia kerja persaingan sudah sangat ketat sehingga kompetensi sangat diperlukan. Kemampuan abad 21 tersebut tentunya bisa ditingkatkan dengan salah satunya fasilitas pembelajaran berupa LMS.

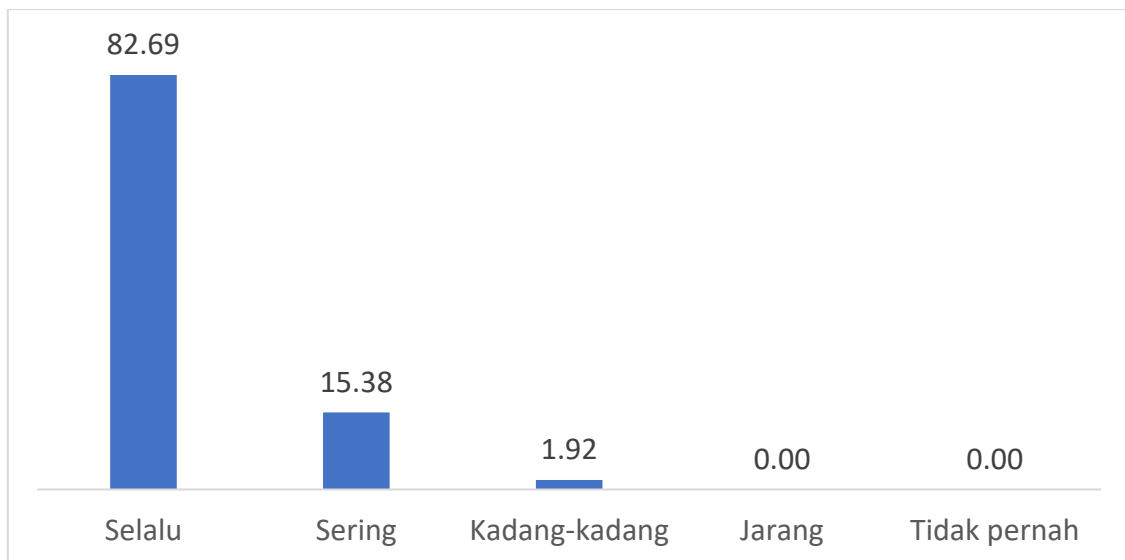
Berdasarkan uraian tersebut maka LMS memiliki peran penting dalam mengatasi masalah rendahnya kompetensi mahasiswa dalam abad 21. Implementasi LMS dalam perkuliahan tentunya harus mengalami evaluasi lebih lanjut sesuai dengan kebutuhan dari masing-masing perkuliahan. Berdasarkan hal tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan perilaku penggunaan LMS pada mahasiswa selama perkuliahan, sehingga nanti akan tergambar kebiasaan yang dilakukan oleh mahasiswa terkait dengan penggunaan LMS.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode deskriptif. Penelitian dilaksanakan pada tahun 2024 bertempat Lokasi di Universitas Muhammadiyah Jakarta dan Universitas Mohammad Husni Thamrin. Teknik pengambilan data yang digunakan adalah dengan Teknik survey. Instrumen disusun berupa kuesioner yang diberikan kepada responden yaitu mahasiswa. Opsi yang terdapat pada instrumen itu terdiri dari selalu, sering, kadang-kadang, jarang, dan tidak pernah. Adapun analisis data yang digunakan adalah dengan menghitung persentase setiap jawaban pada opsi yang tersedia.

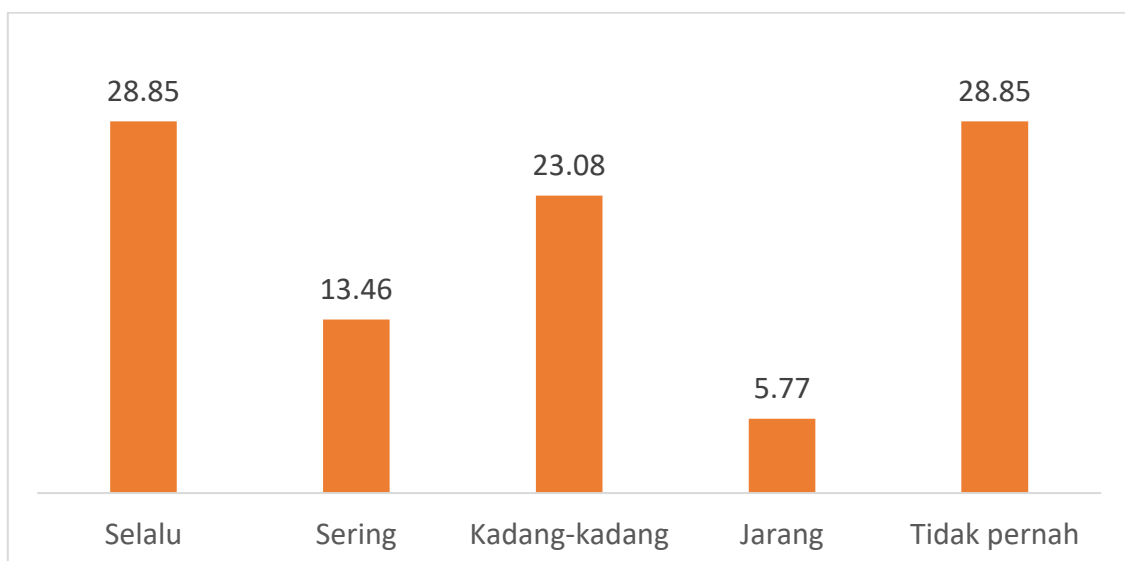
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa jawaban dari responden sangat beragam. Pada pertanyaan pertama terkait dengan penggunaan LMS untuk absen kehadiran. Jawaban responden menunjukkan 82.69% selalu menggunakan LMS untuk absen kehadiran. Hal ini menunjukkan fungsi LMS untuk absensi kehadiran sudah berjalan dengan baik. Adapun data selengkapnya dapat dilihat pada grafik dibawah ini.



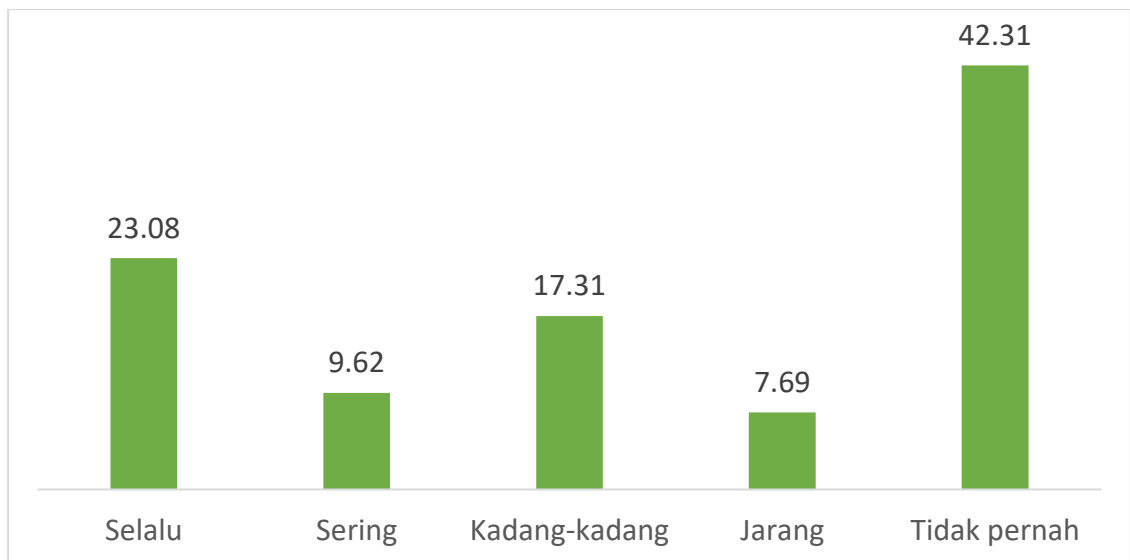
Gambar 1. Penggunaan LMS untuk absen kehadiran

Hasil lainnya terkait dengan pemberian tugas dari dosen kepada mahasiswa melalui LMS. Hasilnya menunjukkan bahwa 28.85% menjawab selalu, dan sebaliknya 5.77% menjawab jarang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan LMS untuk upload tugas masih dalam batas yang perlu untuk ditingkatkan lebih intensif. Adapun hasil selengkapnya dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Penggunaan LMS untuk pengerjaan tugas dari dosen

Hasil ketiga menunjukkan bahwa terjadi diskusi di LMS dengan fitur chatting, hasilnya menunjukkan bahwa 23.08% menjawab selalu, sementara itu 42.31% menjawab tidak pernah. Hal ini tentu menunjukkan bahwa penggunaan LMS untuk diskusi masih perlu untuk ditingkatkan lebih lanjut. Adapun hasil jawaban dari responden secara lebih lengkap terkait hal tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Penggunaan fitur chatting untuk diskusi pada laman LMS

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku penggunaan LMS masih sangat minim dari aspek pengerjaan tugas dan kegiatan diskusi. Hal tersebut terlihat dari respon dari mahasiswa yang menjawab kuesioner tersebut. Perilaku penggunaan LMS masih bersifat formalitas hanya untuk absensi kehadiran dan belum dimanfaatkan dengan maksimal sebagai media pembelajaran. Padahal LMS adalah sebuah inovasi pembelajaran digital yang sangat bisa dioptimalkan penggunaannya sebagai sarana diskusi dan bertukar informasi antar mahasiswa dengan dosen (Chin & Chen, 2013; Mellor et al., 2018).

LMS adalah sebuah media digital yang bisa digunakan oleh mahasiswa untuk berbagai keperluan perkuliahan yang lebih optimal. LMS sendiri bisa diakses secara gratis seperti laman google classroom. Namun banyak perguruan tinggi yang sudah mengembangkan LMS nya sendiri yaitu untuk memudahkan penyimpanan data dan backup data. Hal tersebut dikarenakan laman LMS sendiri pada google classroom memiliki kapasitas yang terbatas. Hal tersebut mengakibatkan perguruan tinggi memilih untuk mengembangkan server LMS sendiri dan mengembangkan sistem LMS mandiri.

Penggunaan LMS merupakan hanya salah satu bentuk upaya digitalisasi pembelajaran yang sudah dilakukan namun belum maksimal. Beberapa upaya lain yang sudah coba dilakukan juga adalah diantaranya penggunaan virtual reality, augmented reality, dan aplikasi android (Dasilva & Suparno, 2019; Marquet et al., 2018; Panagiotopoulou et al., 2021; Schutte, 2019). Penggunaan media modern yang bersifat digital tersebut merupakan bentuk harmonisasi perkembangan media digital dengan perkembangan pembelajaran di Indonesia yang lebih beragam. Penggunaan media digital yang lebih modern sebenarnya sangat memudahkan pembelajaran apabila didukung dengan sarana dan prasarana yang memadai. Hal tersebut akan menjadi sebuah kesulitan ketika sarana dan prasarana yang tersedia belum memadai (Jamaludin et al., 2024).

Penggunaan media digital mendorong berbagai pihak untuk terus mengembangkan media yang lebih praktis, mudah digunakan, dan padat materi. Pengembangan media tersebut tentunya kedepan dengan adanya tantangan dari pembelajaran abad 21 akan sangat bisa berkembang sesuai kebutuhan di kelas. Kemampuan abad 21 yang diperlukan salah satunya

adalah kemampuan berpikir kreatif yang harus dimiliki oleh mahasiswa di zaman modern ini karena sangat berdampak pada kemampuan abad 21.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan LMS masih belum maksimal, hal tersebut dapat terlihat dari hasil jawaban responden pada penelitian ini. Penggunaan LMS pada penelitian ini masih dominan untuk melakukan absensi kehadiran dan belum memaksimalkan fungsi untuk diskusi terkait dengan materi pembelajaran. Saran untuk penelitian yang akan datang adalah terkait dengan pengaruh penggunaan LMS untuk meningkatkan motivasi diri pada mahasiswa.

REFERENSI

- Acharya, S. (2019). Beyond learning outcomes: Impact of organizational flexibility on strategic performance measures of commercial e-learning providers. *Global Journal of Flexible Systems Management*, 20(1), 31–41. <https://doi.org/10.1007/s40171-018-0199-3>
- Chin, K. Y., & Chen, Y. L. (2013). A Mobile Learning Support System for Ubiquitous Learning Environments. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 73, 14–21. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.02.013>
- Dasilva, B. E., & Suparno. (2019). Development of the Android-Based Interactive Physics Mobile Learning Media (IPMLM) to Improve Higher Order Thinking Skills (HOTS) of Senior High School Students. In W. R., W. A., & T. K. (Eds.), *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1397, Issue 1). Institute of Physics Publishing. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1397/1/012010>
- Fitrianawati, M., Sintawati, M., Marsigit, & Retnowati, E. (2020). Analysis toward relationship between mathematical literacy and creative thinking abilities of students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1521(3), 6–11. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1521/3/032104>
- Heo, H. J., & Chun, B. A. (2018). Improving the higher order thinking skills using flipped learning: Focused on the in-class activities with problem posing and solving. *Asia Life Sciences*, SUPPLEMENT(4), 2187–2200.
- Jamaludin, N., Choirin, M., Aini, Z. Bin, & Anam, M. K. (2024). Exploring the Influence of Internet Usage on Religious Moderation: A Phenomenological Study Among Gen Z. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 10(2), 337–354. <https://doi.org/fitrah.v10i2.12381>
- Marquet, O., Alberico, C., & Hipp, A. J. (2018). Pokémon GO and physical activity among college students. A study using Ecological Momentary Assessment. *Computers in*

- Human Behavior*, 81, 215–222. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.12.028>
- Maryani, I., Prasetyo, Z. K., Wilujeng, I., Purwanti, S., & Fitrianawati, M. (2021). HOTs Multiple Choice and Essay Questions: A Validated Instrument to Measure Higher-order Thinking Skills of Prospective Teachers. *Journal of Turkish Science Education*, 18(4), 674–690. <https://doi.org/10.36681/tused.2021.97>
- Mellor, K. E., Coish, P., Brooks, B. W., Gallagher, E. P., Mills, M., Kavanagh, T. J., Simcox, N., Lasker, G. A., Botta, D., Voutchkova-Kostal, A., Kostal, J., Mullins, M. L., Nesmith, S. M., Corrales, J., Kristofco, L., Saari, G., Steele, W. B., Melnikov, F., Zimmerman, J. B., & Anastas, P. T. (2018). The safer chemical design game. Gamification of green chemistry and safer chemical design concepts for high school and undergraduate students. *Green Chemistry Letters and Reviews*, 11(2), 103–110. <https://doi.org/10.1080/17518253.2018.1434566>
- Oktasari, D., Jumadi, Warsono, & Putri, Z. R. (2020). Framework TPACK using Quick Response (QR) code to promote ICT literacy students in learning physics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1567(3). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1567/3/032078>
- Panagiotopoulou, L., Gayarre, N. C., Scurati, G. W., Etzi, R., Massetti, G., Gallace, A., & Ferrise, F. (2021). Design of a Serious Game for Children to Raise Awareness on Plastic Pollution and Promoting Pro-Environmental Behaviors. *Journal of Computing and Information Science in Engineering*, 21(6). <https://doi.org/10.1115/1.4050291>
- Sadiqin, I. K., Santoso, U. T., & Sholahuddin, A. (2017). Students' difficulties on science learning with prototype problem-solving based teaching and learning material : a study evaluation of development research. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 100, 279–282.
- Schutte, N. S. (2019). The Impact of Virtual Reality on Curiosity and Other Positive Characteristics. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 00(00), 1–8. <https://doi.org/10.1080/10447318.2019.1676520>