

# Inovasi Digital dalam Layanan Pembelajaran Menggunakan *E-Learning* di Universitas Mandiri Subang

**Neneng siti maryam**  
Universitas Mandiri, Indonesia  
Email: [nenengsm70@gmail.com](mailto:nenengsm70@gmail.com)

## ABSTRAK

Seiring perkembangan teknologi yang kian masif dan maju, telah menghadirkan inovasi digital yang membuka cakrawala baru dalam bidang pendidikan, yaitu dengan adanya sistem pembelajaran secara daring menggunakan *e-learning*. Permasalahan yang terjadi, ada beberapa mata kuliah yang kurang efektif menggunakan *e-learning* sehingga mata kuliah tersebut kurang dipahami oleh mahasiswa. Tujuan penelitian untuk mengetahui dampak inovasi digital dalam layanan pembelajaran menggunakan *e-learning* di Universitas Mandiri Subang. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan metode kualitatif. Adapun teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan secara umum penggunaan *e-learning* di Universitas Mandiri Subang memberikan dampak positif karena kemudahan dalam mengakses materi, tugas dan ujian, serta mengisi Kartu Rencana Studi (KRS). Diharapkan penelitian ini menjadi bahan pertimbangan untuk evaluasi layanan pembelajaran daring sehingga dapat menjadi dasar bagi pengembangan inovasi pembelajaran yang lebih baik.

**Kata kunci:** digital, *e-learning*, inovasi, layanan, LMS, pembelajaran

## ABSTRACT

*Along with the development of increasingly massive and advanced technology, it has presented digital innovations that open up new horizons in the field of education, namely the existence of an online learning system using e-learning. The problem that occurs is that there are several courses that are less effective in using e-learning, so the courses are poorly understood by students. The purpose of the research is to determine the impact of digital innovation on learning services using e-learning at Universitas Mandiri Subang. The approach used in this study is descriptive with a qualitative method. The data collection technique is through observation, interviews, and documentation. The results of the study show that in general, the use of e-learning at Universitas Mandiri Subang has a positive impact because of the ease of accessing materials, assignments, and exams, as well as filling out Study Plan Cards (KRS). It is hoped that this research will be considered for the evaluation of online learning services so that it can be the basis for the development of better learning innovations.*

**Keywords:** digital, *e-learning*, innovation, services, LMS, learning

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat menjadikan banyak sektor kehidupan melakukan inovasi digital. Hal ini berawal pada saat terjadinya pandemi Covid-19 pada akhir tahun 2019, dimana ada kebijakan pemerintah untuk melakukan *phsyscal distancing* dan *social distancing* yang mengharuskan para karyawan dan pegawai untuk bekerja dari rumah (*work from home*), belajar dari rumah bagi peserta didik, tidak berdekatan dengan orang yang sedang sakit, serta menunda pertemuan atau acara yang dihadiri banyak orang. Penyebaran virus Covid-19 diharapkan dapat diperlambat, bahkan dihentikan melalui aktivitas *phsyscal distancing* dan *social distancing* ini.

Dengan adanya kebijakan ini, salah satu sektor kehidupan yang paling terdampak adalah pendidikan, diantara-Nya pendidikan tinggi. Teknologi informasi yang berkembang pesat saat ini telah memengaruhi banyak aspek kehidupan manusia, dimana teknologi ini telah masuk ke dunia pendidikan (**Kristiani, 2022**). Salah satu peran teknologi yang paling signifikan dalam dunia pendidikan saat ini adalah ketika dosen dan mahasiswa seakan dipaksa untuk bermigrasi dari metode konvensional ke metode digital dalam pembelajaran, dimana mahasiswa tidak selalu harus datang ke kelas untuk belajar karena pembelajaran dapat dilaksanakan secara daring. Pada awalnya kondisi ini cukup menyulitkan baik bagi mahasiswa maupun dosen, karena segalanya serba tiba-tiba. Mahasiswa harus menyiapkan perangkat untuk dapat mengikuti pembelajaran daring, kuota internet yang cukup dengan jaringan yang stabil. Begitu pun dosen, selain harus menyiapkan perangkat untuk pembelajaran daring, dituntut juga untuk merancang materi dan metode pembelajaran yang menarik agar tidak membosankan. Selain mahasiswa dan dosen, perguruan tinggi pun harus ikut mempersiapkan aplikasi dan platform yang dapat digunakan untuk pembelajaran, agar proses pembelajaran tetap berjalan efektif.

Pembelajaran daring di beberapa perguruan tinggi hingga saat ini masih terus berlanjut meskipun pandemi Covid-19 sudah dinyatakan berakhir. Salah satunya dilakukan oleh Universitas Mandiri Subang yaitu di Fakultas Komunikasi dan Bisnis (Vokasi). Pembelajaran tidak lagi *full online* tetapi *blended learning*, dengan platform *e-learning* yang digunakan yaitu *Learning Management System* (LMS) dan aplikasi pembelajaran melalui *Google Meet* atau *Zoom Meeting*. Penggunaan LMS merupakan salah satu bukti nyata penggunaan teknologi dalam pembelajaran (**Kristiani, 2022**). Teknologi saat ini tidak dapat diabaikan atau dijadikan pilihan karena sudah menjadi bagian penting dalam dunia pendidikan, dimana inovasi pembelajaran melalui teknologi digital di kampus, telah membantu dosen dan mahasiswa memiliki kesempatan baru untuk meningkatkan kemampuan, mendapatkan akses ke materi yang lebih baik dan membuat lingkungan belajar yang lebih interaktif.

Sudah banyak penelitian yang dilakukan terkait dengan *e-learning*, diantaranya dari (**Achmad Syahri, 2023**) dimana hasil penelitiannya menyatakan bahwa pandangan positif peserta didik terhadap penggunaan LMS sebagai cara untuk mempermudah proses pembelajaran, karena mereka tetap dapat bekerja serta aktif dalam kegiatan ini sambil mengakses materi pembelajaran dari LMS. Penelitian lainnya dari (**Ramli, 2023**) yang menyebutkan bahwa dalam situasi tertentu, *e-learning* dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa Universitas Negeri Makassar, tetapi juga dapat berdampak sebaliknya karena menurut mahasiswa tersebut, penggunaan LMS dalam meningkatkan motivasi belajar berjalan "netral". Selanjutnya hasil penelitian dari (**Permana, 2023**) mengatakan bahwa tidak ada perbedaan dalam hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Statistik dengan menggunakan media Youtube dan Zoom (post-test), dan hasil belajar mahasiswa mengalami peningkatan dibandingkan pada saat pre-test.

Adapun hasil penelitian dari **(Hermila A, 2023)** menyebutkan bahwa adanya perbedaan pendapat antara mahasiswa dengan dosen tentang penggunaan *e-learning*, dimana mahasiswa percaya bahwa *e-learning* tidak membantu mereka belajar dengan baik, sedangkan dosen percaya bahwa *e-learning* membantu mereka belajar dengan lebih baik. Sedangkan **(Kristiani, 2022)** mengemukakan hasil penelitiannya bahwa LMS sebagai alat penilaian digital perlu ditingkatkan oleh guru dan ICando karena terdapat masalah, guru yang belum memahami sistem kerja aplikasi dan ICando yang terus memperbaiki kualitas sehingga menyebabkan *dropdown software*.

Dari penelitian sebelumnya, terdapat dua hasil yang berbeda dimana ada hasil penelitian yang sepenuhnya meyakini bahwa pembelajaran dengan menggunakan *e-learning* dapat memudahkan mahasiswa dalam belajar, di sisi lain ada hasil penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *e-learning* tidak sepenuhnya efektif untuk mahasiswa.

Hal ini tidak jauh berbeda dengan kondisi yang ada di Fakultas Komunikasi dan Bisnis (Vokasi) Universitas Mandiri Subang. Adapun penelitian ini dibatasi pada Program Studi Administrasi Bisnis, Fakultas Komunikasi dan Bisnis (Vokasi). Berdasarkan penelitian awal, ada beberapa kendala yang ditemukan ketika mahasiswa melaksanakan pembelajaran secara daring baik melalui LMS maupun *Google Meet*, yaitu kesulitan memahami materi perkuliahan terutama dalam materi kuliah yang berkaitan dengan hitungan, seperti mata kuliah Akuntansi dan Akuntansi Biaya. Berdasarkan keadaan tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu: "Bagaimana dampak inovasi digital dalam layanan pembelajaran menggunakan *e-learning* di Universitas Mandiri Subang?". Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak inovasi digital dalam layanan pembelajaran menggunakan *e-learning* di Universitas Mandiri Subang, dengan mengkaji aspek pengalaman pembelajaran digital yang dirasakan oleh dosen dan mahasiswa.

## 2. METODE

Agar hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan, maka dibutuhkan suatu metode penelitian yang tepat. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Tujuan dari penelitian dengan metode kualitatif adalah untuk memahami gejala-gejala yang tidak memerlukan kuantifikasi **(Sugiyono, 2018)**. Metode kualitatif menginformasikan pengumpulan data, analisis, interpretasi, dan penulisan laporan yang berbeda dari metode kuantitatif tradisional. Metode ini melibatkan pengambilan sampel secara sengaja, pengumpulan data terbuka, analisis teks atau gambar, penampilan informasi dalam tabel dan gambar, dan interpretasi pribadi dari hasil **(Creswell, 2018)**.

Oleh karena itu, untuk mengkaji inovasi digital dalam layanan pembelajaran *e-learning* di Universitas Mandiri Subang, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Metode ini dipilih karena memungkinkan untuk memahami fenomena secara menyeluruh dari perspektif partisipan, menggali konteks, dan menemukan makna dari pengalaman pembelajaran digital. Pendekatan ini relevan untuk memahami proses, persepsi, pengalaman, serta dinamika di balik inovasi *e-learning* dari sudut pandang pengguna di Universitas Mandiri Subang.

Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara:

- a. Observasi; pengamatan dilakukan berdasarkan kejadian untuk menjawab pertanyaan penelitian atau untuk mendapatkan gambaran langsung tentang suatu peristiwa. Dalam penelitian ini, observasi langsung di lapangan dilakukan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran menggunakan *e-learning* melalui platform LMS dan *Google Meet* sehingga didapatkan informasi mengenai dampak dari penggunaan LMS dan *Google Meet*. Jenis observasi yang dilakukan menggunakan observasi tidak terstruktur, yaitu tanpa menggunakan pedoman observasi sehingga pengamatan dapat dikembangkan berdasarkan perkembangan yang terjadi di lapangan. Dalam hal ini, observasi yang dilakukan adalah observasi non-partisipan terhadap penggunaan platform *e-learning* dalam proses pembelajaran misalnya fitur yang sering digunakan, dan observasi terhadap fasilitas pendukung *e-learning* di lingkungan kampus misalnya akses internet.
- b. Wawancara mendalam; adalah salah satu metode pengumpulan data penelitian, yang merupakan bentuk komunikasi dua arah, digunakan untuk mendapatkan informasi dari responden yang relevan. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan sebagai proses interaksi atau komunikasi yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi melalui tanya jawab antara peneliti dengan informan. Metode wawancara yang digunakan adalah wawancara semi-terstruktur dimana peneliti terlibat langsung dengan informan dan melakukan tanya jawab secara bebas tanpa menyiapkan pedoman pertanyaan sebelumnya, sehingga menciptakan suasana yang hidup dan memungkinkan pertanyaan baru muncul berdasarkan jawaban yang diberikan oleh informan, serta penggalian informasi yang lebih mendalam selama sesi tanya jawab. Hal ini sesuai dengan pendapat dari **(Sugiyono, 2018)** yang menyebutkan bahwa jenis wawancara ini termasuk dalam kategori wawancara mendalam, dan berbeda dengan wawancara terstruktur, dimana wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan mengajukan pertanyaan secara bebas, tetapi tetap mengikuti pedoman wawancara yang sudah dibuat. Teknik *purposive sampling* digunakan untuk memilih informan karena dianggap mengetahui masalah penelitian dan mampu memberikan informasi yang diperlukan untuk mendapatkan data. Informan dalam penelitian ini berjumlah 15 orang yang terdiri dari 5 orang dosen, 4 orang mahasiswa semester 4 dan 6 orang mahasiswa semester 2. Informan tersebut berperan sebagai informan kunci dengan kapasitasnya masing-masing, yaitu dosen yang aktif menggunakan *e-learning* dalam proses pembelajaran (untuk perspektif implementasi dan inovasi) dan mahasiswa yang menjadi pengguna aktif layanan *e-learning* (untuk perspektif pengalaman pengguna dan tantangan).
- c. Dokumentasi; digunakan untuk melengkapi data dari hasil observasi dan wawancara. Informasi yang diperoleh melalui fakta yang tersimpan dari hasil rapat, artikel jurnal, buku, dan sebagainya. Data yang berasal dari dokumen ini dapat digunakan untuk menggali informasi tentang peristiwa yang terjadi di masa lalu. Untuk mencegah dokumen tersebut menjadi benda yang tidak bermakna, maka peneliti harus memiliki kepekaan teoritik untuk memahaminya.

Dalam penelitian ini menggunakan model **(Miles, M.B. and Huberman, A.M., 2014)** untuk menganalisis data, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Pengumpulan data; bergantung pada sumber informasi, langkah ini mencakup memilah data lapangan, menyusun hasil wawancara, dan data lain yang dibutuhkan. Pengumpulan data dilakukan secara berkelanjutan hingga tidak ada informasi baru yang muncul.
- b. Reduksi data; dilakukan dengan mengategorikan, mengarahkan dan menghilangkan data yang tidak dibutuhkan. Hasil pengamatan berdasarkan topik yang berasal dari data reduksi, telah terorganisir sehingga memberikan gambaran yang lebih jelas. Proses seleksi, fokus, penyederhanaan, abstraksi, dan transformasi data mentah dari transkrip wawancara, catatan observasi, dan dokumen.

- c. Penyajian data; dalam penelitian ini, penyajian data ditampilkan dalam bentuk uraian singkat dan data dapat diorganisasikan sehingga tersusun dengan baik untuk memudahkan pemahaman pola dan hubungan.
- d. Penarikan kesimpulan; kesimpulan awal pada penelitian kualitatif dapat menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan sejak awal, tetapi kesimpulan ini masih bersifat sementara dan akan berubah setelah ditemukan bukti yang kuat untuk mendukung tahap pengumpulan berikutnya.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Hasil

Di era digitalisasi seperti sekarang ini, perlu dipersiapkan generasi yang berdaya saing tinggi di masa depan untuk menghadapi tantangan, dimana pendidikan memegang peranan yang sangat penting. Oleh karena itu, institusi pendidikan dituntut untuk terus meningkatkan kualitas seiring dengan kemajuan zaman dan teknologi, salah satunya melalui konsep inovasi digital dalam layanan pembelajaran, sehingga digitalisasi menjadi bagian penting dari kemajuan pendidikan. Inovasi digital adalah inovasi yang dihasilkan oleh teknologi digital (**Agostini, L., & Gastaldi, L., 2020**). Dengan kata lain, inovasi digital adalah pembuatan, penemuan, pengembangan, atau perbaikan ide, proses dan praktik yang berkaitan dengan produk dan jasa melalui penggunaan teknologi digital.

Sejak terjadinya pandemi Covid-19 pada akhir tahun 2019, Universitas Mandiri Subang merupakan salah satu perguruan tinggi yang melakukan inovasi digital layanan pembelajaran dengan menggunakan *e-learning*, dimana platform yang digunakan adalah *Learning Management System* (LMS) dengan aplikasi tatap muka melalui *Google Meet* dan *Zoom Meeting* dan platform ini efektif digunakan sejak tahun 2021 sampai sekarang. Jika saat pandemi diberlakukan pembelajaran secara daring karena adanya kebijakan pemerintah untuk *social distancing* dan *physical distancing*, tetapi sejak Covid-19 dinyatakan berakhir, pembelajaran yang diberlakukan adalah *blended learning*, dimana pembelajaran selain dilakukan melalui LMS, *Google Meet*, atau *Zoom Meeting*, juga dilaksanakan *onsite* di kelas, dengan kebijakan dari perguruan tinggi bahwa pembelajaran dilaksanakan seminggu secara luring/tatap muka dan seminggu secara daring. Hal ini dilakukan sebagaiantisipasi dari kurangnya sarana ruang kelas untuk pembelajaran.

Berbagai teknologi dalam digitalisasi pembelajaran dapat dimanfaatkan, diantaranya *Learning Management System* (LMS), media interaktif, video pembelajaran, dan animasi simulasi (**Prasetyo, A.P., & Yasin, R. M., 2018**). Digitalisasi melalui LMS membuat pembelajaran lebih mudah, dimana dosen selain dapat mengirimkan materi pembelajaran, tugas, dan soal ujian, juga dapat memantau kehadiran mahasiswa secara *online*. Di samping itu, ada aplikasi *Google Meet* dan *Zoom Meeting* yang menjadi jembatan dialog antara dosen dengan mahasiswa. LMS juga menyediakan akses ke semua aktivitas pembelajaran perkuliahan, termasuk jadwal perkuliahan, kartu hasil studi (KHS), dan kartu rencana studi (KRS). Hal ini menunjukkan bahwa LMS memudahkan seluruh dosen dan mahasiswa di Fakultas Komunikasi dan Bisnis (Vokasi) Universitas Mandiri Subang terhubung dengan kegiatan akademik, di samping tetap dapat berkomunikasi untuk mencapai hasil pembelajaran yang efektif.

LMS memiliki banyak fitur yang dapat membantu menciptakan aktivitas belajar, seperti proses pendaftaran, pembayaran, distribusi materi pembelajaran, interaksi antara pendidik dan

peserta didik dalam kelas virtual, dan tes online yang dilakukan melalui perangkat komputer dan Android (**Hidayat, 2017**). Fitur lain yang dimiliki LMS diantaranya menerbitkan dan mengunduh bahan pembelajaran, pemberian tugas dan memberikan penilaian (**Rakhmawati, 2021**). Istilah LMS mengacu pada sistem *online* yang digunakan untuk mengelola kelas daring, seperti mengerjakan tugas dan ujian, berinteraksi dengan peserta didik secara audio visual, dan melakukan pembelajaran lainnya (**Wijaya, 2021**).

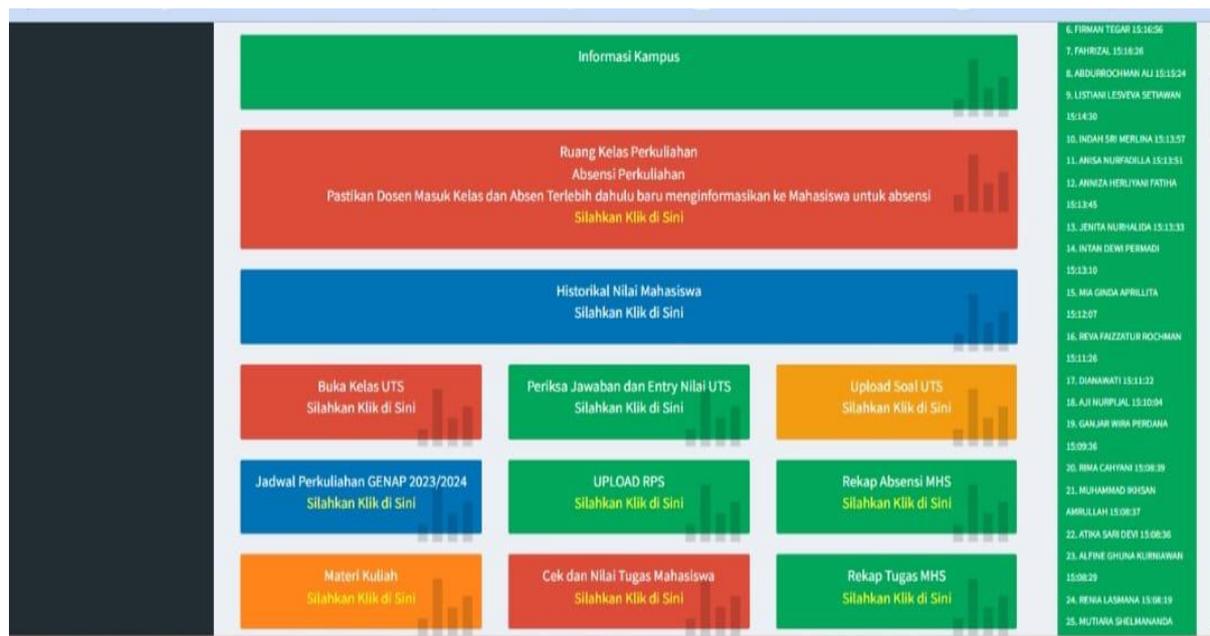
Penggunaan LMS di Fakultas Komunikasi dan Bisnis (Vokasi) Universitas Mandiri Subang cukup membantu mahasiswa dalam belajar, karena ada beberapa manfaat yang dapat dirasakan baik oleh dosen maupun mahasiswa, diantaranya-Nya:

- a. LMS dapat membantu dosen menghemat waktu dan tenaga dalam mengelola materi pembelajaran, dimana dosen cukup sekali mengunggah materi dan tugas. Selain itu, dosen pun dapat memantau hasil belajar mahasiswa melalui tugas yang diunggah di LMS, sehingga dosen dapat melihat sejauh mana pemahaman mahasiswa terhadap materi tersebut.
- b. LMS memungkinkan mahasiswa mengakses materi pembelajaran dari mana saja dan kapan saja, sehingga dapat membantu mahasiswa dengan keterbatasan waktu karena bekerja.
- c. LMS dapat dimanfaatkan untuk menyediakan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa sehingga dapat membantu mahasiswa belajar lebih efektif.

Pembelajaran yang dilakukan di Fakultas Komunikasi dan Bisnis (Vokasi) Universitas Mandiri Subang bersifat *blended learning* sehingga pemanfaatan LMS dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai cara, sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran, diantaranya-Nya:

- a. Dalam pembelajaran tatap muka, LMS dapat digunakan untuk memberikan mahasiswa materi pembelajaran, tugas, dan kuis. Selain itu, LMS juga dapat digunakan untuk memantau hasil belajar mahasiswa.
- b. Dalam pembelajaran daring, LMS sebagai inti dari pembelajaran, sehingga dapat digunakan untuk menyediakan materi pembelajaran, tugas, soal ujian, dan pembelajaran lainnya.
- c. Dalam pembelajaran *blended*, LMS dapat digunakan untuk menggabungkan pembelajaran tatap muka dan daring.

Oleh karena itu, salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan menerapkan LMS, dimana dosen dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efisien dan lebih mudah diakses. Selain itu, salah satu keuntungan menggunakan LMS adalah waktu belajar peserta didik yang lebih fleksibel karena bahan pembelajaran dapat diakses kapan saja melalui laptop atau perangkat elektronik lainnya (**Ngurah, 2022**). Tetapi penggunaan LMS ini hanya dapat diakses apabila peserta didik mengenal teknologi dan memiliki kemampuan untuk memanfaatkannya dengan baik (**Preorius, 2010**).



Gambar 1. *Learning Managements System (LMS) Universitas Mandiri Subang*

Sumber: <https://elearning.universitasmandiri.ac.id/>

Adapun pada saat pembelajaran tatap muka, proyektor LCD sebagai alat bantu pembelajaran digunakan di kelas. Hal ini untuk memudahkan dosen dalam menyampaikan materi sehingga mahasiswa dapat memahami dengan baik materi yang disampaikan, dan juga membantu mahasiswa dengan gaya belajar visual untuk memahami pembelajaran dengan baik.

### 3.2. Pembahasan

Universitas Mandiri Subang sebagai institusi pendidikan turut melakukan inovasi digital dalam bidang layanan pembelajaran, karena hadirnya inovasi digital diperlukan agar perguruan tinggi dapat terus berkembang mengikuti perkembangan teknologi yang terus berlanjut, dan perkembangan-perkembangan lainnya untuk mendukung kemajuan perguruan tinggi.

Inovasi digital dalam layanan pembelajaran di Universitas Mandiri Subang, khususnya di Fakultas Komunikasi dan Bisnis (Vokasi) menggunakan platform LMS yang diyakini dapat memudahkan dosen dan mahasiswa dalam melakukan pembelajaran daring dan menghadirkan pengalaman baru dalam pembelajaran digital. LMS memiliki peluang yang sangat besar untuk diterapkan mengingat perkembangan teknologi dan manfaatnya dalam bidang pendidikan. Inovasi dalam pendidikan sangat penting untuk pembelajaran berbasis teknologi digital. Oleh karena itu, agar penggunaan teknologi digital dapat digunakan secara optimal diperlukan inovasi (**Ambarwati, 2021**). Tetapi dalam pelaksanaannya, penggunaan teknologi LMS memberikan dampak positif dan negatif. Dampak negatif yang dirasakan oleh mahasiswa adalah sulitnya memahami materi kuliah yang berkaitan dengan hitungan, diantaranya dalam mata kuliah Akuntansi dan Akuntansi biaya, sehingga menyebabkan mahasiswa kurang motivasi dalam mempelajarinya, karena dua mata kuliah ini tidak cukup hanya dipelajari melalui LMS.

Dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi di Fakultas Komunikasi dan Bisnis (Vokasi) Universitas Mandiri Subang, maka dibutuhkan dukungan teori yang dapat memberikan penguatan bahwa sebenarnya penggunaan LMS lebih banyak memberikan dampak positif

dibandingkan dengan dampak negatif. Adapun teori inovasi yang digunakan dalam penelitian adalah teori dari **(Rogers, 1995)** dalam **(Haryanto, 2007)** yang menyebutkan beberapa ciri inovasi, yaitu:

- a. Keuntungan relatif; yaitu berhubungan dengan sejauh mana inovasi dianggap bermanfaat bagi penerimanya. Jika semakin memberikan keuntungan, maka inovasi tersebut makin tersebar cepat.

Inovasi layanan pembelajaran dengan LMS di Fakultas Komunikasi dan Bisnis (Vokasi) Universitas Mandiri Subang memberikan keuntungan bagi dosen dan mahasiswa. LMS tersebut memungkinkan dosen untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa, mengunggah materi perkuliahan, tugas dan soal ujian sebelum pembelajaran di kelas, sehingga hal ini lebih menghemat waktu bagi dosen. Bagi mahasiswa memudahkan dalam mengunduh materi pembelajaran, mengunggah tugas dan soal ujian, mengisi KRS dan mencetak kartu ujian. Selain itu, mahasiswa dapat mempersiapkan diri lebih baik sebelum berinteraksi di kelas. Dengan banyaknya keuntungan yang dirasakan, membuat LMS ini cepat tersebar dan diterima serta dimanfaatkan oleh Fakultas lain di Universitas Mandiri Subang.

- b. Kompatibel (*Compatibility*)/kesesuaian; inovasi harus sesuai dengan nilai, pengalaman sebelumnya, dan kebutuhan penerima. Inovasi yang menyimpang dari nilai atau standar yang diyakini oleh penerima, tidak akan diterima secepat inovasi yang sesuai dengan standar yang ada.

LMS yang digunakan di Fakultas Komunikasi dan Bisnis (Vokasi) Universitas Mandiri Subang dapat memenuhi karakteristik kesesuaian dimana mahasiswa membutuhkan informasi dan data yang akurat untuk pembelajaran dan hal tersebut tersedia di LMS. Selain itu, LMS yang digunakan sesuai dengan nilai yang berlaku di Universitas Mandiri Subang, yaitu ingin menjadikan mahasiswa belajar lebih cepat dan lebih cerdas dalam memanfaatkan kemajuan teknologi dan informasi.

- c. Kompleksitas (*Complexity*), kerumitan; ialah seberapa sulit inovasi bagi penerima untuk dipahami dan digunakan. Inovasi yang mudah dipahami dan digunakan oleh penerima akan cepat tersebar, sedangkan inovasi yang sulit dipahami atau digunakan oleh penerima akan lambat tersebar.

Penggunaan LMS di Fakultas Komunikasi dan Bisnis (Vokasi) Universitas Mandiri Subang tidak memiliki kesulitan yang signifikan karena mahasiswa telah memiliki keterampilan dasar komputer dan fasilitas internet yang disediakan kampus memudahkan mahasiswa untuk akses ke LMS baik melalui komputer/laptop maupun *smartphone/handphone*. LMS yang mudah digunakan tidak hanya dirasakan oleh mahasiswa yang sudah akrab dengan komputer, tetapi juga oleh dosen dan siapa saja yang berkepentingan dengan LMS, yang telah mengenal dasar-dasar penggunaan komputer, karena desain LMS cukup sederhana sehingga mudah diakses.

- d. Trialabilitas (*Trialability*), kemungkinan uji coba; apakah suatu inovasi dapat diuji coba atau tidak. Inovasi yang dapat diuji coba akan lebih cepat diterima oleh pengguna daripada inovasi yang tidak dapat diuji coba.

Agar memungkinkan pengguna yaitu dosen dan mahasiswa memahami penggunaan dan manfaatnya, penggunaan LMS diuji coba terlebih dahulu. Saat LMS ini dapat diuji coba maka LMS ini lebih cepat diterima oleh dosen dan mahasiswa, serta layak untuk digunakan.

- e. Dapat diamati (*Observability*), keteramatan; ialah seberapa mudah hasil inovasi diamati. Inovasi yang hasilnya mudah diamati akan diterima oleh penggunanya lebih cepat, tetapi inovasi yang sulit diamati, akan lebih lama diterima oleh penggunanya. Hasil dari penggunaan LMS di Fakultas Komunikasi dan Bisnis (Vokasi) Universitas Mandiri Subang mudah diamati, dimana mahasiswa dengan mudah dapat melihat nilai hasil tugas dan ujian, dan dosen dapat mengamati perkembangan hasil belajar mahasiswa.

Berdasarkan ciri-ciri inovasi tersebut, secara umum penggunaan LMS memberikan dampak positif yang cukup besar dalam mendukung pembelajaran mahasiswa dan dosen. Oleh karena itu, untuk mengurangi dampak negatif dalam pembelajaran, maka dibutuhkan kerja sama yang baik antara dosen dan mahasiswa sehingga tujuan dari penggunaan teknologi yaitu LMS dalam layanan pembelajaran dapat tercapai.

Dosen menjadi penentu dalam keberhasilan pembelajaran secara digital ini, sehingga dosen harus memiliki keterampilan yang diperlukan untuk mengembangkan teknologi digital. Ini berhubungan dengan kompetensi profesional dosen sebagai pendidik. Menurut **(Sappaile, 2017)** bahwa hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh kompetensi tenaga pendidik. Selain itu, dosen harus siap dengan perubahan di masa depan. Mahasiswa akan lebih memahami pembelajaran jika dosen memiliki keterampilan yang diperlukan dalam pengembangan teknologi digital, seperti metode pengajaran yang menarik, sehingga pembelajaran tidak membosankan dan mahasiswa termotivasi untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Dengan permasalahan yang ada, untuk mengatasi ketidakmengertian mahasiswa dalam mencerna materi mata kuliah Akuntansi dan Akuntansi Biaya, maka dosen membuat jadwal pembelajaran tatap muka yang lebih intensif untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif, sehingga tidak ada lagi keluhan mahasiswa mengenai sulitnya memahami mata kuliah tersebut melalui LMS. Media pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan LMS diharapkan dapat mempermudah proses belajar mengajar, karena dengan menggunakan LMS, Fakultas Komunikasi dan Bisnis (Vokasi) Universitas Mandiri Subang dapat menunjukkan kemampuannya menyesuaikan diri dengan teknologi dan mampu menjadi pendorong gerakan digital yang berhasil. Selain itu, penggunaan LMS dapat menghindarkan keterbatasan kelas konvensional, karena LMS dapat digunakan secara fleksibel dan jarak jauh **(Mustofa, 2022)**.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui dampak inovasi digital dalam layanan pembelajaran menggunakan *e-learning* di Universitas Mandiri Subang dan hasil pembahasan yang sudah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa secara umum penggunaan *e-learning* dengan menggunakan platform LMS sebagai bagian dari inovasi digital dalam layanan pembelajaran, dan penggunaan media tatap muka online melalui *Google Meet*, memberikan dampak positif yang cukup signifikan. LMS telah menghadirkan kemudahan dalam pembelajaran baik bagi dosen maupun mahasiswa serta memberikan pengalaman dalam pembelajaran digital. Adapun dampak negatif yang ada, hanya merupakan bagian kecil dibandingkan dengan manfaatnya yang cukup besar dirasakan, dan dampak negatif tersebut dapat diatasi dengan kerja sama yang baik antara dosen dengan mahasiswa dimana dosen membuat jadwal pembelajaran tatap muka yang lebih intensif untuk penjelasan materi yang lebih komprehensif dengan persetujuan mahasiswa.

Harapan untuk peneliti selanjutnya, jumlah informan atau responden dapat ditingkatkan lagi dan memperluas ruang lingkup wilayah penelitian, tidak hanya dalam batas fakultas tertentu saja tetapi untuk skala yang lebih besar, agar mendapatkan hasil penelitian yang lebih baik

lagi. Hal tersebut belum dapat dilakukan dalam penelitian ini karena adanya keterbatasan waktu penelitian.

## 5. DAFTAR RUJUKAN

- Achmad Syahri, T. R. (2023). Inovasi Melalui Learning Management System (LMS): Studi Awal di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM). *Journal on Education, Volume 06, No. 01*, 8719-8729.
- Agostini, L., & Gastaldi, L. (2020). The Digitalization of the Innovation Process: Challenges and Opportunities from a Management Perspective. *European Journal of Innovation Management, 23 (1)*, 1-12.
- Ambarwati, D. U. (2021). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, Volume 8, No. 2*, 173-184.
- Creswell. (2018). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset. Memilih diantara Lima Pendekatan. Terjemahan Ahmad Lintang Lazuardi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Haryanto, D. P. (2007). Inovasi Pembelajaran. *Perpektif Ilmu Pendidikan, Vol. 16 Th VIII*.
- Hermila A, R. T. (2023). E-Learning sebagai Komplemen dalam Pembelajaran: Perwujudan Akselerasi Transformasi Digitsl dalam Pendidikan. *Jurnal Studi Kebijakan Publik, 2 (1)*, 69-79.
- Hidayat, H. H. (2017). Pengembangan Learning Management System (LMS) untuk Bahasa Pemrograman PHP. *Jurnal Ilmiah Core IT: Community Research Information Technology, 5 (1)*, 20-29.
- Kristiani, C. S. (2022). Implementasi Learning Management System sebagai Media. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Volume 5, Nomor 6*, 1721-1725.
- Miles, M.B. and Huberman, A.M. (2014). *Qualitative Data Analysis, A Method Sourcebook, Edition 3, Terjemahan Tjetjep Rohindi Rohidi, UI-Press*. USA: Sage Publications.
- Mustofa, I. E. (2022). Implementasi Learning Management System sebagai Inovasi Pendidikan Era Sekolah Digital. *Jurnal Informatika dan Teknologi Informasi, Vol. 1, No. 2*, 70-77.
- Ngurah, W. I. (2022). Pemanfaatan LMS dalam Pengelolaan Pembelajaran Daring pada Satuan Pendidikan. *Edutech: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi, 2, No. 1*.
- Permana, A. A. (2023). Penerapan Media Pembelajaran E-Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Kuliah Statistik. *Research Development Journal of Education, Vol. 9, No. 1*, 180-187.
- Prasetyo, A.P., & Yasin, R. M. (2018). The Effect of Blended Learning using Learning Management System on Students' Learning Outcomes in Indonesia. *Journal of Education and Learning, 12 (1)*, 111-119.
- Preorius, M. &. (2010). Learning Management Systems: ICT Skills, Usability and Learnability. *Interactive Technology and Smart Education 7 (1)*, 30-43.
- Rakhmawati, N. M. (2021). Pengembangan Learning Management System (LMS) di Era Pandemi Covid-19 pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6 (1)*, 107-118.
- Ramli, H. M. (2023). Persepsi Mahasiswa terhadap Learning Management System dalam Meningkatkan Motivasi Belajar di Universitas Negeri Makasar. *ITEJ (Indonesian Technology and Education Journal, Volume 01 Nomor 01*.
- Rogers, E. M. (1995). *Diffusion of Inovations*. USA.

- Sappaile, N. (2017). Pengaruh Kompetensi Pedagogik, Kompetensi Profesional, dan Sikap Profesi Guru terhadap Kinerja Penilaian Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19 (1), 66-81.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Wijaya, P. W. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Adobe Illustrator Berbasis Tutorial Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Prakarya. *Teaching and Learning Journal of Mandalika (Teacher)*, 2 (1), 102-108.