

Terbit : 30 November 2024

Pemanfaatan Learning Management System Dalam Peningkatan Kemampuan Peserta Belajar Pada Rizky English Course

¹Eka Fahrezi, ²Surya Hendra Putra, ³Ibrahim, ⁴Lathifah Tsamratul Ain, ⁵Leo Benny ·
¹²Politeknik Ganesha Medan, ³Politeknik LP3I, ^{4,5}AMIK ITMI

¹ekafahrezi7@gmail.com, ²suryahendra711@email.com, ³ibrahimbakrie2404@gmail.com
⁴lathifahain@gmail.com, ⁵asengold@gmail.com

ABSTRAK

Penerapan teknologi digital dalam pendidikan menjadi kebutuhan utama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era modern. Rizky English Course, sebagai lembaga pendidikan bahasa Inggris, menghadapi tantangan dalam mengelola pelatihan yang efektif dan efisien, terutama dalam hal fleksibilitas, aksesibilitas, dan pemantauan hasil belajar. Penelitian ini mengembangkan dan mengimplementasikan Learning Management System (LMS) sebagai solusi berbasis teknologi yang menawarkan berbagai fitur seperti pendaftaran digital, akses video pembelajaran, penyelesaian tugas interaktif, evaluasi berbasis skor, hingga pengumuman terorganisir. Proses pengembangan LMS mengacu pada model waterfall, melibatkan observasi dan analisis kebutuhan, serta dirancang untuk memenuhi karakteristik generasi digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem ini mampu mengintegrasikan proses belajar-mengajar secara lebih modern dan interaktif, mempermudah pengelolaan materi, memantau kemajuan peserta secara real-time, serta meningkatkan kualitas komunikasi antara pengajar dan siswa. LMS ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, fleksibel, dan terstruktur bagi peserta didik, sekaligus meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran di Rizky English Course.

Kata Kunci: Learning Management System (LMS), pembelajaran digital, pendidikan bahasa Inggris, teknologi pendidikan, pembelajaran interaktif, Rizky English Course.

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, pendidikan dan pelatihan berbasis teknologi menjadi kebutuhan yang semakin mendesak. Rizky English Course sebagai lembaga pendidikan bahasa Inggris masih menggunakan metode pembelajaran tatap muka, sehingga Rizky English Course menghadapi berbagai permasalahan, seperti kesulitan dalam mengelola materi pembelajaran, keterbatasan dalam pemantauan kemajuan peserta secara terstruktur, serta kurangnya fleksibilitas waktu dan tempat dalam proses pembelajaran. Hal ini mengakibatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran belum optimal, serta interaksi antara instruktur dan peserta yang kurang terfasilitasi dengan baik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, solusi yang diusulkan adalah pengembangan dan implementasi Learning Management System (LMS) yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan Rizky English Course. LMS ini akan menyediakan platform pembelajaran berbasis video dengan fitur interaktif, memfasilitasi komunikasi yang lebih baik antara instruktur dan peserta, serta memungkinkan pemantauan perkembangan peserta secara real-time. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan mengimplementasikan LMS yang dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, memperkaya pengalaman belajar peserta, serta memberikan layanan pembelajaran yang lebih modern, fleksibel, dan terorganisir.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan LMS dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran serta pengalaman pengguna dalam sistem pendidikan daring. Misalnya, penelitian oleh (Sd & Banyuning, 2022) menjelaskan bahwa Learning Management System (LMS)

merupakan salah satu bagian dari literasi digital yang dirancang untuk mendesain pembelajaran berbasis digital. Kehadiran LMS ini dapat membantu para guru untuk merencanakan pembelajaran, mengelola bahan pembelajaran, mengelola kegiatan pembelajaran, melakukan evaluasi, dan mengelola tampilan e-learning. Aplikasi digital ini, selain memudahkan para guru melaksanakan pembelajaran berbasis literasi digital, Learning Management System juga memudahkan siswa untuk mengakses konten pembelajaran dari berbagai sumber. Mengacu pada urgensi permasalahan tersebut untuk itu perlu kiranya dilakukan suatu penelitian tentang Learning Management System Berbasis Trikeya Parisudha terhadap literasi digital dan moderasi beragama pada siswa sekolah dasar di Kabupaten Buleleng. Penelitian oleh (Chyan, 2021) menjelaskan bahwa LMS yang dikembangkan akan mampu mendukung penyusunan, penggandaan dan distribusi bahan ajar, proses penilaian belajar dalam berbagai bentuk model evaluasi belajar dan mendukung interaksi antara dosen dan mahasiswa melalui berbagai bentuk interaksi menggunakan media audio visual.

Selain itu, penelitian oleh (Hapsari & Fitria, 2020) menekankan pentingnya fitur pelaporan dalam LMS untuk membantu instruktur memantau perkembangan peserta didik dengan lebih baik. Berdasarkan berbagai penelitian tersebut, jelas bahwa LMS dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan mutu pembelajaran di Rizky English Course.

TINJAUAN PUSTAKA

Media Pembelajaran

Menurut (Widyawati et al., 2022) Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk teknologi perangkat kerasnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Model Waterfall

Metode waterfall adalah hal yang menggambarkan pendekatan secara sistematis dan juga berurutan (step by step) pada sebuah pengembangan perangkat lunak. Tahapan dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan yaitu planning, permodelan, konstruksi, sebuah system dan penyerahan sistem kepada pengguna, dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan.(Kurniawan et al., 2021)

LMS Dalam Pembelajaran Bahasa

Menurut (Apriliani et al., 2021), LMS memberikan peluang bagi pendidikan bahasa untuk menjadi lebih interaktif. Dengan fitur audiovisual yang tersedia, instruktur dapat menyampaikan materi secara efektif. Hal ini sangat membantu dalam pembelajaran bahasa Inggris, di mana keterampilan mendengarkan dan berbicara membutuhkan media yang mendukung.

Manfaat LMS Dalam Pendidikan

Penelitian oleh (... et al., 2024) menekankan bahwa LMS berperan penting dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. LMS membantu dalam perencanaan, pengelolaan, dan evaluasi pembelajaran secara sistematis. Selain itu, siswa dapat mengakses materi belajar kapan saja dan di mana saja, yang sangat relevan di era digital ini.

LMS Untuk Fleksibilitas Pembelajaran

Penelitian oleh (Rifa'ie, 2020) menunjukkan bahwa LMS memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar sesuai dengan jadwal dan kecepatan masing-masing. Hal ini memberikan kesempatan belajar yang lebih personal dan efektif.

LMS Untuk Meningkatkan Interaksi Belajar

Penelitian oleh (Ni'mah, 2021) menunjukkan bahwa LMS dapat meningkatkan interaksi antara siswa dan pengajar melalui fitur diskusi daring, kuis interaktif, dan penugasan berbasis teknologi. Fitur-fitur ini menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan menarik.

Dampak LMS Terhadap Motivasi Belajar

Motivasi belajar siswa meningkat dengan adanya LMS, seperti yang dilaporkan oleh (Mu'minah et al., 2021). Mereka menemukan bahwa siswa lebih termotivasi untuk belajar karena akses yang mudah dan fitur gamifikasi yang menarik.

Learning Management System (LMS)

Menurut (Sd & Banyuning, 2022) *Learning Management System* merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk menyampaikan, melacak, dan mengelola pelatihan/pembelajaran di mana informasi tersebut memiliki makna secara pedagogis dapat diekstraksi dari data pelacakan Mahasiswa yang dihasilkan LMS. Sistem ini berisi aplikasi dan fitur perangkat lunak yang membuat konten pembelajaran mudah diakses dan dikelola. Pada penelitian ini dikembangkan *Learning Management System (LMS)* berbasis tri kaya parisudha sebagai basis yang akan memberikan iklim yang sesuai dengan karakteristik generasi siswa sehingga dapat mencapai proses pembelajaran yang efektif dan efisien dengan cara-cara yang sederhana, menarik, interaktif melalui pemanfaatan berbagai sumber pembelajaran yang bersifat multi-dimensi dalam kaitan meningkatkan literasi digital pada siswa.

Jenis – Jenis Learning Management System (LMS)

A. Google Classroom

Google Classroom atau dikenal dengan kelas virtual atau Ruang Kelas Google, menyediakan tempat bagi mahasiswa untuk dapat berinteraksi, berkomunikasi, berdiskusi dan bekerja bersama-sama dalam sebuah kelompok dalam sistem online atau daring. Sebagai sebuah Learning Management System, Google Classroom memberikan kemudahan bagi pengguna seperti dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Mahasiswa dengan mudah dan cepat mengumpulkan tugas-tugas mereka yang langsung terhubung melalui google drive. Dosen sebagai tenaga pengajar pun dapat dengan mudah menentukan deadline atau batas waktu pengumpulan tugas, memantau, melakukan review dan memberikan feedback atau umpan balik serta penilaian untuk tugastugas yang telah diserahkan. (Fitriani, 2020)

B. Edmodo

Edmodo memungkinkan pengguna untuk membuat kelas digital dengan menggunakan fitur-fitur yang intuitif dan penyimpanan yang tidak terbatas, membuat group dengan cepat dan mudah, memberikan pekerjaan atau tugas rumah, menjadwalkan kuis serta mengelola kemajuan.

C. Moodle

Moodle adalah aplikasi berbasis web yang digunakan untuk kegiatan proses pembelajaran berbasis online atau daring. Dosen dan mahasiswa berinteraksi dalam sebuah wadah ruang kelas digital berbasis elearning. Dengan Moodle dapat membuat materi pembelajaran, kuiz, jurnal dan sebagainya

METODE PENELITIAN

Jenis Dan Sumber Data

Data Primer

Jenis data yang digunakan yaitu data sekunder, dimana data tersebut merupakan data yang telah disajikan oleh perusahaan untuk menjadi acuan informasi penelitian.

Sumber data yang digunakan berasal dari data internal objek penelitian, dimana data tersebut merupakan data yang diambil dari dalam pihak Kursus Rizky English Course

Metode Analisis Data

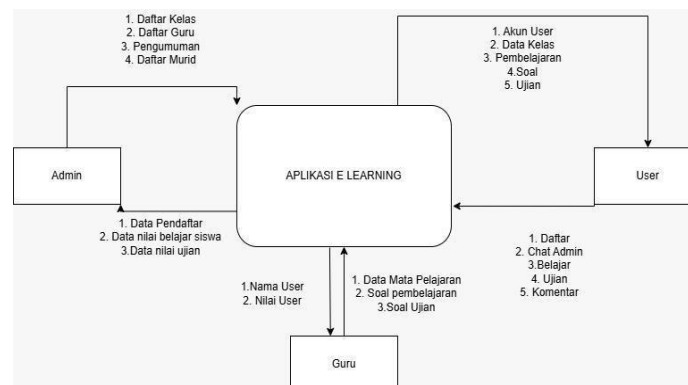
Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model waterfall,

yang meliputi tahapan sistematis untuk memastikan pengembangan solusi berbasis Learning Management System (LMS) berjalan dengan terstruktur. Proses analisis dimulai dengan melakukan observasi dan wawancara mendalam terkait proses belajar mengajar di Rizky English Course, termasuk tahap pendaftaran, aktivitas pembelajaran, hingga evaluasi hasil belajar. Data yang terkumpul kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi kekurangan dalam sistem yang sedang berjalan, seperti keterbatasan aksesibilitas, kurangnya fitur interaktif, atau kesulitan dalam memantau perkembangan peserta secara *real-time*. Berdasarkan temuan tersebut, langkah-langkah strategis dirancang untuk mengatasi kekurangan tersebut, seperti mengintegrasikan fitur pembelajaran berbasis video, penjadwalan otomatis, dan pelaporan perkembangan peserta secara terstruktur. Dengan demikian, analisis ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan LMS yang dapat meningkatkan kemampuan peserta belajar secara signifikan di Rizky English Course.

Analisis Permasalahan

Rizky English Course menghadapi tantangan dalam mengelola pelatihan yang efisien dan efektif di era digital, di mana kebutuhan akan metode pembelajaran berbasis teknologi semakin meningkat. Saat ini, pengelolaan materi pembelajaran, pemantauan perkembangan peserta, serta komunikasi antara pengajar dan peserta dilakukan secara manual atau menggunakan sistem yang kurang terintegrasi, sehingga mengurangi efisiensi dan kualitas pengalaman belajar. Peserta juga menghadapi keterbatasan fleksibilitas waktu dan tempat dalam proses pembelajaran, yang dapat menghambat pencapaian hasil belajar yang optimal. Selain itu, ketiadaan fitur interaktif seperti pembelajaran berbasis video atau evaluasi berbasis data *real-time* membuat pengalaman belajar kurang menarik dan kurang terorganisir. Oleh karena itu, diperlukan sebuah solusi teknologi berupa Learning Management System (LMS) yang dapat menjawab permasalahan ini dengan mengintegrasikan semua aspek pembelajaran dalam satu platform digital yang modern, interaktif, dan mudah diakses.

DFD Level 0



Gambar 1. DFD Level 0

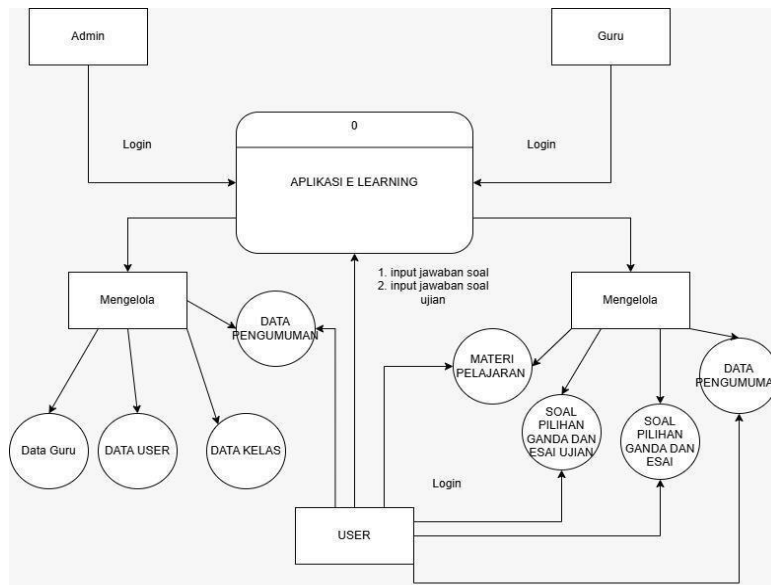
DFD Level 0 ini menggambarkan sistem aplikasi E-learning yang melibatkan tiga entitas utama: Admin, Guru, dan User (Murid). Pusat sistem adalah Aplikasi E-Learning, yang menjadi penghubung antar entitas melalui aliran data.

Admin bertanggung jawab atas pengelolaan data sistem, seperti memasukkan data pendaftar, data nilai belajar siswa, dan data nilai ujian ke dalam sistem. Sebagai keluaran, Admin menerima informasi berupa daftar kelas, daftar guru, pengumuman, dan daftar murid.

Guru berperan dalam mengelola proses pembelajaran. Guru menyediakan data mata pelajaran, soal pembelajaran, dan soal ujian kepada sistem. Guru juga menerima informasi nama user (siswa) dan nilai user, yang mencerminkan kinerja siswa dalam pembelajaran.

User atau murid, sebagai pengguna akhir, memiliki interaksi langsung dengan sistem. User dapat melakukan pendaftaran, berkomunikasi dengan admin, mengakses materi pembelajaran, mengerjakan ujian, dan memberikan komentar sebagai umpan balik. Sebagai keluaran, sistem memberikan informasi akun, data kelas, materi pembelajaran, soal, dan ujian kepada User.

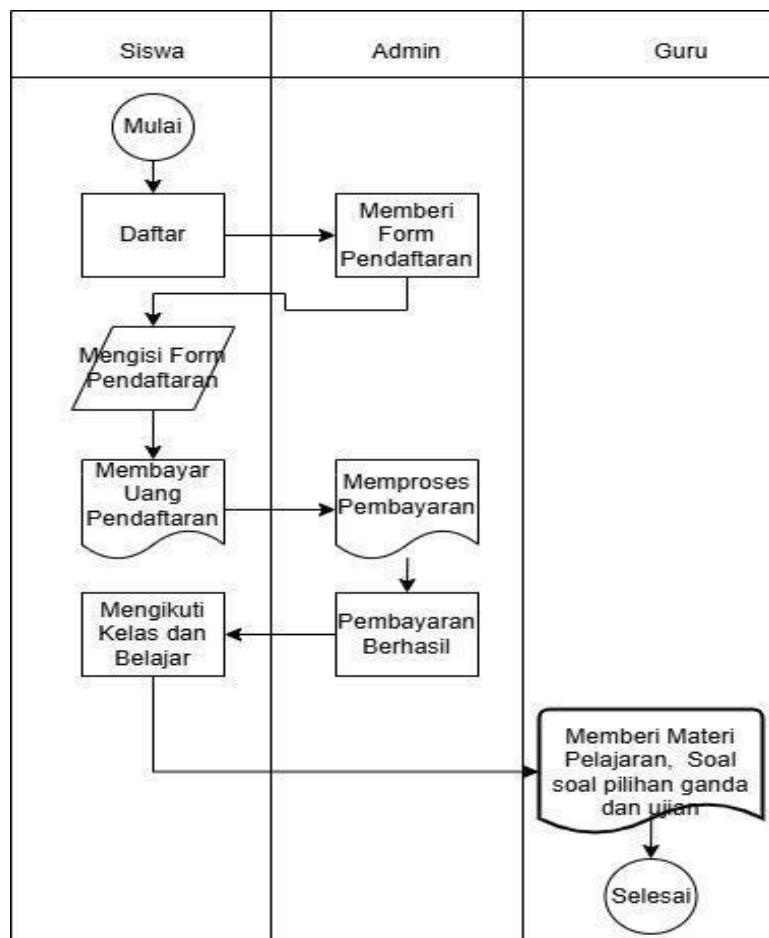
DFD Level 1



Gambar 2. DFD Level 1

Admin login ke sistem lalu mengelola data guru data kelas data user data pengumuman, guru login ke sistem mengelola materi pembelajaran, soal pilihan ganda, soal esai, soal pilihan ganda ujian dan soal esai ujian, dan data pengumuman. User login ke sistem dan punya akses ke materi pembelajaran, soal pilihan ganda dan esai, soal pilihan ganda dan esai serta dapat melihat data pengumuman dari admin dan guru

Flowmap yang Sedang Berjalan

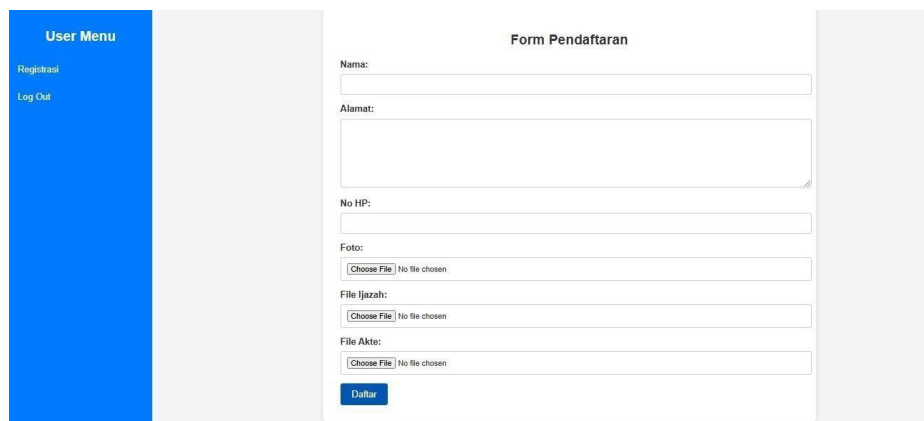


Gambar 3. Flowmap yang sedang berjalan

Pertama siswa daftar trus admin beri form pendaftaran lalu siswa membayar uang pendaftaran lalu admin memproses pembayaran pembayaran berhasil lalu siswa mengikuti kelas dan belajar, guru memberi pelajaran,soal soal pilihan ganda,esai dan ujian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tampilan



Gambar 4. Form Pendaftaran

Halaman daftar siswa baru wajib mengisi nama, alamat, no hp, foto, file ijazah, file akte dan ketika siswa baru tersebut sudah mengisi semua data yang ada di form pendaftaran, siswa klik tombol daftar dan akan dialihkan ke whatsapp admin.



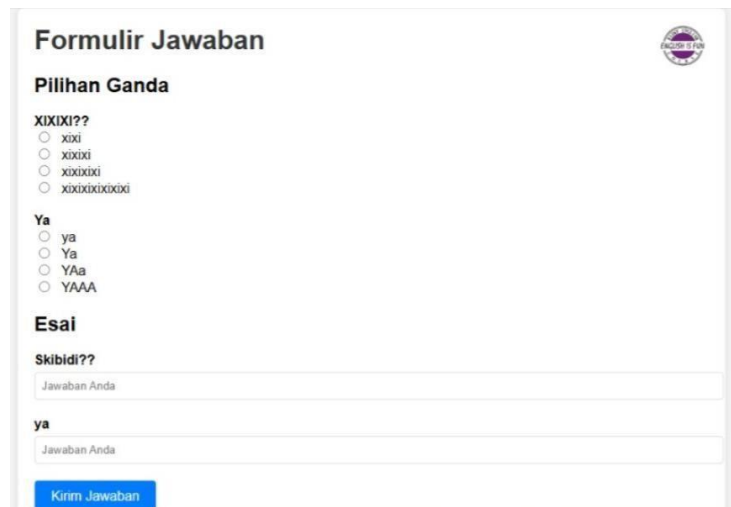
Gambar 5. Halaman Utama User

halaman tampilan user (siswa) ada button kelas yang akan dipelajari dan button kelas lain tidak akan terbuka atau lanjut ke kelas berikutnya sebelum siswa tersebut menyelesaikan kelas yang sudah ditentukan, jadi siswa tersebut wajib menyelesaikan kelas yang sudah ditentukan kemudian bisa lanjut ke kelas berikutnya.



Gambar 6. Detail Lesson (Pembelajaran)

Form detail lesson atau pelajarannya disini terdapat video pembelajaran beserta judul dan penjelasan dibawahnya. user dapat berkomentar tentang video Pembelajaran tersebut.



Gambar 7. Form Tugas

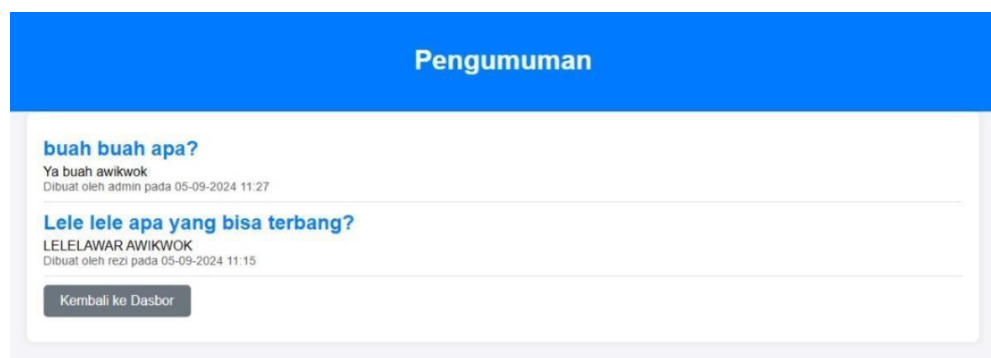
setelah dari form detail lesson siswa dialihkan ke form soal, siswa wajib mengerjakan semua soal pilihan berganda dan esai yang sudah diberikan oleh guru.



Rank	Username	Skor
1	reza	100
2	bondan	50
3	yudi	25

Gambar 8. Form Rank (peringkat)

setelah mengisi jawaban siswa diarahkan ke form rank atau peringkat disini terdapat penjelasan dari berapa soal user benar dan salah dan hasil skornya langsung bisa terlihat.



Gambar 9. Form pengumuman

Pada form pengumuman ini siswa dapat melihat pengumuman yang diberikan admin dan guru. setelah user masuk ke dashboard otomatis pengumuman terbaru akan langsung muncul sebagai modal agar user bisa mengetahui pengumuman terbaru.

Pembahasan

Jurnal ini membahas implementasi Learning Management System (LMS) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Rizky English Course. Dalam pendahuluan, diuraikan urgensi pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan, khususnya LMS, sebagai solusi untuk mengelola materi pembelajaran, memantau perkembangan peserta, serta memperbaiki komunikasi antara pengajar dan siswa. Hasil penelitian memaparkan rancangan sistem LMS yang melibatkan entitas utama seperti admin, guru, dan siswa. Prosesnya dijelaskan melalui Data Flow Diagram (DFD) level 0 dan 1, serta flowmap alur kerja. Tampilan sistem mencakup form pendaftaran, halaman utama pengguna, detail lesson dengan video pembelajaran, form tugas, form peringkat, dan pengumuman. Setiap fitur dirancang untuk mendukung proses belajar secara interaktif dan efisien. Secara keseluruhan, implementasi LMS di Rizky English Course diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui sistem yang modern, interaktif, dan terorganisir, sekaligus mengatasi berbagai tantangan dalam pengelolaan pelatihan berbasis teknologi.

KESIMPULAN

Implementasi Learning Management System (LMS) di Rizky English Course menjadi solusi yang relevan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. LMS yang dirancang memiliki berbagai fitur seperti pendaftaran digital, akses video pembelajaran, penyelesaian tugas interaktif, evaluasi berbasis skor, hingga pengumuman yang terorganisir. Sistem ini memungkinkan pengelolaan materi pembelajaran secara efisien, pemantauan perkembangan peserta secara real-time, dan peningkatan interaksi antara pengajar dan siswa. Dengan memanfaatkan teknologi berbasis LMS, Rizky English Course dapat mengatasi berbagai tantangan dalam pembelajaran konvensional, seperti keterbatasan fleksibilitas waktu dan tempat, serta kurangnya sistem evaluasi dan pelaporan yang efektif. Secara keseluruhan, implementasi LMS ini diharapkan tidak hanya meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang modern, menarik, dan terstruktur bagi peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada tempat mengabdikan penulis di Politeknik Ganesha Medan yang sudah memberikan motivasi terhadap kami dan terima kasih kepada keluarga yang paling penulis sayangi. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pembimbing yang telah memberikan arahan serta masukan berharga, dan telah berkontribusi dalam penerbitan jurnal ini.

REFERENSI

- Riyanti, A., & Rukiyanto, B. A. (2024). ANALISIS PENGGUNAAN SISTEM MANAJEMEN PEMBELAJARAN (LMS) DALAM KONTEKS PENDIDIKAN TINGGI. *Jurnal Review*
- Apriliani, Y., Missriani, M., & Wardiah, D. (2021). Evaluasi Penggunaan Aplikasi LMS Schoology dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Secara Daring. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 6(2). <https://doi.org/10.29210/3003988000>
- Chyan, P. (2021). Perancangan Learning Management System Sebagai Pendukung Pembelajaran Jarak Jauh. *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 6(1), 7–13. <https://doi.org/10.36341/rabit.v6i1.1521>
- Fitriani, Y. (2020). Analisa Pemanfaatan Learning Management System (Lms) Sebagai Media Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid-19. *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 4(2), 1. <https://doi.org/10.52362/jisicom.v4i2.312>
- Hapsari, T. P. R. N., & Fitria, A. S. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Mata Kuliah Evaluasi Pengajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah SEMANTIKA*, 2(01), 11–20. <https://doi.org/10.46772/semantika.v2i01.259>
- Kurniawan, H., Apriliah, W., Kurnia, I., & Firmansyah, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada Smk Bina Karya Karawang. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 14(4), 13–23. <https://doi.org/10.35969/interkom.v14i4.78>

- Mu'minah, I. H., Sugandi, M. K., & Gaffar, A. A. (2021). Penggunaan “E-Learning Madrasah” terhadap Motivasi Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19 pada Pelajaran IPA. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2). <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3281>
- Ni'mah, S. A. (2021). Rancangan Pendukung Pembelajaran Jarak Jauh dengan Menggunakan Learning Management System. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 10(1). <https://doi.org/10.31504/komunika.v10i1.4145>
- Rifa'ie, M. (2020). Fleksibilitas Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2).
- Sd, S., & Banyuning, G. (2022). *PENINGKATAN LITERASI DIGITAL DAN MODERASI BERAGAMA MELALUI LEARNING MANAGEMENT SYSTEM BERBASIS TRIKAYA PARISUDHA PADA SISWA SD GUGUS BANYUNING* Ni Nyoman Lisna Handayani 1 , I Putu Suardipa 2. 13(2), 147.
- Widyawati, W., Surahmat, A., Nasri, E., & Febriyanto, S. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Learning Management System Dengan Framework Codeigniter Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pada Smk Darul Ishlah. *Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika (Simika)*, 5(1), 68–77. <https://doi.org/10.47080/simika.v5i1.1702>