

## Diseminasi Digital Learning Platform di SMPN 12 Jember untuk Mendukung Penerapan Blended Learning

*Dissemination of Digital Learning Platform at SMPN 12 Jember to Support the Implementation of Blended Learning*

**Khafidurrohman Agustianto<sup>1\*</sup>, Enik Rukiati<sup>2</sup>, Zilvanhisna Emka Fitri<sup>1</sup>**

<sup>1</sup> Department of Information Technology, Politeknik Negeri Jember

<sup>2</sup> Department of Language, Communication and Tourism, Politeknik Negeri Jember

\*[khafid@polije.ac.id](mailto:khafid@polije.ac.id)

### ABSTRAK

Implementasi teknologi digital dalam proses pembelajaran berupa Digital Learning Platform (DLP) dimana salah satunya adalah Learning Management System (LMS). Platform pembelajaran digital dapat mendukung semua jenis pembelajaran, yaitu pembelajaran online, pembelajaran di kelas, dan blended learning. Implementasi ini menjadi penting dengan memperhatikan permasalahan yang ditemukan pada mitra adalah, keplorasi terhadap pembelajaran perlu ditingkatkan. Pengabdian ini bertujuan mendesiminasikan Digital Learning Platform (DLP) di SMPN 12 Jember. Pengabdian ini akan mengembangkan platform DLP yang ditunjukkan sebagai media belajar untuk blended-learning, berdasarkan penelitian blended-learning mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, hal ini juga ditunjang dengan kelebihan yang dimiliki DLP berupa: (a) Kemudahan dalam mengakses informasi selama 24 jam, (b) Memungkinkan lembaga pendidikan memperbarui konten kursus secara cepat dan hemat, (c) Memungkinkan pendidik untuk membuat, mengelola, dan mengunduh hasil belajar (penilaian) peserta didik dengan mudah serta cepat, (d) Dapat menggunakan media pembelajaran (multimedia), (e) Mendorong semangat belajar mandiri bagi peserta didik. Melalui kegiatan pengabdian masyarakat pada SMPN 12 Jember ini diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan mitra sekaligus memperluas pemanfaatan DLP diberbagai tingkat pendidikan yang ada di Kab. Jember.

**Kata kunci** — dlp, lms, *blended-learning*

### ABSTRACT

*The implementation of digital technology in the learning process is in the form of a Digital Learning Platform (DLP), one of which is the Learning Management System (LMS). Digital learning platforms can support all types of learning, namely online learning, classroom learning, and blended learning. This implementation becomes important by paying attention to the problems found in partners, namely, exploration of learning needs to be improved. This service aims to disseminate the Digital Learning Platform (DLP) at SMPN 12 Jember. This service will develop a DLP platform that is intended as a learning medium for blended-learning, based on Blended-learning research is able to improve the quality of learning, this is also supported by the advantages possessed by DLP in the form of: (a) Ease of accessing information for 24 hours, (b) Allows educational institutions to update course content quickly and efficiently, (c) Enables educators to create, manage, and download student learning outcomes (assessment) easily and quickly, (d) Can use a variety of more interesting learning media (multimedia), (e) Encourage the spirit of independent learning for students. Through community service activities at SMPN 12 Jember, it is expected to be able to solve partner problems while expanding the use of DLP at various levels of education in the Jember.*

**Keywords** — dlp, lms, *blended-learning*

 OPEN ACCESS

© 2022. Ida Adha Anrosana Pongoh, Dwi Rahmawati, Ariesia Ayuning Gemaputri



Creative Commons  
Attribution 4.0 International License

## 1. Pendahuluan

Munculnya pandemi ini memaksa dunia pendidikan khususnya di SMPN 12 Jember harus beradaptasi. Perubahan ini berupa perubahan dari paradigma lama pembelajaran yang masih terbatas pada ruang kelas, dimana guru menjadi sumber utama pengetahuan. Beralih pada paradigma pemanfaatan teknologi digital dalam sistem pembelajaran menjadikan peserta didik tidak terbelenggu hal ini selaras dengan program Dirjen Pendidikan Vokasi yaitu merdeka belajar. Implementasi teknologi digital dalam proses pembelajaran berupa *Digital Learning Platform* (DLP) dimana didalamnya terdapat *Learning Management System* (LMS). Platform pembelajaran digital dapat mendukung semua jenis pembelajaran, yaitu pembelajaran online, pembelajaran di kelas, dan *blended learning* [1][2].

Permasalahan yang ditemukan pada mitra adalah, fasilitas media pembelajaran yang masih terbatas. Hal ini dikarenakan belum ada anggaran untuk fasilitas pembelajaran pada masa pandemi. Indikatornya ditemukan pada mitra, laboratorium yang dimiliki belum disetting dengan baik sehingga dapat mendukung pembelajaran daring. Indikator kedua proses pembelajaran belum menggunakan e-learning, padahal kebutuhan e-learning pada masa pandemi dan endemi ini menjadi hal yang penting. Hal ini beracu pada keunggulan yang dimiliki oleh DLP: (a) Kemudahan dalam mengakses informasi selama 24 jam, (b) Memungkinkan lembaga pendidikan memperbarui konten kursus secara cepat dan hemat, (c) Memungkinkan pendidik untuk membuat, mengelola, dan mengunduh hasil belajar (penilaian) peserta didik dengan mudah serta cepat, (d) Dapat menggunakan media pembelajaran (multimedia), (e) Mendorong semangat belajar mandiri bagi peserta didik [1][2][3][4].

Pengabdian dengan judul “Diseminasi Digital Learning Platform di SMPN 12 Jember untuk Mendukung Penerapan *Blended Learning*” ini bertujuan mendesiminasikan Digital Learning Platform (DLP) di SMPN 12 Jember. Pengabdian ini sesuai dengan **RIP 2021-2025 Politeknik Negeri Jember, Isu Strategis Teknologi Informasi:Kadungan Informasi, pada Topik**

**dan Pemecahan Masalah E-Service, RIP halaman 44.** Pengabdian ini akan mengembangkan platform DLP yang ditunjukkan sebagai media belajar pada masa pandemi dan sekaligus sebagai platform untuk *blended-learning* [5], dimana menurut penelitian [6] *blended-learning* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Melalui kegiatan pengabdian masyarakat pada SMPN 12 Jember ini diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan mitra antara lain: a) meningkatkan pengetahuan mitra mengenai teknologi informasi untuk media pembelajaran, b) meningkatkan keterampilan mitra didalam memanfaatkan *digital learning platform*, c) memudahkan tata kelola aktivitas pembelajaran terutama untuk menyampaikan materi dan evaluasi belajar, serta d) meningkatkan pelayanan pendidikan di lingkungan mitra. Sehingga tujuan dari pengabdian untuk memperluas pemanfaatan DLP diberbagai tingkat pendidikan yang ada di Kab. Jember dapat terwujud.

## 2. Metodologi

Metode kegiatan yang akan dilaksanakan melalui kegiatan pengabdian masyarakat PNPB ini ditunjukan oleh Gambar 1, dimulai pada tahapan awal dari penerapan teknologi tepat guna ini berupa pembentukan tim, perumusan tujuan, persiapan dan penentuan prioritas solusi masalah. Penentuan prioritas solusi masalah ini dilakukan dengan studi literatur dan perencanaan awal sistem. Sistem didesain sesuai kebutuhan pengguna, hal ini masuk dalam tahapan penentuan dan analisis kebutuhan mitra. Selanjutnya, dilakukan desiminasi perangkat keras sesuai dengan desain yang telah dibuat. Alat *Digital Learning Platform* (DLP) yang telah dibuat dan dipasang di SMPN 12 Jember akan di uji coba untuk memastikan bahwa bahwa alat bekerja dengan baik dan benar, hal ini penting agar tujuan dari pengabdian tercapai.

Langkah selanjutnya adalah implementasi akhir, pelatihan dan pendampingan diseminasi DLP. Pada tahapan ini pihak SMPN 12 Jember akan dilibatkan secara aktif dalam prosesnya, harapannya diseminasinya dapat benar-benar dipahami dan diimplemtasikan pasca pengabdian. Hal ini terkait dengan tugas SMPN



12 Jember dan khalayak sasaran berkewajiban untuk merawat dan memelihara peralatan yang dikenalkan melalui program pengabdian PNPB.



**Gambar 1. Tahapan Pengabdian yang Akan Dilaksanakan[7]**

Tahapan pengabdian selanjutnya adalah melakukan review dan evaluasi terhadap pelaksanaan, kemudian dilanjutkan dengan menentukan kebutuhan dan sasaran baru. Tahapan terakhir dari pengabdian adalah SMPN 12 Jember menindaklanjuti program dengan melakukan pendampingan dan peningkatan keberdayaan bagi anggotanya, baik yang telah menjadi khalayak sasaran pengabdian, maupun anggota yang belum memanfaatkan teknologi yang telah didiseminasikan. Setelah selesai implementasi akhir, maka pengabdian ditutup dengan hibah *Digital Learning Platform* kepada mitra.

### 3. Pembahasan

Target dan luaran yang dicapai pada pengabdian ini adalah melakukan desiminasi kepada mitra sesuai dengan konteks permasalahan yang dihadapi. Secara terperinci target dan luaran pengabdian sebagai berikut:

#### 3.1 Meningkatkan Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran

Kondisi khalayak di SMPN 12 Jember belum semuanya memahami teknologi media pembelajaran yang memadai untuk pembelajaran

jarak jauh, hal ini juga didukung dengan belum adanya platform *digital learning*, hal ini ditunjukkan oleh Gambar 1.1. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi hal penting yang harus ditingkatkan di SMPN 12 Jember, dikarenakan pemanfaatan media teknologi yang tepat akan menghasilkan pembelajaran dan hasil belajar yang baik [8]

#### 3.2 Meningkatkan Keterampilan dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran

Khalayak di SMPN 12 Jember perlu memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Padahal pada masa pandemi seperti saat ini pemanfaat teknologi pada proses pembelajaran merupakan ujung tombak proses pembelajaran yang berkualitas. Pemanfaat media pembelajaran salah satunya dapat dilakukan menggunakan *digital learning platform* yang membantu proses pembelajaran secara multi-modal. Sehingga materi dapat disampaikan dengan optimal, dilain sisi guru juga dapat melihat perkembangan peserta didik secara *real-time*.

### 3.3 Meningkatkan Tata Kelola Aktivitas Pembelajaran Terutama untuk Menyampaikan Materi Dan Evaluasi Belajar

Pada masa pandemi seperti saat ini hal tersebut sulit terwujud pendekatan tata kelola yang konvensional, sehingga perlu adanya tata kelola baru yang memanfaatkan teknologi digital. Sehingga diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal dan evaluasi belajar dapat benar-benar mencerminkan kemampuan setiap siswa. Hal ini mengingat evaluasi adalah bagian penting dalam proses pembelajaran [9], termasuk didalamnya sebagai bahan untuk evaluasi motivasi belajar siswa.

### 3.4 Pelayanan Pendidikan Perlu Ditingkatkan

Dengan menerapkan DLP maka pelayanan pembelajaran akan lebih optimal. Peningkatan yang akan dirasakan oleh siswa dan guru antara lain meningkatnya akses komunikasi aktif antara siswa dan guru, terciptanya ruang

## 4. Kesimpulan

Pengabdian dengan judul “*Diseminasi Digital Learning Platform di SMPN 12 Jember untuk Mendukung Penerapan Blended Learning*” ini bertujuan mendesiminasikan *Digital Learning Platform* (DLP) di SMPN 12 Jember Desa Kemuning Lor. Pengabdian ini sesuai dengan **RIP 2021-2025 Politeknik Negeri Jember, Isu Strategis Teknologi Informasi: Kadungan Informasi, pada Topik dan Pemecahan Masalah E-Service, RIP halaman 44.** Pengabdian ini akan mengembangkan platform DLP yang ditunjukkan sebagai media belajar pada masa pandemi dan sekaligus sebagai platform untuk *blended-learning* [5], dimana menurut penelitian [6] *blended-learning* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Melalui kegiatan pengabdian masyarakat pada SMPN 12 Jember ini mendapatkan apresiasi yang baik dari SMPN 12 Jember, kami disambut dan diteri dengan baik. Sehingga melalui pengabdian ini diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan mitra antara lain: a) meningkatkan pengetahuan mitra mengenai teknologi informasi untuk media pembelajaran, b) meningkatkan keterampilan mitra didalam memanfaatkan *digital learning platform*, c)

memudahkan tata kelola aktivitas pembelajaran terutama untuk menyampaikan materi dan evaluasi belajar, serta d) meningkatkan pelayanan pendidikan di lingkungan mitra. Sehingga tujuan dari pengabdian untuk memperluas pemanfaatan DLP diberbagai tingkat pendidikan yang ada di Kab. Jember dapat terwujud.

## 5. Ucapan Terima Kasih

Penulis ingin mengucapkan terima kasih atas dukungan keuangan dari pekerjaan ini dengan hibah dari PNBPN, Politeknik Negeri Jember. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada P3M Politeknik Negeri Jember yang telah memberikan dukungan dan bantuannya dalam menyelesaikan pengabdian ini.

## 6. Daftar Pustaka

- [1] Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, vol. 36. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- [2] Y. Zhao and Z. Lu, “Study on the Application of Multimedia Network Teaching Platform in College Physical Education Teaching,” *Int. J. Signal Process. Image Process. Pattern Recognit.*, vol. 9, no. 4, pp. 193–202, 2016, doi: 10.14257/ijsp.2016.9.4.18.
- [3] K. Bouraqia, E. Sabir, M. Sadik, and L. Ladid, “Quality of Experience for Streaming Services: Measurements, Challenges and Insights,” *IEEE Access*, vol. 8, pp. 13341–13361, 2020, doi: 10.1109/ACCESS.2020.2965099.
- [4] P. R. S. Borges and I. F. Silveira, “Adding and Segmenting Educational Videos: Experiences of Teacher Users in an Educational Portal,” *IEEE Access*, vol. 7, pp. 87996–88011, 2019, doi: 10.1109/ACCESS.2019.2924946.
- [5] N. Hoic-bozic, V. Mornar, I. Boticki, and S. Member, “A Blended Learning Approach to Course Design and Implementation,” vol. 52, no. 1, pp. 19–30, 2009.
- [6] A. Prof and S. Meejaleum, “The Construction of the online-learning in a group activity using blended learning on the information communication and network system at Grade 9,” no. Icctd, pp. 389–392, 2010.
- [7] “Metode Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat,” 2017, doi: 10.17605/OSF.IO/R3EV2.
- [8] N. Mumbai and O. Support, “Future Trends in E-Learning,” pp. 170–173, 2010.
- [9] S. Irmalia and Anggraini, “Motivasi Belajar dan Faktor-Faktor yang Berpengaruh: Sebuah Kajian Pada Interaksi Pembelajaran Mahasiswa,” *Prem. Educ.*, vol. 1, no. 02, pp. 100–109, 2016.

