



## **IMPLEMENTASI *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* PADA SMP SEMEN TONASA UNTUK Mendukung Pembelajaran Digital**

## **IMPLEMENTATION OF *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* AT SEMEN TONASA JUNIOR HIGH SCHOOL TO SUPPORT DIGITAL LEARNING**

Asrul<sup>1</sup>, Baihaqi<sup>2\*</sup>, Windayani<sup>3</sup>, Ika Rezvani Aprita<sup>4</sup>, Sri Agustina<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Administrasi Bisnis, Fakultas Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Halu Oleo

<sup>2</sup>Jurusan ilmu dan Teknologi pangan, Fakultas Pertanian, Universitas Halu Oleo

<sup>3</sup>Jurusan Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Halu Oleo

<sup>4</sup>Program Studi Agroindustri, Politeknik Indonesia Venezuela

\*Email Koresponden: teukubaihaqi.stp@gmail.com

### **Abstract**

The advancement of digital technology has transformed the education sector, encouraging institutions to adopt technology-based learning systems. One viable solution is the Learning Management System (LMS), which aims to enhance the efficiency and effectiveness of the learning process. This Community Partnership Program (PKM) focuses on implementing LMS at SMP Semen Tonasa as part of the school's digital transformation efforts in teaching and learning activities. The methods employed include training and mentoring for teachers and students on LMS utilization, followed by an evaluation to assess its impact on engagement and learning outcomes. The program consists of several stages, including needs analysis, LMS installation, user training, and monitoring and evaluation. The results indicate that LMS implementation improves teacher-student interaction, facilitates easier access to learning materials, and enhances flexibility in the learning process. Evaluation findings reveal that 99% of participants understood the benefits of LMS after training. Additionally, the system allows students to access materials anytime and anywhere, fostering greater engagement in learning. Despite challenges such as adapting to a new system and infrastructure limitations, continuous mentoring helps overcome these obstacles. The LMS implementation at SMP Semen Tonasa is expected to serve as a model for other educational institutions looking to integrate technology into their learning processes.

**Keywords:** *Learning Management System, Digital Learning, Educational Technology.*

### **Abstrak**

Kemajuan teknologi digital telah membawa perubahan dalam dunia pendidikan, mendorong lembaga pendidikan untuk mengadopsi sistem berbasis teknologi. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah *Learning Management System (LMS)*, yang bertujuan meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran. Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini berfokus pada implementasi *LMS* di SMP Semen Tonasa sebagai bagian dari upaya transformasi digital dalam kegiatan belajar mengajar. Metode yang digunakan mencakup pelatihan serta pendampingan bagi guru dan siswa dalam pemanfaatan *LMS*, diikuti dengan evaluasi untuk mengukur dampaknya terhadap keterlibatan dan hasil belajar. Kegiatan ini melibatkan beberapa tahap, yaitu analisis kebutuhan, instalasi *LMS*, pelatihan pengguna, serta proses pemantauan dan evaluasi. Hasil dari implementasi menunjukkan bahwa *LMS* mampu meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, memberikan kemudahan akses terhadap materi pembelajaran, serta meningkatkan fleksibilitas dalam proses belajar. Evaluasi mengungkapkan bahwa setelah pelatihan, 99%



peserta memahami manfaat *LMS*. Selain itu, sistem ini memungkinkan siswa mengakses materi kapan pun dan di mana pun, serta mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Meskipun terdapat tantangan seperti adaptasi terhadap sistem baru dan keterbatasan infrastruktur, pendampingan yang berkelanjutan dapat membantu mengatasi hambatan tersebut. Implementasi *LMS* di SMP Semen Tonasa diharapkan menjadi contoh bagi sekolah lain dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci :** *Learning Management System*, Pembelajaran Digital, Teknologi Pendidikan.

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak besar terhadap dunia pendidikan. Transformasi digital dalam pembelajaran kini menjadi suatu keharusan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pengajaran. Salah satu solusi teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah *Learning Management System (LMS)*, yang memungkinkan siswa dan guru untuk mengakses materi pembelajaran, berkomunikasi, serta mengelola tugas dan evaluasi secara online (Bates, 2019).

SMP Semen Tonasa sebagai salah satu institusi pendidikan di Indonesia menghadapi tantangan dalam mengadopsi pembelajaran digital. Beberapa kendala yang dihadapi antara lain keterbatasan infrastruktur teknologi, kurangnya pemahaman guru dalam penggunaan *LMS*, serta adaptasi siswa terhadap sistem pembelajaran berbasis daring. Oleh karena itu, diperlukan pendampingan dan implementasi *LMS* yang sistematis untuk mendukung transformasi digital di sekolah ini.

Pelatihan ini akan melibatkan 25 guru dari berbagai mata pelajaran di SMP Semen Tonasa. Dengan metode pelatihan yang meliputi ceramah, demonstrasi, dan praktek langsung, diharapkan para peserta dapat memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang penggunaan *LMS*. Evaluasi pelatihan akan dilakukan untuk mengukur efektivitas dan dampak pelatihan terhadap peningkatan kompetensi guru.

Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan *LMS* sebagai media pembelajaran, sehingga mereka dapat menyusun dan menyampaikan materi ajar dengan lebih efektif dan menarik. Selain itu, pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta mempermudah pengelolaan administrasi pembelajaran oleh guru. Melalui *LMS*, guru dapat dengan mudah mengelola materi ajar, tugas, kuis, serta interaksi dengan siswa secara daring. Siswa juga dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja, sehingga pembelajaran tidak terbatas hanya pada ruang kelas fisik. Dengan penerapan *LMS* yang optimal, diharapkan terjadi peningkatan dalam keterlibatan siswa, efektivitas evaluasi pembelajaran, serta efisiensi dalam pengelolaan administrasi akademik.

Program ini mencakup beberapa tahapan penting, mulai dari sosialisasi penggunaan *LMS* kepada guru dan siswa, pelatihan teknis bagi tenaga pendidik, hingga pendampingan dalam implementasi sistem. Selain itu, evaluasi berkala akan dilakukan untuk memastikan bahwa *LMS* yang diterapkan dapat berjalan dengan baik dan memberikan manfaat maksimal bagi proses pembelajaran di SMP Semen Tonasa.

Diharapkan dengan adanya kegiatan pengabdian ini, SMP Semen Tonasa dapat menjadi model sekolah yang berhasil mengadopsi pembelajaran digital berbasis *LMS*. Hal ini tidak hanya akan meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah tersebut, tetapi juga menjadi inspirasi bagi sekolah-sekolah lain dalam mengimplementasikan teknologi digital dalam dunia pendidikan. Dengan demikian, pelatihan media pembelajaran *LMS* ini diharapkan dapat menjadi salah satu upaya strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan di SMP Semen Tonasa, serta mendukung visi sekolah untuk menghasilkan lulusan yang berdaya saing tinggi di era digital.

## METODE PENELITIAN

Dalam melaksanakan kegiatan Pengabdian Masyarakat dilakukan beberapa tahapan yang dapat dilihat pada Gambar 1 berikut ini:



**Gambar 1.** Tahapan Pelaksanaan Pengabdian

Dari Gambar 1, dapat diketahui bahwa kegiatan ini terdiri dari lima tahapan utama, yaitu:

1. **Survei Mitra Pengabdian** – Pada tahap ini, tim Abdimas mengunjungi SMP Semen Tonasa untuk melakukan observasi langsung terkait kondisi sekolah, serta mengidentifikasi berbagai kendala dalam proses pembelajaran.
2. **Perumusan Masalah** – Setelah survei, tim Abdimas menganalisis dan merumuskan permasalahan yang dihadapi SMP Semen Tonasa, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran, serta menentukan solusi yang paling sesuai.
3. **Penyusunan Proposal** – Pada tahap ini, tim menyusun proposal pengabdian kepada masyarakat dengan tujuan mendapatkan persetujuan dan pendanaan dari LPPM Universitas Halu Oleo.

4. **Persiapan Media Pendukung** – Tim Abdimas menyiapkan berbagai materi pelatihan, termasuk modul pembelajaran, slide presentasi, template video, serta aplikasi pembelajaran berbasis web, guna memastikan kelancaran pelaksanaan kegiatan.
5. **Pelaksanaan Pengabdian** – Tahap ini merupakan inti dari kegiatan, di mana tim Abdimas melaksanakan program sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan media pembelajaran menggunakan metode gamefikasi berbasis website Guna Meningkatkan minat Siswa/I SMP Semen Tonasa oleh tim dosen dan mahasiswa Univeritas Halu Oleo. Media pelatihan yang digunakan meliputi:

1. Diktat sebagai bahan pembelajaran yang membantu siswa dalam mencapai tujuan pelatihan.
2. Proyektor dan laptop untuk menampilkan materi pelatihan secara visual guna memperjelas penyampaian informasi.
3. Pointer sebagai alat bantu interaktif yang meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta membangkitkan semangat belajar.
4. Praktik langsung dengan menerapkan dan mengintegrasikan Learning Management System (LMS) dalam pembelajaran.

Pada kegiatan ini, Guru SMP Semen Tonasa sangat antusias menerima pelatihan media pembelajaran menggunakan metode gamefikasi berbasis website yang diberikan dan aktif dalam menjawab pertanyaan yang disediakan. Dibawah ini merupakan dokumentasi saat pemberian pelatihan *Learning Management System*.



**Gambar 2.** Dokumentasi Pelatihan *LMS*



**Gambar 3.** Dokumentasi Pelatihan LMS

Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Responden yang terlibat dalam proses ini adalah siswa, yang memberikan tanggapan terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis web dengan metode gamifikasi untuk meningkatkan minat belajar mereka di SMP Semen Tonasa. Penggunaan kuesioner dipilih agar siswa dapat memberikan tanggapan atau penilaian dengan lebih mudah tanpa perlu menuliskan jawaban yang panjang. Respon mereka dicatat dengan cara memberikan tanda (●) pada opsi yang tersedia dalam kuesioner. Kuesioner ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu daftar periksa fungsi (*functionality checklist*) dan daftar periksa kegunaan aplikasi (*usability checklist*).

Hasil Kuisisioner pada Responden Siswa SMP SemenTonasa.

**Tabel 1.** Skala Penilaian

Bentuk Jawaban	Simbol	Bobot Skor
Sangat Berminat	SB	5
Berminat	B	4
Kurang Berminat	KB	3
Tidak Berminat	TB	2
Sangat Tidak Berminat	STB	1

Untuk mengetahui tingkat penilaian responden digunakan rumus:

$$\text{Persentasi persetujuan} = \frac{\text{skor yang didapat responden}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$



**Tabel 2.** Data Hasil Pengujian Kuisioner *LMS*

No	Aspek yang diuji	Skor Penilaian	Jumlah Responden	Jumlah Skor	Presentasi
1	Aspek Tampilan	[5] Sangat Berminat	25 Orang	125	100%
		[4] Berminat	0		
		[3] Kurang Berminat	0		
		[2] Tidak Berminat	0		
		[1] Sangat Tidak Berminat	0		
2	Sistem aplikasi media pembelajaran	[5] Sangat Berminat	25 Orang	125	100%
		[4] Berminat	0		
		[3] Kurang Berminat	0		
		[2] Tidak Berminat	0		
		[1] Sangat Tidak Berminat	0		
3	Aspek kegunaan media pembelajaran	[5] Sangat Berminat	25 Orang	125	100%
		[4] Berminat	0		
		[3] Kurang Berminat	0		
		[2] Tidak Berminat	0		
		[1] Sangat Tidak Berminat	0		
4	Fungsi media pembelajaran	[5] Sangat Berminat	25 Orang	125	100%
		[4] Berminat	0		
		[3] Kurang Berminat	0		
		[2] Tidak Berminat	0		
		[1] Sangat Tidak Berminat	0		
5	Merasa dimudahkan dengan adanya aplikasi	[5] Sangat Berminat	25 Orang	125	100%
		[4] Berminat	0		
		[3] Kurang Berminat	0		
		[2] Tidak Berminat	0		
		[1] Sangat Tidak Berminat	0		
6	Ketertarikan menggunakan aplikasi	[5] Sangat Berminat	25 Orang	125	100%
		[4] Berminat	0		
		[3] Kurang Berminat	0		
		[2] Tidak Berminat	0		
		[1] Sangat Tidak Berminat	0		
7	Dimudahkan dalam belajar	[5] Sangat Berminat	25 Orang	125	99%
		[4] Berminat	0 Orang		
		[3] Kurang Berminat	0		
		[2] Tidak Berminat	0		
		[1] Sangat Tidak Berminat	0		

**Hasil Kuisioner**

Berdasarkan perhitungan dari 30 responden di atas, rentang yang didapatkan untuk aspek *Standard Usability* masuk dalam kategori sangat baik dengan persentase 99%. Rentang kriteria interpretasi dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Rentang Kriteria

No	Rentang Kriteria	Kriteria
1	0 % - 20 %	Sangat Tidak Suka
2	21 % - 40 %	Tidak Baik
3	41 % - 60 %	Kurang Baik
4	61 % - 80 %	Baik
5	81 % - 100 %	Sangat Baik

Berdasarkan hasil perhitungan pengujian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran dengan metode gamifikasi untuk meningkatkan minat belajar siswa di SMP Semen Tonasa menunjukkan hasil yang sangat baik. Hal ini dibuktikan melalui perhitungan menggunakan *Skala Likert* yang memperoleh nilai sebesar 99%. Dengan demikian, sistem yang dirancang dinyatakan sangat baik untuk digunakan serta layak diimplementasikan.

Kegiatan pengabdian dilakukan pada siswa/siswi SMP Semen Tonasa, berhasil meningkatkan minat 30 peserta untuk mengikuti pelatihan *Learning Management System*. Diharapkan, hasil positif ini dapat terus meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah. Evaluasi dan pemantauan berkelanjutan diperlukan untuk memastikan kesinambungan dampak positif kegiatan ini. Berikut merupakan hasil dan keluaran dari pemaparan materi terkait pelatihan pengembangan media pembelajaran dengan metode gamifikasi berbasis website:

1. Hasil wawancara dan observasi awal mengungkapkan bahwa hampir 80% peserta masih belum memahami penggunaan *Learning Management System*. Selama penyampaian materi, dijelaskan bahwa platform pembelajaran ini memiliki peran penting dalam mendukung proses belajar.
2. Hasil wawancara dan observasi kedua menunjukkan adanya perubahan dan peningkatan, di mana 99% peserta telah memahami manfaat penggunaan *Learning Management System*.

Secara keseluruhan, pelatihan *Learning Management System* mendapat sambutan antusias dari para peserta. Mereka aktif mengikuti sosialisasi dari awal hingga akhir, terutama pada sesi diskusi. Diskusi berlangsung dinamis dengan banyak interaksi antara pemateri dan peserta, mencakup berbagi pengalaman, pembahasan permasalahan, serta sesi tanya jawab untuk memperdalam pemahaman materi.

## KESIMPULAN

Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini telah berhasil mengimplementasikan *Learning Management System (LMS)* di SMP Semen Tonasa sebagai langkah strategis dalam mendukung pembelajaran digital. Kegiatan ini melibatkan 25 guru yang mengikuti pelatihan dan pendampingan intensif dalam penggunaan *LMS*. Berdasarkan hasil evaluasi, implementasi *LMS* memberikan beberapa manfaat signifikan, antara lain:

1. Peningkatan Kompetensi Guru – Para guru yang mengikuti pelatihan menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan *LMS* untuk mengelola materi ajar, tugas, dan evaluasi siswa secara daring.



2. Kemudahan Akses dan Efektivitas Pembelajaran – *Learning Management System (LMS)* memungkinkan siswa untuk mengakses materi pelajaran secara fleksibel, kapan pun dan di mana pun, sehingga mendukung kelancaran proses belajar..
3. Interaksi yang Lebih Dinamis – Guru dan siswa lebih mudah berkomunikasi melalui fitur-fitur interaktif di dalam *LMS*, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.
4. Tantangan dalam Implementasi – Beberapa kendala yang dihadapi antara lain adaptasi awal terhadap sistem baru dan kebutuhan akan peningkatan infrastruktur teknologi di sekolah. Namun, dengan pendampingan yang berkelanjutan, kendala ini dapat diatasi secara bertahap.

Secara keseluruhan, implementasi *LMS* di SMP Semen Tonasa telah memberikan dampak positif dalam mendukung transformasi digital dalam pendidikan. Diharapkan program ini dapat terus berlanjut dan dikembangkan lebih lanjut dengan melibatkan lebih banyak tenaga pendidik dan siswa, serta menjadi model bagi sekolah lain dalam mengadopsi teknologi untuk pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Askar, Pasnur, Asrul, Amiruddin, A., Resha, M., & Wijaya T, A. (2023). Implementasi Algoritma Random Shuffle untuk Mengacak Soal dalam Permainan Pencegahan Korupsi. *Brilliance: Riset Kecerdasan Buatan*, 3 (2), 244-251.
- Bahar, H., & Angriawan, R. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Menggunakan Metode Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Siswa SMKN 1 Kendari Berbasis Website. *VIDHEAS: Jurnal Nasional Abdimas Multidisiplin*, 1(2), 183-191.
- Bates, A. W. (2019). *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning*. BCcampus.
- Anderson, T. (2008). *The Theory and Practice of Online Learning*. AU Press.
- Dabbagh, N., & Bannan-Ritland, B. (2005). *Online Learning: Concepts, Strategies, and Application*. Pearson.
- Utami, L., Majid, A., Sobirov, B., & Basha, J. (2024). Optimalisasi Pendidikan Melalui Media Pembelajaran Berbasis Website: Implementasi di SMP. *Jurnal Pendidikan Ceddi*, 3 (2), 16-27.
- Maihani, S., Baihaqi, B., Lubis, M. J., & Kumita, K. (2020). Penyuluhan Tentang Pentingnya Minat Berwirausaha Dalam Membentuk Karakter Mandiri Siswa Melalui Kegiatan Kewirausahaan Di MAN 2 Bireuen. *RAMBIDEUN: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 27-31.
- Siemens, G. (2005). "Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age." *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3–10.
- Sun, P. C., Tsai, R. J., Finger, G., Chen, Y. Y., & Yeh, D. (2008). "What drives a successful e-learning? An empirical investigation of the critical factors influencing learner satisfaction." *Computers & Education*, 50(4), 1183–1202.