



## Belajar Tanpa Batas: Pelatihan *Learning Management System* sebagai Kunci Inovasi Edukasi Digital

<sup>1</sup>Rahmi Hayati, <sup>2</sup>M Rezeki Muamar, <sup>3</sup>Hakim Muttaqim, <sup>4</sup>Fachrurazi  
<sup>5</sup>Asrul Karim

<sup>1,2,3,4,5</sup> Universitas Almuslim  
Email: [haytirahmi027@gmail.com](mailto:haytirahmi027@gmail.com)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2 <sup>th</sup> May 2025 Revised: 16 <sup>th</sup> May 2025 Published: 20 <sup>th</sup> May 2025	<p>The transformation of higher education in the digital era requires lecturers to have the competence to utilize learning technology effectively, including the utilization of Learning Management System (LMS). However, many lecturers have not optimized LMS as an interactive and structured learning tool. This Community Service Program aims to improve lecturers' ability to use LMS through technical and pedagogical training based on direct practice and andragogical approaches. Activities are carried out through preparation stages, three-day intensive training, two-week implementation assistance, and evaluation. The results show a significant increase in lecturers' competence in managing LMS, with an average score increasing by 32 points after training. Active participation of partners, the success of the digital class mini project, and the formation of an LMS practitioner community are positive indicators of the program's success. Outputs in the form of modules, video tutorials, and digital learning products make a real contribution to improving the quality of online learning in the higher education environment. This program has the potential to be widely and sustainably replicated to support inclusive and adaptive digitalization of education.</p>
<b>Keywords:</b> Learning Without Limits; LMS Training; Key to Innovation; Digital Education	

Informasi Artikel	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2 Mei 2025 Direvisi: 16 Mei 2025 Dipublikasi: 20 Mei 2025	<p>Transformasi pendidikan tinggi di era digital menuntut dosen untuk memiliki kompetensi dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran secara efektif, termasuk pemanfaatan Learning Management System (LMS). Namun, masih banyak dosen yang belum mengoptimalkan LMS sebagai sarana pembelajaran interaktif dan terstruktur. Program Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dosen dalam menggunakan LMS melalui pelatihan teknis dan pedagogis yang berbasis praktik langsung serta pendekatan andragogik. Kegiatan dilaksanakan melalui tahapan persiapan, pelatihan intensif selama tiga hari, pendampingan implementasi selama dua minggu, serta evaluasi. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada kompetensi dosen dalam mengelola LMS, dengan skor rata-rata meningkat sebesar 32 poin setelah pelatihan. Partisipasi aktif mitra, keberhasilan proyek mini kelas digital, dan terbentuknya komunitas praktisi LMS menjadi indikator positif keberhasilan program. Luaran berupa modul, video tutorial, dan produk pembelajaran digital memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pembelajaran daring di lingkungan perguruan tinggi. Program ini memiliki potensi untuk direplikasi secara luas dan berkelanjutan guna mendukung digitalisasi pendidikan yang inklusif dan adaptif.</p>
<b>Kata kunci Belajar Tanpa Batas; Pelatihan LMS; Kunci Inovasi; Edukasi Digital</b>	

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam hampir seluruh aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan tinggi (Pinho et al., 2021). Di era digital ini, pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang kelas fisik, tetapi telah berkembang menjadi pembelajaran yang fleksibel dan berbasis teknologi (Ginzburg & Barak, 2023). Hal ini sejalan dengan transformasi pendidikan yang mengarah pada digitalisasi proses belajar-mengajar. Salah satu bentuk nyata dari transformasi ini adalah pemanfaatan *Learning Management System* sebagai platform utama dalam mendukung pembelajaran daring (online learning) (Liu, 2024);(Hayati et al., 2024).

Di Indonesia, penggunaan LMS seperti Moodle, Google Classroom, Edmodo, dan berbagai platform lokal telah meningkat secara signifikan, terutama sejak masa pandemi COVID-19 (Haleem et al., 2022). Pandemi telah menjadi akselerator bagi banyak institusi pendidikan untuk segera beralih ke sistem pembelajaran daring, meskipun sebagian besar sebelumnya belum sepenuhnya siap, baik dari segi infrastruktur maupun dari kesiapan sumber daya manusia. Pasca pandemi, tren pembelajaran daring tidak berakhir begitu saja. Justru, sistem hybrid dan blended learning menjadi model yang kini banyak diadopsi oleh perguruan tinggi. LMS menjadi medium utama untuk mengelola bahan ajar, tugas, kuis, interaksi dosen-mahasiswa, hingga asesmen pembelajaran. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua dosen memiliki keterampilan memadai dalam mengoperasikan dan mengoptimalkan fitur-fitur LMS secara maksimal. Banyak dosen masih menggunakan LMS secara terbatas hanya untuk unggah materi dan tugas, tanpa mengintegrasikan fitur-fitur interaktif dan analitis yang tersedia.

Dengan demikian, terdapat kesenjangan signifikan antara potensi LMS yang besar dengan pemanfaatannya oleh dosen. Keterbatasan ini berdampak pada kualitas pembelajaran dan rendahnya partisipasi mahasiswa dalam proses daring. Untuk itu, perlu diadakan program pelatihan dan pendampingan yang menasar peningkatan literasi digital dan keterampilan pedagogik berbasis teknologi bagi dosen sebagai garda terdepan dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi.

Beberapa permasalahan yang diidentifikasi berdasarkan survei awal dan wawancara dengan mitra adalah sebagai berikut: Rendahnya pemahaman dosen terhadap fitur LMS secara komprehensif. Banyak dosen hanya mengetahui fungsi dasar LMS seperti mengunggah file atau memberikan tugas, namun belum mampu memanfaatkan fitur analisis pembelajaran, forum diskusi, integrasi multimedia, atau kuis interaktif. Kurangnya pelatihan teknis dan pedagogik berbasis LMS. Sebagian besar pelatihan yang pernah diikuti mitra masih bersifat satu arah dan tidak praktikal. Dosen membutuhkan pelatihan berbasis praktik langsung dengan pendekatan andragogik (pendidikan orang dewasa).

Kendala dalam desain pembelajaran daring yang efektif dan menarik. Dosen mitra mengaku kesulitan dalam menyusun strategi pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi mahasiswa dalam LMS, terutama pada mata kuliah yang membutuhkan interaksi tinggi. Rendahnya tingkat keterlibatan mahasiswa dalam LMS. Akibat dari penggunaan LMS yang monoton dan kurang interaktif, mahasiswa menunjukkan partisipasi yang minim, bahkan cenderung pasif.

Dari keempat permasalahan tersebut, prioritas utama dalam program PKM ini adalah pada peningkatan kompetensi dosen dalam mengelola dan mendesain pembelajaran berbasis LMS secara efektif, interaktif, dan sesuai kebutuhan mahasiswa di era digital. Prioritas ini ditentukan karena dosen merupakan aktor kunci dalam menentukan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Kualitas LMS tidak akan optimal bila tidak diimbangi dengan keterampilan dosen dalam menggunakannya secara strategis dan pedagogis.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bukanlah sekadar mengganti media, melainkan mengubah cara belajar dan berinteraksi dalam proses pendidikan (Hayati et al., 2024). Menurut teori pembelajaran konstruktivisme, pembelajaran akan bermakna ketika peserta didik secara aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman dan keterlibatan. LMS dapat menjadi alat yang mendukung prinsip ini apabila digunakan secara strategis untuk menciptakan lingkungan pembelajaran aktif.

Selain itu, Model TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) menjadi kerangka penting dalam program ini. Model ini menekankan bahwa dosen perlu mengintegrasikan tiga aspek utama dalam pembelajaran digital: pengetahuan konten (content knowledge), pedagogik (pedagogical knowledge), dan teknologi (technological knowledge). Tanpa penguasaan ketiganya, pemanfaatan LMS hanya akan bersifat mekanis dan tidak berdampak signifikan pada kualitas pembelajaran (Hidayati et al., 2018).

Teori andragogi juga menjadi dasar dalam pendekatan pelatihan yang digunakan. Dosen sebagai peserta pelatihan merupakan pembelajar dewasa yang memiliki pengalaman, kebutuhan kontekstual, dan motivasi intrinsik dalam belajar. Oleh karena itu, pelatihan LMS tidak akan disampaikan secara ceramah satu arah, melainkan berbasis masalah, praktik langsung, studi kasus, dan refleksi, sesuai dengan prinsip pembelajaran orang dewasa. Dengan demikian, kerangka pemikiran dalam program ini berangkat dari kesenjangan keterampilan digital dosen terhadap tuntutan pembelajaran abad ke-21, serta kebutuhan untuk mengembangkan model pelatihan berbasis praktik dan reflektif untuk mendorong pemanfaatan LMS secara bermakna.

Berdasarkan permasalahan dan kerangka pemikiran di atas, program Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan: 1) Meningkatkan pemahaman dan keterampilan dosen dalam mengelola LMS secara profesional; 2) Mendorong pemanfaatan fitur LMS secara komprehensif dan interaktif dalam proses pembelajaran; 3) Mendampingi dosen dalam merancang konten pembelajaran yang menarik dan partisipatif; 4) Membangun komunitas praktisi dosen untuk saling berbagi praktik baik dan inovasi pembelajaran digital.

Manfaat yang diharapkan dari program ini meliputi Bagi dosen dapat Meningkatkan kepercayaan diri, efisiensi, dan kualitas dalam menyampaikan materi secara daring; memperluas wawasan teknologi pendidikan; serta memperkaya pendekatan pedagogik digital. Bagi institusi perguruan tinggi dapat Meningkatkan kualitas layanan akademik berbasis teknologi; mendukung proses akreditasi program studi yang menuntut kesiapan digital; serta membangun budaya digital learning di lingkungan kampus. Bagi mahasiswa dapat Meningkatkan pengalaman belajar yang lebih fleksibel, interaktif, dan sesuai dengan gaya belajar generasi digital; serta meningkatkan motivasi belajar dalam ruang daring.

## **METODE**

### **Solusi yang Ditawarkan dalam Mengatasi Permasalahan Mitra**

Permasalahan utama yang dihadapi oleh para dosen mitra dalam kegiatan ini adalah minimnya pemanfaatan LMS secara optimal, baik dari sisi teknis maupun pedagogis. LMS hanya digunakan untuk fungsi dasar seperti mengunggah file materi atau memberi tugas tanpa didukung strategi pembelajaran yang interaktif dan bermakna. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi dan motivasi belajar mahasiswa, serta lemahnya evaluasi digital yang akurat dari proses belajar daring.

Solusi yang ditawarkan dalam program ini adalah penyusunan dan pelaksanaan program pelatihan komprehensif berbasis praktik langsung dan pendekatan andragogik yang meliputi: 1) Pelatihan Teknis Pemanfaatan LMS: Dosen mitra akan diberikan pelatihan penggunaan LMS (dapat berupa Moodle, Google Classroom, atau platform sejenis sesuai yang digunakan institusi) dengan cakupan fitur-fitur utama seperti: Pembuatan kelas digital Pengunggahan materi; Pembuatan kuis dan tugas daring; Forum diskusi interaktif; dan Analitik

kemajuan belajar mahasiswa. 2) Pelatihan Desain Pembelajaran Digital; Selain pelatihan teknis, dosen juga dibekali pemahaman mengenai: Prinsip desain pembelajaran daring (instructional design); Penggunaan elemen interaktif (video, kuis, diskusi); dan Integrasi model flipped classroom dan blended learning; 3) Pendampingan Praktik Langsung: Dosen akan diberi waktu praktik membuat rancangan pembelajaran di LMS berdasarkan mata kuliah masing-masing. Tim pelaksana akan mendampingi dan mengevaluasi hasil praktik tersebut. Solusi ini dirancang tidak hanya bersifat jangka pendek, tetapi juga untuk menciptakan dampak jangka panjang berupa budaya pembelajaran digital yang kolaboratif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

### **Metode Pendekatan yang Dilaksanakan**

Metode pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini bersifat partisipatoris dan kolaboratif, serta menerapkan prinsip andragogi yang sesuai dengan karakteristik pembelajar dewasa (dalam hal ini dosen). Pendekatan Andragogi: Pelatihan dirancang berdasarkan prinsip-prinsip andragogi, Dosen belajar berdasarkan kebutuhan dan pengalaman mereka; Kegiatan bersifat praktik langsung (learning by doing) Adanya ruang refleksi dan evaluasi diri; dan Fokus pada pemecahan masalah nyata di kelas masing-masing. Pendekatan Workshop Praktikal: Alih-alih hanya ceramah, pendekatan yang dipilih adalah *hands-on workshop* yang memungkinkan peserta mengoperasikan LMS secara langsung dengan panduan instruktur. Hal ini mendorong keterlibatan aktif dan keberanian mencoba fitur-fitur baru. Pendekatan Kolaboratif: Tim pelaksana tidak hanya memberikan materi, tetapi juga membuka ruang diskusi dan kerja kelompok antardosen untuk menyusun skenario pembelajaran daring yang kreatif. Kolaborasi ini penting dalam membentuk komunitas belajar dan pertukaran gagasan. Pendekatan Reflektif-Kontekstual, setiap peserta diarahkan untuk merefleksikan pengalaman pembelajaran daring sebelumnya dan menyusun rencana peningkatan berbasis LMS sesuai konteks mata kuliah dan karakteristik mahasiswa mereka. Model Pelatihan Berbasis Proyek (Project-Based Training) Dosen akan ditugaskan merancang proyek mini dalam bentuk skenario pembelajaran LMS terintegrasi. Proyek ini menjadi hasil nyata dari pelatihan yang dapat langsung diterapkan dalam perkuliahan mereka. Dengan kombinasi pendekatan tersebut, kegiatan pelatihan bukan hanya bersifat informatif tetapi juga transformatif, yang mengubah cara pandang dan cara kerja dosen terhadap pembelajaran digital.

### **Prosedur Kerja Pelaksanaan Program**

Pelaksanaan program ini dirancang melalui tahapan yang sistematis guna memastikan keberhasilan dan keberlanjutan kegiatan. Tahapan pertama adalah Tahap Persiapan yang dilaksanakan selama dua minggu. Pada tahap ini, dilakukan survei awal terhadap dosen mitra untuk mengidentifikasi kebutuhan serta hambatan yang dihadapi dalam pemanfaatan Learning Management System (LMS). Hasil survei ini menjadi dasar penyusunan modul pelatihan dan pembuatan materi tutorial yang sesuai dengan kebutuhan peserta. Selain itu, dilakukan koordinasi intensif dengan pihak universitas untuk menyusun jadwal kegiatan yang efektif dan efisien. Penyiapan sarana dan prasarana teknis juga menjadi bagian penting dalam tahap ini, termasuk penyediaan ruang pelatihan, perangkat laptop, akses internet, dan akun LMS yang akan digunakan selama pelatihan berlangsung.

Selanjutnya adalah Tahap Pelaksanaan Pelatihan, yang mencakup tiga hari pelatihan inti dan dua minggu pendampingan. Hari pertama dimulai dengan sesi pembukaan dan pengenalan konsep pembelajaran daring secara umum. Peserta kemudian diberikan pengantar mengenai LMS, termasuk fitur-fitur utama dan potensinya dalam mendukung proses belajar mengajar. Praktik langsung dilakukan dengan membuat kelas virtual serta mengatur konten pembelajaran dasar. Pada hari kedua, fokus diarahkan pada desain pembelajaran digital, termasuk penyusunan materi interaktif. Peserta juga diajak berlatih membuat kuis, forum

diskusi, dan tugas daring, serta melakukan simulasi pembelajaran dalam LMS untuk mengasah keterampilan teknis mereka. Hari ketiga diisi dengan pembahasan strategi penerapan flipped classroom dan blended learning dalam LMS. Masing-masing peserta kemudian mempresentasikan proyek mini pembelajaran yang telah disusun. Kegiatan ditutup dengan diskusi kelompok dan pembentukan komunitas praktisi LMS yang bertujuan memperkuat jejaring dan dukungan antar peserta.

Setelah sesi pelatihan inti, program dilanjutkan dengan pendampingan selama dua minggu. Dalam periode ini, para dosen mitra mulai menerapkan hasil pelatihan dalam perkuliahan nyata mereka. Tim pelaksana melakukan kunjungan, baik secara daring maupun luring, untuk memantau proses implementasi tersebut. Selain itu, tersedia sesi coaching personal bagi peserta yang mengalami kesulitan teknis, sehingga mereka mendapatkan bimbingan secara langsung dan tepat sasaran. Semua kegiatan ini didokumentasikan secara menyeluruh sebagai bagian dari evaluasi hasil implementasi. Tahapan terakhir adalah Evaluasi dan Tindak Lanjut yang berlangsung selama satu minggu. Evaluasi dilakukan melalui penyebaran kuesioner dan wawancara kepada peserta guna mengukur efektivitas program.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Program pelatihan pemanfaatan Learning Management System (LMS) bagi dosen telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan dan metode yang telah direncanakan. Kegiatan inti berupa pelatihan teknis, pelatihan desain pembelajaran digital, serta pendampingan personal berjalan dengan baik dan memperoleh respon positif dari mitra sasaran, yaitu para dosen dari institusi mitra. Kegiatan ini diikuti oleh 30 dosen dari berbagai program studi, dengan latar belakang keilmuan yang beragam. Sebagian besar peserta belum familiar dengan fitur-fitur lanjutan dari LMS, sehingga kegiatan pelatihan memberikan nilai tambah yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi mereka. Untuk menilai efektivitas program, dilakukan evaluasi melalui kuesioner pra dan pasca pelatihan, observasi aktivitas peserta saat pelatihan, serta penilaian terhadap proyek mini (desain kelas digital di LMS).

Tabel 1. Rekapitulasi Skor Rata-Rata Kompetensi LMS Peserta

No	Aspek Kompetensi	Skor Sebelum Pelatihan (0–100)	Skor Setelah Pelatihan (0–100)	Selisih
1	Membuat dan mengelola kelas di LMS	53,2	85,4	+32,2
2	Mengunggah materi dan multimedia	61,8	88,7	+26,9
3	Membuat kuis, tugas, dan penilaian	49,5	82,1	+32,6
4	Menggunakan forum diskusi secara aktif	46,7	79,3	+32,6
5	Mendesain pembelajaran interaktif & reflektif	42,3	77,8	+35,5
	<b>Rata-rata</b>	<b>50,7</b>	<b>82,7</b>	<b>+32</b>

Hasil di atas menunjukkan bahwa terjadi **peningkatan signifikan rata-rata sebesar 32 poin** pada seluruh aspek kompetensi yang dilatih. Artinya, peserta mampu menginternalisasi pengetahuan dan keterampilan baru dalam waktu singkat melalui pendekatan praktikal.

### Pembahasan

#### Transformasi Digital dalam Pendidikan Tinggi dan Relevansi LMS

Era digital telah membawa perubahan paradigma dalam dunia pendidikan tinggi. Proses belajar-mengajar yang semula konvensional kini bertransformasi menjadi sistem pembelajaran hybrid dan daring (online learning) (Zuraini & Misnawati, 2023). Transformasi ini bukan hanya menyentuh aspek teknologinya, tetapi juga menuntut perubahan pendekatan pedagogik, strategi komunikasi, dan manajemen kelas. Learning Management System (LMS) hadir sebagai salah satu inovasi utama dalam mendukung pembelajaran digital. LMS memungkinkan dosen untuk mengelola seluruh kegiatan perkuliahan secara daring mulai dari pengunggahan materi, pemberian tugas, pelaksanaan kuis, diskusi, hingga penilaian dan analisis capaian pembelajaran. Namun, banyak dosen di Indonesia belum mengoptimalkan fungsi LMS secara maksimal. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor: kurangnya pelatihan, keterbatasan literasi digital, serta resistensi terhadap teknologi baru. Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini menjadi respons terhadap fenomena tersebut dengan menasar peningkatan kompetensi dosen dalam pemanfaatan LMS sebagai medium pembelajaran yang bermakna, partisipatif, dan adaptif terhadap tuntutan zaman.

### **Efektivitas Metode Pelatihan dalam Meningkatkan Kompetensi Dosen**

Pelaksanaan program ini membuktikan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik (learning by doing) dan andragogi (pendidikan orang dewasa) sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan dosen. Peserta yang semula belum mengenal fitur-fitur LMS secara mendalam mampu dengan cepat menguasai berbagai fungsi platform, seperti pembuatan kelas daring, manajemen konten, desain penilaian daring, dan integrasi multimedia (A. Andrizar dkk, 2017). Pendekatan *project-based training* yang diterapkan juga mendorong peserta untuk tidak hanya belajar secara pasif, tetapi aktif menciptakan produk pembelajaran nyata berupa skenario kelas digital lengkap di LMS. Pendekatan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif, kontekstual, dan berbasis pemecahan masalah. Selain itu, kegiatan pendampingan dua minggu pasca pelatihan utama terbukti menjadi fase penting dalam menjaga kontinuitas pembelajaran dan menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik. Banyak peserta memanfaatkan sesi coaching ini untuk menyempurnakan desain kelas mereka dan mendapatkan umpan balik langsung dari tim pelaksana.

### **Analisis Hasil Evaluasi Kompetensi Peserta**

Berdasarkan hasil evaluasi pra dan pasca pelatihan, terdapat peningkatan kompetensi yang signifikan pada seluruh aspek kemampuan peserta. Rata-rata peningkatan mencapai 32 poin dari skala 100. Peningkatan terbesar tercatat pada aspek desain pembelajaran interaktif, disusul dengan kemampuan membuat forum diskusi, serta pembuatan kuis dan tugas daring. Peningkatan ini mencerminkan bahwa pelatihan tidak hanya memperkenalkan fitur, tetapi juga membentuk pemahaman peserta mengenai makna pedagogis di balik penggunaan LMS. Hal ini penting karena pemanfaatan LMS bukan semata-mata soal penguasaan teknologi, tetapi bagaimana teknologi tersebut digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi mahasiswa.

### **Partisipasi Aktif Mitra sebagai Indikator Keberhasilan**

Keberhasilan suatu program PKM tidak hanya diukur dari capaian output teknis, tetapi juga dari tingkat partisipasi aktif mitra. Dalam kegiatan ini, seluruh peserta menunjukkan komitmen tinggi mulai dari tahap pelatihan hingga pendampingan. Partisipasi aktif terlihat dari:

1. Tingkat kehadiran peserta yang mencapai 96% selama pelatihan.
2. Aktivitas diskusi yang hidup dalam sesi pelatihan dan grup daring.
3. Proaktifnya peserta dalam menjadwalkan pendampingan personal.

4. Keseriusan dalam menyusun proyek mini pembelajaran LMS berbasis mata kuliah masing-masing.

Keterlibatan aktif ini mencerminkan bahwa program benar-benar menysasar kebutuhan nyata mitra, sehingga menimbulkan rasa memiliki dan tanggung jawab bersama terhadap keberhasilan pelaksanaan.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan

### **Luaran dan Kontribusi Program terhadap Lingkungan Akademik**

Program ini menghasilkan beberapa luaran penting yang berkontribusi terhadap pengembangan kapasitas pembelajaran digital di institusi mitra, yaitu:

- Modul pelatihan LMS yang disusun sistematis dan kontekstual, memungkinkan pelatihan direplikasi di lingkungan lain.
- Kumpulan proyek mini pembelajaran LMS, yang dapat dijadikan sumber referensi dan inspirasi bagi dosen lain.
- Komunitas praktisi LMS, yang memfasilitasi pertukaran gagasan, dukungan teknis, dan diskusi berkelanjutan tentang pembelajaran digital.

Keberadaan luaran ini tidak hanya berdampak pada peserta langsung, tetapi juga membuka ruang perubahan budaya pembelajaran di institusi terkait. LMS yang semula hanya menjadi kewajiban administratif mulai diposisikan sebagai media transformasi pedagogik.

### **KESIMPULAN**

Program pelatihan pemanfaatan Learning Management System (LMS) bagi dosen di era digital telah berhasil meningkatkan kompetensi teknis dan pedagogis peserta dalam mengelola pembelajaran daring secara efektif dan interaktif. Peningkatan skor kompetensi pada seluruh aspek yang dilatih menunjukkan keberhasilan pendekatan praktikal dan andragogik yang diterapkan. Partisipasi aktif dan antusiasme mitra dalam setiap tahapan kegiatan mencerminkan kesesuaian program dengan kebutuhan nyata di lapangan. Program ini menghasilkan berbagai luaran bermanfaat, termasuk modul, video tutorial, rancangan kelas digital, dan komunitas praktisi LMS, yang dapat berkontribusi pada transformasi pembelajaran digital berkelanjutan di lingkungan perguruan tinggi. Implikasi jangka panjang dari kegiatan ini membuka peluang pengembangan program serupa ke skala yang lebih luas dan kontekstual.

### **PENGHARGAAN**

Kami menyampaikan apresiasi dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada pimpinan Universitas Almuslim yang telah memberikan dukungan penuh terhadap pelaksanaan program Pengabdian kepada Masyarakat ini. Dukungan dalam bentuk fasilitas, kebijakan yang kondusif, serta motivasi kelembagaan sangat berperan dalam kelancaran dan keberhasilan kegiatan pelatihan pemanfaatan Learning Management System (LMS) bagi dosen di era digital.

Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada para pemateri yang telah berkontribusi secara profesional dalam menyampaikan materi pelatihan, membimbing peserta dengan penuh dedikasi, serta membagikan pengalaman dan keahlian dalam pengembangan pembelajaran digital yang relevan dan aplikatif. Kehadiran para pemateri telah memperkaya wawasan dan keterampilan peserta dalam mengimplementasikan teknologi pembelajaran secara efektif.

Secara khusus, kami juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen peserta dari Universitas Almuslim yang telah mengikuti kegiatan ini dengan semangat, antusiasme, dan keterlibatan aktif sejak awal hingga akhir pelatihan. Partisipasi yang tinggi dari para dosen menjadi faktor utama keberhasilan program ini. Komitmen yang ditunjukkan oleh peserta dalam menyerap materi, melakukan praktik langsung, hingga menyusun rancangan kelas digital menunjukkan kesiapan dan keinginan kuat untuk bertransformasi dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

Semoga kolaborasi dan semangat kebersamaan yang telah terjalin dalam program ini dapat menjadi langkah awal untuk pengembangan kapasitas dosen yang berkelanjutan serta mendorong peningkatan mutu pembelajaran digital di Universitas Almuslim.

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Andrizal dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada sistem E-Learning. *Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 17(2), 1–10.
- Ginzburg, T., & Barak, M. (2023). Technology-Enhanced Learning and Its Association with Motivation to Learn Science from a Cross-Cultural Perspective. *Journal of Science Education and Technology*, 32(4), 597–606. <https://doi.org/10.1007/s10956-023-10048-x>
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3, 275–285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
- Hayati, R., Muamar, M. R., Wahyuni, R., Miswar, M., & Marzuki, M. (2024). PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TPACK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL GURU. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(5), 9454–9459. <https://doi.org/10.51574/patikala.v3i1.858>
- Hidayati, N., Setyosari, P., & Soepriyanto, Y. (2018). Kompetensi Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Guru Kimia. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(4), 291–298. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/6720>
- Liu, X. (2024). The educational resource management based on image data visualization and deep learning. *Heliyon*, 10(13), 1–24. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e32972>
- Pinho, C., Franco, M., & Mendes, L. (2021). Application of innovation diffusion theory to the E-learning process: higher education context. *Education and Information Technologies*, 26(1), 421–440. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10269-2>
- Zuraini, Z., & Misnawati, M. (2023). Pengembangan Modul E-Learning Berbasis Learning Management System Sebagai Media Interaktif pada Complex English Grammar. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(3), 1957–1968. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i3.1552>