

INOVASI MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* MELALUI APLIKASI LMS DAN YOUTUBE CHANNEL

LEARNING MODEL INNOVATION *BLENDED LEARNING* THROUGH LMS APP AND YOUTUBE CHANNEL

Suwandi^{1*}, Chandra Lukita², Muhammad Hatta³

¹Program Studi Komputerisasi Akuntansi, Universitas Catur Insan Cendekia, Cirebon

²Program Studi Manajemen, Universitas Catur Insan Cendekia, Cirebon

³Program Studi Sistem Informasi, Universitas Catur Insan Cendekia, Cirebon

suwandi@cic.ac.id, chandra.lukita@cic.ac.id, muhhammad.hatta@cic.ac.id

ABSTRACT

This study aims to innovate blended learning media through the *Learning management system* (LMS) application and the use of Youtube Channel media. The research method used is the 4-D model (*defining, design, development, dissemination*). The use of the LMS application and the use of Youtube Channel media in *blended learning* media is felt to have a very positive impact on lecturers and students. The result of this research is the use of the *Learning management system* application can improve the performance of lecturers and students in terms of *blended learning* media. The use of the Youtube Channel is very effective, because students can study lecture material repeatedly by watching learning videos on the YouTube channel.

Keywords: *Innovation, Learning, Blended learning, LMS, Youtube*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan inovasi media pembelajaran blended learning melalui aplikasi *Learning management system* (LMS) dan pemanfaatan media Youtube Channel. Metode penelitian yang digunakan yaitu model 4-D (*defining, design, development, dissemination*). Penggunaan aplikasi LMS dan pemanfaatan media Youtube Channel dalam media pembelajaran *blended learning* dirasakan sangat memberikan dampak positif kepada dosen maupun mahasiswa. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan aplikasi *Learning management system* dapat meningkatkan kinerja dosen dan mahasiswa dalam hal media pembelajaran secara *blended learning*. Pemanfaatan Youtube Channel sangat efektif, karena mahasiswa dapat mempelajari materi perkuliahan secara berulang-ulang dengan melihat video pembelajaran di youtube channel.

Kata kunci: *Inovasi, Pembelajaran, Blended learning, LMS, Youtube*

1. PENDAHULUAN

Terjadinya perubahan pada paradigma dunia pendidikan selama masa pandemi Covid-19, yang semula dimensi diukur oleh ruang berubah menjadi dimensi diukur oleh waktu. Proses pembelajaran yang semula dilakukan di dalam kelas beralih ke pembelajaran secara daring (online). Namun demikian, masa pandemi Covid-19 telah memberikan dampak positif terhadap kemajuan dunia pendidikan, dimana proses belajar mengajar dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi.

Memasuki awal tahun 2021, tepatnya 1 tahun setelah masa pandemi Covid-19 muncullah istilah model pembelajaran *Blended learning*. *Blended learning* adalah metode pembelajaran terpadu yang mengkombinasikan pembelajaran di kelas (tatap muka) dengan pembelajaran secara daring (online). Setiap mahasiswa memiliki kemampuan belajar yang berbeda-beda baik pembelajaran secara online maupun offline. Oleh karena itu, diadopsi metode *Blended learning* yang memadukan metode pengajaran dan dianggap lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

LMS adalah bagian integral dari pengalaman belajar bagi siswa di banyak institusi pasca sekolah menengah di Australia dan Cina. Pelajar Cina mewakili porsi yang signifikan dari total pasar pelajar luar negeri di Australia. Ada lebih dari 1.37.000 siswa Tiongkok yang terdaftar di institusi Australia, terutama di sektor pasca sekolah menengah (Turnbull et al., 2021).

YouTube secara resmi didirikan pada 14 Februari 2005. Video pertama menyusul pada 23 April, dengan co-founder Jawed Karim menerbitkan “*Me at the zoo*”. Film berdurasi 18 detik yang sekarang legendaris ini telah ditonton lebih dari 126 juta kali. Dengan lebih dari 2 miliar pengguna aktif bulanan, platform ini telah berkembang pesat. Faktanya, hampir 43% dari semua pengguna internet global mengakses *YouTube* setiap bulan. *YouTube* saat ini memiliki lebih dari 2 miliar pengguna yang berarti hampir setengah dari populasi online global adalah pengguna *YouTube*.

Dalam rangka mengefektifkan model pembelajaran *Blended learning* ini, Universitas Catur Insan Cendekia (UCIC) Cirebon membuat inovasi baru dengan melakukan pengembangan aplikasi *Learning management system* (LMS) dan memanfaatkan teknologi *Youtube Channel* dalam proses belajar mengajar. Aplikasi LMS ini diberi nama LMS-You See I See. Pemberian nama You See I See adalah kependekan dari Universitas Catur Insan Cendekia (UCIC atau dibacanya You See I See). Sementara itu, pemanfaatan teknologi *Youtube Channel* dalam pembelajaran model *Blended learning* ini dikarenakan media *Youtube Channel* dapat diakses dengan mudah oleh mahasiswa, kapanpun dan dimanapun, di samping itu mahasiswa yang belum paham materi yang disampaikan oleh dosen dapat memutar ulang video pembelajaran melalui youtube channel.

2. TINJAUAN PUSTAKA DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

2.1. Inovasi

Inovasi berasal dari Kata Latin yaitu *innovation* yang artinya perubahan atau pembaharuan. Kata kerjanya *innovo* yang memiliki arti melakukan perubahan atau memperbaharui, inovasi ialah tindakan melakukan perubahan ke arah yang lebih baik.

2.2. *Blended learning*

Menurut (Zainuddin & Keumala, 2018), *Blended learning* merupakan integrasi metode pengajaran konvensional dengan dunia digital. Model pembelajaran ini bertujuan untuk mengubah budaya belajar-mengajar yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. *Blended learning* merupakan metode alternatif yang sangat relevan dengan era digital saat ini, yang mengintegrasikan metode dan metode tradisional berbasis teknologi multimedia. Pembelajaran tradisional dengan menitikberatkan pada guru sebagai pusat pengetahuan diyakini tidak lagi relevan di era digital saat ini, dan harus didukung oleh media berbasis teknologi. Sebagian orang beranggapan bahwa penggunaan teknologi dalam *Blended learning* akan mengesampingkan proses interaksi sosial siswa. Padahal, anggapan tersebut salah karena *Blended learning* sebenarnya mendukung siswa untuk berinteraksi tidak hanya secara fisik di dalam kelas tetapi juga melalui koneksi online di luar kelas. Kegiatan diskusi berlangsung baik secara offline di dalam kelas maupun secara online di luar sesi pembelajaran di kelas. Selain itu, kegiatan diskusi berlangsung baik antara peserta didik dengan guru maupun antar peserta didik itu sendiri.

Sedangkan pengertian *Blended learning* menurut (Rahman et al., 2020) adalah pendekatan yang fleksibel untuk merancang program yang mendukung campuran waktu dan tempat yang berbeda untuk belajar. Model *Blended learning* pada dasarnya merupakan kombinasi keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka (*face to face learning*) dan secara virtual (*e-learning*). Pembelajaran online atau *e-learning* dalam *Blended learning* menjadi perpanjangan alami dari pembelajaran kelas tradisional menggunakan pembelajaran tatap muka.

Blended learning merupakan solusi dari beberapa kelemahan proses pembelajaran online dan offline. Dalam model ini, kelebihan dan kekurangan pembelajaran offline dan online dapat saling melengkapi. Misalnya, pembelajaran online memiliki media yang dilengkapi dengan perangkat kontrol untuk mengakses materi pembelajaran. Sebaliknya, pembelajaran offline memiliki media tanpa pengontrol dari pengguna sehingga tidak leluasa mengakses materi pembelajaran. Dalam media online, siswa harus terhubung dengan jaringan internet untuk mengakses materi. Siswa tidak perlu mencari jaringan internet dalam pembelajaran offline karena biasanya media yang digunakan untuk menjelaskan pembelajaran offline adalah CD atau buku. Jadi pembelajaran online dan offline bisa saling melengkapi (Hanik et al., 2021).

Blended learning telah membantu siswa untuk belajar secara mandiri, menggeser paradigma *teacher center* menjadi *student center*, dan tercapainya tujuan pembelajaran. Untuk memperoleh hasil yang optimal dalam *blended learning*, guru harus memiliki pengetahuan tentang strategi pembelajaran dan mengetahui karakteristik siswa. Dengan mengetahui karakteristik siswa, dapat disiapkan bahan ajar yang sesuai, baik secara *online* maupun *offline*. Dalam *blended learning*, siswa akan lebih banyak berinteraksi dengan materi pembelajaran. Keunggulan *blended learning* adalah penggunaan ruang belajar yang lebih fleksibel dan efektif, memaksimalkan penggunaan sumber daya fisik, dan menumbuhkan keunggulan akademik dan inovasi (Sukmawati et al., 2020).

2.3. *Learning management system (LMS)*

Learning management system (LMS) adalah konsep umum yang banyak digunakan untuk menggambarkan berbagai program fasilitas pembelajaran online kepada tenaga pengajar, siswa, manajer, dan administrator. LMS adalah program yang memungkinkan mengotomatisasi aktivitas manajemen dan pelatihan. Sistem manajemen pembelajaran memainkan peran penting

dalam lingkungan pembelajaran online dan dapat membantu tenaga pengajar dalam keberhasilan akademik siswa (Nadeem et al., 2021). *Learning management system* (LMS) memfasilitasi tenaga pengajar dan siswa ruang kelas online yang dapat memperkuat proses pembelajaran. (Sumardi et al., 2021).

2.4. Manfaat Penggunaan LMS

Penggunaan LMS memungkinkan siswa untuk secara mandiri mendapatkan akses ke catatan dan sumber akademik, menemukan informasi lebih lanjut sendiri dan oleh karena itu mengalami pendidikan yang dipersonalisasi. Meskipun sebagian besar LMS digunakan untuk distribusi, pengelolaan, dan pengambilan materi pelajaran, LMS juga bermanfaat dapat menggabungkan fungsionalitas yang mendukung interaksi antara siswa dan instruktur dan di antara siswa. Fitur tersebut memberikan peluang untuk memungkinkan inovasi kelembagaan dalam pembelajaran dan pendidikan. Untuk alasan tersebut, penting bagi LMS untuk hidup bersimbiosis dengan pengajaran tatap muka standar kurikulum, karena risiko menciptakan dua dunia yang terpisah akan menghukum alih-alih mendukung jalur pembelajaran yang kompak dan kompleks (*“Learning management system (LMS) for Integrating, Monitoring and Evaluating Professional Activities in a Medical Curriculum. The Experience at Humanitas University Medical School,”* 2021).

2.5. Youtube Channel

2.5.1. Manfaat Video YouTube sebagai Media Pembelajaran

Menggunakan YouTube sebagai platform pembelajaran memiliki potensi untuk membantu pengguna mencapai pembelajaran yang optimal, termasuk kognitif, sosial, emosional, dan hasil psikomotor. Isi video di YouTube dapat membantu pengguna meningkatkan kognitif mereka, kemampuan dengan memperoleh pengetahuan seperti mempelajari sesuatu yang baru atau menguasai keterampilan baru untuk menemukan solusi untuk setiap permasalahan. Selain itu, penggunaan YouTube melibatkan keterampilan sosial pengguna, seperti bereaksi terhadap komentar yang diberikan oleh pengguna lain dan memberikan umpan balik kepada pengembang konten dengan cara yang benar (Yaacob & Md Saad, 2020).

Menurut (Yuyun & Simamora, 2021), ada banyak keuntungan menggunakan YouTube dalam proses pembelajaran, antara lain : salah satu manfaat terbesar bagi pemula adalah teks video YouTube, siswa dapat mengikuti saat mereka menonton video hal ini dapat meningkatkan pemahaman mendengarkan mereka. YouTube sangat berperan dalam proses pembelajaran karena tidak terikat ruang, dapat digunakan di dalam dan di luar ruang kelas. Kegiatan lebih lanjut dapat dilakukan setelah melihat video. Siswa dapat dibagi menjadi beberapa kelompok dan diminta untuk mengungkapkan pendapatnya tentang video tersebut. Siswa dapat diberikan tugas menulis berdasarkan konten atau bahasa yang berasal dari video.

Beberapa penelitian sebelumnya yang membahas media pembelajaran menggunakan aplikasi LMS dan Youtube channel, yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Vinci, V, etc (2021), dengan judul penelitian *‘Learning management system (LMS) for Integrating, Monitoring and Evaluating Professional Activities in a Medical Curriculum. The Experience at Humanitas University Medical School.* Penelitian ini melakukan pengujian ke-4 kriteria operasional pada *Learning management system s*, yaitu : Effectiveness (Efektivitas), Learning Ability (Kemampuan

Belajar), Flexibility (Fleksibilitas) dan Attitude (Sikap). Penelitian ini Menghasilkan aplikasi LMS yang dapat mensupport perangkat pelatihan Humanitas University, tidak hanya pada aspek organisasi yang mendukung praktikkum, tetapi juga untuk menciptakan ruang komunikasi dan kolaborasi yang nyata (“*Learning management system (LMS) for Integrating, Monitoring and Evaluating Professional Activities in a Medical Curriculum. The Experience at Humanitas University Medical School,*” 2021)

2. Pada tahun 2021, Turnbull, D., Chugh, R., & Luck, J. melakukan penelitian dengan judul “systems: a review of the research methodology literature in Australia and China”, metode penelitian yang digunakan mengacu pada kekuatan dua pendekatan utama tinjauan pustaka: naratif dan sistematis. Adapun hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut: temuan dan signifikansi penelitian LMS antara negara-negara seperti Australia dan Cina, perbedaan metodologi yang digunakan, pendekatan penelitian (konfirmasi atau eksplorasi), dan metode pengumpulan data merupakan indikasi praktik yang disukai oleh peneliti di negara asal. Studi lebih lanjut yang membandingkan desain penelitian LMS di Australia, Cina, dan mungkin negara lain diperlukan untuk mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang alasan untuk memasukkan metodologi, pendekatan, dan metode pengumpulan data tertentu ke dalam desain penelitian LMS.
3. Nadeem pada tahun 2021, melakukan penelitian yang berjudul “*Learning management system : An Innovation in Teaching Learning Process at University Level*”, Penelitian ini menggunakan pendekatan mix method (Kualitatif dan Kuantitatif) untuk mengidentifikasi peran LMS. Dalam metode kuantitatif, peneliti menggunakan metode survei untuk mengumpulkan dan menganalisis data secara statistik. Alat penelitian terdiri dari dua bagian; bagian pertama mencakup skala nominal untuk mengumpulkan data demografi responden, sedangkan bagian kedua terdiri dari langkah-langkah subjektif untuk mengukur persepsi responden terhadap model yang direncanakan. Hasil dari penelitian ini adalah : Mayoritas peserta didik mengidentifikasi bahwa mereka dapat menyelesaikan tugas di *Learning management system (LMS)* sendiri. Pengenalan pelatihan membantu meningkatkan efikasi diri komputer dan kemampuan LMS guru dan membuat mereka percaya diri dalam menggunakan panduan pengguna sebagai panduan dan referensi.. Lembaga mereka juga menyoroti pentingnya LMS sebagai alat untuk menyelesaikan modul universitas. Oleh karena itu, melalui penelitian, masalah ini harus ditangani dan membantu membangun pemahaman yang lebih baik tentang praktik belajar mengajar melalui LMS.
4. Penelitian yang berjudul “*The Implementation of Blended learning Model on Motivation and Students’ Learning Achievemen*”, tahun 2020 dilakukan oleh Rahman, Z, etc, Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen design. Kelompok yang digunakan dalam penelitian berjumlah 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran tatap muka dan kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran campuran (*blended learning*). Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan sebagai berikut: (a) Terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara kelas yang menggunakan model pembelajaran tatap muka dan kelas yang menggunakan model *blended learning*. (b) Terdapat perbedaan prestasi belajar yang signifikan antara kelas yang menggunakan model pembelajaran

tatap muka dan kelas yang menggunakan model *blended learning*. (c) Motivasi belajar siswa meningkat secara signifikan karena penerapan model pembelajaran *blended learning*. (d) Prestasi belajar siswa meningkat signifikan karena penerapan model pembelajaran *blended learning*.

5. Penelitian yang dibuat oleh Fitriani pada tahun 2020, dengan judul penelitian : “Analisa pemanfaatan *learning management system* (LMS) sebagai media pembelajaran online selama pandemi covid-19”, yang menghasilkan kesimpulan dari penelitian tersebut yaitu bahwa aplikasi Learning Management System seperti Google Classroom, Edmodo, Moodle, serta SEVIMA Edlink dan LMS yang dikelola oleh manajemen pihak perguruan tinggi ataupun yang difasilitasi oleh pemerintah sangat berguna dan bermanfaat, dapat dijadikan sebagai media pembelajaran luring atau daring selama masa pandemi COVID-19. Dengan adanya dukungan dari aplikasi *Learning management system* (LMS) atau Sistem Manajemen Pembelajaran ini, terdapat peningkatan komunikasi antara dosen dan mahasiswa (Fitriani, 2020).
6. H Dhika, pada tahun 2020 melakukan penelitian yang berjudul “Implementasi *Learning management system* Dalam Media Pembelajaran Menggunakan Moodle”, yang berhasil mendapatkan kesimpulan bahwa dengan adanya LMS para tenaga pengajar dapat mengimplementasikan media pembelajaran secara daring, atau yang disebut dengan e-learning. Adapun penggunaan Moodle merupakan e-learning yang paling *familiar* di kalangan para tenaga pengajar. Dengan adanya sistem pembelajaran melalui LMS yang baik, maka penerapan e-learning dapat dijalankan sebagai metode dalam pembelajaran. E-learning (Dhika et al., 2020).
7. Penelitian yang berjudul “EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PLATFORM LMS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *BLENDED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA” oleh Yana D tahun 2019, adapun hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut : Adanya peningkatan hasil belajar mahasiswa dengan konsep pembelajaran *blended learning*, dibuktikan dengan adanya perbaikan nilai saat pre test dan pos test.
8. Penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Blended learning* Pada Mata Kuliah Pemisahan Kimia Materi Kromatografi Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar”, yang dilakukan oleh Nurin Fitriani pada tahun 2018, dengan hasil sebagai berikut : dalam melakukan metode pembelajaran dengan *blended learning*, terjadi interaksi yang cukup aktif di kalangan mahasiswa, mahasiswa merasa puas dengan konsep media pembelajaran *blended learning* (Nurin, 2017).
9. Pada tahun 2021 penelitian yang dilakukan oleh Lestari P. dengan Judul Penelitian “*Blended learning* Berbantuan *Learning management system* dan WhatsApp Sebagai Upaya Pembelajaran Peningkatan Aktivitas Siswa Semasa Pandemi”, menghasilkan penelitian berupa : model pembelajaran *blended learning* dengan alat bantu aplikasi edmodo dan whatsapp menghasilkan peningkatan kegiatan para siswa dari pada menggunakan *blended learning* aplikasi *learning management system* edmodo saja.

Meningkatnya antusias para siswa ini ditandai dengan lebih banyaknya siswa yang melakukan interaksi dan mengumpulkan tugas yang diberikan (Lestari, 2021).

10. Darma, dkk pada tahun 2020 melakukan penelitian dengan judul “*Blended learning, Inovasi Strategi Pembelajaran Matematika di Era Revolusi Industri 4.0 Bagi Pendidikan Tinggi*”. Adapun hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut : model pembelajaran Blended learning mata kuliah matematika dilakukan pengembangan berlandaskan teori belajar Behaviorisme dan Konstruktivistik kognitif, dengan format *blended learnings* inkron, mengaplikasikan PBL, menggunakan LMS aplikasi schoology, didukung oleh media pembelajaran multi media seperti video dan audio (Darma & Karma, 2020).
11. Penelitian pada tahun 2021 yang dilakukan oleh Purnamasari, yang berjudul “*INOVASI LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) MENGGUNAKAN GOOGLE SUITE FOR EDUCATION (GSE) DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH BIDANG STUDI MATEMATIKA SISWA KELAS IX D*”. Hasil dari penelitiannya adalah penggunaan aplikasi *learning management system* (LMS) dengan google suite for education (GSE) ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap kemajuan belajar siswa.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Metoda yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4-D (*defining, design, development, dissemination*).

a. Defining

Tahap pendefinisian bertujuan untuk mendefinisikan istilah-istilah pembelajaran yang akan dikembangkan dalam aplikasi LMS. Pada tahap ini akan dikembangkan analisis tujuan batasan materi pembelajaran. Analisis tujuan disesuaikan dengan mahasiswa, kompetensi yang dicapai, dan pelaksanaan pembelajaran nantinya. Melalui tahap pendefinisian ini, proses pembelajaran menjadi transparan, terarah dan sesuai dengan apa yang ingin dicapai.

b. Design

Pada tahap ini, perancangan aplikasi LMS lebih ditekankan pada (1)jadwal pengajaran dosen per semester, (2)e-learning, presensi atau kehadiran secara online, dengan sistem scanning barcode, (3)posting materi dan tugas perkuliahan (oleh dosen), (4)upload bukti kegiatan pengajaran (oleh dosen), (5)Berita Acara Perkuliahan (BAP), (6)Layanan perwalian mahasiswa, (7)Arsip pengajaran, (8)Arsip Surat Tugas Pengajaran dan Pembimbing Mahasiswa, (9)Jadwal dan pelaksanaan UTS / UAS online, (10)RPS online, (11)Arsip Nilai Mahasiswa, (12)Monev perkuliahan (oleh Kaprodi), (13)Transkrip Nilai Mahasiswa, (14) Riwayat Suhu Dosen.

c. Development

Tahap ketiga dalam pengembangan perangkat pembelajaran model 4D adalah pengembangan (*develop*). Tahap pengembangan merupakan tahap untuk menghasilkan sebuah produk LMS hasil dari pengembangan. Tahap ini terdiri dari dua langkah yaitu expert appraisal (penilaian ahli) yang disertai revisi dan developmental testing (uji coba pengembangan).

d. Dissemination

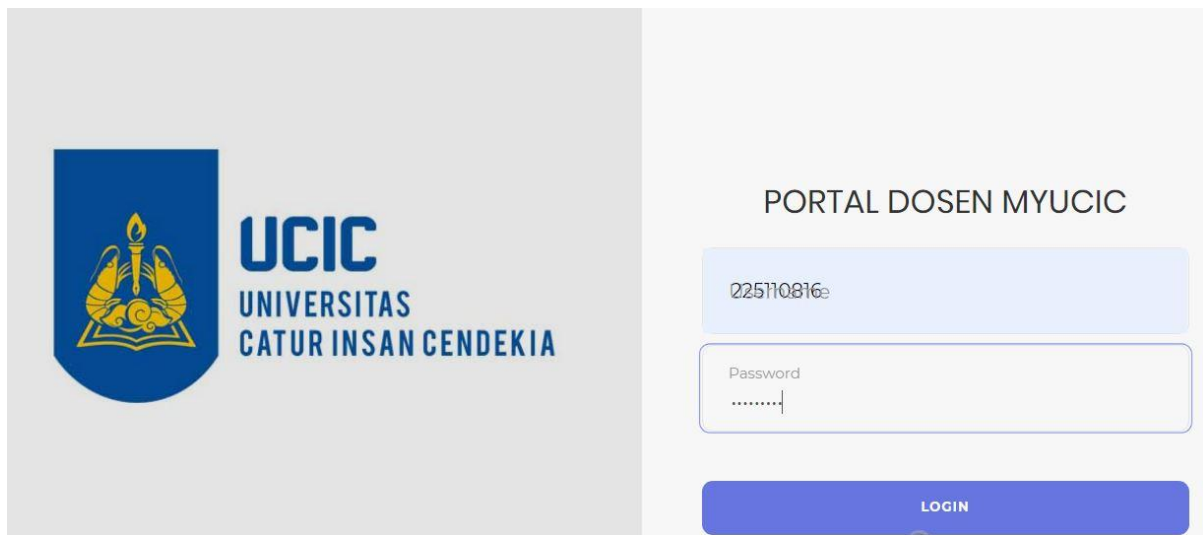
Tahap penyebarluasan dilakukan untuk mempraktekkan atau menyebarluaskan 'LMS You See I See' hasil pengembangan agar diterima oleh pengguna seperti halnya dosen, mahasiswa dan sistem.



Gambar-1 Metodologi Penelitian

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini adalah hasil pengembangan aplikasi *Learning management system* (LMS) dan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Youtube Channel* :



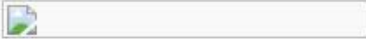
Gambar-2 Tampilan Halaman Depan Aplikasi LMS Universitas Catur Insan Cendekia

Keterangan Gambar-2:

Gambar-2 adalah tampilan halaman depan aplikasi *Learning management system* (LMS) Universitas Catur Insan Cendekia (UCIC) Cirebon. Dosen atau mahasiswa bisa mengakses aplikasi ini dengan memasukkan username dan password.

Sistem Terintegrasi MYCIC T.A 2021/2022 Semester GENAP

Profile Dosen



Program Studi	:	KOMPUTERISASI AKUNTANSI - D3
NIDN	:	0425117406
Nama Dosen	:	Suwandi, M.M., -
Tempat Lahir	:	Cirebon
Tanggal Lahir	:	25-11-1974
Jenis Kelamin	:	Laki-Laki

Gambar-3 Tampilan Profil Dosen Universitas Catur Insan Cendekia

Keterangan Gambar-3:

Gambar-3 menunjukkan profil dosen yang mengampu mata kuliah sesuai jadwal yang telah dibuat.

Jadwal Pengajaran Dosen							
Tahun Akademik	:	2021/2022 (SEMESTER GENAP)					
N I D N	:	0425117406					
Nama Dosen	:	Suwandi, M.M., -					
No.	Hari	Jam	Ruang	Kelas	Mata Kuliah	SKS	Mhs
1.	Selasa	07:30:00-09:30:00	107	KA 1/4	KA041004 - Sistem Penganggaran Perusahaan	3	21
2.	Selasa	09:30:00-11:00:00	AUDIT	MB 1/4	271498 - Technopreneurship Lanjutan	2	28
3.	Rabu	07:30:00-09:30:00	107	KA 1/2	KA021004 - Akuntansi Keuangan Menengah	3	19
4.	Rabu	14:30:00-16:30:00	106	SI-Eb 1/6 & SI-E 1/6	SIX062006 - Student Exchange (Manajemen dan organisasi)	3	0
Total SKS Pengajaran						11	

Gambar-4 Tampilan Jadwal Pengajaran Dosen Universitas Catur Insan Cendekia

Keterangan Gambar-4:

Gambar-4 adalah tampilan jadwal pengajaran masing-masing dosen pada tiap semester. Jadwal pengajaran berisi hari, tanggal, ruangan, kelas dan mata kuliah yang harus diampu oleh dosen yang bersangkutan. Dengan adanya jadwal tersebut, dosen dapat mengatur pembelajaran blended learning baik luring maupun secara daring.

Data Nilai Mahasiswa						
Tahun Akademik	:	2021/2022 (SEMESTER GENAP)				
N I D	:	0425117406				
Nama	:	Suwandi, M.M., -				
No.	Hari	Jam	Ruang	Kelas	Mata Kuliah	Aksi
1.	Selasa	07:30:00-09:30:00	107	KA 1/4	KA041004 - Sistem Penganggaran Perusahaan	Lihat Nilai
2.	Selasa	09:30:00-11:00:00	AUDIT	MB 1/4	271498 - Technopreneurship Lanjutan	Lihat Nilai
3.	Rabu	07:30:00-09:30:00	107	KA 1/2	KA021004 - Akuntansi Keuangan Menengah	Lihat Nilai

Gambar-5 Tampilan Data Nilai Mahasiswa

Sistem Terintegrasi MYCIC T.A 2021/2022 Semester GENAP Panduan ▾ Setting ▾ Log out

Ujian Online

Tahun Akademik	:	2021/2022 (SEMESTER GENAP)
N I D	:	0425117406
Nama	:	Suwandi, M.M., -

Jadwal Ujian Online

No.	Hari / Tanggal	Waktu	Kelas	Mata Kuliah	Peserta	Berkas	Upload
1.	Rabu, 18-05-2022	08:00:00	KA 1/4	KA041004 - Sistem Penganggaran Perusahaan (PRAKTIKUM)	21 Mhs	View Berkas	Upload Soal
2.	Rabu, 18-05-2022	08:00:00	MB 1/4	271498 - Technopreneurship Lanjutan (PRAKTIKUM)	28 Mhs	View Berkas	Upload Soal
3.	Kamis, 19-05-2022	13:00:00	KA 1/2	KA021004 - Akuntansi Keuangan Menengah (PRAKTIKUM)	19 Mhs	View Berkas	Upload Soal

Gambar-6 Tampilan Data Ujian Online

Keterangan Gambar-6:

Gambar 6 merupakan tampilan daftar ujian online tiap semester. Data ini menunjukkan jadwal UTS (Ujian Tengah Semester) atau UAS (Ujian Akhir Semester) yang dapat diakses oleh dosen dan mahasiswa. Jadwal ujian online ini digunakan dosen untuk mengupload soal UTS atau UAS, selanjutnya soal tersebut dapat diakses oleh mahasiswa. Tampilan data ujian online ini juga dapat dijadikan sarana komunikasi antara dosen dan mahasiswa, ketika ada mahasiswa yang tidak dapat mengirim jawaban UTS/UAS secara online.


E-Learning (Daftar Kelas Online)					
Th Akademik	:	2021/2022 (Semester Genap)			
N I D	:	0425117406			
Nama	:	Suwandi, M.M., -			
No.	Kelas	Mata Kuliah	SKS	Pertemuan	Kelola Kelas
1.	Selasa, 07:30:00 s/d -09:30:00, KA 1/4	KA041004 - Sistem Penganggaran Perusahaan Belum Tersedia RPS	3	Pertemuan 8	<input type="button" value="Kelola Kelas"/>
2.	Selasa, 09:30:00 s/d -11:00:00, MB 1/4	271498 - Technopreneurship Lanjutan Belum Tersedia RPS	2	Pertemuan 9	<input type="button" value="Kelola Kelas"/>
3.	Rabu, 07:30:00 s/d -09:30:00, KA 1/2	KA021004 - Akuntansi Keuangan Menengah Belum Tersedia RPS	3	Pertemuan 8	<input type="button" value="Kelola Kelas"/>

Gambar-7 Tampilan Data Kelas Online

Keterangan Gambar-7:

Gambar 7 menampilkan data kelas perkuliahan secara online. Data ini digunakan dosen untuk mengetahui total mata kuliah dan total SKS yang harus diampu oleh masing-masing dosen dalam semester tersebut.

Mata Kuliah	:
Kelas	:
Peserta Kelas	:
Pertemuan Ke	:
Tanggal Pertemuan Yang Akan Diselenggarakan	:



Gambar-8 Tampilan QR Kode Presensi Perkuliahan

Keterangan Gambar-8:

Gambar 8 adalah tampilan QR Kode yang akan diberikan dosen ke mahasiswa untuk melakukan presensi kehadiran secara online. Setelah mahasiswa melakukan QR Kode secara otomatis mahasiswa tersebut akan mengisi daftar hadir perkuliahan. QR Kode ini akan berubah setiap minggunya, dimulai dari pertemuan ke-1 sampai dengan pertemuan ke-14.


Daftar Peserta Dan Absensi Kehadiran																
No	NIM	Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14
1.	2020103001	Maylinda	H	H	H	H	H		H	H						
2.	2020103002	Rahmadini Nur Isnaeni	H	H	H	H	H	H	H	H						
3.	2020103003	Adzustina Diva Priadi	H	H	H	H	H	H	H	H						
4.	2020103004	Evi Alvionita Simangunsong	H	H		H	H	H		H						
5.	2020103005	Nur Fanisa	H	H	H	H	H	H	H	H						
6.	2020103006	Dewi Trisnawati	H		H			H								
7.	2020103008	Nahnaiatul Alfitri	H	H	H	H	H	H	H	H						

Gambar-9 Tampilan Daftar Hadir Online

E-Learning (Posting Materi Mata Kuliah Sistem Penganggaran Perusahaan)

Tahun Akademik	:	2021/2022 (SEMESTER GENAP)
Mata Kuliah	:	KA041004 - Sistem Penganggaran Perusahaan
Kelas	:	KA 1/4
Peserta Kelas	:	21 Mahasiswa

Posting Materi Pertemuan

Pertemuan Ke	:	<input type="text" value="1"/>
Pokok Bahasan	:	<input type="text" value="Pokok Bahasan"/>
Uraian Materi Pembahasan	:	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;">  </div>

Gambar-10 Tampilan Posting Materi Perkuliahan

Keterangan Gambar-10:

Gambar 10 adalah tampilan posting materi perkuliahan, dalam menu ini dosen dapat mengirimkan modul pembelajaran sebelum perkuliahan dimulai. Dengan demikian, mahasiswa

dapat mempelajari terlebih dahulu materi perkuliahan tersebut sebelum perkuliahan dimulai. Dalam menu ini juga dosen dapat memberikan tugas perkuliahan kepada mahasiswa. Melalui menu ini, mahasiswa dapat mengirimkan tugas yang diberikan oleh dosen. Pengiriman modul pembelajaran sebelum perkuliahan dimulai memberikan dampak positif terhadap aktifitas saat pembelajaran dimulai, interaksi terjadi antara dosen dan mahasiswa.

E-Learning (Kelola Tugas Sistem Penganggaran Perusahaan)

Tahun Akademik	:	2021/2022
Semester	:	4
Kelas	:	KA 1/4
Mata Kuliah	:	KA041004 - Sistem Penganggaran Perusahaan
SKS	:	3

No.	NIM	Nama	Pertemuan	Tanggal	File
1.	2020103001	Maylinda	5	18-04-2022	Download
2.	2020103002	Rahmadini Nur Isnaeni	5	18-04-2022	Download
3.	2020103003	Adzustina Diva Priadi	5	18-04-2022	Download

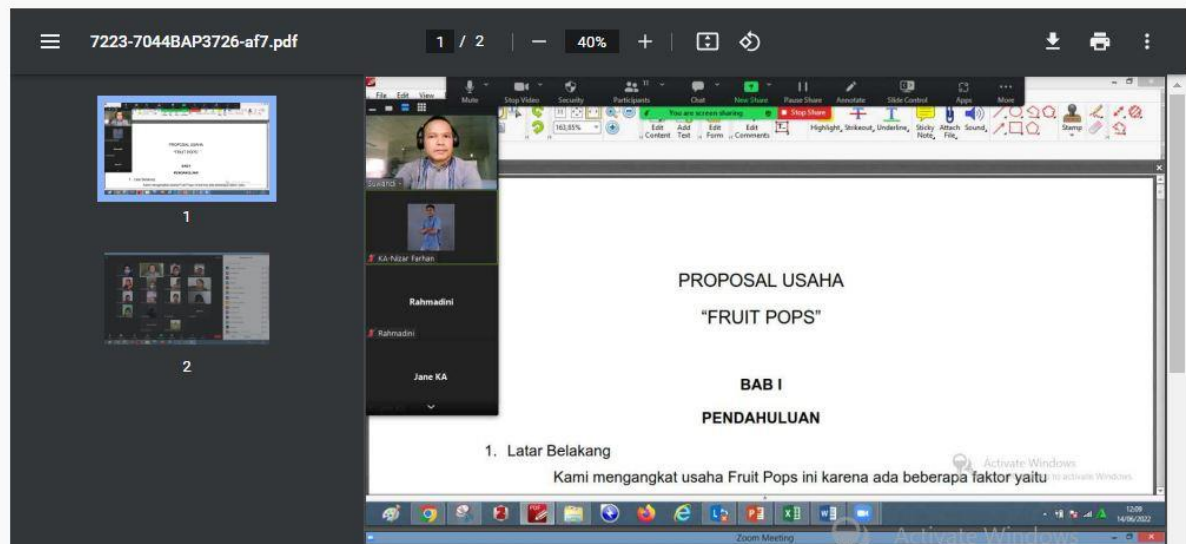
Gambar-11 Tampilan Kelola Tugas Mahasiswa

Keterangan Gambar-11:

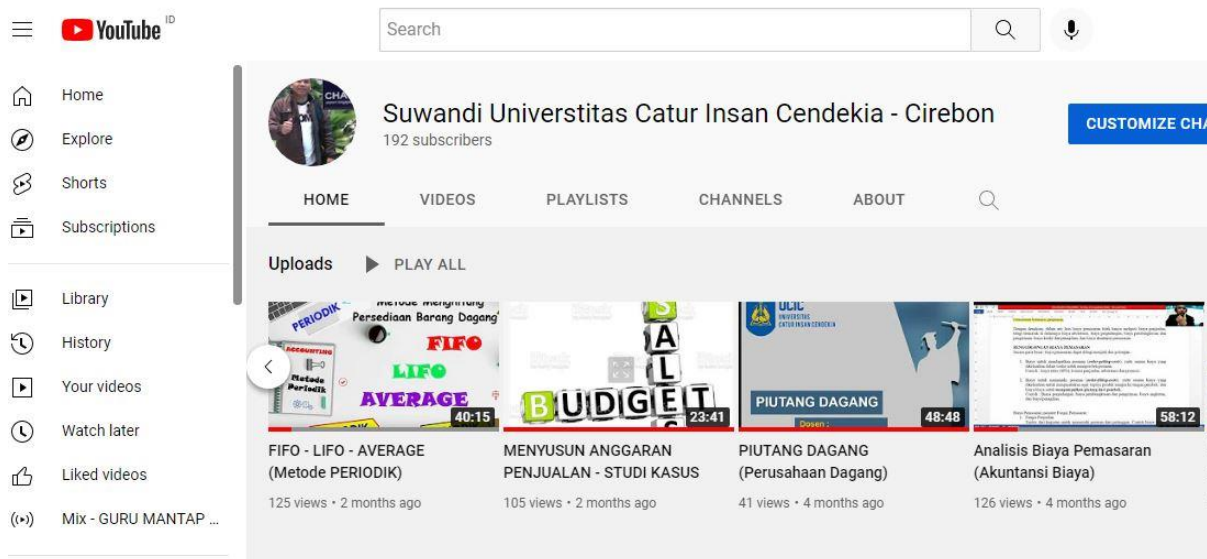
Media tampilan kelola tugas mahasiswa dapat memudahkan dosen mengumpulkan tugas yang harus dikerjakan oleh mahasiswa, dengan adanya batas waktu yang diberikan. Ketika ada mahasiswa yang terlambat dalam melakukan pengumpulan berkas tugas, sistem LMS secara otomatis tidak dapat menerima tugas mahasiswa yang terlambat tersebut.

Berkas Lampiran Kegiatan Perkuliahan

APLIKASI DARING YANG DIGUNAKAN : ZOOM



Gambar-12 Tampilan Bukti Kegiatan Mengajar



Gambar 13 – Media Pembelajaran Youtube Channel

5. KESIMPULAN

Inovasi sangatlah dibutuhkan dalam bidang apapun, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Melakukan inovasi berarti siap untuk melakukan perubahan ke arah yang lebih baik. Tujuan penelitian ini adalah untuk melakukan inovasi media pembelajaran blended learning melalui aplikasi *Learning management system* (LMS) dan pemanfaatan media Youtube Channel. Dengan menggunakan aplikasi *Learning management system* (LMS) dan pemanfaatan Youtube Channel sebagai media pembelajaran, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- (a) Aplikasi *Learning management system* (LMS) sangat membantu dosen dan mahasiswa dalam hal media pembelajaran model *blended learning*.
- (b) Pemanfaatan youtube channel dalam media pembelajaran sangat membantu dosen dan mahasiswa. Dosen dapat mengupload video pembelajaran mata kuliah melalui youtube channel, sementara itu mahasiswa dapat melihat video pembelajaran secara berulang, sehingga memudahkan mahasiswa untuk memahami materi atau bahan ajar yang diberikan oleh dosen.
- (c) Sinergi antara dosen dan mahasiswa berjalan dengan baik saat menggunakan model pembelajaran *blended learning* melalui aplikasi *learning management system* dan youtube channel.

Limitasi dan studi lanjutan

Pemanfaatan aplikasi *Learning management system* (LMS) dan Aplikasi Youtube Channel dalam media pembelajaran masih memiliki keterbatasan dalam hal pengisian presensi perkuliahan. Saat perkuliahan dilakukan secara daring, terdapat kendala untuk mengetahui mahasiswa yang hadir dan tidak hadir saat daring, namun mahasiswa tersebut tetap mengisi daftar hadir melalui QR Code. Misal, saat perkuliahan melalui daring (zoom) ada 85% mahasiswa yang hadir, namun saat pengisian presensi kehadiran melalui QR Code total 100% kehadiran. Adanya perbedaan selisih diangka 15% ini dikarenakan terdapat mahasiswa yang tidak hadir saat perkuliahan daring (zoom), namun hadir mengisi presensi melalui QR Code.

Referensi

- Turnbull, D., Chugh, R., & Luck, J. (2021). Issues in *learning management system s* implementation: A comparison of research perspectives between Australia and China. *Education and Information Technologies*, 26(4), 3789-3810.
- Zainuddin, Z., & Keumala, C. M. (2018). *Blended learning* method within Indonesian higher education institutions. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 6(2), 69-77.
- Rahman, Z., Rijanto, T., Basuki, I., & Sumbawati, M. S. (2020). The Implementation of *Blended learning* Model on Motivation and Students' Learning Achievement. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 2(9).

- Hanik, E. U., Afriyanti, I., Ruchyyah, S., Afiyah, U. N., & Robi'attuladawiyah, W. A. (2021). The strategies of *blended learning* in new normal era at Kuala Lumpur Indonesian School. *MUDARRISA: Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 13(1), 35-54.
- Sukmawati, R. A., Pramita, M., Purba, H. S., & Utami, B. (2020). The use of blended cooperative learning model in introduction to digital systems learning. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 2(2), 75-81.
- Nadeem, A., Malik, N., & Noreen, S. (2021). *Learning management system* : an innovation in teaching learning process at university level. *Journal of Entrepreneurship, Management, and Innovation*, 3(2), 409-428.
- Sumardi, D., Suryani, N., & Musadad, A. A. (2021). Website-Based *Learning management system* (LMS) as a Tool for Learning in the Covid-19 Pandemic Period for Junior High Schools. *Journal of Education Technology*, 5(3), 346-355.
- Vinci, V., Lozito, A., Montagna, L., Oldani, S., Marsala, A., Pagliotta, M., & Consorti, F. (2021). *Learning management system* (LMS) for Integrating, Monitoring and Evaluating Professional Activities in a Medical Curriculum. The Experience at Humanitas University Medical School. *Int. J. Learn. Man. Sys*, 9(2), 1-12.
- Yaacob, Z., & Saad, N. H. M. (2020). Acceptance of YouTube as a learning platform during the Covid-19 pandemic: the moderating effect of subscription status. *Tem Journal*, 9(4), 1732.
- Yuyun, I., & Simamora, F. Y. (2021). THE USE OF YOUTUBE TO SUPPORT EFL STUDENTS'LISTENING SKILLS. *ELLTER Journal*, 2(2), 1-12.
- Vinci, V., Lozito, A., Montagna, L., Oldani, S., Marsala, A., Pagliotta, M., & Consorti, F. (2021). *Learning management system* (LMS) for Integrating, Monitoring and Evaluating Professional Activities in a Medical Curriculum. The Experience at Humanitas University Medical School. *Int. J. Learn. Man. Sys*, 9(2), 1-12.
- Fitriani, Y. (2020). Analisa pemanfaatan *learning management system* (LMS) sebagai media pembelajaran online selama pandemi covid-19. *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 4(2), 1-8.
- Yana, D., & Adam, A. (2019). Efektivitas Penggunaan Platform Lms Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Blended learning* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal dimensi*, 8(1), 1-12.
- Dhika, H., Destiwati, F., Surajiyo, S., & Jaya, M. (2020, July). Implementasi *Learning management system* Dalam Media Pembelajaran Menggunakan Moodle. In *Prosiding Seminar Nasional Riset Information Science (SENARIS)* (Vol. 2, pp. 228-234).
- Fitriana, N. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Blended learning* Pada Mata Kuliah Pemisahan Kimia Materi Kromatografi Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar. *Erudio Journal of Educational Innovation*, 4(1), 46-54.

- Lestari, P. (2021). *Blended learning* Berbantuan *Learning management system* dan WhatsApp Sebagai Upaya Pembelajaran Peningkatan Aktivitas Siswa Semasa Pandemi. *JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*, 2(8), 1219-1225.
- Darma, I. K., Karma, I. G. M., & Santiana, I. M. A. (2020, February). *Blended learning*, Inovasi Strategi Pembelajaran Matematika di Era Revolusi Industri 4.0 Bagi Pendidikan Tinggi. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 3, pp. 527-539).
- Purnamasari, E. S., & Kamal, M. C. (2021). Inovasi *Learning management system* (LMS) Menggunakan Google Suite For Education (GSE) Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Bidang Studi Matematika Siswa Kelas IX Di SMP Negeri 6 Pekalongan. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 9(2), 257-270.