

# Pelatihan Learning Management System (LMS) Ruangguru Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Berbasis *Blended Learning*

Reza Pahlevi Ginting <sup>(1)</sup>, Hidayatsyah <sup>(2)</sup>, Wahyu Isnanda Nasution <sup>(3)</sup>, Sudirman <sup>(4)</sup>, Radhiah <sup>(5)</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Malikussaleh, Lhokseumawe, Aceh

\*Corresponding Author: [r.p.ginting@unimal.ac.id](mailto:r.p.ginting@unimal.ac.id),

**Abstract.** LMS adalah perangkat lunak yang dirancang untuk memproduksi, mendistribusikan, dan mengatur penyampaian materi pembelajaran. Melalui LMS, blended learning akan menjadi lebih efisien dengan menciptakan interaksi yang intens dan membantu guru menentukan pemahaman siswa. Pelatihan ini dilaksanakan dengan metode ceramah dan dilaksanakan dalam empat tahap dalam waktu tiga hari yaitu pada tanggal 27 sampai dengan 29 Oktober 2023, bertempat di SMK Kesehatan Darussalam Lhokseumawe. Pelatihan pembuatan media pembelajaran dalam kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan fitur Ruangkelas dalam aplikasi Ruangguru. Ada beberapa tindakan yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan pelatihan, yaitu tahap pertama, peneliti melakukan pengarahan serta penggunaan fitur yang ada dalam aplikasi LMS, tahap kedua, peneliti melakukan pelatihan dalam membuat desain media pembelajaran melalui fitur Ruangkelas dalam aplikasi Ruangguru, tahap ketiga, peneliti melakukan pelatihan dalam membuat e-modul melalui fitur Ruangkelas dalam aplikasi Ruangguru, dan tahap keempat, peneliti membuat rancangan asesmen yang dapat diaplikasikan dalam LMS. Kesimpulannya, penerapan aplikasi learning management system (LMS) dapat dilakukan melalui aplikasi pendukung seperti Ruangguru dan kolaborasi dengan media lain lainnya video pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

**Kata kunci:** LMS, *Blended Learning*, Ruangguru

## 1. Pendahuluan

Pada dasarnya, sejak terjadinya peristiwa pandemi Covid-19 yang menjangkiti seluruh lapisan masyarakat di Indonesia, maka saat itu semua bidang harus mampu untuk melakukan perubahan dalam pelaksanaan aktivitas, baik sektor ekonomi maupun pendidikan. Dalam dunia pendidikan, banyak kegiatan yang harus dilakukan secara daring dengan menggunakan aplikasi e-learning, media sosial, serta aplikasi virtual lain yang dapat mendukung pembelajaran [1]. Namun, saat ini masyarakat harus mampu beradaptasi dengan kebiasaan baru, yaitu menggunakan model pembelajaran *blended learning*, yaitu model pembelajaran yang melakukan penggabungan antara pembelajaran dalam jaringan (daring) dan luar jaringan (luring). Berdasarkan hal tersebut, maka *blended learning* tersebut akan berjalan secara optimal dengan dukungan dari *learning management system* (LMS)[2].

LMS adalah perangkat lunak yang dirancang untuk menghasilkan, menyalurkan, serta mengatur penyampaian materi dalam pembelajaran. Sistem ini memiliki fungsi yang dapat memudahkan pengelola dalam merancang sebuah kursus dan memonitor perkembangan peserta pelatihan. Melalui LMS, pembelajaran *blended learning* akan menjadi lebih efisien sehingga mampu menciptakan interaksi yang cukup intens, tidak hanya berfokus pada penyampaian materi belajar saja tetapi juga membantu pengajar dalam mengidentifikasi kemampuan peserta ajar saat mengikuti kelas tersebut.

Secara publikasi, berbagai penelitian telah dibuat berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan pelatihan LMS ini, seperti Syarifudin (2020) yang membahas tentang mutu pendidikan melalui penerapan pembelajaran daring yang berlangsung sejak pandemi Covid-19 lalu, yaitu periode tahun pembelajaran 2020 [1]. Penelitian tersebut mengungkap adanya pengaruh yang signifikan terhadap mutu pembelajaran saat diberlakukannya pembelajaran daring pada tahun ajar tersebut. Namun, beberapa hal tambahan harus dilakukan sebagai pendukung pola pembelajaran daring tersebut, seperti melakukan kegiatan sosialisasi aplikasi pembelajaran terhadap peserta ajar (mahasiswa).

Hasil penelitian di atas juga didukung oleh peneliti selanjutnya, Efendi (2020) yang melakukan pelatihan kepada siswa SMKN 1 Gunung Sahilan mengenai *multimedia learning* yang nantinya dapat memproduksi konten interaktif melalui sosial media dan media daring [3]. Hal ini dilakukan untuk memperkuat fokus pembelajaran yang berusaha untuk memberikan pemahaman dengan media terbaik sehingga dampaknya dapat dirasakan dan dipelajari langsung oleh siswa tersebut.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SMKS Kesehatan Darussalam, Lhokseumawe, sekolah tersebut belum sepenuhnya menerapkan sistem pembelajaran *blended learning* dengan menggunakan LMS karena minimnya pemahaman guru serta operator sekolah terkait sistem LMS tersebut. Oleh karena itu, dengan ada permasalahan yang telah dipetakan di atas, maka peneliti melakukan pelatihan Learning Management System

(LMS) untuk meningkatkan mutu pembelajaran berbasis blended learning di SMKS Kesehatan Darussalam, Lhokseumawe.

### 1.2. Permasalahan yang dihadapi Mitra

Ada beberapa permasalahan mendasar yang diketahui oleh peneliti saat melakukan observasi langsung ke SMKS Kesehatan Darussalam, Lhokseumawe, antara lain:

- a. Adanya pengajar/ guru SMKS Kesehatan Darussalam Lhokseumawe yang belum mampu menerapkan sistem digital komputer dalam pembelajaran.
- b. Minimnya pengajar pengetahuan mengenai *Learning Management System* yang dapat mendukung *blended learning* di sekolah.
- c. Desain media pembelajaran, modul, dan asesmen yang masih berbasis media cetak seperti buku serta LKS.

## 2. Metode

Pelatihan ini dilakukan dengan metode ceramah. Metode ceramah dilaksanakan dengan memberikan arahan serta panduan dalam mengembangkan kompetensi digital (Rikawati, 2020)[4]. Tahapan pelaksanaan pelatihan dapat dilihat pada jadwal kegiatan, sebagai berikut:

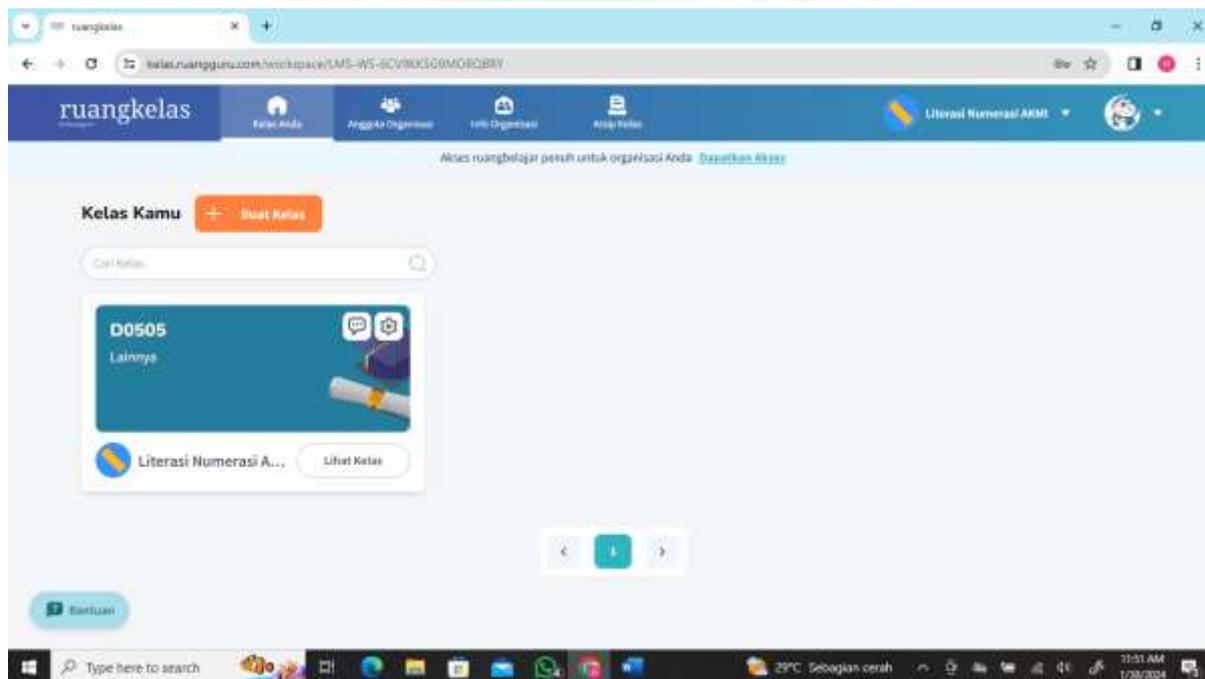
No.	Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	27 Oktober 2023	08.30 – 12.00 WIB	Pengenalan LMS
2	27 Oktober 2023	13.30 – 15.30 WIB	Pelatihan desain media pembelajaran
3	28 Oktober 2023	08.30 – 15.30 WIB	Pembuatan e-modul interaktif
4	29 Oktober 2023	08.30 – 15.30 WIB	Pembuatan Asesmen

Berdasarkan jadwal pelaksanaan, maka pelatihan akan dilaksanakan dalam empat tahap dalam waktu tiga hari, yaitu 27 s.d. 29 Oktober 2023. Kegiatan pelatihan *Learning Management System* (LMS) ditujukan kepada guru SMKS Kesehatan Darussalam, Lhokseumawe.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1. Pengenalan LMS

Dalam tahap pertama, peneliti melakukan pengarahan serta penggunaan fitur yang ada dalam aplikasi LMS, seperti yang tertera dalam gambar berikut:

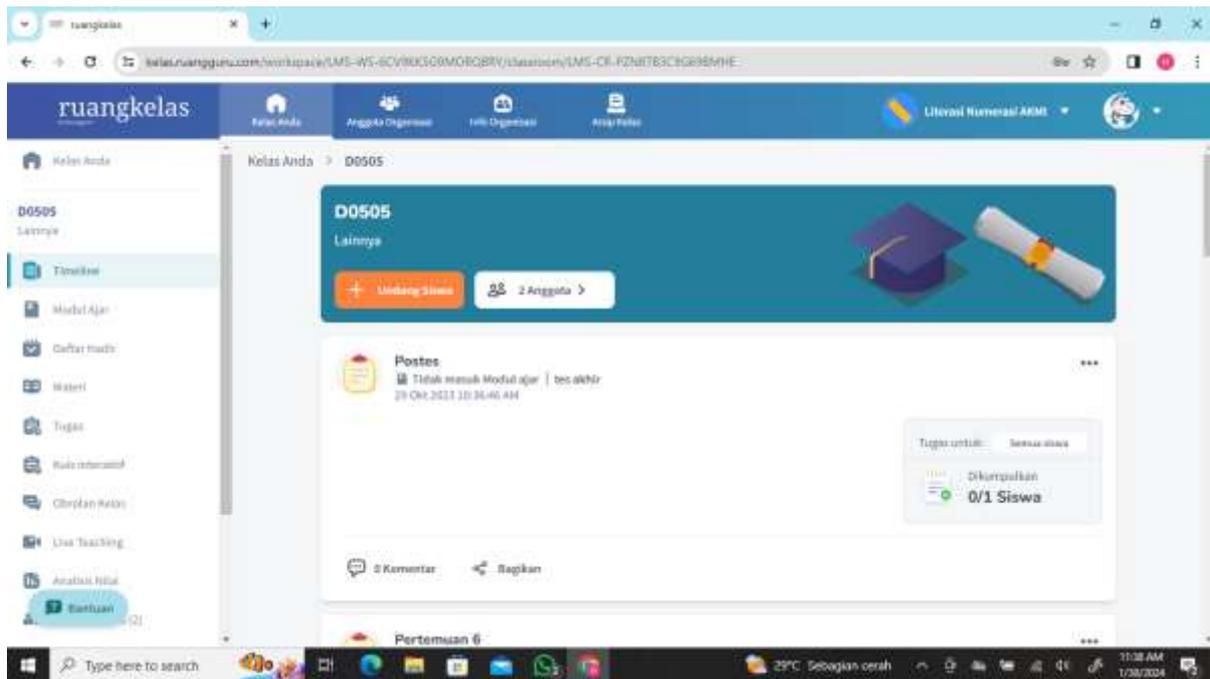


Gambar 1 Tampilan awal LMS Ruangkelas dalam Aplikasi Ruangguru

Dalam tahap awal ini, peneliti menguraikan tentang bagaimana cara mengakses LMS mulai dari awal saat melakukan penelusuran internet. Kemudian, peneliti memandu para guru peserta untuk dapat mendaftarkan akun dalam aplikasi LMS tersebut sehingga penggunaannya dapat dilakukan berdasarkan kebutuhan pribadi peserta. Selanjutnya peneliti memperkenalkan serta mengilustrasikan penggunaan setiap fitur dan fungsi yang terdapat di dalam LMS serta menguraikan kelebihan bahkan kekurangan dari sistem yang akan digunakan tersebut [5]. Setelah melakukan perkenalan sistem, maka peneliti mulai mempraktikkan bagaimana cara mengelola LMS secara individu. Hal ini dilakukan secara mendetail agar memudahkan pengguna dalam mengisi LMS [6].

### 3.2. Pelatihan Desain Media Pembelajaran

Pertemuan kedua, peneliti melakukan pelatihan dalam membuat desain media pembelajaran melalui fitur Ruangkelas dalam aplikasi Ruangguru. Ruangguru adalah *platform education technology* (edutech) yang berupa layanan pendidikan berbasis teknologi. Anisatul (2022) mengungkap bahwa terdapat beberapa layanan yang tersedia di dalamnya, kelas virtual bernama Ruangkelas, video materi pembelajaran, materi ujian online, pembelajaran privat, dan beberapa fitur pembelajaran digital lainnya [7].

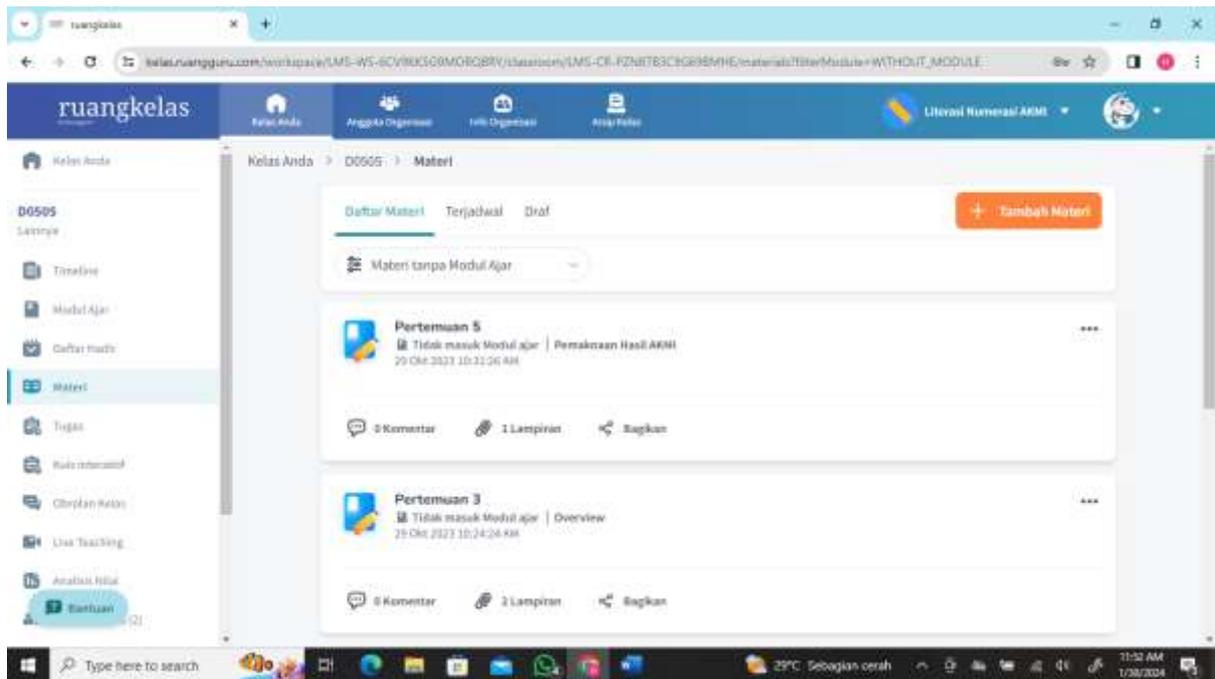


Gambar 2 Tampilan kelas LMS Ruangkelas

Fitur Ruangkelas dalam aplikasi Ruangguru menyediakan ruang untuk mengunggah video pembelajaran serta materi pembelajaran yang dalam hal ini dapat dikreasikan oleh pengguna aplikasi tersebut sesuai dengan kebutuhan peserta ajar. Hal ini juga didukung oleh Rosiyanti (2020), pakar multimedia yang mengatakan bahwa dalam membuat desain media pembelajaran dibutuhkan proses yang rumit dan terstruktur sehingga dapat menciptakan materi ajar yang menarik, inovatif, serta efektif [8]. Berdasarkan hal tersebut, peneliti menggunakan aplikasi Ruangguru sebagai proses awal dalam membuat desain media pembelajaran yang nantinya ditampilkan pada LMS.

### 3.3.Pembuatan E-Modul Interaktif

Pertemuan ketiga, peneliti melakukan pelatihan dalam membuat e-modul melalui fitur Ruangkelas dalam aplikasi Ruangguru. E-modul adalah suatu alat/ sarana untuk mendukung dan mengembangkan proses pembelajaran [9]. Pembuatan e-modul interaktif dibuat oleh pendidik secara mandiri dengan menggunakan Ruangkelas dan hal ini dilakukan untuk menunjang proses pembelajaran.



Gambar 3 Tampilan ikon materi untuk penambahan modul

Penggunaan e-modul sangat penting dalam pembelajaran jarak jauh, terutama sebagai panduan materi, acuan dalam evaluasi pembelajaran, serta memberikan ketertarikan siswa saat belajar bila modul tersebut dikemas dengan materi yang menarik dan interaktif.

### 3.4.Pembuatan Asesmen

Pertemuan terakhir, peneliti membuat rancangan asesmen yang dapat diaplikasikan dalam LMS. Asesmen merupakan proses penilaian sistematis yang digunakan untuk mengukur, menganalisa, serta mengevaluasi kemampuan peserta ajar berdasarkan berbagai aspek disesuaikan dengan situasi pembelajaran (Rosnaeni, 2021) [10].



Gambar 4 Pengilustrasian dalam pembuatan asesmen oleh pemateri

Kegiatan ini juga dapat membantu peneliti dalam merencanakan perbaikan media, menerapkan desain yang sesuai, menerapkan metode ajar yang efektif, serta merancang evaluasi yang tepat bagi peserta ajar. Efektivitas asesmen dapat diketahui berdasarkan proses evaluasi berdasarkan situasi ajar sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran yang dimaksud oleh pengajar [11].

### 3.5. Pembahasan

Setelah melaksanakan rangkaian kegiatan pelatihan LMS di SMKS Kesehatan Darussalam, Lhokseumawe, ada beberapa tindakan dalam pelatihan yang menasar pada masalah di lapangan, antara lain:

- a. Melalui pengenalan LMS dan panduan mengakses aplikasi Ruangguru memberikan pemahaman bagi para guru dalam melakukan proses belajar mengajar menggunakan aplikasi komputer.
- b. Pelatihan pembuatan desain media pembelajaran dan e-modul dengan menggunakan aplikasi *learning management system* (LMS) memberikan pemahaman baru kepada mitra khususnya para pengajar di SMKS Kesehatan Darussalam Lhokseumawe untuk memulai proses inovasi dalam pembelajaran sehingga para pengajar dapat mengembangkan kemampuan dalam pengajaran serta perancangan media pembelajaran.
- c. Pelatihan asesmen yang dilakukan oleh peneliti yang berperan sebagai pemateri dalam pelatihan memberikan opsi baru bagi para pengajar untuk mengembangkan instrumen ukur kemampuan belajar siswa yang sebelumnya secara dominan menggunakan LKS secara perlahan dapat dialihkan menjadi bentuk LMS melalui aplikasi Ruangguru. Hal ini memberi kemudahan bagi para pengajar untuk mengawasi serta mengidentifikasi perkembangan kemampuan ajar siswa melalui pergerakan angka hasil asesmen siswa.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan uraian proses serta hasil kegiatan pelatihan LMS melalui fitur Ruangkelas dalam aplikasi Ruangguru di atas, ada beberapa hal yang dapat dijadikan poin utama dalam kegiatan ini, antara lain:

- a. Pengajar dapat lebih paham dalam melakukan proses belajar mengajar menggunakan aplikasi komputer.
- b. Penerapan dalam menggunakan aplikasi *learning management system* (LMS) dapat dilakukan tidak hanya dalam memperkenalkan materi ajar tetapi juga dapat dimanfaatkan dalam melakukan evaluasi peserta ajar sehingga target pembelajaran dapat tercapai.
- c. Aplikasi pendukung yang digunakan, seperti Ruangguru dapat dikolaborasikan dengan media lain, yakni video pembelajaran sehingga menciptakan media pembelajaran yang menarik serta mendukung guru dalam mempresentasikan materi termasuk juga laporan hasil evaluasi pembelajaran.

Secara umum, pelatihan LMS ini dilaksanakan agar media pembelajaran berbasis aplikasi dapat berperan aktif secara signifikan dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

## Referensi

- [1] A. S. Syarifudin, “Impelementasi pembelajaran daring untuk meningkatkan mutu pendidikan sebagai dampak diterapkannya social distancing,” *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, vol. 5, no. 1, pp. 31–34, 2020.
- [2] N. P. Astuti and R. Bakri, “Pelatihan Learning Management System (LMS) Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran Blended Learning Pada Praktikum Perbankan Bagi Dosen Dan Mahasiswa,” *LOSARI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 4, no. 1, pp. 41–45, 2022.
- [3] Y. Efendi, U. Rio, M. Syaifullah, and S. Imardi, “J-PEMAS STMIK Amik Riau Pelatihan Multimedia Learning Dalam Pembuatan Konten Media Kreatif,” *vol*, vol. 1, pp. 1–3, 2020.
- [4] K. Rikawati and D. Sitinjak, “Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif,” *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, vol. 2, no. 2, p. 40, 2020.
- [5] S. Sahronih *et al.*, “Pelatihan dan Pendampingan Pembelajaran Kolaboratif dengan Mengembangkan Bahan Ajar Digital Berbasis Learning Management System (LMS),” *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 3, no. 4, pp. 383–389, 2023.
- [6] E. Herlina, “Analisis Kepuasan Mahasiswa dalam Pembelajaran Online Dengan Menggunakan LMS Moodle,” *Histogram : Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 5, no. 2, pp. 159–171, 2022, doi: <http://dx.doi.org/10.31100/histogram.v5i2.979>.
- [7] A. Khanifah, “Peran Aplikasi Ruang Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Saat Pandemi Covid-19,” *Joyful Learning Journal*, vol. 11, no. 3, pp. 92–99, 2022.
- [8] H. Rosiyanti, V. Eminita, and R. Riski, “Desain media pembelajaran geometri ruang berbasis Powtoon,” *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, vol. 6, no. 1, pp. 77–86, 2020.
- [9] M. Ninawati, F. C. A. Burhendi, and W. Wulandari, “Pengembangan e-modul berbasis software ispring suite 9,” *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, vol. 7, no. 1, pp. 47–54, 2021.
- [10] R. Rosnaeni, “Karakteristik dan asesmen pembelajaran abad 21,” *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 5, pp. 4334–4339, 2021.
- [11] A. N. Puteri, N. H. Yoenanto, and N. A. F. Nawangsari, “Efektivitas asesmen autentik dalam pembelajaran,” *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, vol. 8, no. 1, pp. 77–87, 2023.