J-INSTECH: Journal of Instructional Technology
Vol 06 No 01 April 2025: 30-42
DOI: https://doi.org/10.20527/j-instech.v6i1.15171
e-ISSN: 3062-7443
https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/j-instech/index

Implementasi LMS Berbasis Bahasa Indonesia dan Dampaknya Terhadap Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran

Aisyah Amalia Putri[1], Naely Saniy[2], Sativa Rahmah[3], dan Zahra Nurul Faizah[4]
Universitas Pendidikan Indonesia
Kota Bandung, Jawa Barat, Jl. Dr.Setiabudhi No.229
amaliaputriaisyah0@gmail.com, naeylsaniy4@gmail.com, sativarahmah@gmail.com, zhrnrlfzh@gmail.com

Article History
Received:29 April 2025, Accepted: 30 April 2025, ***Published: 30 April 2025***

Abstrak
Pemanfaatan *Learning Management System* (LMS) dalam pembelajaran berbasis teknologi ini semakin berkembang, terutama dengan penggunaan Bahasa Indonesia sebagai bahasa utama dalam platform tersebut. Namun, efektivitas LMS berbasis Bahasa Indonesia dalam meningkatkan pemahaman siswa masih menjadi aspek yang perlu diteliti lebih lanjut. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak implementasi LMS berbasis Bahasa Indonesia terhadap pemahaman siswa dalam pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *use experience survey* dengan pendekatan kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui pengisian kuesioner untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa dalam menggunakan LMS Bahasa Indonesia dan juga dampaknya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan LMS berbasis Bahasa Indonesia mengalami peningkatan pemahaman yang signifikan. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa LMS berbasis Bahasa Indonesia berkontribusi positif terhadap pemahaman siswa, sehingga dapat menjadi solusi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran berbasis teknologi di Indonesia. Penelitian ini juga memberikan kontribusi dalam pengembangan teori pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam konteks penggunaan Bahasa Indonesia sehari-hari yang dekat dengan siswa, serta memperkaya literatur tentang pemanfaatan LMS di Indonesia.

Kata Kunci*: Learning Management System (LMS); Bahasa Indonesia; Pemahaman Pembelajaran; Use Experience Survey*

Abstract
The use of Learning Management Systems (LMS) in technology-based education is increasingly prevalent, particularly with the adoption of Indonesian as the primary language on these platforms. However, the effectiveness of Indonesian-language LMS in enhancing student comprehension remains an area requiring further investigation. This study aims to assess the impact of implementing Indonesian-language LMS on student understanding. Employing a quantitative user experience survey methodology, data were collected through questionnaires designed to measure improvements in student comprehension when utilizing Indonesian-Language LMS. The findings indicate a significant enhancement in student understanding. In conclusion, this study affirms that Indonesian-language LMS positively influence student comprehension, offering a viable solution to enhance the effectiveness of technology-based learning in Indonesia.

Keyword*: Learning Management System (LMS); Indonesian-Language; Deep Learning; Use Experience Survey*

PENDAHULUAN

Saat ini teknologi berkembang sangat pesat, salah satu teknologi yang berkembang tersebut adalah penggunaan internet. Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah pengguna Internet di Indonesia akan mencapai 221.563.479 jiwa pada tahun 2024, dari jumlah penduduk Indonesia sebesar 278.696.200 jiwa pada tahun 2023 (Ampel et al., 2025). Berdasarkan hasil Survei Penetrasi Internet Indonesia 2024 yang dipublikasikan oleh APJII, tingkat penetrasi internet - Net Indonesia meningkat sebesar 79,5%. Dibandingkan musim sebelumnya, peningkatannya sebesar 1,4% (Prasetiyo et al., 2024). Pendidikan yang berkualitas harus mampu menghasilkan pencapaian belajar yang maksimal. Untuk mewujudkannya, institusi pendidikan perlu menerapkan metode pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, serta menyediakan dukungan dan pendampingan yang tepat bagi setiap individu (Suyuti et al., 2023). Menurut Miarso dalam (Ismaniati, 2013) terdapat beberapa faktor yang turut mendukung terciptanya proses pembelajaran yang berkualitas untuk mencapai tujuan pendidikan, salah satunya adalah pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran. Internet adalah teknologi yang tidak ada sistem batasnya dan bisa dijangkau oleh siapapun, proses pembelajaran pun memungkinkan siswa dan guru berada di lokasi yang berbeda, meskipun terpisah secara fisik, komunikasi antara keduanya tetap harus terjalin (Surya Listya Yudhana & Andhyka Kusuma, 2021).

Learning Management System (LMS) adalah salah satu alat yang digunakan dalam dunia pendidikan yang berfungsi untuk membantu mengelola administrasi, dokumentasi, pencarian sumber belajar, pembuatan laporan kegiatan, serta sebagai media penyampaian materi pembelajaran secara online melalui internet (Warsono, 2021). LMS ini menyediakan alat yang bisa digunakan untuk mengelola kegiatan belajar mengajar dan mengintegrasikan layanan pembelajaran untuk memudahkan prosedur pengajaran dan pembelajaran, baik dalam konteks *e-learning* maupun *blended learning* (Permana et al., 2021). Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa LMS dapat membantu meningkatkan pengalaman dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian (Putra et al., 2020) tentang LMS berbasis smartphone untuk pembelajaran matematika di tingkat SMA ini menemukan data bahwa sistem ini menerima verifikasi yang sangat baik. Namun, penelitian ini masih terbatas pada satu mata pelajaran dan belum mempertimbangkan aspek bahasa sebagai faktor utama dalam pemahaman siswa.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Istiyan, Nyoto, dan Muhardi (2020) menyatakan bahwa peng-implementasian LMS di lingkungan madrasah dapat meningkatkan hasil belajar siswa hingga 40,79%. Meskipun demikian, penelitian ini masih menghadapi kendala dalam penyampaian materi yang kurang interaktif serta minimnya pendekatan berbasis bahasa yang sesuai dengan kebutuhan siswa (Istiyan et al., 2020). Penelitian (Garnisa et al., 2023) juga mengamati penerapan gamifikasi dalam LMS dan menemukan bahwa fitur seperti *Level Up* dan *Badge* dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Namun, penelitian ini tidak mengukur keberhasilan gamifikasi secara kuantitatif dan belum meneliti bagaimana penggunaan bahasa dalam LMS bisa memengaruhi pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil penelitian (Andari, 2022) mengungkapkan bahwa LMS bisa membantu implementasi Kurikulum Merdeka dengan lebih fleksibel, meskipun penelitian ini masih bersifat analisis wacana tanpa adanya data empiris yang mengukur pemahaman siswa. Sementara itu, Agus Salim, Herpratiwi, dan Rangga Firdaus meneliti pemanfaatan LMS dalam meningkatkan kemampuan matematis dan *self-regulated learning* siswa SD, dan hasilnya menunjukkan bahwa LMS dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika serta kemandirian belajar siswa (Learning et al., 2024). Namun, penelitian ini belum secara spesifik meneliti bagaimana penggunaan bahasa dalam LMS dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran.

Penelitian tentang pengaruh Learning Management System terhadap kemandirian belajar juga dilakukan oleh Darari dalam (Iqbal et al., 2023) hasil penelitianya menyatakan tentang penggunaan *Learning Management System* pada pembelajaran Aritmatika Sosial, Darari juga menemukan bahwa siswa yang belajar menggunakan platrom tersebut menunjukkan peningkatan dalam kemandirian belajar. Dari berbagai penelitian terdahulu, terlihat bahwa LMS telah banyak dikembangkan dan diterapkan di berbagai jenjang pendidikan. Namun, penelitian yang secara khusus membahas dampak penggunaan LMS berbasis bahasa Indonesia terhadap pemahaman siswa masih sangat terbatas. Sebagian besar penelitian berfokus pada aspek teknologi, gamifikasi, atau peningkatan hasil belajar tanpa memperhitungkan peran bahasa sebagai faktor utama dalam pemahaman materi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mempelajari bagaimana implementasi LMS berbasis Bahasa Indonesia ini dapat memengaruhi pemahaman siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan LMS yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa di Indonesia.

Relevansi LMS berbasis Bahasa Indonesia pada Pembelajaran kini sudah menjadi bagian penting dalam sistem pendidikan modern yang memungkinkan siswa untuk membuka materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja (Aryo Kusuma Yaniaja et al., 2021). Namun, banyak platform *Learning Management System* (LMS) yang digunakan di Indonesia masih berbasis bahasa asing, seperti Moodle dan Google Classroom. Platform-platfrom ini dirancang dengan standar global dan menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa utama dalam navigasi, instruksi, serta materi pendukungnya. Meskipun hal ini dapat membantu mempersiapkan diri untuk menghadapi lingkungan global, terdapat tantangan dalam memahami konsep akademik, terutama bagi mereka yang belum terbiasa dengan istilah akademik dalam Bahasa Inggris.

Penelitian menunjukkan bahwa penerapan bahasa ibu dalam pembelajaran bisa meningkatkan keberhasilan proses belajar karena siswa dapat lebih cepat dalam memahami instruksi dan materi yang disampaikan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nation (2020), siswa yang belajar dalam bahasa ibu cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik dibandingkan mereka yang belajar dalam bahasa asing (Mualimah et al., 2021). Dalam konteks LMS, desain yang disesuaikan dengan bahasa dan budaya lokal dapat membantu mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih sempurna. Selain itu, bagi dosen dan tenaga pendidik, LMS berbasis bahasa Indonesia dapat membantu mereka menata proses pembelajaran secara lebih sistematis tanpa kendala bahasa, sehingga instruksi dan evaluasi dapat dilakukan dengan lebih jelas dan efektif.

Peningkatan penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran ini sudah membawa perubahan besar dalam metode pembelajaran, dengan semakin banyak institusi pendidikan yang mengangkat platform digital untuk mendukung kegiatan akademik (Islam et al., 2024). LMS membentuk salah satu solusi utama dalam mengendalikan pembelajaran daring secara lebih sistematis. Bates (2019) menyatakan bahwa LMS meningkatkan fleksibilitas pembelajaran dengan memungkinkan siswa mengakses materi secara mandiri serta memfasilitasi interaksi antara siswa dan pengajar. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan juga mendorong berbagai metode inovatif seperti blended learning dan flipped classroom yang semakin populer dalam beberapa tahun terakhir. Pandemi COVID-19 menjadi penyebab utama yang mempercepat implementasi LMS dalam dunia pendidikan. Selama pandemi, institusi pendidikan di Indonesia harus segera beralih ke pembelajaran daring, sehingga penggunaan LMS menjadi kebutuhan mendesak. Penelitian Setiawan et al. (2022) membuktikkan bahwa LMS seperti *Schoology* ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia selama pandemi. Pemanfaatan LMS tidak hanya menjadi solusi dalam kondisi darurat tetapi juga membuktikan bahwa teknologi dapat berperan penting dalam menjaga keberlangsungan pendidikan, baik untuk jangka pendek maupun jangka panjang (Apriliani et al., 2021).

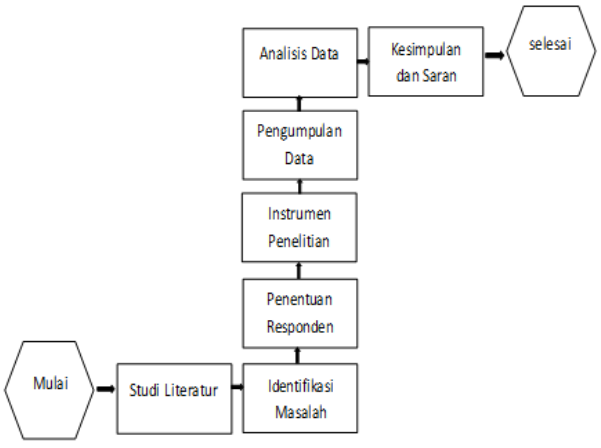
Keberhasilan sebuah LMS tidak hanya bergantung dari kelengkapan fitur yang telah tersedia, tetapi juga oleh tingkat kemudahan penggunaan *(usability)* dan pengalaman pengguna *user experience* (Isma & Yusuf, 2025). *Usability* meruju pada tingkat efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna dalam menggunakan suatu sitem. Aspek ini meliputi kemudahan navigasi, desain antarmuka, serta aksesibilitas fitur. LMS yang memiliki tingkat usability tinggi akan memastikan bahwa pengguna dapat mengakses serta menggunakan fitur yang tersedia tanpa hambatan teknis yang berarti. *User experience* juga menjadi faktor penting dalam menentukan tingkat penerimaan LMS oleh siswa dan tenaga pengajar. LMS yang memiliki antarmuka intuitif dan ramah pengguna dapat meningkatkan keterlibatan serta mendukung proses belajar yang lebih efetif. Menurut Nielsen (2021), sistem dengan desain interaktif dan mudah digunakan dapat meningkatkan keterlibatan pengguna hingga 30% dibandingkan dengan sistem yang lebih kompleks dan sulit dipahami (Maslov et al., 2021). Oleh karena itu, evaluasi *usability* dan *user experience* menjadi faktor kunci dalam pengembangan LMS, terutama di Indonesia, di mana masih terdapat variasi tingkat literasi digital di kalangan pengguna.

Banyak penelitian yang telah dilakukan mengenai efektivitas LMS dalam pembelajaran, masih sedikit studi yang secara khusus mengevaluasi LMS berbasis bahasa Indonesia. Sebagian besar penelitian berfokus pada platform internasional yang menggunakan bahasa Inggris, seperti Moodle, Blackboard, dan Canvas. Evaluasi terhadap LMS lokal memiliki peran penting dalam mengetahui sejauh mana platform tersebut mampu memenuhi kebutuhan spesifik pengguna di Indonesia. LMS yang dikembangkan dalam bahasa ibu tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga mengurangi hambatan kognitif yang timbul akibat perbedaan bahasa.

Minimnya riset dalam bidang ini menunjukkan adanya kesenjangan yang perlu diisi dengan penelitian lebih lanjut. Santoso et al. (2023) menemukan bahwa LMS yang diadaptasi dengan bahasa dan budaya lokal lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman akademik serta mendorong partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Maslov et al., 2021). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengalaman pengguna terhadap LMS berbasis bahasa Indonesia serta menganalisis sejauh mana platform tersebut dapat menjadi solusi optimal bagi sistem pembelajaran di Indonesia. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam pengembangan LMS yang lebih sesuai dengan kebutuhan pendidikan nasional, baik bagi siswa maupun tenaga pengajar di Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan langkah-langkah untuk mencapai tujuan yang di inginkan :



Gambar 1. Alur Penelitian

Pada langkah awal ini peneliti menggunakan studi literarur untuk melakukan pencarian, pengumpulan, dan mempelajari data dari berbagai sumber referensi yang relevan dengan topik yang akan dibahas.

Metode *User Experience* (UX) *Survey* didukung oleh *Technology Acceptance Model* (TAM) (Davis, 1989), yang menyatakan bahwa penerimaan teknologi dipengaruhi oleh Perceived Usefulness (PU) dan *Perceived Ease of Use* (PEU). PU mengukur sejauh mana pengguna merasa teknologi bermanfaat, sedangkan PEU menilai kemudahan penggunaannya. Dalam UX *Survey*, model ini membantu mengukur bagaimana persepsi pengguna terhadap manfaat dan kemudahan sistem memengaruhi pengalaman mereka (Davis, 1989).

Metode *User Experience* ini merupakan prinsip penilaian yang berfokus pada tingkat kepuasan akhir pengguna terhadap suatu produk atau layanan, mencakup kenyamanan dan kepuasan yang dirasakan. Melalui metode *User Experience* juga dapat diketahui pengalaman pengguna, termasuk penggunaan serta tingkat kepuasan saat mengakses sebuat website (Fadzana & Diartono, 2024).

Penelitian ini menggunakan metode survei *(User Experience Survey)* yang dimana pengumpulan datanya dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada para pelajar ataupun mahasiswa yang menggunakan LMS (Harmilasari & Munggaran, 2020). Survei *(User Experience Survey)* dalam penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana LMS berbasis Bahasa Indonesia mudah digunakan, dan memberikan manfaat bagi penggunanya. Metode ini dipilih karena dapat mengukur pengalaman pengguna secara langsung melalui umpan balik yang dikumpulkan dari kuesioner. Kuesioner adalah salah satu alat pengumpulan data primer dengan metode survei untuk mendapatkan opini responden. Kuesioner dapat disebarkan kepada responden dengan cara: (1) Langsung oleh peneliti (mandiri); (2) Dikirim lewat pos (*mailquestionair*); (3) Dikirim lewat komputer misalnya surat elektronik (*e-mail*). Dengan kuesioner peneliti bisa memperoleh informasi pribadi misalnya sikap, opini, harapan dan keinginan responden (Isti Pujihastuti, 2010). Pengukuran jawaban dari kuesioner dilakukan dengan menggunakan pertanyaan tertutup, dan juga pertanyaan terbuka. Pertanyaan tertutup menggunakan berbagai skala pengukuran seperti skala dikotomi (dua pilihan jawaban yaitu Ya/Tidak), skala nominal (pilihan jawaban yang tidak memiliki urutan seperti Ya, Tidak, Jarang), dan pertanyaan terbuka (responden dapat menjawab bebas dalam bentuk teks) (Asiva Noor Rachmayani, 2015).

Kuesioner ini dibuat menggunakan perangkat sistem Google Drive berbentuk Form, lalu pada tahapan selanjutnya yaitu menyebarkan kuesioner ini dalam bentuk link yang disebarluaskan kepada para pelajar dan juga mahasiswa lewat media sosial seperti WhatsApp, Instagram, dan yang lainnya. Penelitian ini menganalisis data dengan statistik deskriptif, yaitu mengolah data yang masih berupa hasil mentah dari kuesioner (jawaban responden) menjadi data yang lebih terstruktur, mudah dipahami, dan dapat di interpretasikan. Hasil analisis disajikan dalam bentuk persentase tabel dan diagram untuk mempermudah interpretasi. Data dari pertanyaan terbuka dianalisis menggunakan metode kategorisasi untuk mengidentifikasi pola atau tema utama dalam tanggapan responden.

FORMULA DAN RUMUS

Formula atau Rumus Dalam penelitian untuk menghitung persentase responden pada setiap kategori, rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$P = (f / N) \times 100 \quad (1)$$

Dengan:

a. P = Persentase responden (%)

b. f = Frekuensi atau jumlah responden dalam kategori tertentu

c. Tabel N = Total jumlah responden

Tabel 1. Daftar Pertanyaan Tertutup

Pertanyaan	Penilaian		
	Ya	**Tidak**	**Jarang, Tidak ada Perubahan, Kurang Membantu**
1. Apakah LMS berbasis Bahasa Indonesia lebih mudah digunakan dalam memahami pembelajaran dibandingkan LMS berbahasa asing?			
2. Apakah LMS berbasis Bahasa Indonesia menyediakan fitur interaktif (misalnya kuis, diskusi, video)?			
3. Bagaimana dampak LMS berbasis Bahasa Indonesia terhadap hasil belajar anda?			
4. Apakah LMS berbasis Bahasa Indonesia ini meningkatkan motivasi belajar Anda?			
5. Seberapa besar LMS berbasis Bahasa Indonesia membantu Anda memahami materi dibandingkan metode pembelajaran konvensional?			
6. Apakah materi pembelajaran yang Anda cari tersedia dalam LMS berbasis Bahasa Indonesia?			

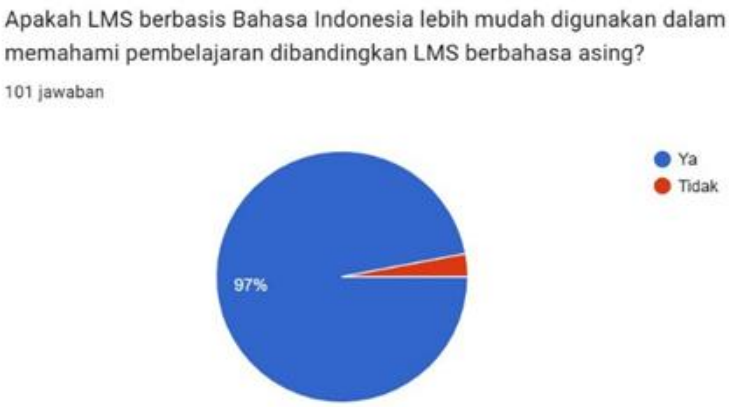
Tabel 2. Daftar Pertanyaan Terbuka

Pertanyaan	Penilaian
7. Menurut Anda, apa kelebihan utama dari LMS berbasis Bahasa Indonesia dibandingkan LMS dalam bahasa asing?	
8. Apa kekurangan yang Anda rasakan saat menggunakan LMS berbasis Bahasa Indonesia?	
9. Kendala apa yang pernah Anda hadapi saat menggunakan LMS berbasis Bahasa Indonesia?	
10. Apa saran Anda agar LMS berbasis Bahasa Indonesia lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa?	

HASIL

Gambar 2. Diagram Dampak LMS Berbasis Bahasa Indonesia

Dari data di atas diketahui bahwa responden menunjukkan hasil survei dengan 101 responden mengenai dampak LMS berbasis Bahasa Indonesia terhadap hasil belajar. Mayoritas responden dengan jumlah 89 orang atau 88,1% menyatakan hasil belajar mereka meningkat, sementara 11 orang atau 10,9% melaporkan hasil bahwa tidak ada perubahan yang terjadi. Adapun 1% responden yang menyatakan penurunan pada hasil belajarnya dari penggunaan LMS yang digunakan.



Gambar 3. Diagram Kemudahan dari LMS Berbasis Bahasa Indonesia

Dari data di atas diketahui bahwa responden menunjukkan hasil survei dengan 101 responden mengenai LMS berbasis Bahasa Indonesia lebih mudah digunakan. Mayoritas responden dengan jumlah 98 orang atau 97% menyatakan "Ya", yang mengindikasikan bahwa mereka merasa LMS berbahasa

Indonesia lebih mudah digunakan. Sementara itu, sebagian kecil responden, dengan jumlah 3 orang atau 3%, menjawab "Tidak".

Gambar 4. Diagram Efektivitas LMS Berbasis Bahasa Indonesia

Dari data di atas diketahui bahwa responden menunjukkan hasil survei dengan 101 responden mengenai LMS berbasis bahasa Indonesia membantu memahami materi dibandingkan dengan pembelajaran konveksional. Mayoritas responden dengan jumlah 93 orang atau 92,1%, merasa bahwa LMS sangat membantu. Sementara itu, sebagian kecil responden, yaitu 8 orang atau 7,9%, merasa LMS kurang membantu.

PEMBAHASAN

Tabel 3. Hasil Persentase Penelitian

Pertanyaan	**Penilaian**		
	Ya	**Tidak**	**Jarang, Tidak ada Perubahan, Kurang Membantu**
1. Apakah LMS berbasis Bahasa Indonesia lebih mudah digunakan dalam memahami pembelajaran dibandingkan LMS berbahasa asing?	97%	3%	-
2. Apakah LMS berbasis Bahasa Indonesia menyediakan fitur interaktif (misalnya kuis, diskusi, video)?	76,2%	1%	22,8%
3. Bagaimana dampak LMS berbasis Bahasa Indonesia terhadap hasil belajar anda?	88,1%	1%	10,9%
4. Apakah LMS berbasis Bahasa Indonesia ini meningkatkan motivasi belajar Anda?	96%	4%	-
5. Seberapa besar LMS berbasis Bahasa Indonesia membantu Anda memahami	92,1%	-	7,9%

materi dibandingkan metode pembelajaran konvensional?			
6. Apakah materi pembelajaran yang Anda cari tersedia dalam LMS berbasis Bahasa Indonesia?	79,2%	-	20,8%

Hasil dari beberapa pertanyaan terbuka responden berpendapat bahwa kelebihan utama dari LMS berbasis Bahasa indonesia itu adalah lebih mudah dipahami karena bahasa yang digunakan adalah bahasa yang familiar, menyediakan fitur atau konten materi yang relevan dengan pembelajaran di Indonesia, dan dapat menyesuaikan dengan perkembangan kurikulum yang ada di Indonesia. Adapun kekurangan yang dirasakan responden saat menggunakan LMS berbasis Bahasa Indonesia, seperti fitur-fitur yang tersedia kurang menarik, konten atau materi yang dibutuhkan terkadang tidak tersedia, dan penjelasan materi di LMS yang terkadang membingungkan.

Kendala yang sering dirasakan dari para pengguna LMS berbasis Bahasa Indonesia ini adalah penggunaan internet yang cukup besar, sehingga terkadang hal itu menjadi penghambat mereka dalam melakukan pembelajaran. Hasil yang di dapatkan dari data, responden memberikan saran agar LMS berbasis Bahasa Indonesia ini dapat lebih di kembangkan fitur-fiturnya agar lebih menarik, dapat menyajikan konten materi yang selaras dengan kurikulum dan kebutuhan siswa, serta merancang desain LMS agar lebih menarik dengan menyediakan berbagai quiz interaktif.

Adapula hasil diagram dari dampak LMS berbasis Bahasa Indonesia terhadap hasil belajar diatas menunjukkan bahwa sebanyak 88,1% LMS dalam bahasa ibu yaitu Bahasa Indonesia memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. LMS dalam Bahasa Indonesia memungkin siswa untuk dapat lebih cepat memahami instruksi dan konsep akademik tanpa terhambat oleh keterbatasan dalam bahasa asing, selain itu guru atau dosen yang menggunakan LMS dalam Bahasa Indonesia dapat memberikan arahan yang lebih jelas dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga siswa dapat lebih mudah untuk mengikuti proses pembelajaran. Namun, sebanyak 10,9% responden merasa jika penggunaan LMS berbasis Bahasa Indonesia ini tidak memberikan perubahan pada hasil belajar mereka. Secara keseluruhan dari data, ada beberapa LMS berbasis Bahasa Indonesia yang sering responden gunakan dalam pembelajaran, seperti Google Classroom, Ruang Guru, Canva, Quizizz, dan yang lainnya.

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan, data ini mendukung gagasan bahwa penggunaan LMS dalam Bahasa Indonesia memberikan peningkatan efektivitas dalam belajar. Namun, harus ada evaluasi lebih lanjut mengenai responden yang mengalami penurunan pada hasil belajar.

Hasil dari diagram ini juga, menunjukkan bahwa mayoritas responden merasa lebih suka, nyaman, dan lebih mudah memahami materi pembelajaran ketika menggunakan LMS berbasis Bahasa Indonesia. Temuan ini adalah faktor utamanya yang kemungkinan besar didukung oleh minimnya hambatan bahasa dalam memahami instruksi serta meningkatnya kemudahan bagi siswa dalam mengakses dan menggunakan fitur yang tersedia.

Namun, ada sebagian kecil responden yang merasa LMS berbasis Bahasa Indonesia ini kemudahannya sama saja dengan LMS berbahasa asing. Hal ini dapat dipengaruhi oleh latar belakang pendidikan masing-masing responden, atau tingkat keterampilan mereka dalam bahasa asing yang cukup tinggi atau bahkan mahir.

Hasil dari efektivitas LMS berbasis Bahasa Indonesia dalam memahami materi ini menyatakan bahwa pengguna LMS dengan Bahasa Indonesia ini mempunyai dampak yang lebih positif terhadap pemahaman materi (Rafi et al., 2020). Mayoritas responden merasa lebih terbantu dalam memahami konsep yang diajarkan melalui LMS berbasis Bahasa Indonesia. Dalam metode konvensional, pemahaman materi seringkali bergantung pada penjelasan langsung dari guru/pengajar. Namun, dengan adanya LMS berbasis Bahasa Indonesia ini dapat memungkinkan peserta didik untuk dapat melakukan pembelajaran dimana saja dan kapan saja, sehingga mereka dapat mengulang materi yang mereka ingin pahami dimana saja dan kapan saja (Darmawati, 2022). Contohnya, seperti Ruang Guru, Pahamify, dan Zenius yang memberi materi pembelajaran berbasis Bahasa Indonesia.

Sebagian kecil responden berpendapat bahwa LMS berbasis Bahasa Indonesia tidak sepenuhnya mendukung pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti peserta didik yang lebih nyaman untuk diajarkan materi secara langsung atau tatap muka, kesulitan dalam menggunakan teknologi, atau kurangnya fitur interaktif yang membuat pengguna LMS merasa bosan dan merasa kurang efektif untuk memahami materi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi *Learning Management System* (LMS) berbasis bahasa Indonesia terbukti memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa dalam pembelajaran. Dari survei yang dilakukan terhadap 101 responden, sebanyak 88,1% menyatakan bahwa penggunaan LMS berbasis Bahasa Indonesia meningkatkan hasil belajar mereka. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Bahasa Indonesia dalam platform pembelajaran dapat mengurangi hambatan kognitif, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

LMS berbasis Bahasa Indonesia dapat digunakan di berbagai jenjang pendidikan untuk meningkatkan aksesibilitas dan efektivitas pembelajaran, baik dalam konteks *e-learning* maupun *blended learning*. Implikasi dari penelitian menegaskan pentingnya pengembangan LMS yang mendukung bahasa lokal guna menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa, mencakup peningkatan motivasi belajar siswa, efisiensi pengajaran bagi pendidik, serta penyediaan materi pembelajaran yang lebih sesuai dengan budaya dan bahasa lokal. Temuan ini dapat menjadi dasar bagi institusi pendidikan dan pengembang teknologi untuk mengembangkan sistem pembelajaran digital yang lebih efektif dan kontekstual.

Penelitian mendatang disarankan untuk mengeksplorasi faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi efektivitas LMS berbasis bahasa Indonesia, seperti desain antarmuka pengguna, interaktivitas platform, serta integrasi teknologi kecerdasan buatan, serta mengeksplorasi penerapan LMS berbasis Bahasa Indonesia di berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan untuk memastikan fleksibilitas dan skalabilitasnya. Penelitian lebih lanjut juga diperlukan untuk mengkaji dampak penggunaan LMS berbasis Bahasa Indonesia dalam berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang lebih luas. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat menjadi landasan bagi pengembangan LMS yang lebih efektif dan mendukung kualitas pendidikan di Indonesia secara berkelanjutan.

DAFTAR RUJUKAN

Ampel, M., Jember, W., Syafi, M., & Nur, S. K. (2025). *PENGUATAN LITERASI KEUANGAN MELALUI SOSIALISASI PERAN OJK DALAM MENANGGULANGI INVESTASI ILEGAL , PINJOL ILEGAL DAN JUDI ONLINE DI SEKOLAH MI* . *5*(2), 557–571.

Andari, E. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan Learning Management System (LMS). *Allimna: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, *1*(2), 65–79. https://doi.org/10.30762/allimna.v1i2.694

Apriliani, Y., Missriani, M., & Wardiah, D. (2021). Evaluasi Penggunaan Aplikasi LMS Schoology dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Secara Daring. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, *6*(2), 157. https://doi.org/10.29210/3003988000

Aryo Kusuma Yaniaja, A. K. Y., Hendra Wahyudrajat, H. W., & Devana, V. T. (2021). Pengenalan Model Gamifikasi ke dalam E-Learning Pada Perguruan Tinggi. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, *1*(1), 22–30. https://doi.org/10.34306/adimas.v1i1.235

Asiva Noor Rachmayani. (2015). *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における 健康関連指標に関する共分散構造分析Title*.

Darmawati, N. W. S. (2022). Model Pembelajaran Inovatif Bahasa Indonesia Berbasis Flipped Classroom pada Era Digital dengan Pemanfaatan Google Classroom. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, *11*(2), 168–177.

Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, *13*(3), 319–339. https://doi.org/10.2307/249008

Fadzana, M. S., & Diartono, D. A. (2024). Pengaruh User Experience (UX) Design Terhadap Kemudahan Pengguna dalam Menggunakan Aplikasi TIX ID. *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, *8*(3), 597–604. https://doi.org/10.35870/jtik.v8i3.2080

Garnisa, S. B., Tresnawati, D., & Rahayu, S. (2023). Penerapan Sistem Gamifikasi pada Learning Management System. *Jurnal Algoritma*, *20*(2), 252–263. https://doi.org/10.33364/algoritma/v.20-2.1299

Harmilasari, D., & Munggaran, C. (2020). Evaluasi Kepuasan Pengguna Portal Berita Menggunakan Usability Metric. *Jurnal Ilmiah Komputasi*, *19*(3), 293–300. https://doi.org/10.32409/jikstik.19.3.23

Iqbal, M., Rusijono, R., & ... (2023). Pengaruh Learning Management System Smamga Terhadap Kemandirian Belajar Dan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Sma. *Paedagoria: Jurnal Kajian …*, *6356*. https://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagoria/article/view/16206%0Ahttps://journal.ummat.a

c.id/index.php/paedagoria/article/download/16206/pdf

Islam, M. P., Pembelajaran, K., & Pendidikan, E. (2024). *INOVASI ISLAM PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL*. *7*, 9035–9044.

Isma, N., & Yusuf, M. (2025). *The Influence of the Implementation of Extracurricular Activities of the Islamic Propagation Agency on the Practice of Religious Worship at Mutia Rahma Bulu Cina Middle School , Hamparan Perak District*. *5*(1), 211–215. https://doi.org/10.30596/jcositte.v1i1.xxxx

Ismaniati, C. (2013). *Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. 15. http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Dr. Christina Ismaniati, M.Pd./Penggunaan Teknologi Informasi dan komunikasi dalam peningkatan kualitas pembelajaran.pdf

Isti Pujihastuti. (2010). Isti Pujihastuti Abstract. *Prinsip Penulisan Kuesioner Penelitian*, *2*(1), 43–56.

Istiyan, N., Nyoto, R. D., & Muhardi, H. (2020). Aplikasi Learning Management System pada Jenjang Madrasah Aliyah. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, *8*(1), 105. https://doi.org/10.26418/justin.v8i1.38266

Learning, S., Dasar, S., Salim, A., & Firdaus, R. (2024). *Pemanfaatan Learning Management System Berbasis Platform Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Matematis dan Self-Regulated Learning di Sekolah Dasar*. *4*(4), 415–425.

Maslov, I., Nikou, S., & Hansen, P. (2021). Exploring user experience of learning management system. *International Journal of Information and Learning Technology*, *38*(4), 344–363. https://doi.org/10.1108/IJILT-03-2021-0046

Mualimah, E. N., Usmaedi, Pamungkas, A. S., Siswanto, P., & Solihatulmilah, E. (2021). Pengembangan Learning Management System (LMS) Dengan Desain Pedati Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Program Studi …. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, *13*(02), 105–118. http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/5190%0Ahttp://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/download/5190/3390

Permana, D., Kusdi, I., Salam, M., Iriantara, Y., & Barlian, U. C. (2021). Inovasi Pembelajaran dengan Model Blended Learning di Masa Pandemi Covid-19. *VOCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, *1*(1), 31–47.

Prasetiyo, S. M., Gustiawan, R., Faarhat, & Albani, F. R. (2024). Analisis Pertumbuhan Pengguna Internet Di Indonesia. *Jurnal Buletin Ilmiah Ilmu Komputer Dan Multimedia* , *2*(1), 65–71. https://jurnalmahasiswa.com/index.php/biikma

Putra, E. A., Sudiana, R., & Pamungkas, A. S. (2020). Pengembangan Smartphone Learning

Management System (S-LMS) Sebagai Media Pembelajaran Matematika di SMA. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, *11*(1), 36–45. https://doi.org/10.15294/kreano.v11i1.21014

Rafi, I., Nurjannah, F. F., Fabella, I. R., & Andayani, S. (2020). Peluang dan Tantangan Pengintegrasian Learning Management System (LMS) dalam Pembelajaran Matematika di Indonesia. *Jurnal Tadris Matematika*, *3*(2), 229–248. https://doi.org/10.21274/jtm.2020.3.2.229-248

Surya Listya Yudhana, A., & Andhyka Kusuma, W. (2021). Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Jarak Jauh Atau E-Learning dan Learning Management System (LMS) Menggunkan Pendekatan Literature Review, dan User Persona. *Jurnal Syntax Admiration*, *2*(9), 1617–1628. https://doi.org/10.46799/jsa.v2i9.303

Suyuti, S., Ekasari Wahyuningrum, P. M., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Ayu Lia Rusmayani, N. G. (2023). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *Journal on Education*, *6*(1), 1–11. https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2908

Warsono, M. (2021). Implementasi Learning Management System (LMS) Melalui Website dan E-Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Pendidik. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, *5*(1), 177–200. https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i1.224