



Pengaruh LMS Ruang Kelas Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelatihan Wordpress Program Pendidikan 1 Tahun Prima Bina Insani Profesional

Muhammad Fuad Abdullah, Dr. Hj. Cheriani, S.Si., M.Pd., Suhardiman, S.Pd., M.Pd.
Universitas Muhammadiyah Bone
muhammadfuad21022001@gmail.com

Article History

Manuscript submitted:

20 Agustus 2024

Manuscript revised:

21 Agustus 2024

Accepted for publication:

24 Agustus 2024

Keywords

Learning Management System; Ruang Kelas

Abstract

This study aims to determine the effect of using the Learning Management System (LMS) Classroom on the learning outcomes of students in the Prima Bina Insani Professional 1-year education program. In this study the method used is quantitative. Quantitative methods are research in the form of numbers or numbers. Quantitative methods can be interpreted as research methods based on the philosophy of positivism, used to research on certain populations or samples, data collection using research instruments, data analysis is quantitative / statistical, with the aim of testing predetermined hypotheses. The t table value with a significant level = 0.05 and degrees of freedom (dk) = 28 from the distribution table obtained t table = 1.70113 with the results of the calculation of t count > t table or 8.32 > 1.70113 thus H_0 is rejected and H_1 acceptance occurs. This shows that there is an effect of using learning media based on LMS Classroom on student learning outcomes in wordpress lessons in the Prima Bina Insani Professional 1 Year Education Program.

SILABUS@ 2024

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal terpenting dalam kehidupan manusia, ini berarti bahwa setiap manusia Indonesia berhak mendapatkannya dan diharapkan untuk selalu berkembang didalamnya, Pendidikan tidak akan ada habisnya, Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan. Sehingga menjadi seorang yang terdidik itu sangat penting. Manusia dididik menjadi orang yang berguna baik bagi Negara, Nusa dan Bangsa. Lingkungan pendidikan pertama kali yang diperoleh setiap insan yaitu di lingkungan keluarga (Pendidikan Informal), lingkungan sekolah

(Pendidikan Formal), dan lingkungan masyarakat (Pendidikan Nonformal). Pendidikan Informal adalah pendidikan yang diperoleh seseorang dari pengalaman sehari-hari dengan sadar atau tidak sadar, sejak seseorang lahir sampai mati. Proses pendidikan ini berlangsung seumur hidup. Sehingga peranan keluarga itu sangat penting bagi anak terutama orang tua. Orang tua mendidik anaknya dengan penuh kasih sayang. Kasih sayang yang diberikan orang tua tidak ada habisnya dan terhitung nilainya. Orang tua mengajarkan kepada kita hal-hal yang baik misalnya, bagaimana kita bersikap sopan-santun terhadap orang lain, menghormati sesama, dan berbagi dengan mereka yang kekurangan. (Yayan Alpian et al., 2019).

Pada awal tahun 2020 negara-negara didunia termasuk Indonesia mengalami serangan pandemi COVID-19 yang membuat segala aspek kehidupan mengalami masalah terutama dalam hal Pendidikan. Pandemi COVID-19 memaksa institusi pendidikan untuk beralih ke pembelajaran jarak jauh dan online sebagai media utama agar pembelajaran selama pandemi COVID-19 tetap berjalan.

Dalam situasi pasca pandemi COVID-19, LMS tetap relevan karena memungkinkan institusi pendidikan dan organisasi untuk menawarkan kombinasi pembelajaran online dan pembelajaran tatap muka. Selain itu, pengguna LMS dapat terus mengakses dan merujuk kembali ke materi pembelajaran yang telah mereka pelajari. Dengan demikian, LMS masih sangat relevan pada masa pasca COVID-19 karena memberikan solusi yang efektif dan fleksibel untuk kebutuhan belajar dan bekerja dari jarak jauh.

Inovasi-inovasi Pendidikan yang menerapkan teknologi dalam pelaksanaannya akan memberikan pengalaman belajar yang lebih baik, salah satu contoh penerapan e-learning dengan menggunakan Learning Management System (LMS). LMS merupakan sebuah perangkat lunak/software yang digunakan untuk keperluan administrasi, untuk melakukan dokumentasi, untuk mencari sebuah laporan maupun membuat sebuah materi pada saat proses belajar mengajar secara online dengan dihubungkan pada internet. LMS ini digunakan untuk membuat sebuah materi pembelajaran online yang berbasis web, serta mengelola bagaimana kegiatan pembelajaran tersebut dapat berjalan bersamaan dengan hasil-hasilnya. Dengan kata lain, LMS ini sering disebut juga sebagai platformnya e-learning atau sebagai salah satu aplikasi yang membuat virtualisasi dalam proses belajar mengajar dengan memanfaatkan alat elektronik (Widya dkk., t.t.).

1) Fokus Penelitian

Berdasarkan paparan di atas, maka fokus dari penelitian ini adalah: Bagaimana Pengaruh LMS Ruang Kelas Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pelatihan Wordpress Program Pendidikan 1 Tahun Prima Bina Insani Profesional.

2) Tujuan Penelitian

Berdasarkan focus penelitian di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk Mengetahui Pengaruh LMS Ruang Kelas Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pelatihan Wordpress Program Pendidikan 1 Tahun Prima Bina Insani Profesional.

2. Landasan Teori

1) Pengertian *Learning Management System (LMS)*

Learning Management System (LMS) merupakan istilah di dunia teknologi dan dikembangkan secara khusus agar dapat mengelola dan memfasilitasi dan menjadi media untuk proses pembelajaran jarak jauh. Sebuah aktivitas pembelajaran jarak jauh yang menggunakan LMS dapat dikembangkan menjadi beberapa fitur yaitu meliputi proses pendaftaran, pembayaran, distribusi bahan pembelajaran, proses interaksi antara guru dan siswa dalam kelas online, test online yang dilakukan menggunakan perangkat komputer maupun android serta ada beberapa fungsi LMS lainnya seperti publikasi materi pembelajaran, download materi pembelajaran, pemberian tugas dan penilaian yang semuanya dilakukan secara online (Einggi Gusti Pratama & Andhyka Kusuma, 2021).

Learning Management System (LMS) merupakan suatu perangkat lunak atau software yang digunakan untuk keperluan administrasi, dokumentasi, validasi, laporan, kegiatan pembelajaran dan pembelajaran jarak jauh secara online dan berisi modul atau materi belajar. LMS sebagai media pembelajaran berfungsi dalam meningkatkan motivasi belajar dan minat peserta didik dalam mempelajari suatu materi pembelajaran, meningkatkan efektivitas dan efisiensi dari penyampaian informasi, dan kemudahan untuk menerima serta mengolah (Hardika, 2021).

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa LMS merupakan sistem manajemen pembelajaran yang tidak mengenal ruang dan waktu, dengan adanya *Learning Management System (LMS)* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, dimana pengimplementasian pembelajaran konvensional dimasukkan ke dalam bentuk pembelajaran online. Pembelajaran dengan menggunakan *Learning Management System (LMS)* peserta didik dapat mengulang pelatihan kapan pun dan dimanapun.

Dalam praktiknya, pembelajaran dengan menggunakan 2 metode yaitu konvensional dan e-learning memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Berikut perbedaan pembelajaran antara kelas konvensional dan online (e-learning).

Tabel 1.1. Perbedaan Pembelajaran Konvensional dengan E-Learning

Konvensional	E-Learning
Peserta didik memainkan peran dalam memotivasi	Bergantung pada motivasi diri

Materi hanya dapat disampaikan di dalam kelas saja	Materi dapat diulang berkali-kali di mana saja
Durasi pembelajaran disesuaikan dengan penetapan dari institusi tiap mata pelajaran	Durasi pembelajaran ditentukan oleh peserta didik

Dari tabel diatas, dapat dijabarkan lebih lanjut mengenai dampak LMS dalam hal ini dilakukan sebagai e-learning terhadap peserta didik, yaitu 1) Peserta didik memiliki kesempatan untuk belajar mandiri dimana saja dan kapan saja; 2) Sumber belajar peserta didik tidak terbatas pada satu sumber, melainkan berbagai sumber yang dapat dibagikan oleh guru (pendidik); 3) Peserta didik dapat mengulangi materi yang belum dipahami dengan leluasa; 4) Peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar karena banyak inovasi yang dapat dikembangkan di dunia maya, tergantung pada guru (pendidik) yang membuat inovasi dalam pembelajaran sehingga peserta didik tertarik dengan materi yang di ajarkan; 5) Kejenuhan pada metode pembelajaran konvensional dapat teratasi dengan adanya inovasi pembelajaran di kelas maya, dimana peserta didik tertantang untuk melakukan sebuah pengalaman baru.

2) Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik dari keberhasilan belajar yang telah ditetapkan. Hasil belajar peserta didik meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (tingkah laku). Hal ini sesuai dengan pendapat (Purwanto, 2019) yang menuliskan bahwa “Hasil belajar merupakan hasil perubahan perilakunya. Oleh karena perubahan perilaku menunjukkan perubahan perilaku kejiwaan dan perilaku kejiwaan meliputi domain kognitif, afektif, dan psikomotorik, maka hasil belajar yang mencerminkan perubahan perilaku meliputi hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik”.

Menurut (Mursyidi, 2020), Hasil belajar adalah berubah. Dalam hal ini yang dimaksud dengan belajar adalah usaha untuk mengubah tingkah laku. Belajar akan membawa suatu perubahan bagi individu-individu yang belajar. Perubahan tersebut tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, penyesuaian diri dan menyangkut semua aspek organisme dan tingkah laku pribadi seseorang.

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang ditunjukkan oleh peserta didik sebagai hasil belajar yang diperoleh dari pengalaman belajar dan latihan.

3) LMS Ruang Kelas

Ruang Kelas dari ruangguru merupakan layanan sistem Kelola pembelajaran jarak jauh (PJJ) untuk mendukung kegiatan belajar mengajar guru dan murid secara daring. Ruang Kelas adalah layanan *Learning Management System (LMS)* yang mempermudah pengaturan pelajaran, kehadiran siswa, materi, tugas, dan komunikasi di kelas.

Ruang Kelas menyediakan banyak fasilitas yang dapat dengan mudah terhubung dan berkolaborasi antar pendidik dan peserta didik untuk berbagi materi pendidikan, mengelola proyek, dan tugas. Ruang Kelas dapat membantu pengajar dalam membangun kelas virtual sesuai dengan kondisi pembelajaran di dalam kelas, berdasarkan pembagian kelas nyata di sekolah, dimana di dalam kelas terdapat absensi, penugasan, quis, dan pemberian nilai pada akhir pembelajaran.

Ruang Kelas merupakan situs bagi pendidik untuk membuat kelas virtual. Dengan platform ini, pendidik akan lebih mudah memonitoring kegiatan peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik akan masuk dengan akun masing-masing dalam kelas yang telah dibuat oleh pendidik sehingga orang asing tidak dapat masuk ke kelas tanpa undangan dari pemilik kelas (pendidik).

LMS merupakan sebuah tata Kelola yang dikembangkan untuk memungkinkan kolaborasi antara pendidik dan peserta didik. Adanya LMS tidak hanya memudahkan pendidik dan peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar mengajar. Lebih dari itu, LMS ini memudahkan untuk melakukan pengadministrasian data. Berikut manfaat LMS Ruang Kelas sebagai berikut: a) Ruang Kelas memungkinkan pendidik untuk mengunggah bahan ajar yang sangat berguna bagi peserta didik yang tidak masuk atau berhalangan hadir saat melakukan tatap muka. b) Tidak ada orang luar yang bisa masuk dan melihat kelas virtual yang dibuat oleh pendidik tanpa mendapat kode khusus dari guru yang bersangkutan. c) Pendidik dapat memberikan bahan ajar dengan berbagai format yang diterima LMS Ruang Kelas berupa PDF, PPT, DOC, XLS, JPG, hingga dalam format video MP4. d) Peserta didik berinteraksi dalam pantauan pendidik. e) Peserta didik dapat mengulang materi yang diberikan oleh pendidik kapan saja dan dimana saja. f) Pendidik dapat memulai pertanyaan, mengunggah foto atau video, mengunggah bahan ajar untuk diberikan kepada peserta didik. g) Pendidik dapat menilai hasil kerja peserta didik di LMS Ruang Kelas. h) Pendidik dapat menganalisis perkembangan belajar peserta didik, baik pengetahuan tiap peserta didik, performa tugas keseluruhan, hingga sikap dari peserta didik bisa diketahui dengan menggunakan LMS Ruang Kelas. i) Peserta didik yang mempunyai sifat pendiam atau pemalu dapat bebas mengutarakan pendapat tanpa khawatir dipermalukan, sementara peserta didik yang aktif dapat bertanya kapan saja selama terhubung dengan internet.

LMS Ruang Kelas memiliki banyak fitur yang dapat digunakan untuk proses belajar mengajar. Fitur-fitur tersebut dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan pendidik dan siswa masing-masing. Fitur-fitur LMS Ruang Kelas diantaranya adalah: materi , tugas, fitur acak soal, obrolan kelas, analisis nilai dan tugas, daftar hadir, *live teaching*.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang proses pengumpulan datanya dilakukan dengan cara mengumpulkan data berupa angka maupun kata atau kalimat yang diubah menjadi angka sehingga dapat diolah dan dianalisis dengan menggunakan alat statistic menjadi sebuah informasi yang bersifat ilmiah dan dapat dipercaya. Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian berlandaskan pada filsafat positivisme, yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian. Analisis data bersifat kuantitatif dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. (Veronica dkk., 2022).

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen (rancangan *pre-experimental design*) yang di dalamnya ada perlakuan (*treatment*). Penelitian eksperimen ini dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2010). Desain yang digunakan adalah *one-group pre-test post-test design*. Dimana siswa diberikan *pre-test* untuk mengetahui keterampilan komunikasi interpersonalnya dilanjutkan dengan *treatment* berupa bimbingan yang diakhiri dengan *post-test* untuk mengetahui apakah *treatment* yang digunakan efektif atau tidak. Penggunaan teknik ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruhnya untuk meningkatkan komunikasi siswa. Selain itu, metode wawancara juga digunakan untuk membantu menegaskan hasil dari penelitian.

Proses pengumpulan data dilakukan berdasarkan instrument penelitian yang sudah dibuat oleh penulis, yaitu soal *pre-test* dan *post-test*. Analisis data yang digunakan, yaitu analisis statistik deskriptif untuk merangkum data dalam bentuk tabel, diagram, grafik, dan besaran lain tanpa membuat kesimpulan maka, analisis statistic deskriptif pada penelitian ini menggambarkan bagaimana penggunaan learning management system (LMS) Ruang Kelas terhadap hasil belajar peserta didik di Prima Bina Insani Profesional. Analisis Statistik Inferensial digunakan untuk menguji hipotesis dan membuat kesimpulan berdasarkan sampel yang diambil dari populasi dengan menggunakan estimasi dan pengujian signifikansi. Maka, analisis statistic inferensial pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar peserta didik selama pembelajaran dengan menggunakan media LMS Ruang Kelas maka perlu dilakukan uji hipotesis untuk melihat perbedaan hasil belajar antara sebelum diberikan perlakuan. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t. Uji-t adalah salah satu uji statistic yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikansi dari dua buah sampel atau variable yang dibandingkan. Contohnya, uji-t dapat digunakan untuk membandingkan hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media LMS Ruang Kelas dan setelah menggunakan media LMS Ruang Kelas. Kriteria pengujiannya adalah H_0 diterima dan H_1 ditolak jika nilai t hitung $<$ t tabel.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Dalam hasil penelitian ini menjelaskan tentang:

- a. Penggunaan LMS Ruang Kelas sebagai media pembelajaran *e-learning* pada Pelajaran wordpress Program Pendidikan 1 Tahun Prima Bina Insani Profesional.
- b. Respon atau Aktivitas peserta didik Ketika menggunakan LMS Ruang Kelas sebagai media pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di LPK Prima Bina Insani Profesional yang terletak di Jl.Sukawati, Kecamatan Tanete Riattang, Kabupate Bone, Provinsi Sulawesi Selatan. Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 15 Juli 2023 sampai dengan 30 Juli 2023. Penelitian disetujui menggunakan Program Pendidikan 1 Tahun kelas sampel untuk penelitian eksperimen dengan Penggunaan Learning Management System (LMS) Ruang Kelas pada materi Wordpress. Penelitian dimulai dengan memberikan soal (tes), soal tersebut diberikan kepada kelas eksperimen melalui *pretest* dan *posttest*. Peneliti melakukan proses pembelajaran dalam 2 kali pertemuan. Pada setiap pertemuan pertama dimulai dengan tes awal (*pretest*) yang terdiri dari 20 butir soal berupa pilihan ganda. Fungsi pemberian pretest ini antara lain untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dan untuk menyiapkan peserta didik dalam proses belajar. Setelah *pretest* dilakukan, peneliti menjelaskan tentang materi wordpress dengan menggunakan LMS Ruang Kelas. Setelah pembelajaran selesai, dilakukan tes akhir (*posttest*) yang terdiri dari 20 butir soal berupa pilihan ganda untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah dilakukan proses pembelajaran menggunakan LMS Ruang Kelas.

Pada pertemuan pertama tanggal 15 Juli 2023 peneliti memulai penelitian dengan bergabung digrup WhatsApp dan memperkenalkan diri dikelas eksperimen tersebut, kemudian peneliti memberikan soal pretest untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik sebelum diberikan perlakuan sembari mengabsen jumlah kehadiran peserta didik pada pertemuan pertama. Peneliti memberikan waktu 20 menit untuk mengerjakan soal *pretest*. Setelah selesai peneliti memberikan sedikit materi pembuka tentang wordpress dengan mengakses LMS Ruang Kelas. Setelah *pretest* selesai, peneliti mengajarkan cara mengakses LMS Ruang Kelas dan memberi informasi tentang cara penggunaannya. Di hari yang sama peneliti memerintahkan peserta didik untuk mempelajari materi menggunakan LMS Ruang Kelas yang sebelumnya telah diupload oleh peneliti. Setelah peserta didik selesai mempelajari materi menggunakan LMS Ruang Kelas, peneliti memberikan waktu 20 menit untuk mengerjakan soal *posttest*.

Bersarkan hasil penelitian yang dilakukakn di LPK Prima Bina Insani Profesional pada Program Pendidikan 1 Tahun dengan jumlah sebanyak 30 Orang, maka data yang diperoleh sebagai berikut:

1. Analisis Deskriptif Data Penelitian
 - a. Aktivitas Belajar Peserta Didik

Aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran Wordpress dengan menggunakan LMS Ruang Kelas. Hasil observasi aktivitas belajar dari 29 peserta didik Program Pendidikan 1 Tahun Prima Bina Insani Profesional selama penelitian yaitu: 1) Peserta didik yang hadir dalam pembelajaran pada pertemuan pertama adalah 29 orang sedangkan pada pertemuan kedua 29 orang. 2) Ketepatan waktu dalam mengerjakan soal pada pertemuan pertama terdapat 17 orang sedangkan pada pertemuan kedua 29 orang. 3) peserta didik yang mengajukan pertanyaan pada pertemuan pertama terdapat 3 orang sedangkan pada pertemuan kedua terdapat 15 orang. 4) Peserta didik yang menjawab pertanyaan pada pertemuan pertama terdapat 3 orang sedangkan pada pertemuan kedua terdapat 15 orang. 5) Peserta didik yang aktif mengerjakan soal pada pertemuan pertama terdapat 29 orang sedangkan pada pertemuan kedua terdapat 29 orang. Hasil analisis data aktivitas peserta didik dapat diketahui bahwa persentase aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung pada pertemuan pertama yaitu 55,8% dan pada pertemuan kedua yaitu 80,7%.

Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Persentase aktivitas peserta didik dalam pembelajaran kedua pertemuan tersebut berada pada kategori sangat baik yaitu pada interval 76%-100%, ini berarti indikator aktivitas peserta didik dalam pembelajaran tercapai.

b. Hasil Belajar

Hasil evaluasi kedua tes (*pretest* dan *posttest*) tersebut dengan menggunakan alat evaluasi yang telah disusun oleh peneliti terhadap 29 peserta didik pada Program Pendidikan 1 Tahun Prima Bina Insani Profesional dapat diketahui gambarannya sebagai berikut:

c. Pengolahan *Pre-Test*

- 1) Nilai Statistik Hasil Belajar. Nilai statistik hasil belajar terlihat bahwa sebelum diberikan perlakuan diperoleh nilai tertinggi hasil belajar adalah 85 dan skor terendah 10. Rata-rata skor yang diperoleh nilai rata-rata hasil *pretest* 45,36 dan standar deviasi 21,96 lebih jelasnya dapat dilihat sebagai berikut: a) Nilai tertinggi yaitu 85. b) Nilai terendah yaitu 10. c) Nilai rata-rata yaitu 43,6. d) Standar deviasi 21,9. e) Sampel yaitu 29
- 2) Kategori Hasil Belajar. Kategori hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *pretest* peserta didik pada saat sebelum adanya perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran LMS Ruang Kelas pada materi wordpress. Pada 29 peserta didik, terdapat 41,4% pada kategori sangat rendah, 44,8% pada kategori rendah, 10,3% pada kategori sedang. 3,4% kategori tinggi dan 0% pada kategori sangat tinggi. Lebih jelasnya dapat dilihat sebagai berikut: a) Interval nilai 0-39 dengan kategori sangat rendah memiliki

frekuensi 12 dengan presentase 41,4. b) Interval nilai 40-69 dengan kategori rendah memiliki frekuensi 13 dengan presentase 44,8. c) Interval nilai 70-80 dengan kategori sedang memiliki frekuensi 3 dengan presentase 10,3. d) Interval nilai 81-90 dengan kategori tinggi memiliki frekuensi 1 dengan presentase 3,4. e) Interval nilai 91-100 dengan kategori sangat tinggi memiliki frekuensi 0 dengan presentase 0.

- 3) Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Tingkat ketuntasan hasil belajar menunjukkan bahwa nilai pretest peserta didik sebelum adanya perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis LMS Ruang Kelas pada materi wordpress pada pelatihan web desain Pada 28 peserta didik terdapat 24 orang peserta didik dengan persentase sebesar 85,7% kategori tidak tuntas dan 4 peserta didik dengan persentase sebesar 14,3% kategori tuntas. Hal ini mengacu pada nilai KKM yang ditetapkan oleh pihak LPK yaitu 70. Lebih jelasnya dapat dilihat sebagai berikut: a) Skor <70 dengan kategori tidak tuntas memiliki frekuensi 25 dengan presentase 86,2. b) Skor >70 dengan kategori tuntas memiliki frekuensi 4 dengan presentase 13,8.

d. Pengolahan *Post-test*

- 1) Nilai Statistik Hasil Belajar Nilai statistik hasil belajar terlihat bahwa sesudah diberikan perlakuan diperoleh nilai tertinggi hasil belajar adalah 100 dan skor terendah 30. Nilai rata-rata hasil posttest 80,2 dan standar deviasi 23,69 Lebih jelasnya dapat dilihat sebagai berikut: a) Nilai tertinggi yaitu 100. b) Nilai terendah yaitu 30. c) Nilai rata-rata yaitu 80,2. d) Standar deviasi 23,69. e) Sampel yaitu 27
- 2) Kategori hasil belajar menunjukkan bahwa nilai posttest peserta didik pada saat sesudah adanya perlakuan dengan menggunakan learning management system (LMS) Ruang Kelas pada materi wordpress pelatihan web desain 10,3% pada kategori sangat rendah, 10,3% pada kategori rendah, 13,8% pada kategori sedang, 24,1% pada kategori tinggi, dan 41,4% pada kategori sangat tinggi.
- 3) Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Tingkat ketuntasan hasil belajar menunjukkan bahwa nilai posttest peserta didik sebelum adanya perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis LMS Ruang Kelas pada materi wordpress pada pelatihan web desain terdapat 30 orang peserta didik dengan persentase sebesar 88,88% kategori tidak tuntas dan 3 peserta didik dengan persentase sebesar 11,11 % kategori tuntas. Hal ini mengacu pada nilai KKM yang ditetapkan oleh pihak LPK yaitu 70. Lebih jelasnya dapat dilihat sebagai berikut: : a) Skor <70 dengan kategori tidak tuntas memiliki frekuensi 6 dengan presentase 20,7. b) Skor >70 dengan kategori tuntas memiliki frekuensi 23 dengan presentase 79,3.

2. Analisis Statistik Inferensial Hasil Belajar

Analisis Statistik inferensial pada bagian ini digunakan untuk pengujian hipotesis yang telah dirumuskan, dan sebelumnya melakukan analisis statistic inferensial terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji hipotesis. Uji hipotesis berdasarkan hasil penelitian dan Analisa data mengenai perbandingan nilai statistic, perbandingan kategori hasil belajar, pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu keputusan, yaitu

keputusan dalam menerima atau menolak hipotesis ini. Untuk pengujian hipotesis ini, peneliti menggunakan uji-t pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) = (n-1). Kriteria pengujiannya adalah hipotesis H_0 diterima dan H_1 ditolak jika nilai t hitung < t tabel. Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat Pengaruh LMS Ruang Kelas Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pelatihan Wordpress Program Pendidikan 1 Tahun Prima Bina Insani Profesional.

H_1 : Terdapat Pengaruh LMS Ruang Kelas Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pelatihan Wordpress Program Pendidikan 1 Tahun Prima Bina Insani Profesional.

Adapun perhitungam yang dilakukan dengan memperhatikan data untuk menguji hipotesis tersebut dengan Langkah-langkah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x} - \mu^o}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

$$t = \frac{80,2 - 43,6}{\frac{23,7}{\sqrt{29}}}$$

$$t = \frac{36,6}{5,39}$$

$$t = \frac{36,6}{4,4}$$

$$t = 8,32$$

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan maka diperoleh t hitung = 8,32 selanjutnya untuk membandingkan dengan tabel maka perlu terlebih dahulu dicarikan derajat kebebasan (dk) seperi berikut:

$$Dk = n - 1$$

$$= 29 - 1$$

$$= 28$$

Harga t tabel dengan taraf signifikan = 0,05 dan derajat kebebasan (dk) = 28 dari tabel distribusi diperoleh t tabel = 1.70113 dengan hasil perhitungan t hitung > t tabel atau 8,32 > 1.70113 dengan demikian H_0 ditolak dan terjadi penerimaan H_1 . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis LMS Ruang Kelas terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran wordpress Program Pendidikan 1 Tahun Prima Bina Insani Profesional.

Pembahasan

A. Pembahasan Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Pembahasan hasil analisis statistik deskriptif tentang aktivitas hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran wordpress menggunakan *Learning Management System* (LMS) Ruang Kelas akan diuraikan sebagai berikut:

a. Aktivitas Belajar Peserta Didik

Aktivitas peserta didik merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam kelas pada saat proses pembelajaran yang menghasilkan suatu perilaku yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Dengan kata lain peserta didik dituntut untuk aktif dalam menangkap/menerima materi pembelajaran dengan cara aktif pada saat proses pembelajaran, aktif membaca ketika diberi kesempatan mengeluarkan pendapat, dan aktif bertanya ketika diberi kesempatan bertanya.

Dilihat dari aktivitas belajar peserta didik pada pertemuan pertama peserta didik yang hadir dalam pembelajaran yaitu 29 orang dengan persentase nilai 100, ketepatan waktu dalam mengerjakan soal terdapat 17 orang peserta didik dengan persentase nilai 58,6, peserta didik yang mengajukan pertanyaan terdapat 3 orang dengan persentase nilai 10,3, peserta didik yang aktif menjawab pertanyaan terdapat 3 orang dengan persentase nilai 10,3 dan peserta didik yang aktif mengerjakan soal 29 orang dengan nilai 100.

Sedangkan pada pertemuan kedua aktivitas belajar peserta didik mengalami peningkatan yaitu peserta didik yang hadir dalam pembelajaran yaitu 29 orang dengan persentase nilai 100, ketepatan waktu dalam mengerjakan soal terdapat 29 orang peserta didik dengan persentase nilai 100, peserta didik yang mengajukan pertanyaan terdapat 15 orang dengan persentase nilai 51,7, peserta didik yang aktif menjawab pertanyaan terdapat 15 orang dengan persentase 51,7 dan peserta didik yang aktif mengerjakan soal 29 orang dengan nilai 100. Dengan demikian dapat kita lihat bahwa aktivitas belajar peserta didik mengalami peningkatan.

b. Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil evaluasi kedua tes (*pretest* dan *posttest*) tersebut dengan menggunakan alat evaluasi yang telah disusun oleh peneliti terhadap 29 peserta didik pada Program Pendidikan 1 Tahun Prima Bina Insani Profesional dapat diketahui gambarannya sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar peserta didik sebelum perlakuan (*pretest*) Hasil analisis data hasil belajar peserta didik sebelum diterapkan pembelajaran wordpress menggunakan LMS Ruang Kelas menunjukkan bahwa 25 peserta didik yang tidak mencapai ketuntasan (KKM) dan hanya 4 peserta didik yang mencapai ketuntasan (KKM)
- 2) Hasil belajar peserta didik sesudah perlakuan (*pretest*) Hasil analisis data hasil belajar peserta didik setelah diterapkan pembelajaran wordpress menggunakan LMS Ruang Kelas menunjukkan bahwa terdapat 23 peserta didik atau 79,3% yang mencapai ketuntasan (KKM 70) dengan kata lain hasil belajar peserta didik setelah diterapkan pembelajaran wordpress menggunakan LMS Ruang Kelas tercapai dan

sudah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar. beberapa peserta didik mengalami peningkatan signifikan hasil belajar setelah menggunakan *Learning Management System (LMS) Ruang Kelas*.

B. Pembahasan Hasil Analisis Statistik Inferensial

Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa penggunaan *Learning Management System (LMS) Ruang Kelas* mengalami pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik Program Pendidikan 1 Tahun Prima Bina Insani Profesional. Hal ini dibuktikan dari hasil uji pengujian hipotesis dengan uji-t pada taraf signifikan 0,05 dan derajat kebebasan 28 maka diperoleh t tabel = 1.70113 dan t hitung = 8,32. Dengan kriteria pengujian yaitu jika t hitung < t tabel maka H_0 diterima, dan jika t hitung > t tabel maka H_0 ditolak, dan diperoleh > t tabel yaitu $8,32 > 1.70113$. Sesuai dengan kriteria pengujian maka dengan demikian H_0 ditolak dan terjadi penerimaan H_1 . Dengan hipotesis H_1 yaitu terdapat pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik yang signifikan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Dari hasil analisis deskriptif dan inferensial yang diperoleh, ternyata cukup mendukung teori yang telah dikemukakan pada bagian kajian pustaka yaitu teori pengaruh, teori hasil, teori media, dan teori hasil belajar. Dikatakan signifikan karena hipotesis pada hasil belajar dapat diterima. dimana dijelaskan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang diperoleh peserta didik setelah mengalami aktivitas belajar.

5. KESIMPULAN

Temuan pada bab sebelumnya menyimpulkan bahwa penggunaan LMS Ruang Kelas dalam pembelajaran WordPress mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik Program Pendidikan 1 Tahun Prima Bina Insani Profesional. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan berdasarkan analisis pre-test dan post-test. Pada pertemuan pertama, terdapat 29 peserta didik yang hadir dengan aktivitas yang beragam. Sebanyak 17 peserta didik tepat waktu dalam mengerjakan soal, 3 peserta aktif mengajukan pertanyaan, 3 peserta aktif menjawab pertanyaan, dan seluruh peserta mengerjakan soal dengan baik. Pada pertemuan kedua, aktivitas belajar semakin meningkat, dengan 29 peserta hadir dan semuanya mampu mengerjakan soal tepat waktu. Ada juga peningkatan dalam interaksi, di mana 15 peserta aktif bertanya dan menjawab pertanyaan.

Sebelum menerapkan pembelajaran WordPress dengan LMS Ruang Kelas, analisis hasil belajar menunjukkan rendahnya pencapaian peserta didik. Hanya 4 dari 29 peserta yang mencapai ketuntasan minimal, sedangkan 25 peserta lainnya tidak mencapai KKM. Rendahnya hasil ini disebabkan oleh kurangnya inovasi dalam pembelajaran oleh pengajar. Namun, setelah penerapan pembelajaran WordPress dengan LMS Ruang Kelas, hasil belajar peserta didik mengalami perbaikan signifikan. Sebanyak 23 peserta (79,3%) berhasil mencapai KKM, dan kriteria

ketuntasan hasil belajar terpenuhi. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan LMS Ruang Kelas dalam pembelajaran WordPress pada Program Pendidikan 1 Tahun Prima Bina Insani Profesional telah berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Hardika, R. T. (2021). Pengembangan Learning Management System (Lms) Dalam Implementasi Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi. *Perspektif*, 1(2).
- Einggi Gusti Pratama, M., & Andhyka Kusuma, W. (2021). Penggunaan Learning Management System (LMS) Untuk Pembelajaran Dimasa Pandemi. *Jurnal Health Sains*, 2(8).
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R dan D*. Alfabeta.
- Widya, I., Pratomo, P., & Wahanisa, R. (t.t.). *Pemanfaatan Teknologi Learning Management System (LMS) di Unnes Masa Pandemi Covid-19*. 7(2), 547.
- Yayan Alpian, Sri Wulan Anggraeni, Unika Wiharti, & Nizmah Maratos Soleha. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, 1(1), 66–72.