

LAPORAN
PENGABDIAN MASYARAKAT
SKEMA PROGRAM KEMITRAAN MASYARAKAT STIMULUS



PELATIHAN APLIKASI *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM*
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
***BLENDED LEARNING* BAGI GURU SMAN 1 PANDIH BATU**

Oleh :

A'am Rifaldi Khunaifi, M.Pd	NIDN. 1108058601
Arif Supriyadi, M.Pd	NIDN. 1105108801
Dedy Setyawan, M.Pd	NIDN. 1118118801

Dibiayai oleh Universitas Muhammadiyah Palangkaraya Tahun Anggaran 2021 Sesuai
dengan Surat Perjanjian Penugasan Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat
Nomor : 02 /PTM63.R7/LP2M/2/P/2021 Tanggal 02 Juni 2021

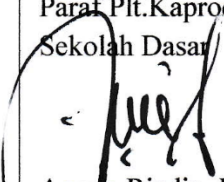
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALANGKARAYA
DESEMBER, 2021

**HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN
PENGABDIAN MASYARAKAT**

Judul : **Pelatihan Aplikasi *Learning Management System* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* bagi Guru SMAN 1 Pandih Batu**

Nama Ketua : A'am Rifaldi Khunaifi, M.Pd
NIDN : 1108058601
Jabatan Fungsional : Lektor (200)
Program Studi : PGSD
Nomor HP : 085230558889
Alamat Email : aamrifaldi@gmail.com
Nama Anggota 1 : Arif Supriyadi, M.Pd
Program Studi : PGSD
Nama Anggota 2 : Dedy Setyawan, M.Pd
Program Studi : PGSD

Nama Mahasiswa Yang terlibat : 1. Miptahu Rahim NIM. 17.22.017482
: 2. Didy Murjani NIM. 17.23.018130
Alumni Yang terlibat : Tedy Wijaya
Staf Yang Terlibat : M. Aldi Yuriza, A.Md
Biaya : Rp. 10.000.000,-
:


<p>Paraf Plt.Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar</p>  <p>Agung Riadin, M.Pd NIK. 15.0203.010</p>	<ul style="list-style-type: none">• Laporan pengabdian sudah terdata di Prodi
---	---

Palangka Raya, 09 Desember 2021

Mengetahui
Dekan FKIP UMP



Ketua



A'am Rifaldi Khunaifi, M.Pd
NIDN. 1108058601

Menyetujui
Kepala LP2M UM Palangkaraya



Dr. Nurul Hikmah Kartini, S.Si., M.Pd
NIK. 12.0203.008



IDENTITAS DAN URAIAN UMUM

1. Judul Pengabdian

Pelatihan Aplikasi *Learning Management System* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* bagi Guru SMAN 1 Pandih Batu

2. Tim Peneliti (Ketua dan Anggota)

Nama : A'am Rifaldi Khunaifi, M.Pd

NIDN : 1108058601

Bidang Keahlian : Pendidikan Bahasa Inggris

Alokasi Waktu (jam/minggu) : 35 jam/minggu

3. Objek

Objek pada kegiatan ini adalah 26 orang guru di SMAN 1 Pandih Batu

4. Masa Pelaksanaan

Mulai : bulan Juni Tahun 2021

Berakhir : bulan November Tahun 2021

5. Lokasi Pengabdian

Lokasi yang akan dijadikan tempat kegiatan adalah SMAN 1 Pandih Batu yang beralamat Jl. Pembangunan I no. 70 Pangkoh Hulu, Ke Pandih Batu, Kabupaten Pulang Pisau , Kalimantan Tengah

6. Instansi Lain yang Terlibat (Jika ada, uraikan kontribusinya) -

7. Temuan yang ditargetkan (Penjelasan kaidah, metode, teori, produk, atau rekayasa)

Setelah melakukan kegiatan ini temuan yang diharapkan adalah bertambahnya pengetahuan dan keterampilan pengajar pada bidang teknologi pembelajaran. Pengajar dapat menerapkan LMS untuk pengajaran berbasis Blended learning menggunakan Google Classroom dan Sevima Edlink

8. Kontribusi mendasar pada Institusi maupun persyarikatan (Uraikan tidak lebih dari 50 kata, penekanan diutamakan pada gagasan fundamental yang orisinal)

Kegiatan Pengabdian ini sebagai bagian dari kontribusi dosen UM Palangkaraya dalam upaya meningkatkan, keterampilan pengajar dibidang teknologi pembelajaran. Pengajar diberikan materi mengenai bagaimana penggunaan LMS dan menerapkannya kepada siswa dengan berbagai macam mata pelajaran

RINGKASAN

Guru SMAN 1 Pandih Batu belum menggunakan *Learning Management System* (LMS Guru SMAN 1 Pandih Batu belum menggunakan *Learning Management System* (LMS) secara maksimal sehingga membutuhkan pelatihan dalam menggunakan aplikasi ini. Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman guru mengenai *Learning Management System* khususnya menggunakan Sevima Edlink. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah demonstrasi, praktek, dan diskusi.

Peserta pada kegiatan ini adalah 30 orang guru di SMAN 1 Pandih Batu. Kegiatan ini dilaksanakan tanggal Target pelatihan pembelajaran daring bagi guru yaitu terbentuknya kelas pada Sevima Edlink, pembuatan topik materi, invite siswa, pengunggahan materi pelajaran, dan kuis daring.

Hasil dari kegiatan ini menunjukkan terjadi peningkatan kemampuan berdasarkan hasil pretest yaitu 62,3 meningkat pada hasil postest yaitu 80,5. Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan terjadi peningkatan kemampuan guru sebesar 0,48 dengan kategori sedang. Peserta menilai bahwa pelatihan ini dapat memberikan manfaat berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan diri bagi peserta dengan metode ceramah maupun kegiatan demonstrasi dan peserta juga menilai bahwa pemateri baik ceramah maupun praktek sangat baik dalam penguasaan metode dan materi.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
IDENTITAS DAN URAIAN UMUM	iii
RINGKASAN	iv
DAFTAR ISI	v
BAB I PENDAHULUAN	1
BAB II SOLUSI PERMASALAHAN	8
BAB III METODE PELAKSANAAN	10
BAB IV PEMBAHASAN KEGIATAN	15
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	17
DAFTAR PUSTAKA	20
LAMPIRAN-LAMPIRAN	22

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang berkelanjutan telah menciptakan peluang baru dalam dunia pendidikan. TIK menjadi alat vital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengajaran (Lin 2007; Kent et al. 2016). Dengan demikian, telah terjadi peningkatan penggunaan teknologi E-Learning seperti Learning Management System (LMS) di seluruh dunia untuk menciptakan strategi pembelajaran baru dan meningkatkan lingkungan belajar yang kolaboratif dan efektif bagi siswa dan pengajar (Kim dan Park 2018). LMS adalah aplikasi berbasis web yang digunakan untuk mengelola pembelajaran. LMS memberikan kemampuan untuk melacak kemajuan siswa dan juga dapat berfungsi sebagai sistem manajemen konten yang memfasilitasi akses ke sumber daya yang diperlukan untuk pembelajaran.

Negara-negara berkembang seperti Indonesia (Kim and Park 2018), Mesir (Abdel-Wahab 2008), Yordania (Abbad et al. 2009) dan Tanzania (Maleko Munguatosha et al. 2011) telah menginvestasikan sumber daya dalam mengimplementasikan LMS. Manfaat LMS yang mencakup peningkatan proses belajar-mengajar (Salloum dan Shaalan 2018), menyediakan akses ke kurikulum pendidikan, memperluas kesempatan pendidikan dan mengurangi biaya pembelajaran jangka panjang (Lwoga 2014). Studi lain menunjukkan bahwa LMS memotivasi interaksi siswa dengan siswa lain dan instruktur mereka dan memudahkan komunikasi (Arkorful dan Abaidoo 2015). Selain itu, LMS adalah alat yang efektif untuk pengajaran dan telah terbukti meningkatkan pengetahuan (Salter et al. 2014).

Di Indonesia Kebijakan Nasional TIK mengakui pentingnya TIK di sektor Pendidikan. Banyak pemangku kepentingan di sektor pendidikan sudah mulai menghargai efektivitas mengintegrasikan teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran. Namun, seperti banyak negara berkembang, penyerapan penggunaan TIK sangat lambat dengan beberapa universitas yang telah memasukkan

penggunaan teknologi, khususnya LMS, untuk pengajaran dan pembelajaran (Yakubu et al. 2019).

LMS adalah fenomena multifaset yang membuka pasar baru sekaligus memberikan peningkatan akses ke pendidikan bagi populasi pelajar yang mengidentifikasi hambatan untuk menghadiri kelas tradisional, atau tatap muka. (Oliveira, 2016) Administrator di sekolah harus menyelesaikan studi kelayakan untuk menentukan apakah sumber daya kelembagaan memadai untuk mengembangkan, menerapkan, dan memelihara program online. Program online berkualitas tinggi dapat memenuhi berbagai kebutuhan pendidikan, mulai dari menyediakan akses ke anak-anak yang tinggal di rumah dalam pendidikan dasar dan menengah hingga dan termasuk pengembangan profesional tepat waktu untuk tenaga kerja yang sangat berkembang dan teknis. Di sisi lain, program online yang dilaksanakan tanpa perencanaan dan dukungan yang memadai tidak hanya gagal memenuhi kebutuhan pendidikan tetapi juga menambah dialog yang sedang berlangsung tentang ketidakcukupan sistem pendidikan secara keseluruhan. (Lee, 2010)

Pengalaman LMS ditingkatkan ketika institusi menugaskan satu individu tanggung jawab utama untuk memastikan komponen kualitas penawaran kursus online, paling tidak adalah menyediakan peluang pengembangan profesional yang memadai untuk fakultas di bidang pedagogi asinkron. Bahkan, administrator harus menyadari bahwa kepegawaian adalah kunci sukses program online dan sumber sebagian besar keluhan tentang program online. Kepegawaian untuk program online termasuk tenaga administrasi dan teknis untuk memelihara CMS, serta perancang instruksional yang dapat membantu fakultas saat mereka mengubah kursus yang ada dan mengembangkan yang baru menggunakan prinsip-prinsip pedagogis yang sesuai untuk model pengajaran jarak jauh (Salter, 2014).

Tujuan utama sistem manajemen pembelajaran (LMS) online dalam organisasi adalah untuk menyederhanakan administrasi program pembelajaran dan mendukung komunikasi antar rekan kerja. (Oliveira, 2016). Baru-baru ini, LMS telah menjadi alat manajemen yang diperlukan dalam pendidikan. LMS yang efektif membantu untuk menargetkan, menyampaikan, melacak, menganalisis, dan melaporkan "kondisi" pembelajaran dalam organisasi. Kepala sekolah dan

administrator pendidikan sering kali perlu memutuskan sistem mana yang paling sesuai dengan kebutuhan spesifik mereka dan saluran terbuka untuk komunikasi di antara staf. Beberapa peneliti telah menunjukkan manfaat prospektif dari LMS, dan banyak dari mereka secara otomatis menyimpan catatan aktivitas pengguna, baik untuk penelitian dan untuk merancang aplikasi pembelajaran berbasis *blended learning*. Studi ini melanjutkan pekerjaan ini, mencari untuk mengeksplorasi apakah interaktivitas di antara guru dapat diukur melalui log aktivitas mereka dalam LMS.

Dalam pengaturan pendidikan, Dori et al. (2012) mengklasifikasikan empat kelompok guru dalam proses adopsi teknologi: (1) "pemrakarsa dan pencari jalan" - guru yang antusias dan percaya diri, bersedia menerapkan teknologi online; (2) "Pengikut" - guru konformis, menerapkan teknologi online bila nyaman; (3) "The avoider" - guru yang menggunakan teknologi ketika dia dipaksa; dan (4) "antagonis" - orang yang tidak akan menggunakan teknologi di sekolah dalam keadaan apa pun. Shamir-Inbalet al. (2019) menunjukkan fakta bahwa klasifikasi Dori et al., Yang didasarkan pada bidang pendidikan, tampaknya selaras dengan jenis dari teori difusi inovasi yang lebih umum (Rogers, 2013): guru yang memulai (tipe 1), pemetaan ke inovator dan pengadopsi awal; pengikut (tipe 2), hingga mayoritas awal; penghindar (tipe 3), hingga mayoritas yang terlambat; dan antagonis (tipe 4) terhadap lamban.

Perspektif tambahan dalam mempertimbangkan bagaimana memenuhi potensi teknologi dalam pendidikan adalah dengan mengkaji hakikat proses perubahan di sekolah secara keseluruhan. Fuchs (2015) mengemukakan kerangka teoritis untuk klasifikasi dan evaluasi proses perubahan di lembaga pendidikan. Pelaksanaan transformasi dipengaruhi oleh individu yang terlibat dalam proses, pemangku kepentingan, dan budaya sekolah secara keseluruhan. Menurut Fuchs, agar proses perubahan menjadi substansial, antara lain harus mencakup interaksi antar lingkaran berbagai pemangku kepentingan - tidak hanya dalam lingkungan internal lembaga pendidikan (yaitu antara kepala sekolah dan staf) tetapi juga dengan siswa. dan orang tua mereka.

Penggunaan LMS di sekolah tidak terbatas pada peran pendidikan yang ditentukan secara ketat yang ditekankan di sebagian besar literatur penelitian;

beberapa sistem juga berfungsi sebagai cara baru untuk komunikasi dan interaksi online (Blau dan Hameirie, 2011; Georgouli et al., 2018). Definisi interaktivitas dalam literatur bervariasi dalam fokus (pada fitur medium vs. pengguna) dan orientasi temporal (interaktivitas sebagai kualitas vs. interaktivitas sebagai proses). Studi ini mengadopsi penjelasan interaktivitas sebagai "variabel terkait proses mengenai daya tanggap" (Rafaeli dan Ariel, 2017). Definisi ini mengacu pada daya tanggap manusia dan pertukaran berbagai jenis informasi yang dikirimkan antara komunikator. Studi telah menunjukkan bahwa interaktivitas selama aplikasi interaktif reguler dua arah memberikan kesempatan bagi organisasi untuk membangun dan memelihara hubungan dengan audiens target mereka (Samsup dan Yungwook, 2013) dan mengarah pada sikap yang disukai dan evaluasi positif dari audiens target terhadap organisasi (Cho dan Leckenby, 2019). Tak pelak, teknologi telah menjadi alat paling ampuh di hampir setiap aspek kehidupan manusia sehari-hari. Teknologi dianggap sebagai revolusi besar, dan ini berdampak signifikan pada pendidikan. Penggunaan teknologi informasi (TI) dan internet adalah paradigma baru pembelajaran di abad kedua puluh satu. Kemajuan teknologi ini memungkinkan orang untuk mengakses, mengumpulkan, menganalisis, dan mentransfer data dan pengetahuan dengan mudah. Hal ini memungkinkan mereka untuk berfungsi sebagai guru, teman belajar, dan, yang lebih penting, sebagai alat untuk meningkatkan keseluruhan proses belajar mengajar. Perkembangan saat ini yang berkaitan dengan peran IT dan internet menunjukkan bahwa sistem pendidikan secara keseluruhan telah berubah.

B. Permasalahan

Orang tua dan guru merupakan orang yang paling dekat dengan siswa. Bahkan, bagi anak usia sekolah (SD-SMA/ sederajat), guru memiliki hampir dari seperempat waktu anak dari orang tua kandungnya. Artinya, sebagai seorang pendidik yang sedang menghadapi generasi milenial yang serba dekat dengan teknologi, guru perlu untuk mengikuti gaya dan cara berinteraksi siswa-siswinya. Cook, dkk(2013) menyebutkan bahwa internet merupakan perubahan paling mutakhir yang dapat menjadi sebuah ancaman jika tidak dikelola dengan benar. Facebook, Instagram,

Twitter dan Youtube merupakan jejaring sosial yang hampir setiap menit dikunjungi oleh anak-anak.

Contoh inovasi dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan ICT adalah *Blended Learning*. Dalam *Blended Learning*, proses belajar mengajar tatap muka di dalam kelas dapat dikombinasikan dengan teknologi baik online maupun offline. Sejauh ini, ada beberapa platform digital yang bisa digunakan sebagai sarana proses pembelajaran. Platform-platform ini dikemas sebagai sebuah system yang disebut dengan *Learning Management System (LMS)*. Contoh platform LMS diantaranya adalah Canvas, Moodle, Edmodo, Schoology, dan lain-lain.

Menyadari hal ini, guru harus bisa menyesuaikan teknis pembelajaran dengan mengadaptasi konsep jejaring sosial tersebut. Saat ini, banyak situs-situs terbuka yang dibuat khusus untuk memfasilitasi sebuah kegiatan pembelajaran secara virtual (online). Istilah itu saat ini dikenal dengan LMS. Learning Management System (LMS) merupakan sebuah aplikasi yang bisa digunakan secara offline maupun online. Perangkat ini sebenarnya merupakan bentuk virtual dari perkuliahan atau kegiatan pembelajaran di kelas yang meliputi berbagai elemen di dalamnya. Fasilitas yang ditawarkan umumnya untuk merangsang peserta didik untuk berperan aktif, misalnya fitur untuk berdiskusi, memberikan komentar, memberikan penugasan, melakukan tes (bagi guru), menampilkan video atau multimedia sebagai bahan ajar dan masih banyak lagi.

Kegiatan ini dilaksanakan di SMAN 1 Pandih Batu di kota Pangkoh Hulu, Kabupaten Pulang Pisau yang berjarak 139 km dari kota Palangka Raya. Guru dan tenaga pendidik berjumlah 34 orang dan siswa berjumlah 260 siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa kemampuan manajemen guru dalam menggunakan LMS masih rendah sebanyak 50%. Kelas yang sudah dibuat guru belum rapi manajemennya seperti belum adanya topik materi sehingga tugas-tugas tercampur, belum adanya daftar hadir online menggunakan Google Sheet, dan pengaturan lainnya yang belum digunakan oleh guru. Guru SMAN 1 Pandih Batu yang belum memberikan media pembelajaran yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran daring, guru juga belum menyediakan ice breaking untuk membangun motivasi siswa dan mengurangi kejenuhan belajar daring. Harapan

SMAN 1 Pandih Batu adalah guru-guru dapat menggunakan LMS dengan optimal untuk memudahkan pelaksanaan pembelajaran daring.

Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran daring dipengaruhi oleh desain kelas daring dan konten yang memotivasi interaksi antara pendidik dan peserta didik, kesadaran komunitas belajar daring, dan adaptasi kemajuan teknologi yang cepat. Pelatihan media Sevima Edlink menjadikan para pendidik mempunyai kemampuan mengelola materi pembelajaran dengan lebih baik, dapat menyusun jadwal kuis atau tugas secara teratur tiap minggunya, kemampuan pendidik dalam komunikasi interpersonal juga mengalami peningkatan dengan dilakukannya kolaborasi kelas

Platform yang digunakan guru SMAN 1 Pandih Batu selama pandemic Covid-19 ini adalah menggunakan aplikasi Zoom dan menggunakan Whatsapp. Berdasarkan observasi, sebagian besar guru SMAN 1 Pandih Batu (50%) sudah membuat beberapa kelas daring selama pandemic berlangsung lengkap dengan adanya siswa dan tugas yang diberikan, namun belum tersusun rapi untuk setiap topik pelajaran dan belum melaksanakan ujian daring. Guru juga ada yang sudah membuat kelas online (25%) tetapi belum memberikan tugas dan belum mengundang siswa, 25% guru lainnya belum membuat kelas daring karena terkendala kepemilikan akun gmail, keterbatasan laptop atau gadget, dan akses internet.

Melalui pelatihan ini diharapkan guru SMAN 1 Pandih Batu mampu mengelola kelas daring dengan lebih baik, dapat membuat kuis dengan pengaturan yang tepat, mengunggah media yang menarik, menyediakan sarana komunikasi yang tepat bagi siswa, dan memfasilitasi ice breaking dalam pembelajaran daring.

Fokus kegiatan ini pada optimalisasi penggunaan internet dan aplikasinya. Rata-rata guru usia 20-35 tahun lebih dekat terhadap penggunaan internet dan multimedia dari pada usia > 40 tahun. Hal ini merupakan permasalahan yang perlu dicari solusinya yakni melalui pelatihan dan pendampingan penggunaan sistem manajemen pembelajaran (LMS). Pelatihan ini didasari dari kebutuhan guru yang semakin dituntut untuk mampu mengimbangi siswa-siswinya dalam menggunakan aplikasi dan internet.

Dari uraian di atas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan yang akan dipecahkan pada program kegiatan ini, yaitu apakah pelatihan pembelajaran daring menggunakan Sevima Edlink dapat meningkatkan pemahaman guru terhadap LMS.

BAB II

SOLUSI PERMASALAHAN

A. Perencanaan Pelatihan

Perencanaan pelatihan pada dasarnya merupakan gambaran mengenai beberapa aktivitas dan tindakan yang akan dilakukan pada saat berlangsungnya proses pelatihan. Dengan demikian dapat disimpulkan, aplikasi perencanaan pembelajaran yang berbasis LMS memuat rencana, perkiraan dan gambaran umum kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan komputer, baik intranet maupun internet. Lingkup perencanaan meliputi empat komponen utama, yaitu tujuan, materi atau bahan ajar, kegiatan belajar mengajar, dan evaluasi.

B. Perancangan dan Pembuatan Materi

Menurut Munir (2015) dalam proses pelatihan konten memegang peranan penting karena langsung berhubungan dengan proses pembelajaran peserta (siswa). Konten merupakan obyek pelatih yang menjadi salah satu parameter keberhasilan melalui jenis, isi dan bobot konten. Sistem LMS 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 ke-mandirian;
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.

C. Penyampaian Pembelajaran

Pembelajaran dengan LMS merupakan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi internet untuk meningkatkan Lingkungan belajar dengan konten yang kaya dengan cakupan yang luas. LMS merupakan pemanfaatan media pembelajaran menggunakan internet, untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Setiap metode pembelajaran

harus mengandung rumusan pengorganisasian bahan pelajaran, strategi penyampaian, dan penge-lolaan kegiatan dengan memperhatikan factor tujuan belajar, hambatan belajar, karakteristik siswa, agar dapat diperoleh efektivitas, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran.

1. Metode Ceramah

Metode ceramah digunakan untuk menjelaskan teori-teori dasar dan pengetahuan umum tentang LMS. Selain itu, metode ini juga diberikan untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang manfaat LMS dalam proses pembelajaran. Metode ini diberikan pada tiap awal pembahasan pokok bahasan, yang bertujuan untuk memberikan dasar-dasar teori tiap pokok bahasan baru.

2. Metode Demonstrasi

Metode ini diberikan untuk menjelaskan penggunaan tiap-tiap perintah dalam mengakses LMS. Baik dalam meng up load materi, memberikan penugasan, dan juga memberikan penilaian terhadap siswa menggunakan LMS. Diharapkan dengan metode ini pemahaman peserta terhadap masing-masing materi makin mendalam.

3. Metode Praktik

Pada metode ini peserta mempraktikkan semua materi yang sudah didapatkan sebelumnya. Metode ini digunakan untuk mengetahui sejauhmana tiap peserta mampu mengoperasikan LMS yang telah dibuat.

D. Evaluasi Pelaksanaan Kegiatan

Evaluasi Kegiatan merupakan alat indikator untuk menilai pencapaian tujuan-tujuan yang telah ditentukan serta menilai proses pelaksanaan kegiatan secara keseluruhan. 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. Kegiatan evaluasi dapat dilihat dari segi peningkatan pengetahuan dan keterampilan, lingkungan belajar, dan pengaruhnya. Evaluasi pelaksanaan merupakan proses menganalisis kualitas proses pembelajaran berbasis LMS dan sejauh mana ketercapaian dari proses tersebut untuk dapat dirasakan para peserta.

BAB III

METODE PELAKSANAAN

A. Persiapan Kegiatan

Melihat permasalahan yang dihadapi mitra, maka dibutuhkan langkah-langkah pendekatan yang tepat guna mencapai tujuan dan sasaran dari kegiatan yang akan dilakukan. Metode pendekatan pada program yang dilakukan meliputi:

1. Kegiatan pendataan sarana dan prasana yang dimiliki oleh mitra yang berkaitan dengan kebutuhan kegiatan yang dalam hal ini berkaitan dengan ketersediaan jaringan internet yang memadai.
2. Koordinasi antara tim pelaksana kegiatan bersama mitra guna merancang metode pelaksanaan kegiatan pelatihan.

Pelaksanaan kegiatan pelatihan aplikasi learning management system bagi guru dengan menggunakan aplikasi Platforms *Google Classroom (GC)* dan *Sevima Edlink* sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat dan mendukung kebutuhan dalam pelaksanaan pembelajaran.

B. Sasaran Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat

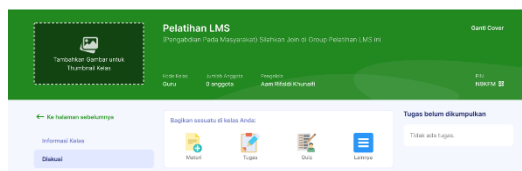
1. Waktu, Lokasi dan Peserta Kegiatan

Waktu pelaksanaan kegiatan ini pada bulan Juli 2021. Lokasi pelaksanaan kegiatan ini dilaksanakan di SMAN 1 Pandih Batu kota Pangkoh Hulu kabupaten Pulang Pisau yang berjarakn 139 km dari kota Palangka Raya. Sasaran dari kegiatan ini secara langsung adalah guru-guru dari SMAN 1 Pandih Batu yang berjumlah 34 orang. Hasil yang diharapkan dari kegiatan ini adalah 1) terciptanya suatu sistem LMS yang dapat digunakan oleh guru dan siswa sebagai salah satu usaha peningkatan kualitas pembelajaran, 2) guru-guru peserta pelatihan dapat menularkan ilmu yang sudah didapatkan kepada guru-guru lainnya, sehingga tercipta sebuah sistem LMS yang dapat menampung berbagai macam materi mata pelajaran.

2. Bahan dan Metode

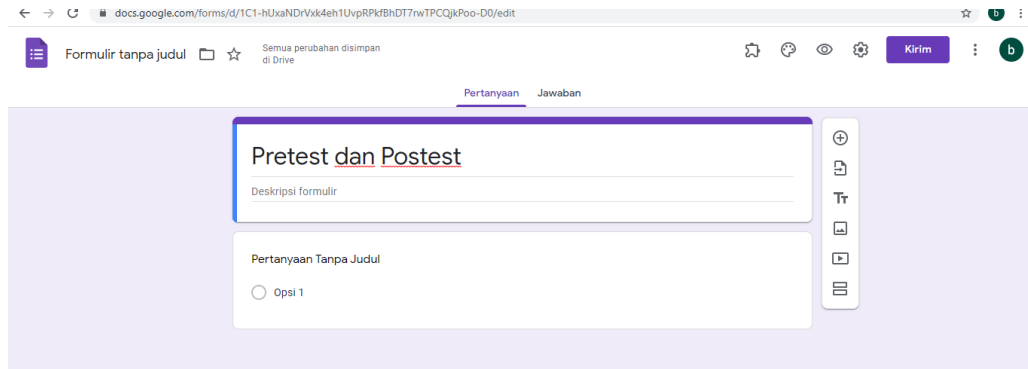
Pemateri mengisi materi menggunakan multimedia (slide) power point dan diberlakukan diskusi dan Tanya jawab selama presentasi berlangsung. Hal ini dilakukan untuk menjawab pertanyaan secara cepat dan membuat suasana pelatihan sedikit santai. Metode curah pendapat, demonstrasi dan audio visual juga digunakan dalam memaparkan materi pelatihan.

Bahan dan peralatan yang digunakan selama kegiatan pelatihan ini diantaranya microphone dan pengeras suara (loudspeaker), proyektor, papan tulis, spidol, seminar kit, wi-fi, smartphone, laptop (masing-masing peserta), flashdisk. Pelaksanaan pelatihan seluruhnya selama 32 jam. Pada kegiatan ini peserta akan lebih focus pada pengaplikasian Google Classroom dan Sevima Edlink.



Gambar 1. Laman depan Sevima Edlink

Sebagai alat untuk mengukur keberhasilan pelatihan, pemateri pelatihan memberikan penugasan simulasi pembuatan multimedia pembelajaran dan pengoperasian aplikasi formative. Pre-test dan post test dilakukan dengan menggunakan “google form” sehingga data yang terkumpul tersusun rapi secara daring.



Gambar 2. Google form untuk pre test – post test evaluasi berbasis daring dan pengumpulan data peserta pelatihan

C. Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat

Materi pada kegiatan ini berupa modul/handout yang berisi tentang materi-materi umum tentang konsep pembelajaran di era digital, E-learning, LMS Optimalisasi pembelajaran melalui web dan evaluasi berbasis online. Peserta diberikan kesempatan untuk praktik menggunakan LMS yang pada kegiatan ini lebih fokus pada pengaplikasian Google Classroom (GC)

Metode yang digunakan pada kegiatan ini dapat diperinci sesuai dengan tabel berikut:

Tabel 1. Metode Kegiatan

No	Materi	Metode Kegiatan
1	Pre test	Tes Individu
2	Pengantar tentang system pembelajaran (Model tradisional versus model elektronik	Ceramah, diskusi
3	Pengantar tentang internet dan website	Ceramah, diskusi
4	Langkah awal pembelajaran daring dan Cara join kelas online secara mandiri	Tutorial, praktik
5	Aplikasi/website merekam penjelasan materi dan power point pada google classroom dan Sevima Edlink	Tutorial, praktik
6	Live diskusi dan topic pada google classroom dan Sevima Edlink	Tutorial, praktik
7	Kuis online pada google classroom dan Sevima Edlink	Tutorial, praktik
8	Nilai siswa pada google classroom dan Sevima Edlink	Tutorial, praktik
9	Review materi	Tugas

10	Tugas mandiri membuat dan melakukan manajemen content pada LMS sesuai dengan mata pelajaran yang diampu	Tugas
11	Pendampingan bagi yang memerlukan konsultasi	Diskusi, Tanya jawab
12	Post test	Tugas Individu

D. Penyampaian materi oleh narasumber

Penyampaian materi dilakukan secara bertahap, mulai dari penjelasan tentang konsep pembelajaran di era digital, sistem e-learning, LMS, Optimalisasi pembelajaran melalui web dan evaluasi berbasis online (daring). Penyampaian materi disampaikan oleh 4 (empat) orang pemateri, yang terdiri dari ketua dan anggota dalam pelatihan. Komposisi pemateri meliputi bidang kajian kesenian, dan non kesenian dalam optimalisasi aplikasi dan multimedia. Seluruh pemateri menguasai pengoperasian aplikasi berbasis web. Dalam penyampaian materi, peserta diharuskan untuk mengaktifkan laptop yang sudah terhubung dengan wi-fi yang telah disediakan di ruang pelatihan. Wi-fi atau koneksi internet merupakan media utama dalam pelatihan ini, karena aplikasi dan akses yang digunakan menggunakan aplikasi berbasis web yang harus terhubung dengan internet.

E. Pemberi Materi

Pemateri yang menyampaikan pelatihan terdiri dari 4 orang yang telah mampu menerapkan LMS pada proses pembelajaran, yaitu:

1. Bayu Suratmoko, S.Sos., M.A.P. Menyampaikan materi tentang pengantar E-Learning (model tradisional versus model elektronik) dan pengantar tentang internet dan website
2. Dedy Setyawan, M.Pd. Menyampaikan materi dan praktek tentang langkah awal pembelajaran daring dan cara join kelas online secara mandiri serta aplikasi Power Point pada GC dan Sevima Edlink
3. Arif Supriyadi, M.Pd. Menyampaikan materi tentang Live diskusi dan topic pada google classroom dan Sevima Edlink
4. A'am Rifaldi Khunaifi, M.Pd. Menyampaikan materi tentang kuis online dan nilai siswa pada GC dan Sevima Edlink

F. Evaluasi

Evaluasi yang akan dilakukan terkait dalam kegiatan ini ada tiga macam, yaitu:

1. Pretest

Survey diberikan kepada para peserta untuk mengetahui kemampuan awal, terutama pemahaman dan pengetahuan tentang Internet dan Website secara umum. Hasil evaluasi, digunakan untuk mengetahui posisi awal pemberian materi agar materi yang disampaikan bisa sesuai dengan kemampuan awal peserta.

2. Posttest

Untuk evaluasi di akhir kegiatan, dilakukan untuk mengetahui kemampuan dan ketrampilan peserta selama pelatihan. Evaluasi ini terdiri dari dua macam, yaitu evaluasi disisi kemampuan pembuatan e-learning dan evaluasi tentang isi atau content dari e-learning yang telah dibuat.

3. Lembar evaluasi

- a. Lembar evaluasi penilaian terhadap diri sendiri. Lembar evaluasi bertujuan untuk mengetahui apakah ada perubahan diri setelah melakukan kegiatan. Lembar ini terdiri penilaian mulai dari angka 1 yang berarti sangat kurang sampai 5 yang berarti sangat besar.
- b. Lembar evaluasi terhadap kegiatan. Lembar evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kegiatan ini memberikan manfaat. Penilaian mulai dari angka 1 yang berarti sangat kurang sampai 5 yang berarti sangat besar.
- c. Lembar evaluasi terhadap pemateri. Lembar evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana sikap pemateri selama kegiatan.

BAB IV

PEMBAHASAN KEGIATAN

A. Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat

Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada hari di SMAN 1 Pandih Batu di kota Pangkoh Hulu, Kabupaten Pulang Pisau yang berjarak 139 km dari kota Palangka Raya yang diikuti oleh 30 guru. Kegiatan ini dibagi menjadi dua tahap yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan. Tahap persiapan meliputi memberikan undangan kepada para guru SMAN Pandih Batu yang menjadi peserta pelatihan, menyiapkan ruangan yang akan digunakan untuk pelatihan, menyiapkan angket respon peserta dan soal pretest posttest, serta menyiapkan materi pelatihan.

Peserta pelatihan ini diberikan e-book yang berisi panduan pelatihan menggunakan Sevima Edlink. Kegiatan ini dimulai dengan memberikan pretest yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta mengenai LMS sebelum diberikan pelatihan.

Kegiatan pretest berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai pembelajaran daring beserta LMS yang dapat digunakan. Setelah pelaksanaan pretest, tim pengabdian menunjukkan hasil pretest peserta pada google form untuk memberikan pengalaman dalam menganalisis skor, grafik batang, dan persentase jawaban. Kegiatan pelatihan dilanjutkan dengan memberikan pengantar tentang system pembelajaran (Model tradisional versus model elektronik). Kemudian dilanjutkan penjelasan mengenai internet dan website.

Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan praktik dan tutorial mengenai membuat kelas daring menggunakan Sevima Edlink. Peserta diberikan materi demonstrasi dan praktek yang meliputi inviting siswa, pembuatan topik pelajaran, pengunggahan materi pelajaran, pembuatan ujian daring, dan pengolahan data nilai ujian.

Kegiatan praktik selanjutnya membuat topik pelajaran pada kelas daring supaya kelas daring lebih rapi agar tugas dan materi tidak saling bercampur antar topik dan mata pelajaran, dan juga dapat memudahkan guru pada saat akan mengoreksi tugas siswa.

Pelatihan dilanjutkan dengan tutorial dan praktek mengenai materi berbentuk power point untuk diunggah. Peserta juga melakukan diskusi terkait materi yang sudah diunggah berupa link video dan sumber dari google drive kemudian mempraktekan cara alternatif unggahan materi pelajaran.

Materi selanjutnya adalah membuat kuis online menggunakan Sevima Edlink. Peserta diintruksikan untuk membuat soal ujian dengan beragam tipe soal yaitu pilihan jamak dan isian singkat, beserta kunci jawaban.

Kegiatan pelatihan diakhiri dengan postest yang diberikan kepada peserta. Evaluasi akhir kegiatan ini dimaksudkan untuk mengukur pemahaman peserta pelatihan terkait pembelajaran daring setelah mengikuti kegiatan pelatihan ini.

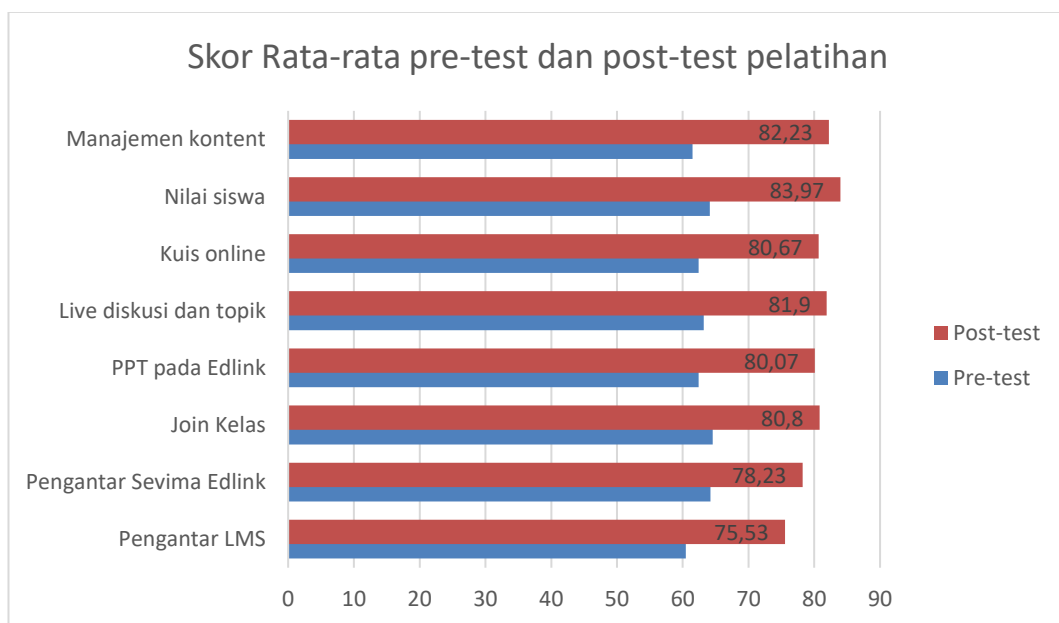
Pada awal pelatihan, guru-guru memperoleh nilai pretest yang tergolong rendah. Hal ini menunjukkan pemahaman awal guru-guru tentang pembelajaran daring masih memerlukan perbaikan. Jumlah peserta pelatihan yang lebih dari 30 orang menunjukkan kesadaran yang tinggi dari guru-guru untuk mengikuti dan diikutsertakan dalam kegiatan pelatihan peningkatan kemampuan profesionalismenya terkait pembelajaran daring. Hal ini juga didukung oleh fakta pelaksanaan kegiatan pelatihan yang dilakukan secara tatap muka pada masa new normal dengan menerapkan protokol kesehatan secara disiplin. Tingginya kesadaran guru-guru menandakan tingkat profesionalisme yang sangat baik dalam mengemban tanggung jawabnya sebagai penyelenggara kegiatan pembelajaran dalam situasi pandemi sekalipun.

B. Hasil Kegiatan

Hasil analisis yang dilakukan dalam kegiatan ini dijabarkan sebagai berikut. Pertama, Hasil Skor pre-test dan post-test pelatihan disajikan pada Tabel 2 dan gambar 3

Tabel 2. Skor pre-test dan post-test

No	Materi	Skor Pretest	Skor Posttest
1	Pengantar tentang system pembelajaran (Model tradisional versus model elektronik)	62,47	75,53
2	Pengantar tentang internet dan website	64,23	78,23
3	Langkah awal pembelajaran daring dan Cara join kelas online secara mandiri	64,57	80,8
4	Aplikasi/website merekam penjelasan materi dan power point pada Sevima Edlink	62,40	80,07
5	Live diskusi dan topic Sevima Edlink	63,17	81,9
6	Kuis online Sevima Edlink	62,40	81,67
7	Nilai siswa pada Sevima Edlink	64,10	83,97
8	manajemen content pada LMS	61,47	82,23



Gambar 3. Skor rata-rata pre-test dan post-test pelatihan

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest

N	Test	Nilai terkecil	Nilai Terbesar	Rata-rata	Simpangan baku
30	Pretest	43	78	62,3	7,2
30	Posttest	60	99	80,5	7,75

Data pada Tabel 2, 3 dan gambar 3 menunjukkan bahwa pemahaman awal (pretest) peserta pelatihan pengetahuan mengenai LMS masih tergolong sangat rendah. Nilai rata-rata sebesar 62,3 dari skor ideal 100 dengan simpangan baku sebesar 7,2 menandakan pemahaman awal peserta masih rendah. Hasil posttest (Tabel 3) menunjukkan bahwa pemahaman peserta pelatihan terkait penerapan LMS setelah mengikuti kegiatan pelatihan ini tergolong baik dibandingkan hasil pre test, dengan rata-rata 80,5 dari skor ideal 100 dengan simpangan baku sebesar 7,75. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan ini memberikan menambah pengetahuan dan keterampilan peserta mengenai LMS khususnya penerapan Sevima Edlink pada proses pembelajaran.

Kedua, hasil uji N-Gain. Analisis data N-Gain dilakukan untuk melihat peningkatan hasil pretest dan posttest selama kegiatan pelatihan. Hasil perhitungan N-Gain data pretest ke posttest disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Perhitungan N-Gain

N	Pretest	Posttest	N-Gain	Kategori
30	62,3	80,5	0,48	Sedang

Pada akhir pelatihan LMS ini, guru-guru peserta pelatihan di SMAN 1 Pandih Batu mendapatkan skor posttest yang meningkat dibandingkan dengan nilai pretest. Peningkatan tersebut menandakan keberhasilan kegiatan pelatihan ini. Selain peningkatan rata-rata skor pretest dan posttest Skor N gain termasuk dalam kategori sedang. Berdasarkan observasi, kegiatan demonstrasi menggunakan Sevima Edlink terlaksana dengan lancar dan tidak ada kendala yang berarti. Dengan demikian, pelatihan ini telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman dan keterampilan guru tentang perancangan dan pelaksanaan pembelajaran menggunakan Sevima Edlink.

Peningkatan pemahaman tentang pembelajaran menggunakan LMS ini didukung oleh kesungguhan dan keaktifan setiap peserta dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pelatihan. Antusias peserta yang tinggi selama kegiatan pelatihan juga menjadi indikator keberhasilan kegiatan pelatihan ini. Pelatihan penyusunan rancangan pembelajaran daring menggunakan Sevima Edlink dilakukan oleh peserta secara mandiri dan berkelompok di bawah bimbingan tim pelaksana. Ketiga, hasil analisis respons peserta terhadap pelatihan LMS menggunakan Sevima Edlink disajikan pada table 3

Tabel 5. Hasil Analisis Respons peserta terhadap Pelatihan

Aspek Penilaian	Tanggapan	%	Kriteria
Penilaian terhadap diri sendiri	1. Manfaat yang dirasakan setelah mengikuti pelatihan	80	Besar
	2. Peningkatan keterampilan setelah mengikuti pelatihan	85	Besar
	3. Kepuasan setelah mengikuti pelatihan	85	Besar
	4. Peningkatan pengetahuan setelah mengikuti pelatihan	80	Besar
Penilaian terhadap Pelatihan	5. Manfaat metode ceramah	75	Besar
	6. Manfaat metode demonstrasi	90	Besar
	7. Manfaat tugas-tugas rumah (PR) yang diberikan	80	Besar
	8. Manfaat pelatihan ini di masa yang akan datang	85	Besar
	9. Keyakinan untuk mampu melaksanakan keterampilan baru ini secara mandiri	80	Besar
Penilaian terhadap pemateri	Sebagai motivator	80	Sangat baik
	Penguasaan metode/teknik pelatihan	85	Sangat baik
	Kejelasan menyampaikan materi	80	Sangat baik
	Kejelasan memberikan pengarahan	80	Sangat baik

	Kesungguhan dalam memberikan pelatihan	85	Sangat baik
--	--	----	-------------

Lembar evaluasi yang terdiri dari 3 macam yaitu penilaian terhadap diri sendiri, penilaian terhadap kegiatan dan penilaian terhadap pemateri. Aspek pertama yaitu penilaian terhadap diri sendiri yang bertujuan bertujuan untuk mengetahui apakah ada perubahan diri setelah melakukan kegiatan, hasilnya adalah sebagian besar peserta (80%) merasakan pelatihan ini dapat memberikan manfaat berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan diri bagi peserta. Aspek kedua yaitu penilaian terhadap kegiatan yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kegiatan ini memberikan manfaat. Hasilnya adalah 85% peserta merasakan manfaat metode pelatihan ini, baik berupa metode ceramah maupun kegiatan demonstrasi. Aspek selanjutnya adalah penilaian terhadap pemateri dimana evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana sikap pemateri selama kegiatan. Peserta menilai bahwa pemateri baik ceramah maupun praktek sangat baik dalam penguasaan metode dan materi.

C. Pembahasan

Kegiatan pelatihan ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan LMS. LMS membuka kemungkinan untuk memantau dan mengukur proses perubahan di lembaga pendidikan, serta untuk merencanakan, membuat keputusan, dan merancang kebijakan masa depan (Heathcote dan Dawson, 2005). Tetapi adopsi teknologi pendidikan adalah masalah yang kompleks; bahkan jika guru mahir menggunakan teknologi, ini tidak berarti bahwa mereka percaya itu adalah alat yang berharga dalam pengaturan pendidikan (Steel, 2009).

Berdasarkan hasil evaluasi sebagian besar guru meyakini bahwa kegiatan ini sangat berguna untuk mereka khususnya untuk lebih memahami dan menguasai teknologi dalam Pendidikan. Inovasi ilmiah diadopsi oleh orang-orang pada tingkat yang berbeda. Teori difusi inovasi (Rogers, 2003) mendefinisikan lima jenis pengadopsi teknologi: inovator, pengadopsi awal, mayoritas awal, mayoritas akhir, dan lamban. Distribusi jenis ini mengikuti standar deviasi dalam kurva lonceng. Para inovator (2,5 persen) sangat ingin mengadopsi inovasi, dan teknologi adalah kepentingan utama dalam kehidupan mereka. Pengadopsi awal (13,5 persen)

mengakui dan menghargai manfaat dari teknologi baru dan berbicara tentang manfaat potensial untuk kebutuhan mereka sendiri. Mayoritas awal (34 persen) didorong oleh rasa kepraktisan dan ingin memastikan bahwa teknologi baru itu stabil. Mayoritas akhir (34 persen) lebih memilih untuk menunggu sampai teknologi baru menjadi standar yang mapan dan menerima dukungan yang signifikan. Terakhir, laggard (16 persen) resisten terhadap teknologi baru dan akan menggunakannya hanya sebagai bagian dari produk lain.

Berdasarkan hasil di atas walaupun sebagian besar guru meningkat keterampilannya namun ada beberapa guru yang masih terlihat kesulitan dan bahkan bersikap skeptis terhadap metode pembelajaran LMS ini. Dalam setting pendidikan, Dori et al. (2002) mengklasifikasikan empat kelompok guru dalam proses adopsi teknologi: “pemrakarsa dan pencari jalan” – guru yang antusias dan percaya diri, bersedia menerapkan teknologi online; “pengikut” – guru yang konformis, menerapkan teknologi online saat nyaman; “si penghindar” – guru menggunakan teknologi ketika dia terpaksa; dan “antagonis” – orang yang tidak akan menggunakan teknologi di sekolah dalam keadaan apa pun. Shamir-Inbal dkk. (2009) menunjukkan fakta bahwa klasifikasi Dori et al., yang didasarkan pada bidang pendidikan, tampaknya selaras dengan tipe dari teori difusi inovasi yang lebih umum (Rogers, 2003): guru yang memulai (tipe 1), pemetaan ke inovator dan pengadopsi awal; pengikut (tipe 2), hingga mayoritas awal; penghindar (tipe 3), hingga mayoritas terlambat; dan antagonis (tipe 4) menjadi lamban.

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian pada masyarakat ini, diperoleh kesimpulan bahwa (1) kegiatan pelatihan LMS ini efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru di SMAN 1 Pandih Batu dalam mengoperasikan LMS menggunakan Sevima Edlink. Berdasarkan hasil pre test dan post test yang dilakukan peningkatan pemahaman tentang pembelajaran daring pada setiap komponen pertanyaan. (2) Peningkatan kemampuan guru dalam memahami dan mengoperasikan LMS berada dalam kategori sedang yang dianalisis menggunakan N-Gain. (3). Lembar evaluasi yang terdiri dari 3 macam yaitu penilaian terhadap diri sendiri, penilaian terhadap kegiatan dan penilaian terhadap pemateri. Peserta menilai bahwa pelatihan ini dapat memberikan manfaat berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan diri bagi peserta dengan metode ceramah maupun kegiatan demonstrasi dan peserta juga menilai bahwa pemateri baik ceramah maupun praktek sangat baik dalam penguasaan metode dan materi.

B. Rekomendasi

1. Kegiatan ini perlu ditindaklanjuti dengan diadakannya pelatihan secara berkelanjutan dan berkala dengan peserta yang lebih banyak
2. Pada kegiatan selanjutnya diharapkan mempunyai durasi waktu yang lebih panjang agar dapat focus kepada kemampuan masing-masing peserta
3. Diperlukan pengaplikasian ke semua mata pelajaran agar siswa lebih familiar dengan program LMS ini

DAFTAR PUSTAKA

- Abdel-Wahab, A. G. (2008). Modeling students' intention to adopt E-learning: A case from Egypt. *The Electronic Journal of Information Systems in Developing Countries*, 34(1), 1–13.
- Arkorful, V., & Abaidoo, N. (2015). The role of e-learning, advantages and disadvantages of its adoption in higher education. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 12(1), 29–42
- Blau, I. and Hameirie, M. (2010), "Implementing technological transformation: promoting online connections at schools through 'Mashov' learning management system", in Eshet-Alkalai, Y., Caspi, A., Eden, S., Geri, N. and Yair, Y. (Eds), *Learning in the Technological Era*, Open University of Israel, Ra'anana, pp. 24-31 (in Hebrew).
- Cho, C-H. and Leckenby, J.D. (1999), "Interactivity as a measure of advertising effectiveness", in Roberts, M.S. (Ed.), *Proceedings of the American Academy of Advertising*, University of Florida, Gainesville, FL, pp. 162-79.
- Cook, David A., and Yvonne Steinert. 2013. "Online Learning for Faculty Development: A Review of the Literature." *Medical Teacher* 35 (11): 930–937. doi:10.3109/0142159X.2013.827328
- Dori, Y.J., Tal, T. and Peled, Y. (2002), Individuality of science teachers who incorporate web-based teaching, *Research in Science Education*, Vol. 32, pp. 511-47.
- Fusch, Patricia I., and Lawrence Ness. 2015. "Are We There Yet? Data Saturation in Qualitative Research." *Qualitative Report* 20 (9): 1408–1416.
- Georgouli, K., Skalkidis, I. and Guerreiro, P. (2008), A framework for adopting LMS to introduce E-learning in a traditional course, *Educational Technology & Society*, Vol. 11, pp. 227-40.
- Heathcote, E. and Dawson, S. (2005), Data mining for evaluation, benchmarking and reflective practice in an LM", *paper presented at the E-Learn 2005: World Conference on e-Learning in Corporate, Government, Healthcare, & Higher Education*, Vancouver.
- Kent, C., Laslo, E., & Rafaeli, S. (2016). Interactivity in online discussions and learning outcomes. *Computers & Education*, 97, 116–128.

- Kim, B., & Park, M. J. (2018). Effect of personal factors to use ICTs on e-learning adoption: Comparison between learner and instructor in developing countries. *Information Technology for Development*, 24(4), 706–732
- Lee, J. -W. (2010). Online support service quality, online learning acceptance, and student satisfaction. *The Internet and Higher Education*, 13(4), 277–283.
- Lin, H. F. (2007). Measuring online learning systems success: Applying the updated DeLone and McLean model. *Cyberpsychology & Behavior*, 10(6), 817–820.
- Lwoga, E. T. (2014). Critical success factors for the adoption of web-based learning Management Systems in Tanzania. *International Journal of Education and Development using Information and Communication Technology*, 10(1), 4–21.
- MacKenzie, Andrew, Milica Muminovic, and Karin Oerlemans.(2017). The Intentional Use of Learning Management Systems (LMS) to Improve Outcomes in Studio. *Journal of Problem Based Learning in Higher Education* 5 (1): 47–63.
- Maleko Munguatosha, G., Birevu Muyinda, P., & Thaddeus, L. J. (2011). A social networked learning adoption model for higher education institutions in developing countries. *On the Horizon*, 19(4), 307– 320.
- Oliveira, Paulo Cristiano de, Cristiano José C. de A. Cunha, and Marina Keiko Nakayama. 2016. “Learning Management Systems (LMS) and E-Learning Management: An Integrative Review and Research Agenda.” *Journal of Information Systems and Technology Management* 13 (2): 157–180. doi:10.4301/s1807-17752016000200001.
- Rafaeli, S. and Ariel, Y. (2007), “Assessing interactivity in computer based research”, in Rogers, E.M. (Ed.), *Diffusion of Innovations*, Free Press, New York, NY
- Rogers, E.M. (2003), *Diffusion of Innovations*, 5th ed., Free Press, New York, NY
- Salter, S. M., Karia, A., Sanfilippo, F. M., & Clifford, R. M. (2014). Effectiveness of E-learning in pharmacy education. *American journal of pharmaceutical education.*, 74(8).
- Samsup, J. and Yungwook, K. (2003), “The effect of web characteristics on relationship building”, *Journal of Public Relations Research*, Vol. 15, pp. 199-223.
- Sheridan, Lynnaire, Suzanne Kotevski, and Bonnie Amelia Dean. (2014). *Learner Perspectives on Online Assessments as a Mechanism to Engage in*

Reflective Practice. *Asia-Pacific Journal of Cooperative Education* 15 (4): 335–345.

Steel, C. (2009), Reconciling university teacher beliefs to create learning designs for LMS environments, *Australasian Journal of Educational Technology*, Vol. 25, pp. 399-420

Sun, A. and Chen, X. (2016) ‘Online education and its effective practice: A research review’, *Journal of Information Technology Education: Research*, 15(2016), pp. 157–190. doi: 10.28945/3502.

Yakubu, M. N., Kah, M. O., & Dasuki, S. I. (2019). Students' acceptance of learning management systems: A case of the National Open University of Nigeria. *International Conference on Sustainable ICT, Education, and Learning* (pp. 245-255). Zanzibar: Springer, Cham

Lampiran 1. Foto kegiatan





Lampiran 3. Surat Menyurat

SURAT PERYATAAN KERJASAMA

Pada hari ini, Rabu tanggal dua puluh satu, bulan April tahun Duaribu Duapuluh Satu, yang bertanda tangan di bawah ini :

1. a. Nama : Ary Gunanto, S.Pd
- b. Jabatan : Kepala Sekolah SMAN 1 Pandih Batu
- c. Alamat : Jl. Pembangunan I no. 70 Pangkoh Hulu, Kec
Pandih Batu, Kabupaten Pulang Pisau

Selanjutnya disebut **PIHAK PERTAMA**

2. a. Nama : A'am Rifaldi Khunaifi, M.Pd
- b. Jabatan : Ketua Pengabdian Pada Masyarakat
- c. Fakultas : FKIP
- d. Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Palangkaraya

Selanjutnya disebut **PIHAK KEDUA**

Pihak pertama dan kedua menyatakan beredia untuk bekerjasama dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang berjudul "PELATIHAN APLIKASI *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *BLENDED LEARNING* BAGI GURU SMAN 1 PANDIH BATU" diajukan oleh pihak pertama pada skema Pengabdian Masyarakat Program Kemitraan Masyarakat Stimulus Universitas Muhammadiyah Palangkaraya Tahun 2021, dan apabila disetujui pendanaanya, akan siap bekerjasama dalam pelaksanaan kegiatan tersebut.

Pihak Pertama

Pihak Kedua


A'am Rifaldi Khunaifi, M.Pd


Ary Gunanto, S.Pd



Lampiran 4. Link Luaran terkait bukti Luaran dan target capaian

<https://www.youtube.com/watch?v=IdXNm1m4EDw>

