



# Keterampilan Penggunaan Platform E-learning Mahasiswa Kedokteran Hewan Universitas Nusa Cendana Melalui Pelatihan Daring di Masa Covid-19

Dede Rival Novian<sup>\*1)</sup>

Published online: 10 April 2022

## ABSTRACT

During the Covid-19 pandemic from March 2020 until now, students at the Faculty of Medicine and Veterinary Medicine, University of Nusa Cendana experienced difficulties in implementing an online learning system using the learning management system platform from the University of Nusa Cendana, especially first semester students who are using the online learning system for the first time. the Learning Management System platform from the University of Nusa Cendana. They have not fully mastered the various online learning features on the platform, such as logging in, filling out the attendance list, downloading materials, conducting discussions and submitting assignments. The purpose of this service is to improve students' knowledge and skills in using the Nusa Cendana University learning management system platform. The subjects of this service are first semester students at the Faculty of Medicine and Veterinary Medicine, University of Nusa Cendana. The training was carried out using several methods, such as lectures, questions and answers, and direct practice using the learning management system platform. Data were collected by using the observation method. The results of the training showed that all students managed to have the ability to use the University of Nusa Cendana Learning Management System platform, they had the ability to login into the system, fill out attendance lists, download learning materials, and conduct discussions and collect assignments. After this, they will be able to conduct bold learning training that is more organized and more open in using the learning management system of the University of Nusa Cendana platform.

**Keywords:** Faculty of Medicine and Veterinary Medicine; Learning management system; University of Nusa Cendana

**Abstrak.** Selama masa pandemic Covid-19 dari bulan Maret 2020 sampai sekarang, mahasiswa di Fakultas Kedokteran dan Kedokteran Hewan Universitas Nusa Cendana mengalami kesulitan dalam menerapkan sistem pembelajaran dalam jaringan menggunakan platform learning management sistem dari Universitas Nusa Cendana, terutama mahasiswa semester satu yang baru pertama kali menggunakan platform Learning Management System dari Universitas Nusa Cendana tersebut. Mereka belum sepenuhnya menguasai berbagai fitur pembelajaran online di platform tersebut, seperti login, mengisi daftar hadir, mengunduh materi, melakukan diskusi dan mengumpulkan tugas. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa dalam menggunakan platform learning management system Universitas Nusa Cendana. Subyek pengabdian ini adalah mahasiswa semester satu di Fakultas Kedokteran dan Kedokteran Hewan Universitas Nusa Cendana. Pelatihan dilaksanakan dengan beberapa metode, seperti ceramah, tanya jawab, dan langsung praktek langsung menggunakan platform learning managemen system. Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa semua mahasiswa berhasil memiliki kemampuan dalam menggunakan platform Learning Management System Universitas Nusa Cendana, mereka memiliki kemampuan dalam melakukan login ke sistem, mengisi daftar hadir, mengunduh materi pembelajaran, melakukan diskusi dan mengumpulkan tugas. Setelah pelatihan ini, mereka akan dapat melakukan pembelajaran daring yang lebih terorganisir dan lebih termotivasi dalam menggunakan platform learning management system Universitas Nusa Cendana.

<sup>1)</sup> Universitas Nusa Cendana  
Jl. Adi Sucipto Penfui, Kota Kupang, Nusa Tenggara Timur.  
85001, Indonesia

*\*) corresponding author*

Dede Rival Novian

Email: [dede.rival.noviaan@staff.undana.ac.id](mailto:dede.rival.noviaan@staff.undana.ac.id)

**Keywords:** Fakultas Kedokteran dan Kedokteran Hewan; Learning management system; Universitas Nusa Cendana

## PENDAHULUAN

Semenjak pandemi Covid-19, pembelajaran dalam jaringan (daring) menjadi pembelajaran yang sering diterapkan di berbagai jenjang pendidikan, tak terkecuali jenjang pendidikan tinggi. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan sistem digital sehingga proses tatap muka secara langsung tidak dilakukan, pembelajaran daring menggunakan platform yang dapat membantu proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan meskipun jauh (Oktafia & Wulandari, 2020), dan dilakukan dengan bantuan internet baik secara serentak maupun asynchronous yang memberikan kesempatan interaksi mahasiswa dengan sumber belajar, baik dengan pendidik/lingkungan maupun teman sebayanya (Dong et al., 2020). Dengan adanya pembelajaran daring, mahasiswa bisa belajar lebih mandiri tanpa batasan waktu dan ruang (Hwang et al., 2020; Kkese, 2020; Lage-Cala dkk., 2020). Namun, selain kemampuan menggunakan platform pembelajaran daring, juga harus memperhatikan kondisi keuangan mahasiswa serta sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran daring (Rusli et al., 2020). Apalagi sekarang pembelajaran daring menjadi salah satu solusi yang bisa dilakukan untuk mencegah penyebaran Covid-19 (Hussein et al., 2020). pembelajaran daring sangat membutuhkan kemampuan pendidik dan peserta didik, karena kemampuan menggunakan teknologi akan sangat membantu menciptakan suasana belajar yang kondusif, sehingga terbentuk interaksi sosial yang baik (Andel et al., 2020). Jadi, pembelajaran daring efektif diterapkan dalam situasi pandemic Covid-19 saat ini.

Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi melalui Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 menginstruksikan pendidik dan peserta didik di setiap jenjang pendidikan untuk melakukan proses belajar dari rumah. Oleh karena itu pendidik dan peserta didik harus cepat beradaptasi untuk dapat mengoperasikan platform pembelajaran daring, sehingga mahasiswa merasa tertarik untuk melaksanakan pembelajaran daring tersebut. Ada tiga kategori pembelajaran daring (Kattoua et al., 2013): 1) Self-paced belajar mandiri, pendidik memberikan materi, evaluasi, dan umpan balik dari peserta didik. Mereka dapat belajar menggunakan materi tersebut berdasarkan kecepatan berpikir mereka sendiri dan mengevaluasi sendiri hasilnya. 2) Interaktif asinkron, pendidik dan peserta didik berpartisipasi dalam proses pembelajaran meskipun itu tidak dilakukan secara bersamaan. Mereka bergabung di kelas online kapan pun mereka butuhkan. Mereka dapat meninggalkan komentar dan pertanyaan tentang materi dan pendidik akan membalas pertanyaan mereka di waktu yang lain. Pendekatan ini menawarkan bantuan dan umpan balik dari pendidik dan teman sebaya, dan biasanya, itu tidak akan menjadi "santai" seperti dalam studi independen mandiri. 3) Interaktif sinkron, peserta didik mengikuti pembelajaran langsung dan melakukan kegiatan tanya jawab menggunakan email atau live chat realtime. Ini adalah proses pembelajaran yang paling interaktif dan paling dekat dengan implementasinya dari pembelajaran tatap muka. Namun, hal ini tidak dapat dilaksanakan secara fleksibel karena jadwal telah ditentukan sebelumnya sehingga pendidik dan peserta didik harus meluangkan waktu mereka untuk fokus pada jadwal yang telah dibuat tersebut. Ketiga kategori tersebut memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, sehingga pendidik dan peserta didik harus memutuskan dengan bijak dengan mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Fakultas Kedokteran Hewan Universitas Nusa Cendana memiliki platform pembelajaran daring yaitu Learning Management System (LMS) yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran daring pada saat kondisi pandemi Covid-19. Namun, mahasiswa baru mengalami kesulitan dalam mengakses dan menggunakan platform LMS tersebut. Oleh karena itu, perlu diadakan pelatihan mengenai penggunaan platform LMS bagi mahasiswa baru Fakultas Kedokteran dan Kedokteran Hewan Universitas Nusa Cendana agar nantinya dapat berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran daring melalui platform LMS. Adanya pelatihan penggunaan platform LMS bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menggunakan platform LMS tersebut, seperti login ke sistem LMS, mengisi daftar hadir, mengunduh materi, melakukan diskusi dan mengumpulkan tugas.

## BAHAN DAN METODE

Untuk mengetahui kebutuhan mahasiswa baru program studi S-1 Kedokteran Hewan, dilakukan wawancara awal secara daring. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, selama sebagian besar mahasiswa membutuhkan pelatihan penggunaan platform LMS Universitas Nusa Cendana dalam mengikuti perkuliahan daring selama masa pandemi Covid-19. Hal ini dikarenakan selama masa pandemi, mereka harus menggunakan sistem pembelajaran daring secara penuh dan sebagian besar masih belum mengenal platform LMS Universitas Nusa Cendana. Berdasarkan masalah tersebut, maka pelatihan ini dilakukan agar mahasiswa baru dapat mengoperasikan platform LMS, sehingga perkuliahan daring dapat berjalan dengan lancar.

Pelatihan ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2021. Pelatihan dilaksanakan dengan menggunakan beberapa metode, seperti ceramah, tanya jawab, dan metode praktik langsung. Materi pelatihan disampaikan dengan menggunakan metode ceramah, bersamaan dengan metode tanya jawab dan praktik untuk meminimalisir kurangnya pemahaman yang dialami oleh mahasiswa. Metode praktik langsung dilakukan setelah konsep pembelajaran daring menggunakan platform LMS Universitas Nusa Cendana telah dipahami, sehingga mahasiswa akan lebih mudah untuk mengoperasikan situs web dan aplikasi

## HASIL DAN PEMBAHASAN

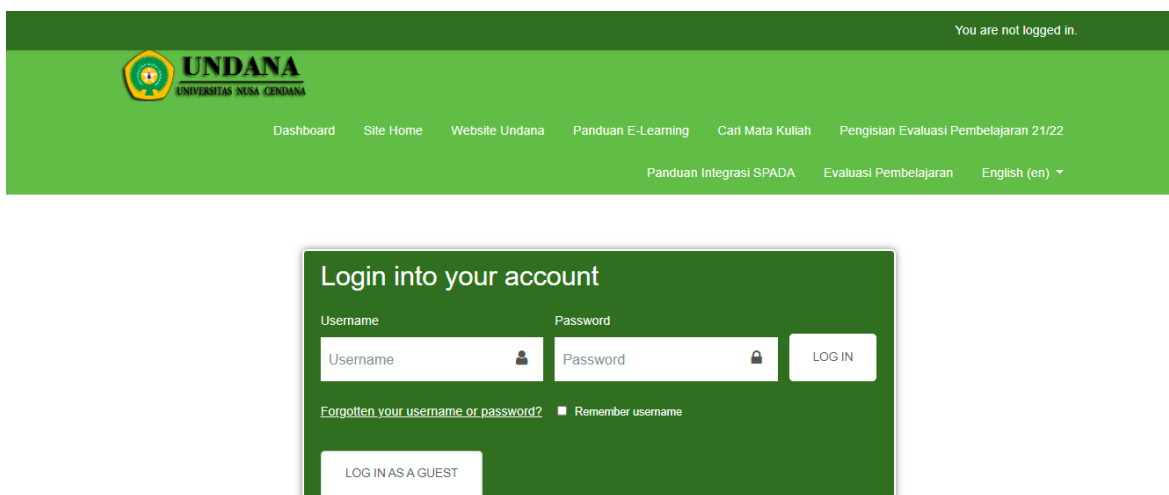
Pelatihan dilaksanakan pada bulan Agustus 2021. Mahasiswa dijelaskan tentang pembelajaran dalam jaringan (daring) dan platform learning management system (LMS) Universitas Nusa Cendana (Undana). Materi pelatihan mengenai pembelajaran daring dilakukan menggunakan metode ceramah dan diskusi, sedangkan untuk materi platform LMS Undana menggunakan metode ceramah, diskusi dan praktik langsung. Materi pelatihan platform LMS dibagi menjadi beberapa sesi, diantaranya adalah cara login ke platform LMS, cara mengisi daftar hadir, cara melakukan diskusi dan cara mengumpulkan tugas. Sebelum memulai pelatihan menggunakan platform LMS Undana, mahasiswa terlebih dahulu diberikan tugas yang harus mereka kerjakan. Hasil tugas tersebut tersebut ditunjukkan oleh tabel 1. Sedangkan tampilan LMS Undana ditunjukkan oleh Gambar 1 dan 2.

**Tabel 1.**  
**Kemampuan mahasiswa sebelum melakukan pelatihan LMS Undana**

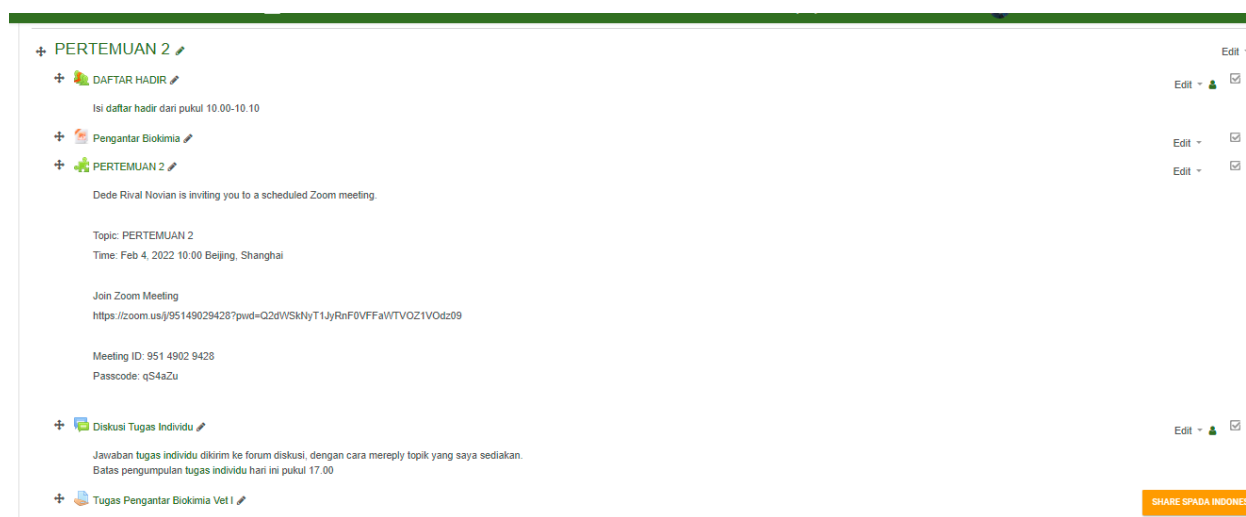
Indikator	Jumlah mahasiswa	
	Berhasil	Gagal
Login ke LMS Undana	5	50
Mengisi Daftar Hadir	0	55
Mengunduh Materi perkuliahan	0	55
Melakukan diskusi	0	55
Mengumpulkan tugas	0	55

Pandemi Covid-19 sangat mempengaruhi kondisi psikologis mahasiswa sebagai akibat dari ketidaksiapan sistem dan sumber daya manusia untuk melakukan perkuliahan daring. Mahasiswa mudah bosan dengan perkuliahan daring setelah setengah bulan, merasa resah karena orang tuanya kesulitan memberikan jatah, mengalami gangguan emosi karena terlalu banyak tugas (Irawan et al., 2020). Selain itu, koneksi internet, fasilitas, kurang terampil mahasiswa dan dosen dalam memanfaatkan gadget, mahasiswa kurang termotivasi, dan Kemampuan guru dalam menyampaikan materi pelajaran juga menjadi tantangan dalam online sistem pembelajaran daring (Robianto, 2020). Selanjutnya, kebosanan akan menjadi factor risiko akademik yang merusak motivasi dan kinerja di

lingkungan belajar (Parker et al., 2018). Hal ini tidak dapat dibiarkan jika dosen ingin mahasiswanya berhasil memahaminya materi dalam proses perkuliahan daring. Dosen harus menemukan cara untuk membantu mahasiswa mengatasi kesulitan mereka dalam mengikuti perkuliahan daring menggunakan platform LMS Undana, terlebih lagi mahasiswa baru yang sebelumnya belum pernah menggunakan platform LMS Undana. Hal ini diperkuat oleh data dari Tabel 1, terlihat bahwa kemampuan mahasiswa dalam menggunakan platform LMS sangat rendah sekali, jika hal itu dibiarkan maka mahasiswa tidak akan berhasil dalam mengikuti perkuliahan daring. Dengan menguasai penggunaan platform LMS Undana, diharapkan mahasiswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam perkuliahan daring, karena platform LMS Undana memfasilitasi mahasiswa untuk dapat berdiskusi secara langsung dengan dosen ataupun dengan mahasiswa yang lain, selain itu mahasiswa juga dapat mengisi absen dan mengumpulkan tugas yang nilainya bisa langsung mereka ketahui setelah dosen memberikan nilai pada daftar hadir dan tugas mereka. Hal ini menyebabkan mahasiswa bisa lebih belajar mandiri dalam mengatur jadwal belajarnya. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa semua mahasiswa berhasil memiliki kemampuan dalam menggunakan platform Learning Management System Universitas Nusa Cendana, mereka memiliki kemampuan dalam melakukan login ke sistem, mengisi daftar hadir, mengunduh materi pembelajaran, melakukan diskusi dan mengumpulkan tugas. Setelah pelatihan ini, mereka akan dapat melakukan pembelajaran daring yang lebih terorganisir dan lebih termotivasi dalam menggunakan platform learning management system Universitas Nusa Cendana.



**Gambar 1. Tampilan login LMS Undana**



### Gambar 2. Tampilan LMS Undana

LMS Undana memiliki beberapa keunggulan, seperti dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan mereka melalui diskusi kelompok dan juga virtual tatap muka dibandingkan dengan pembelajaran individu secara mandiri. LMS Undana juga memberikan kesempatan kepada dosen dan mahasiswa untuk berbagi folder yang berisi materi pelajaran dan lembar kerja, sehingga mahasiswa dapat berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran daring menggunakan LMS Undana (Purnawarman et al., 2016). LMS Undana dapat berfungsi sebagai pembelajaran daring secara sinkron dan asinkron, dan ini akan menjadi keuntungan bagi dosen dan mahasiswa dalam menerapkan pembelajaran online karena mereka dapat memilih di antara kedua opsi tersebut. Pembelajaran daring secara sinkron dapat dilakukan secara langsung melalui tatap muka virtual dan kuis dalam waktu yang bersamaan menggunakan aplikasi zoom atau google meet yang bisa diintegrasikan dengan LMS Undana. Sedangkan pembelajaran daring asinkron dilakukan secara fleksibel dan tidak harus dalam waktu yang bersamaan menggunakan menu diskusi dan kuis yang ada di LMS Undana.

LMS Undana juga memiliki fitur untuk dalam penilaian (Cohen & Sasson, 2015). Penilaian online dapat diberikan kuis dan diskusi selama proses pembelajaran daring. Dengan menggabungkan menggabungkan kuis dengan kegiatan pembelajaran daring membuat mahasiswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif dari mahasiswa (Salas-Morera et al., 2012). Selain itu, skor penilaian dari kuis dan diskusi dari mahasiswa juga secara real time dapat langsung terlihat oleh mahasiswa. Hal ini yang membuat mahasiswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran dan berlomba lomba mendapatkan nilai yang baik lagi (Chaiyo & Nokham, 2017). Sehingga dengan adanya pelatihan pembelajaran online dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa mengenai cara penggunaan platform LMS Undana dalam pembelajaran online (Mardawani et al., 2020). Pelatihan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menjadi lebih terampil dalam mengikuti pembelajaran daring (Pujiyanti & Mulyawati, 2021). Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang menyatakan bahwa pelatihan mampu mengembangkan keterampilan peserta pelatihan dalam mengikuti media pembelajaran yang bebas teknologi (Sriyanti et al., 2015).

## KESIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa dalam menggunakan platform learning management system Universitas Nusa Cendana. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa semua mahasiswa berhasil memiliki kemampuan dalam menggunakan platform Learning Management System Universitas Nusa Cendana, mereka memiliki kemampuan dalam melakukan login ke sistem, mengisi daftar hadir, mengunduh materi pembelajaran, melakukan diskusi dan mengumpulkan tugas. Setelah pelatihan ini, mereka akan dapat melakukan pembelajaran daring yang lebih terorganisir dan lebih termotivasi dalam menggunakan platform learning management system Universitas Nusa Cendana.

## Conflict of Interests

The authors state that there is no potential conflict regarding the implementation of community service and publication of this article.

## REFERENCES

Andel, S. A., de Vreede, T., Spector, P. E., Padmanabhan, B., Singh, V. K., & Vreede, G. J. de. (2020). Do social features help in video-centric online learning platforms? A social presence perspective. *Computers in Human Behavior*. 113(April): 106505.

- Chaiyo, Y., & Nokham, R. (2017). The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system. 2017 International Conference on Digital Arts, Media and Technology (ICDAMT): 178–182
- Cohen, D., & Sasson, I. (2015). Journal of Technology and Science Education. *Journal of Technology and Science Education*. 5(3): 184–193.
- Dong, C., Cao, S., & Li, H. (2020). Young children's online learning during COVID-19 pandemic: Chinese parents' beliefs and attitudes. *Children and Youth Services Review*. 118(June): 105440.
- Hussein, E., Daoud, S., Alrabaiah, H., & Badawi, R. (2020). Children and Youth Services Review Exploring undergraduate students' attitudes towards emergency online learning during COVID-19: A case from the UAE. *Children and Youth Services Review*. 119(August): 105699.
- Hwang, G. J., Wang, S. Y., & Lai, C. L. (2020). Effects of a social regulation-based online learning framework on students' learning achievements and behaviors in mathematics. *Computers and Education*. 160 : 104031.
- Irawan, A. W., Dwisona, D., & Lestari, M. (2020). Psychological Impacts of Students on Online Learning During the Pandemic COVID-19. *KONSELI : Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*. 7(1): 53–60
- Kattoua, T., Al-Lozi, M., & Alrowwad, A. (2013). A Review of Literature on Knowledge Management using ICT in Higher Education. *International Journal of Business Management and Economic Research (IJBMER)*. 4(1): 62–67.
- Kkese, E. (2020). McGurk effect and audiovisual speech perception in students with learning disabilities exposed to online teaching during the COVID-19 pandemic. *Medical Hypotheses*. 144(July): 110233.
- Lage-Cala, S., Folgueras-Díaza, M. B., Alonso-Hidalgo, M., García-Menéndez, D., & Fernández-García, F. J. (2020). Investigation of the effectiveness of online learning tools for energy performance certificates preparation. *Energy Reports*. 6: 609–614.
- Mardawani, M., Fusnika, F., & Hartini, A. (2020). Pelatihan Pembelajaran Daring Google Classroom Bagi Guru Di Smp Negeri 6 Sintang. *JURNAL PEKAN : Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*. 5(2): 148–156
- Oktafia, I. H., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8 (3): 496-503.
- Parker, P. C., Perry, R. P., Chipperfield, J. G., Hamm, J. M., & Pekrun, R. (2018). An attribution-based motivation treatment for low control students who are bored in online learning environments. *Motivation Science*. 4(2): 177–184.
- Pujiyanti, D., & Mulyawati, I. (2021). Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Online Bagi Guru Terdampak Covid-19 di SMPN 126 Jakarta. *Jurnal Solma*. 10(01): 170–178
- Purnawarman, P., Susilawati, & Sundayana, W. (2016). The use of Edmodo in teaching writing in a blended learning setting. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*. 5(2): 242–252
- Robianto, R. (2020). Pengembangan Media Ajar Berbasis Cross-Platform. *Jurnal KomtekInfo*. 7(4). 247–255
- Rusli, R., Rahman, A., & Abdullah, H. (2020). Student perception data on online learning using heutagogy approach in the Faculty of Mathematics and Natural Sciences of Universitas Negeri Makassar, Indonesia. *Data in Brief*. 29: 105152.
- Salas-Morera, L., Arauzo-Azrofa, A., & García-Hernández, L. (2012). Análisis de los cuestionarios online como herramientas de enseñanza y evaluación. *Revista de Tecnología y Educación Científica*. 2(1): 39–45.
- Sriyanti, I., Muslim, M., & Yusup, M. (2015). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Bagi Guru SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 2(1), 12–18.