
PEMBELAJARAN BERBASIS LMS DALAM PERKULIAHAN DI PRODI PGSD: PERAN, PELUANG DAN TANTANGANNYA

Agustina Tyas Asri Hardini

PGSD FKIP UKSW

tyas.asri@staff.uksw.edu

Abstrak

Perkembangan ICT tumbuh sangat cepat dan semakin mudah untuk diakses. Hal ini berdampak pada penggunaan *Learning Management System* (LMS) dalam perkuliahan yang memudahkan Dosen serta mahasiswa untuk melakukan pembelajaran tanpa perlunya tatap muka. Namun, kenyataannya masih banyak mahasiswa yang belum paham, bahkan belum pernah sekalipun menggunakan LMS dalam perkuliahan. Di lain pihak banyak pula Dosen yang belum menggunakan LMS secara maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran, peluang serta tantangan dalam mengimplementasikan LMS dalam perkuliahan. Hasil kajian menunjukkan bahwa: 1) LMS berperan penting dalam perkuliahan, karena dengan adanya LMS mahasiswa lebih mudah untuk mendapatkan materi, mengumpulkan tugas, mengecek kegiatan perkuliahan, dan juga dalam mengikuti evaluasi pembelajaran; 2) Peluang penggunaan pembelajaran berbasis LMS dalam perkuliahan di PGSD adalah mendorong mahasiswa untuk lebih mandiri dalam perkuliahan, mengajak mahasiswa berinteraksi secara *online* (*collaborative learning*), dan membuat mahasiswa melakukan penelitian dan analisis (*research dan analysis*); dan 3) tantangan dan masalah yang dihadapi pengajar dalam menggunakan pembelajaran berbasis LMS di perkuliahan antara lain kurangnya kemampuan dosen dan mahasiswa dalam menggunakan LMS, dan kurangnya fasilitas yang dibutuhkan.

Kata kunci:

Abstract

*The development of ICT was grown faster and easy to access. By using Learning Management System (LMS) was affected to easier the learning system in college for both the instructors and students to do learning without face to face. Although in fact, there are a lot of students still misunderstanding, or never using LMS in college. In addition, there are a lot of instructors doesn't use the full potential of LMS. The aim of this article was to investigate the roles, opportunities, and challenge of implementing LMS in lecture. The results of the study indicated that: 1) LMS had been found to have very important roles in lecture because by using LMS the students is easier to get the materials, to submit their assignment, to checking their schedule, and to follow assessment; 2) the opportunities of using LMS based instruction in university college are to encourage students to become more independent in studies, to have the student to make online interaction (*collaborative learning*) and to make the student do research and analysis; 3) there were also found some challenges or some problems encountered by the instructors in using LMS in lecture, like limited capacity of instructor as well as student in using LMS, and limited number of supporting facilities.*

Keywords:

PENDAHULUAN

Perkembangan *Information and Communication Technology (ICT)* terjadi semakin cepat dari waktu ke waktu. Kehadiran ICT semakin memudahkan manusia dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari serta dalam melakukan pekerjaannya. Hal ini berlaku pula dalam dunia pendidikan, ICT juga membantu perkembangan dunia pendidikan. UNESCO (Chaeruman, 2004:5) menyatakan bahwa pengintegrasian teknologi telekomunikasi dan informasi ke dalam pembelajaran memiliki tiga tujuan untuk; 1) membangun “*knowledge-based society habits*”; 2) mengembangkan keterampilan menggunakan teknologi (*ICT literacy*) ; dan 3) meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis ICT yang dimaksudkan sering kita kenal dengan istilah *e-learning*.

Siahaan (2001) *E-learning* memiliki tiga fungsi utama yaitu fungsi suplemen yang sifatnya pilihan/*optional*, fungsi pelengkap (*complement*), dan fungsi pengganti (*substitution*) pada kegiatan di dalam kelas. Pada saat ini kebutuhan *e-learning* tidak hanya sekedar sebagai pilihan, pelengkap ataupun pengganti, melainkan lebih bersifat komprehensif. *E-learning* diharapkan mampu mengakomodasi sistem pembelajaran yang mengatur peran dosen, mahasiswa, pemanfaatan sumber belajar, pengelolaan pembelajaran, sistem evaluasi dan monitoring pembelajaran. Dalam hal ini *e-learning* yang diperlukan meliputi suatu sistem pengelolaan pembelajaran *online* terintegrasi yang disebut *learning management system (LMS)*.

Di Universitas Kristen Satya Wacana (UKSW), pembelajaran berbasis LMS ini sudah digunakan semenjak tahun 2008. Pihak Universitas telah memfasilitasi para Dosen dengan adanya *F-Learn (Flexible*

Learning) sebuah LMS berbasis pada *moodle* yang dirancang sedemikian rupa sehingga bisa memberikan kebutuhan-kebutuhan para Dosen UKSW. Namun kenyataannya banyak Dosen di UKSW yang belum menggunakan *FLearn* secara maksimal, demikian juga dengan mahasiswanya. Dalam survei pendahuluan, dari 90 mahasiswa aktif di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan (FKIP), baru terdapat 40 mahasiswa yang memiliki akun *FLearn* dan 25 mahasiswa yang secara aktif menggunakannya dikarenakan tuntutan perkuliahan. Demikian juga dengan Dosen PGSD, berdasarkan survey pendahuluan dari 8 Dosen PGSD, hampir keseluruhan Dosen memiliki akun di *FLearn*, namun hanya 3 Dosen yang secara aktif menggunakan *FLearn* di dalam perkuliahan.

Latar belakang masalah tersebut yang mendasari penelitian ini untuk dilakukan. Penulisan artikel ini bertujuan untuk memberikan sumbangan pemikiran tentang metode pembelajaran berbasis ICT di program studi PGSD UKSW agar kelak penggunaan *FLearn* sebagai *e-learning* lebih maksimal. Oleh karena itu ada tiga masalah yang dibahas dalam tulisan ini meliputi : 1) bagaimana peran ICT berbasis *Flearn* bagi perkuliahan di PGSD UKSW? 2) Peluang penggunaan ICT berbasis *Flearn* dalam perkuliahan di PGSD UKSW, dan 3) tantangan yang dihadapi dalam menggunakan ICT berbasis *FLearn* di PGSD UKSW.

E-Learning (Pengertian, Konsep Dan Model)

Banyak pakar pendidikan memberikan definisi mengenai *e-learning*, seperti yang dipaparkan oleh Mayer (2011:1); Moore *et al.* (2011:129); Zhang, Zhou, dan Briggs (2006:15) mengatakan

bahwa *e-learning* adalah pembelajaran yang dilakukan dengan media komputer atau perangkat elektronik untuk mendukung pembelajaran. Pembelajaran dapat melalui CD ROM (pembelajaran *off line*), ataupun melalui jaringan intra net. Menurut Rosenberg (2009:35), *e-learning* adalah peralatan teknologi komputer yang digunakan untuk meningkatkan proses belajar dan mengajar. *E-learning* juga dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi atau solusi untuk meningkatkan pengetahuan. Sedangkan menurut Holmes & Gardner (2006:14) mendefinisikan pengertian sederhana dari *e-learning* sebagai “*online access to learning resources, anywhere and anytime*”, akses *online* pada sumber belajar, di mana saja dan kapan saja. Sedangkan menurut Rusman, dkk (2011:264) *e-learning* memiliki karakteristik antara lain (a) *interactivity* (interaktivitas); (b) *independency* (kemandirian); (c) *accessibility* (aksesibilitas); (d) *enrichment* (pengayaan).

Seok (2008:725) menyatakan bahwa “*e-learning is a new form of pedagogy for learning in the 21st century. E-Teacher are e-learning instructional designer, facilitator of interaction, and subject matter experts*”. Penerapan *e-learning* untuk pembelajaran *online* pada masa sekarang ini sangatlah mudah dengan memanfaatkan modul *Learning Management System* yang mudah untuk diinstalasi dan dikelola seperti *Moodle*. Kini banyak portal *e-learning* yang dikembangkan dengan perangkat lunak *learning management system* yang disebut *moodle*. *Moodle* merupakan perangkat lunak *open source* yang mendukung implementasi *e-learning* dengan paradigma terpadu di mana berbagai fitur penunjang pembelajaran dengan mudah dapat diakomodasi dalam suatu portal *e-learning*. Fitur-fitur penting penunjang pembelajaran

tersebut misalnya tugas, kuis, komunikasi, kolaborasi, serta fitur utama yang dapat meng-*upload* berbagai format materi pembelajaran (Surjono, 2011: 7).

Fernando Alonso, dkk dalam Prasojo & Rianto (2011:209) mengatakan bahwa “*Learning Management Systems (LMS) or e-learning platform are dedicated software tools intended to offer a virtual educational and/or online training environment*”. *Learning Management System (LMS)* adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat materi perkuliahan *online* berbasis *web* dan mengelola kegiatan pembelajaran serta hasil-hasilnya. LMS juga memiliki fitur-fitur yang dapat memenuhi semua kebutuhan dari pengguna dalam hal pembelajaran.

Moodle adalah paket *software* yang diproduksi untuk kegiatan belajar berbasis internet dan *website*. *Moodle* tersedia dan dapat digunakan secara bebas sebagai produk *open source* (terbuka *source* programnya). Sistem *e-learning* berbasis *open source (Moodle)* yang digunakan untuk model pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas kinerja pengajar dan pemahaman pembelajar terhadap materi pembelajaran. Istilah *Moodle* singkatan dari *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment* yang berarti tempat belajar dinamis dengan menggunakan model berorientasi objek atau merupakan paket lingkungan pendidikan berbasis *web* yang dinamis dan dikembangkan dengan konsep berorientasi objek. Dalam penyediaannya *Moodle* memberikan paket *software* yang lengkap (*Moodle, Apache, MySQL, dan PHP*) (Munir, 2009: 180).

Aspek Pengelolaan Pembelajaran E-Learning

Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran pada dasarnya merupakan gambaran mengenai beberapa aktivitas dan tindakan yang akan dilakukan pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan, aplikasi perencanaan pembelajaran yang berbasis *e-learning* memuat rencana, perkiraan dan gambaran umum kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan komputer, baik intranet maupun internet. Lingkup perencanaan pembelajaran meliputi empat komponen utama, yaitu tujuan, materi atau bahan ajar, kegiatan belajar mengajar, dan evaluasi. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Sisco (2010: 25) yaitu:

“E-learning solution/strategy: “An e-learning solution of strategy is composed of content, technology, and services. Content includes courses, curriculum, and knowledge or skills development modules. Technology is the method used to deliver the content, including the internet and teleconferencing. Services relate to maintenance, content upgrades, and technical upgrades to both delivery and content. Understanding these components is an important first step to understanding what e-learning is and how it is “delivered””.

Perancangan dan Pembuatan Materi

Menurut Daniswara (2011: 2), dalam proses pembelajaran konten memegang peranan penting karena langsung berhubungan dengan proses pembelajaran peserta (siswa). Konten merupakan obyek pembelajaran yang menjadi salah satu parameter keberhasilan *e-learning* melalui

jenis, isi dan bobot konten. Sistem *e-learning* harus dapat:

1. Menyediakan konten yang bersifat *teacher-centered* yaitu konten instruksional yang bersifat prosedural, deklaratif serta terdefinisi dengan baik dan jelas;
2. Menyediakan konten yang bersifat *learner-centered* yaitu konten yang menyajikan hasil (*outcomes*) dari instruksional yang terfokus pada pengembangan kreatifitas dan memaksimalkan kemandirian;
3. Menyediakan contoh kerja (*work example*) pada material konten untuk mempermudah pemahaman dan memberikan kesempatan untuk berlatih;
4. Menambahkan konten berupa *games* edukatif sebagai media berlatih alat bantu pembuatan pertanyaan.

Beberapa prinsip membuat situs pembelajaran atau *website e-learning* menurut Munir (2009: 191) antara lain:

1. Merumuskan tujuan pembelajaran;
2. Mengenalkan materi pembelajaran;
3. Memberikan bantuan dan kemudahan bagi pembelajar untuk mempelajari materi pembelajaran;
4. Memberikan bantuan dan kemudahan bagi pembelajar untuk mengerjakan tugas-tugas dengan perintah dan arahan yang jelas;
5. Materi pembelajaran yang disampaikan sesuai standar yang berlaku secara umum, serta sesuai dengan tingkat perkembangan pembelajar;
6. Materi pembelajaran disampaikan dengan sistematis dan mampu memberikan moti-vasi belajar, serta

pada bagian akhir setiap materi pembelajaran dibuat rangkumannya;

7. Materi pembelajaran disampaikan sesuai dengan kenyataan, sehingga mudah di-pahami, diserap, dan dipraktekkan langsung oleh pembelajar;
8. Metode penjelasannya efektif, jelas, dan mudah dipahami oleh pembelajar dengan disertai ilustrasi, contoh dan demonstrasi;
9. Sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran, maka dapat dilakukan evaluasi dan meminta umpan balik (*feedback*) dari pembelajar.

Penyampaian Pembelajaran

Pembelajaran dengan *e-learning* merupakan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi internet untuk meningkatkan lingkungan belajar dengan konten yang kaya dengan cakupan yang luas. *E-learning* merupakan pemanfaatan media pembelajaran menggunakan internet, untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Rossenberg (2006: 72) bahwa:

“within the learning and performance architecture is e-learning not e-learning as it is traditionally practiced but a broader. E-learning is the use of Internet technologies to create and deliver a rich learning environment that includes a broad array of instruction and information resources and solutions, the goal of which is to enhance individual and organizational performance.”

Setiap metode pembelajaran harus me-ngandung rumusan pengorganisasian

bahan pelajaran, strategi penyampaian, dan penge-lolaan kegiatan dengan memperhatikan faktor tujuan belajar, hambatan belajar, karakteristik siswa, agar dapat diperoleh efektivitas, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran (Miarso, 2004: 550).

Media dan Interaktivitas Pembelajaran

Social interaction may be of three types in e-learning and distance education:

1. *Interaction between the learner and the originator of the teaching material (often a tenured research professor).*

2. *Interaction between the learner and a tutor (often a contracted instructor) who does not originate the learning materials, but who mediates between the original material and the learner, by providing guidance and/or assessment.*

3. *Interaction between the learner and other learners.* (Bates, 2005: 61)

Berdasarkan pengertian dan fungsi media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu faktor eksternal yang berpengaruh terhadap keberhasilan kegiatan pembelajaran. Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Keberhasilan *e-learning* ditunjang adanya interaksi maksimal antara guru dan siswa, antara siswa dan berbagai fasilitas pembelajaran, antara siswa dan siswa lainnya, serta adanya pola pembelajaran aktif dalam interaksi tersebut.

Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran merupakan alat indikator untuk menilai pencapaian tujuan-tujuan yang telah ditentukan serta menilai proses pelaksanaan mengajar secara ke-seluruhan. Evaluasi bukan hanya sekedar menilai suatu aktivitas secara spontan dan insidental, melainkan merupakan kegiatan untuk menilai sesuatu secara terencana, sistematis, dan terarah berdasarkan tujuan yang jelas (Rusman dkk, 2011: 42). Kegiatan evaluasi pelaksanaan pembelajaran *e-learning* dapat dilihat dari segi peningkatan pengetahuan dan keterampilan, lingkungan belajar, dan pengaruhnya. Evaluasi pelaksanaan *e-learning* merupakan proses menganalisis kualitas proses pembelajaran berbasis web (*e-learning*) dan sejauh mana ketercapaian dari proses *e-learning* tersebut untuk dapat dirasakan para pembelajar. Pelaksanaan evaluasi dilakukan sebagai bentuk penilaian terhadap berbagai komponen yang terdapat pada *e-learning*.

Perbedaan Dan Persamaan Penelitian Sejenis

Penelitian sejenis telah dilakukan oleh Wahyujaya, dkk (2015) tentang kajian sistem pembelajaran sebagai upaya peningkatan sistem penjaminan mutu, dimana hasil penelitian menunjukkan adanya permasalahan pada manajemen sumber daya manusia, sarana prasarana, keuangan dan efektifitas sistem unit penjaminan mutu. Berdasarkan analisis matrik SWOT, strategi yang dirumuskan adalah melakukan peningkatan pengetahuan dan kesadaran pimpinan struktural fakultas tentang manajemen efektif dan sistem penjaminan mutu internal serta sosialisasi kepada dosen maupun pegawai; 2) Penelitian Rahmat Setiawan (2013) yang berjudul E-Learning Moodle untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi tingkat SMP, menunjukkan

terjadinya peningkatan hasil belajar TIK dan adanya pengaruh positif terhadap pembelajaran berbasis Moodle dalam meningkatkan motivasi belajar TIK di siswa SMP; 3) Penelitian R. Poppy Yuniawati, tentang Pengaruh *E-Learning* Untuk Meningkatkan Daya Matematik Mahasiswa, dimana hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika dengan pengajar secara tatap muka tidak dapat digantikan dengan *e-learning*.

Penelitian yang akan dilakukan ini juga hampir mirip dengan penelitian milik Wahyujaya (2015) dan Setiawan (2013), dimana penelitian ini akan melihat sejauh mana ketercapaian tujuan dari pembuatan LMS dapat terlaksana, perbedaan prinsipil dari penelitian terdahulu adalah dari segi penggunaan metode penelitian yang digunakan.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan pada permasalahan dan tujuan penelitian, maka penelitian ini merupakan penelitian evaluatif dengan menggunakan model evaluasi CIPP (*Context, Input, Process, and Product*) dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Lokasi penelitian dilakukan di Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Kristen Satya Wacana (UKSW), Jalan Diponegoro 52-60, Salatiga. Guna memperoleh informasi data dalam penelitian ini, maka teknik yang dilakukan dalam pengumpulan data penelitian melalui wawancara, observasi, dan studi dokumen.

Analisis data dalam penelitian kualitatif meliputi tiga tahap yaitu: deskripsi, reduksi (terfokus) dan seleksi. Menurut Miles & Huberman dalam Sugiyono (2013:95) “proses analisis data

bersifat interaktif yaitu: *data collection, data reduction, data display, conclusions: drawing/verifying*".

Untuk mengecek keabsahan temuan ini, digunakan teknik triangulasi. Pemeriksaan yang dilakukan dengan triangulasi antara lain untuk memastikan tidak ada perbedaan antara data yang diperoleh di lapangan dengan yang sesungguhnya. Untuk mencapai keabsahan data dalam penelitian ini, maka terjadi perbandingan data hasil wawancara pihak satu dengan data hasil wawancara pihak yang lain serta membandingkan hasil wawancara dengan dokumen-dokumen tentang pelaksanaan program.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari segi konteks, identifikasi kebutuhan yang telah dilakukan oleh pihak pengembang program yakni pihak Biro Teknologi dan Sistem Informasi (BTSI) UKSW berdasarkan pada diperlukannya alat atau tempat bagi Mahasiswa dan Dosen untuk berinteraksi tanpa perlunya tatap muka, dan tentunya dapat mengakomodir semua kebutuhan dari Dosen maupun Mahasiswa seluruh Universitas, sehingga dirancanglah sebuah *Learning Management System (LMS)* berbasis pada Moodle yang diberi nama *FLearn (Flexible Learning)*.

Rencana pembuatan program dimulai dengan analisis kebutuhan dari pengguna program yakni Dosen dan mahasiswa, dimana diharapkan *Learning Management System (LMS)* yang akan dikembangkan dapat memuat kebutuhan meliputi ketersediaan jaringan (*network*), perencanaan dari segi infrastruktur, dibutuhkannya sarana prasarana yang dilengkapi dengan *hardware* dan *software*, serta ruang kelas sebagai laboratorium komputer. Selain itu juga diperlukan fitur-fitur yang dibutuhkan untuk proses

pembelajaran meliputi: pengelompokan *FLearn* berdasarkan Fakultas, Program studi dan mata kuliah masing-masing, terdapatnya fitur untuk rencana pembelajaran, mengecek kehadiran (absensi), tempat materi perkuliahan, mengecek agenda perkuliahan, bahkan sampai pada evaluasi dan sistem penilaiannya. Di dalam *FLearn* segala kebutuhan Dosen dan Mahasiswa telah terakomodir.

Setelah *FLearn* diciptakan maka setiap Dosen dan Mahasiswa yang berkepentingan dapat membuat akun melalui pihak BTSI. Namun, kesenjangan terjadi di awal-awal penggunaan *FLearn*. Dikarenakan jaringan Universitas yang masih lemah, maka *FLearn* hanya bisa diakses melalui laboratorium yang dimiliki jaringan intra-net UKSW, sehingga kuliah tanpa tatap muka belum bisa terlaksana dengan baik. Selain itu dikarenakan keterbatasan Laboratorium Komputer yang dimiliki, maka penggunaan *FLearn* belum maksimal karena harus bergantian dari banyak Fakultas dan Program Studi. Seiring berjalannya waktu, kendala-kendala tersebut telah tertangani dengan baik. Jaringan komputer pihak UKSW telah diperkuat sehingga pada masa kini *FLearn* bisa diakses darimana dengan menggunakan internet tanpa harus berada di area UKSW.

Dosen harus membuat atau menyediakan Rencana Pembelajaran Semester yang termasuk didalamnya merumuskan tujuan dan materi ajar. Kesenjangan yang terjadi, Dosen dituntut untuk menguasai ICT dengan baik, dan dapat membuat materi ajar/bahan ajar menggunakan komputer secara manual, dalam artian bahan-bahan ajar harus diketik secara langsung agar bisa di *upload* ke dalam portal *FLearn*. Bahan ajar berupa Video ataupun link-link tertentu dari situs lain contohnya *e-book, youtube* belum bisa

terarahkan langsung, sehingga harus melalui proses *download* dan *upload* ulang.

Kesenjangan ini sudah teratasi pada masa sekarang. *Flearn* sudah bisa terkoneksi langsung ke situs-situs pembelajaran yang dibutuhkan, namun pada kenyataannya para Dosen masih enggan menggunakan aplikasi *Flearn*, dikarenakan harus berkerja melalui proses yang lebih melelahkan dibandingkan tatap muka. Dosen harus mendesain materi ajar dengan memperbaiki tampilan, interaksi atau akses interaktivitas, kontrol (melalui beberapa mekanisme antara lain menyusun menu, panel, dan fasilitas bantuan yang memperjelas mekanisme materi ajar), bentuk atau jenis materi atau susunan materi.

Demikian juga dengan evaluasi pembelajaran yang akan dilakukan. Pilihan-pilihan dalam *Flearn* sudah cukup menampung kebutuhan dari para penggunanya. Terdapat fitur pembuatan soal menggunakan pilihan ganda, *essay*, *true/false* bahkan *matching* (memasangkan). Kesenjangan yang terjadi proses pembuatan soal ini tidak sederhana ketika Dosen harus mengetik di Word, Dosen harus mengetik soal dan memberikan perintah secara satu persatu sampai ke dalam kunci jawaban yang memakan waktu dalam pembuatan soalnya, walaupun memudahkan hasil akhirnya dikarenakan skor nilai akan langsung muncul sesuai jumlah soal yang benar. Selain dari segi pengajar atau Dosen, kesenjangan juga terjadi dari pihak mahasiswa. Banyak mahasiswa yang belum mandiri dalam penggunaan *Flearn*, sehingga tak jarang mahasiswa tertinggal dalam mengupdate informasi perkuliahan. Hal ini juga disebabkan masih kurangnya fitur dalam *Flearn*, rekomendasinya *Flearn* harus dilengkapi dengan fitur *notifikasi*, sehingga mahasiswa dapat mengetahui

setiap *update* terbaru dari kelas yang mereka ikuti seperti halnya sosial media.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dapat ditarik simpulan: 1) LMS berperan penting dalam perkuliahan, karena dengan adanya LMS mahasiswa lebih mudah untuk mendapatkan materi, mengumpulkan tugas, mengecek kegiatan perkuliahan, dan juga dalam mengikuti evaluasi pembelajaran; 2) Peluang penggunaan pembelajaran berbasis LMS dalam perkuliahan di PGSD adalah mendorong mahasiswa untuk lebih mandiri dalam perkuliahan, mengajak mahasiswa berinteraksi secara *online* (*collaborative learning*), dan membuat mahasiswa melakukan penelitian dan analisis (*research dan analysis*); dan 3) tantangan dan masalah yang dihadapi pengajar dalam menggunakan pembelajaran berbasis LMS di perkuliahan antara lain kurangnya kemampuan dosen dan mahasiswa dalam menggunakan LMS, dan kurangnya fasilitas yang dibutuhkan.

Berdasarkan evaluasi dari masing-masing aspek CIPP, maka beberapa saran bagi pihak pengelola dan pengguna *Flearn* meliputi : 1) pihak pengelola perlu melakukan survei ulang mengenai identitas kebutuhan-kebutuhan dari pengguna *Flearn*, karena sudah 9 tahun dari masa awal pembuatannya sehingga identifikasi kebutuhannya juga sudah berubah; 2) Dosen harus lebih kreatif dalam merencanakan pembelajaran berbasis ICT, sedangkan mahasiswa juga harus lebih aktif dalam melihat agenda perkuliahan tanpa perlu adanya tatap muka dengan Dosen; 3) Pihak pengelola *Flearn* perlu mengembangkan kembali fitur-fitur sesuai dengan identifikasi kebutuhan saat ini; dan 4) peluang-peluang yang dimiliki dalam penggunaan *Flearn* harus dimaksimalkan

oleh para Dosen dengan menggunakan aplikasi *Flearn* secara aktif di dalam perkuliahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bates, A. W. & T. Bates. 2005. *Technology, e-learning and distance education: second edition*. New York: Routledge Press.
- Chaeruman, U. A. 2004. *Integrasi Teknologi Telekomunikasi dan Informasi (TTI) ke dalam Pembelajaran*. Makalah Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Daniswara ,Okki Mahendra. 2011. *Aspek penting pembangunan e-learning system*. Diambil pada tanggal 21 Agustus 2011, dari <http://mahendraokki.unpad.ac.id/wpcontent/aspek-penting-pembangunan-e-learning-system.pdf>
- Holmes, B. & Gardner, J. (2006). *E-Learning Concepts and Practice*. London: SAGE Publications Ltd.
- Lantip Diat Prasajo & Riyanto. 2011. *Teknologi informasi pendidikan*. Yogyakarta: Gava Media.
- Mayer, R., Clark, R.C. 2008. *E-learning and the science of instruction*. John Wiley & Sons, Inc: USA.
- Miarso, Y. 2005. *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Jakarta: Prenata Media.
- Moore, J.L., Deane, C.D., Galyen, K. 2011. E-learning, online learning, and distance learning environments: are they the same?. *Journal Internet and Higher Education, (online)*, 14 (2011):129–135, University of Missouri, diakses tanggal 19 Desember 2016.
- Munir. 2009. *Pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Rosenberg, R. 2009. Video conferencing in distance learning: a New Zealand schools' perspective. *Journal of Distance Learning, (Online)*, 2009, 13(1), 91–107, diakses tanggal 19 Desember 2016.
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi, mengembangkan profesionalitas guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Seok, Soonhwa. 2008. The aspect of e-learning. *International Journal on E-Learning, Proquest, (Online)*, 7(4), 725-741, diakses tanggal 19 Desember 2016.
- Setiawan, Rahmat. 2013. E-Learning Moodle untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi tingkat SMP. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE", (Online)*, 1(XVII) Mei 2013, diunduh tanggal 20 Desember 2016.
- Sisco, Ashley. 2010. *Nations First for e-learning of effectiveness the Optimizing*. Ottawa: The Conference Board of Canada.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Surjono, Herman Dwi. 2011. *Membangun Course E-learning Berbasis Moodle*. Yogyakarta: UNY Press.
- Wahyujaya, dkk. 2015. Kajian Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Sistem Penjaminan Mutu. *Jurnal Kependidikan, (Online)* 45 (1), Mei 2015; 90-104, diakses tanggal 20 Desember 2016.

- Yaniawati, R. Poppy. 2012. Pengaruh *E-Learning* Untuk Meningkatkan Daya Matematik Mahasiswa. *Jurnal Cakrawala Pendidikan, (Online)*, 3 (XXXI), November 2012. Diakses tanggal 20 Desember 2016.
- Zhang, S., Zhou, L., Briggs, R.O. 2006. Instructional video in e-learning: assessing the impact of interactive video on learning effectiveness. *Journal Information & Management, (Online)*, 43 (2006): 15-27, diakses tanggal 19 Desember 2016.