



PEMANFAATAN LMS MOODLE DALAM PROSES PEMBELAJARAN DARING *E-LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN PADA GURU SMKN 3 SINJAI

Oleh

Nahlah¹, Syahrir²

^{1,2}Politeknik Negeri Ujung Pandang

E-mail: ¹nahlah@poliupg.ac.id, ²syahrir@poliupg.ac.id

Article History:

Received: 01-09-2021

Revised: 16-10-2021

Accepted: 28-10-2021

Keywords:

Pembelajaran Daring; SMKN
3 Sinjai; E-Learning

Abstract: *pandemic covid 19 telah mengakibatkan beberapa sekolah terpaksa menggunakan pembelajaran system daring atau online. Peralihan system pembelajaran ini dari system tatap muka di kelas ke system tatap muka secara virtual, menuntut pihak sekolah, baik siswa maupun guru memiliki kemampuan teknologi yang diperlukan bagi pembelajaran online ini. SMKN 3 Sinjai adalah salah satu sekolah terdampak pengaruh pandemic 19 ini. Ketidaksiapan melangsungkan beberapa proses pembelajaran secara online mengakibatkan tidak efektifnya hasil yang dicapai. Sistem pembelajaran yang hanya mengandalkan WhatsApp tentunya memiliki beberapa kekurangan. Materi pelajaran yang dikirim bisa terhapus atau tidak terlihat oleh siswa bila sudah banyak chat di belakangnya. Absensi siswa yang tidak bisa dimonitor dengan baik, dan masih banyak lagi kekurangan lainnya. Hadirnya program pengabdian ke sekolah ini dalam bentuk penyuluhan dan pelatihan membuat aplikasi pembelajaran daring e-learning diharapkan dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan siswa dan guru di bidang teknologi pembelajaran daring sehingga tujuan proses pembelajaran dapat tercapai dengan baik sesuai target yang telah ditetapkan.*

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Neg 3 Kecamatan Sinjai Timur Kabupaten Sinjai didirikan pada tahun 2008 dengan SK Pendirian 420.3/2584/DP/2008 (Anonim, 2020). Masa pandemic covid 19 telah mengharuskan sekolah ini ikut beradaptasi dengan pola hidup baru "New Normal".

Kondisi saat ini, dengan adanya pandemi covid 19 menuntut setiap guru dan siswa mampu menggunakan sistem pembelajaran secara daring berbasis IT. Sementara itu, karena penguasaan IT yang minim sehingga beberapa guru hanya memanfaatkan "whatsapp" atau "google meet" sebagai media pembelajaran. Penggunaan media tersebut memiliki kekurangan di antaranya; tidak bisa dijadikan sebagai tempat penyimpanan informasi dalam jangka waktu lama, tidak bisa mengorganisir file atau materi pelajaran dengan baik, dan



monitoring kehadiran serta aktivitas siswa kurang terkontrol dengan baik.

Mayoritas guru di sekolah ini belum menggunakan aplikasi website sebagai media pembelajaran. Sementara itu, pemanfaatan *e-learning* sebagai media pembelajaran pada sebuah pendidikan kejuruan seperti Sekolah Menengah Kejuruan sangat dibutuhkan untuk membantu guru dalam meningkatkan proses pembelajaran. *E-learning* menjadi pelengkap (komplemen) maupun suplemen untuk meningkatkan pembelajaran di dalam kelas sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan meningkatkan kegiatan pembelajaran di sekolah kejuruan (Hanum dkk, 2013).

E-learning adalah salah satu teknologi dalam bidang pembelajaran (Raharja dkk, 2011). *E-learning* merupakan jaringan yang mampu memperbaiki secara cepat, menyimpan atau memunculkan kembali, mendistribusikan, sharing pembelajaran dan informasi dengan menggunakan CD-ROM, teknologi internet, dan intranet untuk mencapai tujuan pembelajaran jarak jauh atau berbasis luas (Clark dan Mayer, 2003; Rosenberg, 2001).

LMS (*Learning Management System*) merupakan suatu software yang digunakan untuk mengelola resource-resource pembelajaran berbasis web atau lebih dikenal dengan nama *e-learning*. Dengan menggunakan LMS peserta didik dapat mendapatkan materi perkuliahan, tugas, berinteraksi dengan pelajar lain, serta informasi lainnya yang berkaitan dengan kegiatan perkuliahan (Listiawan, 2016). LMS sendiri banyak jenisnya di antaranya adalah *Moodle*, *Dokeos*, *Atutor*, *Docebo*, *Claroline*, *Chamilo*, dan *OLAT*. *Google classroom* juga termasuk LMS. *Google* memberikan kemudahan pada Guru dan Siswa dalam proses pembelajaran. Siswa dapat mengumpulkan tugas-tugas nya dan langsung terhubung ke *google drive*. Guru pun dapat menentukan deadline waktu pengumpulan tugas, memantau, mereview, dan memberikan feedback untuk tugas-tugas mereka. *Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment)* juga salah satu LMS yang berbasis web. Memiliki fitur yang lengkap dan sudah digunakan oleh banyak instansi pendidikan baik jenjang pendidikan menengah maupun perguruan tinggi. Beberapa fasilitas yang tersedia dalam LMS Moodle adalah; *assignment*, *chat*, *forum*, *survey* dan *kuis*.

Berdasarkan manfaat yang dapat diperoleh dari system pembelajaran *e-learning* berbasis LMS maka sangat penting system ini juga diterapkan di SMKN 3 Sinjai sehingga dapat mengatasi kekurangan metode pembelajarannya selama ini yang hanya menggunakan aplikasi "*WhatsApp*" dan "*google meet*".

Pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) di sekolah SMKN 3 Sinjai bertujuan memberikan solusi yang lebih baik dalam proses pembelajaran daring, khususnya masa pandemic covid 19 dengan menggunakan LMS berbasis web. *Moodle* memberikan fasilitas *open source* sehingga LMS yang digunakan dalam kegiatan PKM ini adalah LMS *Moodle*.

Manfaat dari kegiatan ini adalah meningkatkan wawasan, pengetahuan, dan keterampilan guru dan siswa di bidang teknologi pembelajaran daring sehingga tujuan proses pembelajaran dapat tercapai dengan baik sesuai target yang telah ditetapkan.

METODE

Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini diadakan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 3, Jalan Poros Sinjai Kajang Km 12 Desa Sanjai Kecamatan Sinjai Timur di Kabupaten Sinjai Provinsi Sulawesi Selatan. Mitra dalam hal ini adalah SMKN 3 Sinjai yang terdiri atas Kepala Sekolah, Guru, dan Staf. Ketiga komponen tersebut sekaligus menjadi



peserta kegiatan PKM dengan jumlah keseluruhan peserta sebanyak 38 orang.

Metode kegiatan dilaksanakan dalam bentuk penyuluhan, pelatihan, dan pendampingan. Penjelasan masing-masing kegiatan adalah sebagai berikut:

1. Penyuluhan

Edukasi ke pihak Mitra dilakukan melalui kegiatan penyuluhan secara luring di lokasi sekolah. Dijelaskan mengenai pengertian dan manfaat metode pembelajaran daring berbasis LMS *Moodle*.

2. Pelatihan

Kegiatan selanjutnya adalah memberikan pelatihan penggunaan aplikasi LMS *Moodle* yang diawali dengan instalasi beberapa software yang diperlukan. Kegiatan ini dilaksanakan secara luring.

3. Pendampingan

Kegiatan ini merupakan lanjutan kegiatan sebelumnya dan dilaksanakan secara online (daring). Pendampingan ini bersifat diskusi lebih lanjut mengenai materi pelatihan atas hal-hal yang belum dipahami selama pelatihan atau kendala-kendala yang ditemukan dalam mempraktikkan materi pelatihan.

HASIL

Rangkaian kegiatan PKM ini diawali dengan observasi awal melalui wawancara dengan pihak sekolah baik dari admin IT maupun Kepala Sekolah. Selanjutnya didiskusikan mengenai jadwal dan materi pelatihan yang akan diberikan. Penjelasan lebih lengkap mengenai materi pelatihan adalah sebagai berikut:

1. Penyuluhan dan pembelajaran

Tema penyuluhan dan pembelajaran terdiri atas:

- 1) Pengenalan macam-macam model pembelajaran secara daring
- 2) Pengenalan pembelajaran daring *e-learning* berbasis website
- 3) Pengenalan *Content Management System* (CMS) dan *Learning Management* (LMS)

Tahapan pelaksanaan penyuluhan:

- 1) Penyiapan materi penyuluhan
- 2) Berkoordinasi dengan Mitra mengenai jadwal dan tempat pelaksanaan kegiatan

Pelaksanaan penyuluhan:

Pelaksanaan penyuluhan dengan metode ceramah, diskusi dengan peserta penyuluhan atau Mitra, dan presentasi materi melalui LCD

2. Pelatihan

Pelatihan yang diberikan adalah Pelatihan pembuatan media pembelajaran daring *e-learning* berbasis website dengan mengintegrasikan *Content Management System* (CMS) *Wordpress* dan *Learning Management system* (LMS) *moodle*. CMS *Wordpress* dipilih karena kemudahan menggunakan fitur ini. Dengan CMS ini, orang awam pun dapat membuat sebuah website yang langsung jadi dan pengguna tinggal mengelola isi konten website tersebut tanpa menggunakan bahasa pemrograman yang sulit atau tanpa campur tangan dari pihak webmaster. Kegunaan CMS adalah untuk mempermudah user membangun sebuah situs website dan juga memudahkan dalam mengedit konten ataupun template tanpa harus mempelajari begitu dalam beberapa bahasa pemrograman website yang membutuhkan waktu yang sangat lama, seperti HTML, PHP, MySQL dan lain-lain (Risdato, 2014). Sedangkan untuk

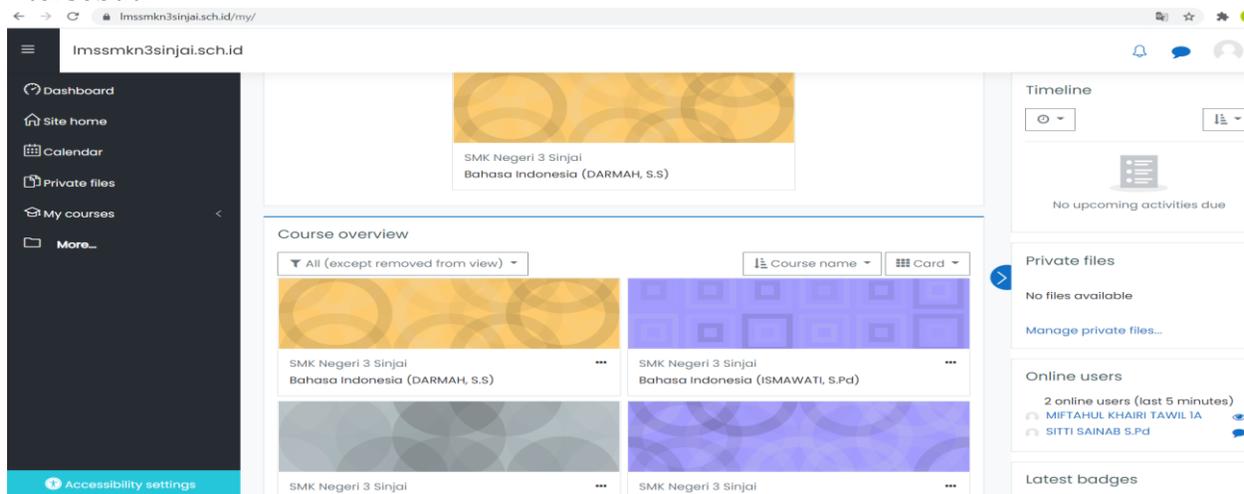


mengembangkan *e-learning* pada wordpress maka dibutuhkan menginstall *plugin e-learning* yang dikenal dengan *Learning Management System (LMS)*. Dengan mengintegrasikan kedua aplikasi di atas, *Content Management System (CMS)* dan *Learning Management System (LMS)*, maka sebuah website edukasi atau aplikasi pembelajaran daring *e-learning* berbasis website dapat dibangun tanpa menguasai Bahasa pemrograman web, namun cukup menginstall dan mengganti isi sesuai yang dikehendaki (Daru, 2013).

Materi Pelatihan :

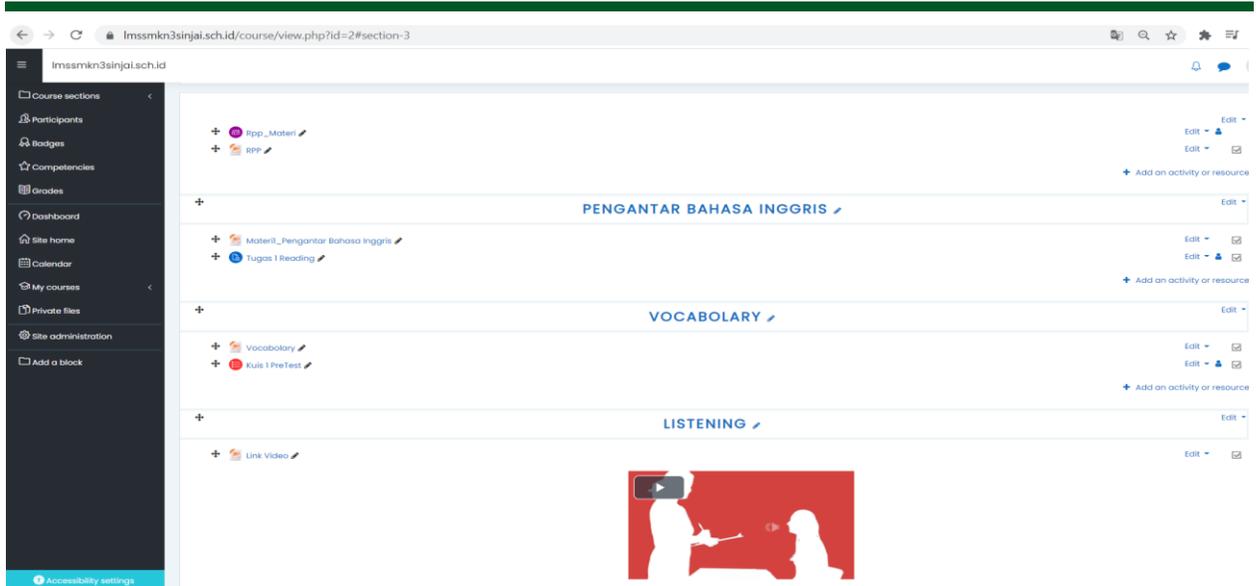
- 1) Mendownload dan menginstall CMS *Wordpress*
- 2) Mendownload dan menginstall *plugin LMS moodle* pada *Wordpress*
- 3) Mengintegrasikan CMS *Wordpress* dengan LMS *Moodle*
- 4) Mengatur *content* web dengan memasukkan modul atau materi pembelajaran.
- 5) Meng-*upload* aplikasi web dari server lokal ke hosting agar dapat diakses oleh guru dan siswa.

Berikut adalah beberapa dokumentasi kegiatan. Gambar 1 memperlihatkan homepage LMS moodle dimana semua mata pelajaran dapat terlihat pada halaman tersebut.

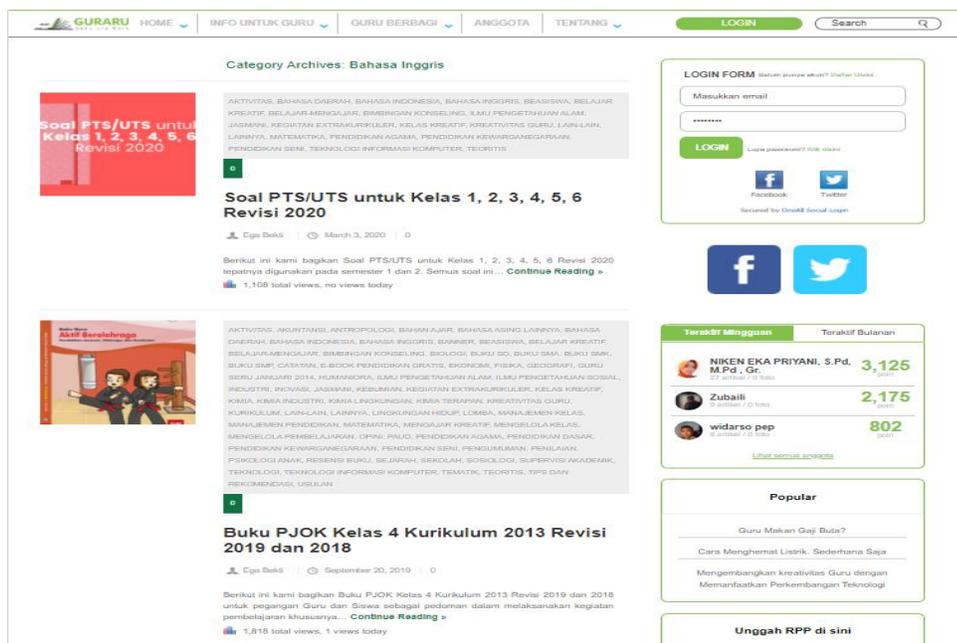


Gambar 1. Dashboard Halaman LMS

Gambar 2 memperlihatkan fitur dari *moodle* di mana guru dapat mengupload materi. Forum dan chats, tempat membuat kuis, dan dapat pula digunakan sebagai absensi online.



Gambar 2. Homepage Aktivitas LMS



Gambar 3. Contoh Halaman Login Aplikasi E-Learning Berbasis Website



Pelatihan e-learning



Pelatihan e-learning



Pelatihan e-learning



Pelatihan e-learning

Gambar 4. Dokumentasi Kegiatan Pelatihan

Dari kegiatan PKM ini dihasilkan system pembelajaran daring *e-learning* berbasis *LMS moodle* dengan mengintegrasikan *Content Management System (CMS) Wordpress* dan *Learning Management system (LMS) moodle* berikut modul panduannya. Sistem tersebut dapat diakses melalui URL: <http://lmssmkn3sinjai.sch.id>

Selain itu, juga telah disediakan beberapa video yang dapat diakses melalui URL berikut: <https://www.youtube.com/watch?v=YDvxwKndPjY> mengenai cara masuk sebagai admin dan menambah mata pelajaran dan

<https://www.youtube.com/watch?v=kYXMx2ve5o> mengenai cara menambah siswa dan guru. Dengan harapan memberikan kemudahan bagi peserta mengulang-ulang materi pelatihan melalui video hingga benar-benar mampu mengimplementasikan materi yang telah diberikan saat apelatihan.

DISKUSI

E-learning SMK Negeri 3 Sinjai di buat dengan tujuan untuk mengatasi keterbatasan dalam proses belajar mengajar tradisional berbasis tatap muka yang dibatasi oleh ruang dan waktu sehingga hubungan antara peserta didik dan pengajar bisa dilakukan kapan saja dan di mana saja secara terkontrol. Pembelajaran melalui *e-learning*, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peserta didik yaitu menggunakan internet sebagai alat pendukung proses. *Moodle* merupakan salah satu paket software yang digunakan untuk mengembangkan system dan proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat computer (laptop) dan gadget lainnya. Hasil pengembangan



moodle ini selanjutnya dapat diakses oleh pelajar dengan memanfaatkan jaringan internet yang ada di SMKN 3 Sinjai. System dan proses pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi ini disebut sebagai *Learning Management System* (LMS) atau *Course Management System* (CMS).

KESIMPULAN

Simpulan dari kegiatan Program Kemitraan Masyarakat melalui pelatihan penggunaan aplikasi pembelajaran daring *e-learning* menggunakan LMS *Moodle* yang dilaksanakan secara *blended* bersama dengan mitra kelompok Guru SMKN 3 Sinjai adalah sebagai berikut:

1. Peserta pelatihan mendapatkan wawasan mengenai salah satu system pembelajaran daring *e-learning* dengan menggunakan LMS *Moodle*.
2. Peserta pelatihan telah memiliki keterampilan menggunakan LMS *Moodle* dan siap diterapkan dalam proses pembelajaran selanjutnya
3. Persoalan absensi siswa, pemberian tugas dan latihan ke siswa telah dapat terkontrol dengan baik. Siswa pun dapat mengunduh file-file yang dibutuhkan.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Mitra atas Kerjasama baiknya, kepada tim pelaksana pengabdian, P3M PNUP serta pihak Kemendikbud yang telah mendukung program ini melalui pendanaan yang diberikan.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Anonim. "Data Pokok Pendidikan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah".
- [2] <https://dapo.dikdasmen.kemdikbud.go.id/sekolah/0898B38634D265AC922B>, Diakses tanggal 29 Oktober 2020
- [3] April Firman Daru. "Integrasi CMS Dan LMS Untuk Membangun Web Berbasis E-Learning Dengan Single Login (Cms And Lms Integration For Buliding Web Based E-Learning With Single Login)". *Jurnal Transformatika*, Vol 11 No 1 (Juli 2013):23-31.
- [4] Batara Risdanto. "Pengembangan E-Learning Berbasis Web Menggunakan CMS (Content Management System) Wordpress Di Sma Negeri 1 Kota Magelang". Universitas Yogyakarta:Skripsi, 2014
- [5] Clark, R. C. & Mayer, R. E. "E-learning and the science of instruction." San Francisco: Jossey –Bass/Pfeiffer, 2003.
- [6] Hanum, Numiek Sulistyو.2013."Keefektifan E-learning sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto)". *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol 3 No 1, hal 90-102.
- [7] Setya Raharja, Lantip Diat Prasajo, dan Ariyawan Agung Nugroho. "Model Pembelajaran Berbasis Learning Management System Dengan Pengembangan Software Moodle di SMA Negeri Kota Yogyakarta." *Jurnal Kependidikan*, Vol 41, Nomor 1 (Mei 2011):55-70
- [8] Tomi Listiawan. "Pengembangan Learning Management System (LMS) di Program Studi Pendidikan Matematika Stkip Pgri Tulungagung." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Informatika*, Volume 1, Nomor 1 (2016) : 14-22



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN