

PENGGUNAAN UPAYA PENINGKATAN DAN MOTIVASI BELAJAR *E-LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS)* PADA SAAT PANDEMI

Helmi Ramadhan, Wahyu Andhyka Kusuma

Universitas Muhammadiyah Malang (UMM) Jawa Timur, Indonesia

Email: helmiramadhan11@webmail.umm.ac.id, wahyukusuma@umm.ac.id

INFO ARTIKEL

Diterima
25 Juli 2021
Direvisi
05 Agustus 2021
Disetujui
15 Agustus 2021

Kata Kunci:

covid19; *learning management system (LMS)*; online

ABSTRAK

Saat ini pandemi covid19 masih menjadi momok menakutkan bagi manusia diseluruh dunia. Tak tanggung- tanggung segala aktivitas menjadi terganggu seperti dibidang kesehatan, ekonomi, dan tak luput juga bidang pendidikan. Akibat wabah virus covid19 hampir seluruh kegiatan ataupun sistem belajar mengajar dilakukan secara online (daring). Saat ini *learning management system (LMS)* semakin berkembang dengan berbagai metode yang unik dan inovatif serta membuat kegiatan belajar mengajar lebih efektif, dengan adanya banyak platform yang mudah diakses, membuat para pelajar semangat untuk menuntut ilmu. Namun tidak sedikit juga kendala yang dihadapi saat pembelajaran jarak jauh ini misalnya, keterbatasan koneksi internet dan menurunnya motivasi belajar. Di sini penulis menggunakan metode melalui wawancara kepada responden saat mengumpulkan data. Dari hasil wawancara tersebut banyak responden yang kurang puas dengan penggunaan *LMS* dikarenakan tampilannya masih kurang *user friendly*.

ABSTRACT

Currently the Covid19 pandemic is still a frightening specter for humans around the world. Unmitigated all activities are not disrupted, such as in the fields of health, economy, and also in the field of education. As a result of the covid19 virus outbreak, almost all activities of any teaching and learning system are carried out online (brave). Currently the learning management system (LMS) is increasingly developing with a variety of unique and innovative methods and makes teaching and learning activities more effective, with many platforms that are easily accessible, making students excited to study. However, not a few are also on the path of distance learning, for example, limited internet connection and decreased motivation to learn. Here the author uses the interview method to respondents when collecting data. From the results of the interview, many respondents were not satisfied with the current use of the LMS as less user-friendly.

Keywords:

covid19; *learning management system (LMS)*; online

How to cite:

Ramadhan, H., & Kusuma, W. A. (2021) Penggunaan Upaya Peningkatan dan Motivasi Belajar *E-Learning Management System (LMS)* Pada Saat Pandemi. *Jurnal Syntax Admiration* 2(8). <https://doi.org/10.46799/jsa.v2i8.287>

E-ISSN:

2722-5356

Published by:

Ridwan Institute

Pendahuluan

Saat ini dunia sedang dilanda virus covid19. Menurut WHO penyakit ini adalah penyakit menular yang disebabkan oleh virus korona dan penyebarannya sangat cepat WHO menegaskan orang yang terkena penyakit ini akan mengalami gangguan pernafasan dan tidak jarang juga menyebabkan kematian. (Rakhmawati et al., 2021) Akibat pandemi ini semua aspek kehidupan menjadi terganggu mulai dari ekonomi, kesehatan dan tidak dipungkiri dunia pendidikan terkena dampak dari pandemi ini. Bahkan kegiatan akademik sempat terhenti sementara khususnya pembelajaran tatap muka. (Lilis et al., 2020) Terlepas bagaimana pendidikan publik tentang bagaimana mencegah dan memperlambat penyakit, (Aboagye et al., 2020).

Perkembangan digital yang luar biasa menuntut perubahan yang luar biasa pula di dunia pendidikan. Di masa pandemi ini mau tidak mau kegiatan belajar mengajar harus dilakukan secara daring (online) untuk memutus/menghambat penyebaran virus covid19. Kegiatan belajar daring ini dilakukan secara terpisah antara pengajar dan para siswanya. (Aboagye et al., 2020) Meskipun banyak keutamaan dan manfaat dalam pembelajaran jauh namun tidak berarti pembelajaran secara online ini tidak memiliki kekurangan, seperti kendala koneksi, kurangnya keterlibatan siswa, konektivitas elektronik, dan menciptakan interaksi intensif di kelas online. (Yustika et al., 2019).

Teknologi yang masuk dalam pendidikan tidak hanya semata-mata untuk membuka akses literasi yang lebih luas tetapi bisa menjadi kunci kualitas pendidikan di Indonesia yang sepadan. Cara kita dalam mengelola dunia pendidikan akan memunculkan teknologi yang berevolusi dan mendorong percepatan transformasi pendidikan. (Aboagye et al., 2020) banyak platform untuk menunjang kegiatan dari pembelajaran online, salah satunya memanfaatkan *LMS*.

Contoh dari penggunaan *LMS* adalah Canvas. Canvas adalah *LMS* berbasis web yang digunakan oleh institusi pendidikan tinggi, pendidik, dan siswa untuk mengakses dan mengelola materi pembelajaran mata kuliah online serta mengkomunikasikan tentang keterampilan dan prestasi belajar. Banyak fitur Canvas termasuk tempat pertemuan virtual, papan diskusi publik dan pribadi, dan fungsi untuk menciptakan pengalaman belajar. (Morefield & Fabregas Janeiro, 2020).

Pembelajaran online diberlakukan untuk semua lembaga pendidikan, banyak mengalami perubahan, salah satunya adalah pada motivasi belajar siswa, motivasi belajar sangat penting bagi siswa karena mempengaruhi hasil belajar itu sendiri dan berhasil tidaknya sebuah pembelajaran tidak lepas dari motivasi belajar siswa. Oleh karena itu setiap siswa wajib memiliki motivasi belajar dalam diri mereka. (Cahyani et al., 2020). Adanya masa pandemi ini membuat para peserta didik memiliki kepribadian yang tangguh dan penuh kesadaran atas pentingnya sebuah pendidikan. (Subahri, 2021)

Motivasi belajar adalah variabel yang terdiri dari dua kata yaitu motivasi dan belajar, yang keduanya memiliki arti tersendiri. Jika membahas mengenai motivasi, sering kali disandingkan dengan kata motif. Sesuai dengan penelusuran peneliti, motif diartikan sebagai sesuatu yang mendorong individu untuk bergerak. Sedangkan motivasi, keinginan yang terjadi pada individu akibat timbulnya perasaan dan reaksi

untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan belajar adalah suatu keadaan dimana individu ingin mengetahui atau mencoba hal-hal baru. Dengan demikian yang dimaksud dengan motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak yang terletak di dalam diri peserta didik yang memunculkan niat (Cahyani et al., 2020).

Aplikasi adalah suatu sistem, dirancang untuk mengolah data dengan aturan, yang menggunakan bahasa pemrograman tertentu misalnya *java, python dll*. Secara umum aplikasi perangkat lunak pada suatu sistem yang berguna untuk membantu aktivitas manusia. (Manajemen et al., 2021)

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh – pengaruh psikologis terhadap siswa. Keberhasilan pembelajaran jarak jauh harus melibatkan banyak pihak sebab pembelajaran jarak jauh tidak lah sangat berbeda dari pembelajaran konvensional. Seorang peserta didik secara psikologis sangat membutuhkan rasa perhatian baik orang tua, guru, maupun lingkungannya. (et al., 2020) Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran sangatlah penting dan membantu guru agar tercapainya tujuan pendidikan. (Putra et al., 2020)

Istilah *e-learning* yang memiliki konsep yang lebih luas dari pada *online learning*. *e-learning* berbasis *online learning* sekarang menjadi trend dalam kegiatan belajar mengajar yang disebut dengan pembelajaran daring. (Nurkolis & Muhdi, 2020).

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran belajar yang cocok selama pandemi berupa media pembelajaran yang efektif, mudah didapat, faktor ekonomis serta mudah dimengerti mahasiswa dalam menerima materi. (Wiratomo & Mulyatna, 2020) Selain itu, *e-learning* juga memudahkan siswa dalam mengakses materi pembelajaran dengan menggunakan sumber belajar yang beragam. Maka yang dimaksud dengan *e-learning* dalam artikel ini adalah pembelajaran jarak jauh yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi serta jaringan internet, sehingga siswa dan guru tidak perlu melakukan tatap muka secara langsung dalam melakukan kegiatan belajar mengajar, dan memudahkan untuk memutus rantai penyebaran virus covid-19.

Metode Penelitian

Persona adalah model kelas pengguna yang dijelaskan dengan banyak informasi tentang penggunaan produk, sikap terhadap produk dan layanan, bahkan gaya hidup pengguna. User Persona membantu menentukan untuk siapa aplikasi dibuat. Persona dapat digunakan untuk menganalisa jenis pengguna mana yang penting untuk bisnis atau produk yang sedang dibuat (Faticha & Aziza, 2020).

Stakeholder yang digunakan berjumlah 2 orang, yang terdiri dari 1 dosen dan 1 mahasiswa. Untuk mendapatkan data dari stakeholder menggunakan metode interview secara online menggunakan *google meet*.

Hasil dan Pembahasan

**Table 1
Hipotesis**

Hipotesis	Responden	Penjelasan
H0	Dosen	Dosen khawatir saat melakukan pembelajaran jarak jauh <i>server</i> menjadi <i>down</i>
H1	Mahasiswa	Motivasi dan minat mahasiswa menurun karena tampilan pada <i>Lms</i> tidak <i>user friendly</i>

A. Menentukan Stakeholder

Stakeholder 1 Dosen

DIDIH RIZKI CHANDRANEGARA, S.KOM., M.KOM.

UMUR
-

GENDER
Laki - Laki

PEKERJAAN
Dosen

PENDIDIKAN
-Program Studi Informatika Universitas Muhammadiyah Malang
-S2 Program Studi Informatika Institut Teknologi 10 November

Roles & Tasks
Dosen Informatika UMM

Segment
Berstatus menikah

Frustrations
Untuk penggunaan LMS sendiri yang ditakutkan adalah ketika server sedang down karena banyak user yang sedang menggunakan secara bersamaan. Hal tersebut dapat menghambat proses belajar mengajar ataupun pembelajaran jarak jauh. Kendala lainnya ialah terdapat pada jaringan ataupun sinyal.

About
Pak Didih adalah staff pengajar aktif / seorang dosen di Universitas Muhammadiyah Malang. Menurut beliau berhasil tidaknya proses pembelajarn jarak jauh tergantung pada mahasiswa itu sendiri, mau tidak diajak untuk ikut aktif dalam pembelajarn jarak jauh.

**Gambar 1
User persona dosen**

Stakeholder 2 Mahasiswa

DICKY CANDRA FIRMANSYAH

UMUR
22

GENDER
Laki - Laki

PEKERJAAN
Mahasiswa

ASAL
Mojokerto

PENDIDIKAN
Program Studi S-1 Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Malang

Skill & Knowledge
Web Programming
Android Studio

Roles & Tasks
• Mahasiswa Informatika
• Semester 6
• Tidak mengikuti organisasi dalam kampus

Segment
• Mahasiswa aktif
• Belum mempunyai pekerjaan

Goals
• Lulus tepat waktu
• Lulus predikat cumlaude

Frustrations
Untuk penggunaan LMS sendiri masih sedikit agak sulit untuk tampilan awalnya karena baru pertama menggunakan LMS. Untuk tampilan dan isi saya masih suka menggunakan ELMU.

About
Dicky Canra merupakan mahasiswa aktif semester 6 Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Malang. Selama perkuliahan Dicky sangat rajin dan fokus agar lulus tepat waktu. Skill yang dikuasai adalah pemrograman web

**Gambar 2
User persona Mahasiswa**

B. Analisa hasil

Table 2
Hasil interview

Responden	Permasalahan
Dosen	Permasalahan menurut dosen mereka khawatir saat melakukan pembelajaran jarak jauh <i>server</i> tiba –tiba menjadi <i>down</i>
Mahasiswa	Permasalahannya motivasi dan minat mahasiswa menurun karena tampilan pada <i>lms</i> tidak <i>user friendly</i>

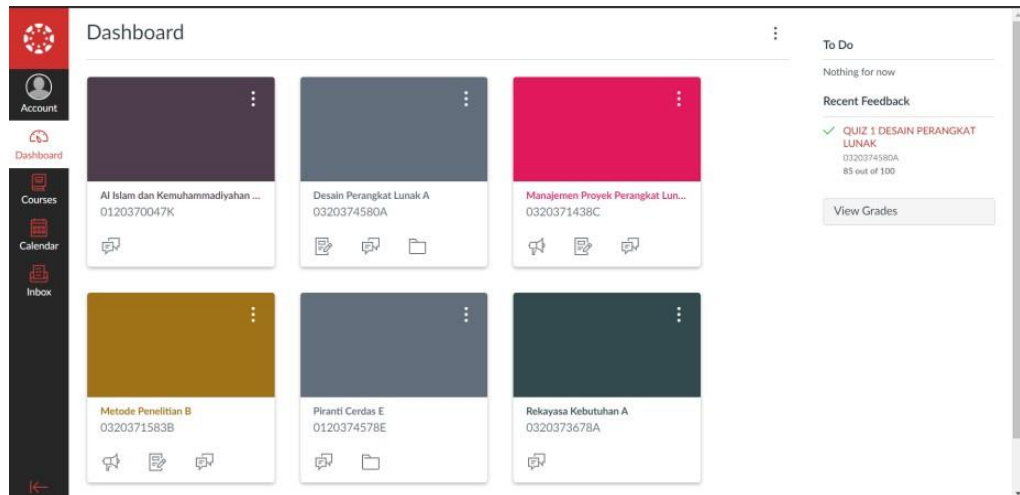
C. Solusi dan implementasi

Dari permasalahan di atas maka dapat diidentifikasi fitur apa yang dibutuhkan oleh responden untuk diterapkan kepada kebutuhan pengembangan perangkat lunak. Untuk dosen sendiri mungkin lebih memanfaatkan sistem *e-learning* yang ada jika terjadi *server down*. Pemanfaatan *e-learning* dengan baik dapat meningkatkan hasil pembelajaran dengan maksimal. Beberapa manfaat dari *e-learning* adalah dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien karena waktu dan biaya yang dibutuhkan lebih sedikit. (Andayani et al., 2020) Ini bertujuan agar mahasiswa tidak bosan dengan pembelajaran yang monoton.

Sedangkan untuk mahasiswa sendiri yang dibutuhkan adalah pembaruan tampilan yang ada pada *LMS*, baik di *pc* maupun *smartphone*. Mahasiswa lebih senang atau nyaman saat menggunakan *ELMU*. Studi ini dirancang untuk menilai secara langsung pemanfaatan *LMS* pada saat aktivitas pembelajaran. (Arshad et al., 2020) Berikut hasil perbandingan tampilan awal yang ada pada *LMS* dan *ELMU*.



Gambar 3
Tampilan awal saat berhasil login *LMS*



Gambar 4
Tampilan awal saat berhasil login ELMU

Kesimpulan

Dari permasalahan yang telah diidentifikasi di atas, dosen dan mahasiswa sulit untuk berkomunikasi dalam masa pandemi ini. Dosen dan siswa terkendala sinyal dimana akan menyulitkan dosen untuk menyampaikan materi kepada mahasiswa, sedangkan mahasiswa, mereka membutuhkan pembaruan tampilan yang ada pada *LMS* agar minat dan motivasi belajar mereka meningkat. Semoga pada penelitian ini dapat mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar jadi lebih efektif dan efisien di masa pandemi ini.

BIBLIOGRAFI

- Aboagye, E., Yawson, J. A., & Appiah, K. N. (2020). Covid-19 And E-Learning: The Challenges Of Students In Tertiary Institutions. *Social Education Research*, 2 (1), 109–115. <https://doi.org/10.37256/Ser.122020422>. [Google Scholar](#)
- Andayani, Dyah Darma, Fathahillah, & Abdal, Nurul Mukhlisah. (2020). Penerapan *E-Learning* Sebagai Alternatif Pembelajaran. Peluang Dan Tantangan Pengabdian Kepada Masyarakat Yang Inovatif Di Era Kebiasaan Baru, 228–236. [Google Scholar](#)
- Arshad, M., Almufarreh, A., Noaman, K. M. G., & Saeed, M. N. (2020). *Academic Semester Activities By Learning Management System During Covid-19 Pandemic: A Case Of Jazan University*. *International Journal On Emerging Technologies*, 11 (5), 213–219. www.researchtrend.net. [Google Scholar](#)
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi Belajar Siswa Sma Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19. *Iq (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123–140. <https://doi.org/10.37542/Iq.V3i01.57>. [Google Scholar](#)
- Faticha, R., & Aziza, A. (2020). Analisis Kebutuhan Pengguna Aplikasi Menggunakan *User Persona Dan User Journey*. 3 (2), 6–10. [Google Scholar](#)
- Hariani, P. P., & Wastuti, S. N. Y. (2020). Pemanfaatan *E-Learning* Pada Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19. *Biblio Couns : Jurnal Kajian Konseling Dan Pendidikan*, 3 (1), 41–49. <https://doi.org/10.30596/Bibliocouns.V3i2.4656>. [Google Scholar](#)
- Lilis, A., Ulfah, S. I., & Endang, D. R. (2020). *The Effectiveness Of Using E-Learning As Learning Media*. *JKBM (Jurnal Konsep Bisnis Dan Manajemen)*, 7 (November), 72–81. <https://doi.org/10.31289/Jkbn.V7i1.4333>. [Google Scholar](#)
- Manajemen, J., Al, P., Safitri, A., Nagara, E. S., & Informasi, P. S. (2021). Aplikasi *Mobile Learning* Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Berbasis Android. 3 (1), 9–16. [Google Scholar](#)
- Morefield, S., & Fabregas Janeiro, M. G. (2020). *Using Learning Management Systems To Provide 4-H Programming During The Covid-19 Pandemic And Beyond*. *Journal Of Extension*, 58(6), 1–5. [Google Scholar](#)
- Nurkolis, N., & Muhdi, M. (2020). Keefektivan Kebijakan *E-Learning* Berbasis Sosial Media Pada Paud Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 212. <https://doi.org/10.31004/Obsesi.V5i1.535>. [Google Scholar](#)

- Putra, E. A., Sudiana, R., & Pamungkas, A. S. (2020). Pengembangan Smartphone *Learning Management System (S-Lms)* Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Sma. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(1), 36–45. <https://doi.org/10.15294/kreano.v11i1.21014>. [Google Scholar](#)
- Rakhmawati, N. I. S., Mardiyah, S., Fitri, R., Darni, D., & Laksono, K. (2021). Pengembangan *Learning Management System (Lms)* Di Era Pandemi Covid-19 Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 107–118. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.991>. [Google Scholar](#)
- Subahri, B. (2021). *E-Learning* Dan Metode Pengajaran Pada Masa Pandemi Pendahuluan Pandemi Covid-19 Tidak Hanya Berdampak Yang Signifikan Di Bidang Ekonomi Namun Juga Berdampak Signifikan Pada Ranah Pendidikan Dengan Diberlakukannya Penutupan Adanya *Era New Normal* Akan Cepat Memulihkan Sarana Dan Prasarana Yang Tertunda Dalam Bidang Ekonomi, [Google Scholar](#)
- Wiratomo, Y., & Mulyatna, F. (2020). *Use Of Learning Management Systems In Learning Efforts During A Pandemic*. *Journal Of Mathematical Pedagogy (Jomp)*, 1(2), 62–71. [Google Scholar](#)
- Yustika, G. P., Subagyo, A., & Iswati, S. (2019). Masalah Yang Dihadapi Dunia Pendidikan Dengan Tutorial Online: Sebuah *Short Review*. *Tadbir : Jurnal Studi Manajemen Pendidikan*, 3 (2), 187. <https://doi.org/10.29240/jsmp.v3i2.1178>. [Google Scholar](#)

Copyright holder:

Helmi Ramadhan, Wahyu Andhyka Kusuma (2021)

First publication right:

Jurnal Syntax Admiration

This article is licensed under:

