

PEMANFAATAN BISA.DESIGN SEBAGAI LEARNING MANAGEMENT SYSTEM UNTUK MENDUKUNG IMPLEMENTASI ONLINE LEARNING

Ahmad Farhan Nashar¹, Agus Salim², Agus Hadi Utama³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

¹farhan.nashar21@gmail.com, ²agus.salim@ulm.ac.id, ³agus.utama@ulm.ac.id

Abstrak

Bisa.Design adalah startup platform berbasis web atau mobile yang berisikan pembelajaran materi untuk mengasah softskill dan mengembangkan portfolio. Bisa.Design didirikan pada tahun 2019 dibawah naungan PT. Bisa Artificial Indonesia yang mengembangkan layanan dan produk seputar Desain. Tujuan jurnal ini adalah untuk mendeskripsikan Bisa.Design, fungsinya untuk mendukung proses pembelajaran, serta saling terintegrasi dengan aplikasi yang dikembangkan oleh Bisa.AI lainnya. Metode yang digunakan dalam penulisan jurnal ini adalah studi pustaka melalui kegiatan pengumpulan data dan pengolahan data pustaka, sedangkan untuk teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil studi pustaka memperlihatkan bahwa Bisa.Desain bisa digunakan sebagai Learning Management System dalam kegiatan proses belajar dengan cara diakses secara online dimana saja dan kapan saja. Learning Management System saat ini mampu memfasilitasi pembelajaran daring dengan menunjang pengajaran dan pembelajaran yang menyediakan sarana bagi pendidik dan peserta didik. Learning Management System (LMS) memungkinkan pembuat course untuk memanagemen, mengirim, dan memonitor para siswa. Penulis merekomendasikan penggunaan Bisa.Design untuk digunakan para pendidik dan peserta didik sebagai media dalam pembelajaran, karena pemanfaatannya bisa dikombinasikan dengan video conference, Learning Path, Premium class, dan masih banyak lagi yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Penulis juga merekomendasikan untuk dilakukan penelitian lebih lanjut terkait Bisa.Design.

Kata Kunci: *learning management system, Bisa.Design, proses pembelajaran.*

Abstract

Bisa.Design is a web or mobile-based startup platform that contains learning materials to hone soft skills and develop a portfolio. Bisa.Design was founded in 2019 under the auspices of PT. Bisa Artificial Indonesia which develops services and products around design. Writing this journal aims to describe Bisa.Design, its function to support the learning process, and to be integrated with other applications developed by Bisa.AI. The method used in writing this journal is literature study through data collection and library data processing, while for data collection techniques using observation, interviews and documentation. The results of the literature study show that Bisa.Desain can be used as a Learning Management System in learning process activities by accessing it online anywhere and anytime. The Learning Management System is currently able to facilitate online learning by supporting teaching and learning that provides facilities for educators and students. The Learning Management System (LMS) allows course owners or creators to manage, deliver, and monitor their students. The author recommends using Bisa.Design for use by educators and students as a medium in learning, because its use can be combined with video conferencing, Learning Path, Premium classes, and many more that can be used in the learning process. The author also recommends further research related to Bisa.Design.

Keywords *learning management system, Bisa.Design, learning process.*

Pendahuluan

Proses Pembelajaran adalah suatu langkah/urutan pelaksanaan di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara pendidik dan peserta didik dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang juga berperan dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Proses pendidikan harus dilakukan secara terencana dengan berbagai pemikiran yang objektif dan rasional sehingga seluruh potensi peserta didik dapat dikembangkan secara optimal. Kata terencana menunjukkan bahwa betapa pentingnya perencanaan pembelajaran bagi setiap proses pembelajaran.

Proses pembelajaran antara lain menurut Rooijackers (1991:114): “Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar mengajar menyangkut kegiatan tenaga pendidik, kegiatan peserta didik, pola dan proses interaksi tenaga pendidik dan peserta didik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar dalam kerangka keterlaksanaan program pendidikan”. Menurut McGriff dalam Isman (2011: 138) proses pembelajaran harus fokus pada konteks dan pengalaman yang dapat membuat peserta didik memiliki minat dan dapat melakukan aktivitas belajar. Dengan kata lain kualitas pembelajaran akan sangat dipengaruhi oleh kualitas perencanaan pembelajaran yang digunakan. Selain itu menurut Isman (2011: 138) model perencanaan pembelajaran harus berdasarkan pada pembelajaran aktif. Selama kegiatan belajar mengajar, peserta didik harus aktif dalam menggunakan aspek kognitifnya untuk membangun pengetahuan yang baru.

Kata teknologi menurut orang awam dipahami sebagai sesuatu yang berupa mesin atau benda yang berhubungan dengan mesin, namun sebenarnya teknologi pendidikan mempunyai arti yang lebih luas karena teknologi pendidikan merupakan gabungan dari unsur manusia, mesin, ide, metode dan manajemen (Hoba, 1977) sehingga pengertian tersebut menjadi lebih jelas ketika seseorang memahami bahwa teknologi pada hakekatnya adalah penerapan ilmu atau pengetahuan,

pengetahuan yang diorganisasikan ke dalam tugas-tugas aktual (Galbraith, 1977). Keberadaan teknologi harus dipahami sebagai upaya untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas serta tidak dapat memisahkan teknologi dari masalah, karena teknologi lahir dan berkembang untuk memecahkan masalah yang dihadapi manusia. Dalam kaitan ini, teknologi pendidikan juga dapat dipandang sebagai produk dan proses (Sadiman, 1993). Tidak semua proses dan produk teknologi dapat digunakan dan dapat digunakan dengan cara yang sesuai untuk pendidikan, terutama untuk proses dan hasil pembelajaran. Produk teknologi seperti bioteknologi, mikroteknologi, dan bahan tidak langsung digunakan sebagai alat dan bahan pembelajaran. Dengan demikian, teknologi yang terlibat langsung dalam pembelajaran disesuaikan dengan makna pembelajaran itu sendiri.

Learning Management System atau LMS adalah alat pendukung pembelajaran online. LMS adalah perangkat lunak yang mengelola satu atau lebih course untuk satu atau lebih siswa. LMS dapat digambarkan sebagai sistem perangkat lunak berbasis server yang digunakan untuk mengelola pembelajaran dan mengirimkan semua dokumen dalam berbagai bentuk data, teks, audio, dan video. Seiring pasca pandemi, banyak aplikasi yang diusulkan untuk mendukung pembelajaran interaktif antara guru dan siswa dengan menggunakan konsep e-learning.

Learning Management System (LMS) adalah perangkat lunak online yang menyediakan fasilitas pembelajaran jarak jauh. LMS kini dapat memfasilitasi pembelajaran online dengan mendukung proses belajar mengajar menyediakan fasilitas bagi pendidik dan siswa. *Learning Management System (LMS)* memungkinkan pemilik atau pembuat Course untuk mengelola atau mengoperasikan, mendistribusikan, dan memantau para peserta didik. *Learning Management System (LMS)* menggabungkan pembelajaran tradisional dengan media digital dan media interaktif, termasuk e-learning, sesi online virtual, dan

forum diskusi. Penggunaan *learning management system* (LMS) memiliki keunggulan dalam memfasilitasi distribusi materi dan konten pembelajaran melalui pemanfaatan internet. Pada artikel kali ini, kita akan membahas salah satu platform yang digunakan yaitu *Bisa.Design by Bisa.AI*

Bisa.Design adalah startup platform berbasis web dan berbasis mobile yang berisikan pembelajaran materi untuk mengasah softskill. *Bisa.Design* didirikan pada tahun 2019 dibawah naungan PT. Bisa Artificial Indonesia yang mengembangkan layanan dan produk seputar Desain. Layanan yang pertama kali dikembangkan oleh Bisa Design diantaranya: *Image Recognition Service, Video Analytics, Natural Language Service, Data Analysis Service, Lab as a Service, E-Learning, dan IoT Service*. Kemudian, pada tahun 2020 Bisa Design mengembangkan dua produk utamanya yaitu: Bisa Tampil (*Tampil.id*) dan Bisa Design Academy. Bisa Design menghasilkan Bisa Tampil (*Tampil.id*) sebagai platform kolaborasi dan penyelenggaraan webinar, bootcamp, dan event online dan Bisa Design Academy selain menjadi platform pembelajaran daring, dapat juga menjadi platform pencarian kerja, freelance, diskusi, asah skill dan sebagai penghasil portfolio. Kolaborasi Bisa Design Academy dan *Tampil.id* ini disatukan kedalam satu LMS (*Learning Management System*) sehingga dapat digunakan lebih efisien untuk pembelajaran daring dan pembelajaran bisa dilakukan secara terstruktur.

Bisa Design dipilih sebagai media pembelajaran mandiri karena bisa dijadikan sarana dalam proses pembelajaran dengan interaksi pendidik atau instruktur dengan peserta didik. Pembelajaran mandiri adalah jenis pembelajaran yang terjadi secara nyata dengan waktu yang berbeda. Disini instruktur memberikan berupa materi, latihan soal, dan ujian kemudian peserta didik mempelajari materi dan soal-soal tersebut. Setelah semua tugas dikerjakan oleh peserta didik maka instruktur memberikan penilaian dan sertifikat hasil. Selain itu juga instruktur memberikan penjelasan materi melalui tatap muka via

tampil.id. *Tampil.id* adalah aplikasi video conference pada waktu yang sama yang berkolaborasi dengan *bisa.ai*, *bisa.design*, dan *bisa.business*.

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan diatas, peneliti mengidentifikasikan masalah yang terjadi yaitu masih kurangnya pemanfaatan media *Bisa.Design* dari mitra sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pengamatan penulis, bahwa instruktur lebih sering menggunakan media bahan ajar dari pihak luar ketimbang media aplikasi *Bisa.Design* itu sendiri sehingga aplikasi tersebut masih jarang digunakan baik oleh instruktur maupun peserta didik. Sejalan dengan penelitian (Danang et. Al 2021: 1-6) yang berjudul “Pemanfaatan Learning Management System sebagai Pendukung Pembelajaran Online SMK Syafi’I Akrom Pekalongan” Penelitian tersebut bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan beberapa guru kesulitan dalam menggunakan aplikasi LMS pembelajaran guna mendukung pembelajaran secara online, hasil dari penelitian tersebut disimpulkan bahwa dalam menggunakan aplikasi LMS mampu membantu para guru melaksanakan pembelajaran daring sesuai dengan format pembelajaran di kelas dan hasil survey menunjukkan bahwa diatas 50% para guru mampu menggunakan Edmodo terkait sharing materi, penugasan, dan evaluasi siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis tertarik melakukan studi pustaka terhadap jurnal atau skripsi yang berkaitan dengan pemanfaatan *Bisa.Design* sebagai *learning management system* untuk mendukung implementasi online learning. Dengan tujuan dari penulisan jurnal ini yaitu untuk Pemanfaatan media *Bisa.Design* sebagai *learning management system* untuk mendukung implementasi online learning di Mitra *Bisa.Ai* dan mengetahui apa saja dampak dari penggunaan media *Bisa.Design* terhadap pembelajaran online pada peserta SIB *Bisa.Ai*

Review Literatur

Menurut Slameto (2015:2) “Belajar ialah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam intraksi dengan lingkungannya”. Adapun menurut Skinner dalam Dimiyati dan Mudjiono (2015:10) “Belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responsnya menurun”. Sedangkan menurut Hamsi Mansur (2020) “Belajar adalah suatu proses di mana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respon terhadap suatu situasi. Sedangkan, pembelajaran proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.”

Bisa.Design merupakan media pembelajaran online yang dirancang oleh Bisa.Design Academy dan berkolaborasi dengan Tampil.id. Bisa. Design adalah sebuah perangkat lunak yang menyatukan konten pembelajaran, penugasan, dan live session kedalam satu kesatuan aplikasi. Hal ini memudahkan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran yang lebih baik. Bisa.Design adalah aplikasi penghubung digital yang dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran model *online learning*. Pemanfaatan Bisa.Design ini mudah diakses baik itu melalui *web* maupun *mobile*. Beberapa fitur yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yaitu seperti *Course Academy*, kolaborasi webinar, Pembelajaran tamu via *tampil.id*, Learning Path, Belajar online dan Premium Class.

Hal tersebut juga didukung berdasarkan temuan peneliti lakukan, dari beberapa penelitian yang berhubungan dengan Bisa.Design sebagai implementasi online learning yaitu:

Yuni (2020) yang berjudul “Analisa Pemanfaatan LMS sebagai Media Pembelajaran Online selama Pandemi Covid-19” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran yang dikembangkan perguruan tinggi dan disediakan pemerintah seperti Google Classroom, Edmodo, Moodle

dan SEVIMA Edlink, serta LMS sangat bermanfaat sebagai media pembelajaran online. Dimana dengan dukungan aplikasi LMS atau Learning Management System, sistem pembelajaran dan komunikasi antara dosen dan mahasiswa tetap berjalan dengan baik dan menggunakan fasilitas yang disediakan oleh penyedia layanan LMS.

Yana & Adam (2019) yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Platform LMS sebagai Media Pembelajaran Berbasis Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa” hasil dari penelitian ini terjadi peningkatan hasil belajar mahasiswa menggunakan Quizlet berbasis blended learning, dibuktikan dengan selisih skor hasil belajar pretest dan posttest sebesar 19,96 poin.

Hapsari & Pamungkas (2019) yang berjudul “Pemanfaatan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Online di Universitas Dian Nuswantoro” didapatkan dari penelitian ini bahwa penggunaan Google Classroom sebagai proses pembelajaran dapat memungkinkan mahasiswa sebagai peserta untuk menyimpan tugas dan menghubungkannya ke penyimpanan Google Drive. Fleksibilitas waktu dan tempat juga menjadikan Google Classroom sebagai proses belajar yang disukai. Selain memberi siswa lebih banyak belajar mandiri, diskusi seperti kelas tatap muka selalu dapat diatur. Perlunya kehadiran Google Classroom sebagai media pembelajaran dan menciptakan pengalaman baru bagi mahasiswa dalam pengelolaan kelas konten digital.

Dalam program Studi Independen yang dilaksanakan di Mitra Bisa AI Academy dibutuhkan beberapa LMS dalam mendukung proses pembelajaran, salah satunya Bisa.Design. Bisa.Design adalah aplikasi yang menawarkan berbagai fitur pembelajaran untuk membantu dalam proses pembelajaran seperti *Course academy*, *premium class*, webinar, dan masih banyak lagi. Bisa.Design juga dapat digunakan di komputer dekstop dan perangkat mobile. Dengan akses yang fleksibel, pengguna Bisa.Design dapat terus mengakses pembelajaran dan berinovasi tanpa terbatas oleh tempat atau waktu.

Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2010:2) menjelaskan bahwa metode penelitian pada hakekatnya adalah suatu cara ilmiah untuk mengumpulkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian yang digunakan adalah Studi Pustaka. Metode Studi Pustaka adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelola bahan penelitian. Kemudian teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi, dokumentasi, dan wawancara

Penelitian kepustakaan dilakukan oleh setiap peneliti dengan tujuan utama menemukan pondasi untuk memperoleh dan membangun landasan teori, sikap, dan penentuan dugaan sementara, yang disebut juga hipotesis penelitian. Jadi penulis juga bisa mengelompokkan, mengalokasikan, mengurangi variasi sastra dalam bidangnya, dan mengorganisir. Studi kepustakaan dilakukan oleh penulis untuk memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam tentang subjek yang dipelajari. (Kartiningrum, 2015:4).

Data yang digunakan untuk penulisan Studi Pustaka berasal dari jurnal artikel ilmiah dan laporan akhir para peserta MSIB Bisa.AI yang berisikan tentang konsep yang diteliti. Bisa.Design adalah aplikasi berbasis web dan mobile yang menyediakan berbagai fitur pembelajaran.

Pembahasan

Menurut Soejanto (1991, p.5) Dalam melaksanakan kesiapan belajar, pentingnya peserta didik mempersiapkan diri untuk meraih keberhasilan dalam kegiatan akademik. Keberhasilan seorang siswa dalam persiapan pra kelas dapat menentukan keberhasilan akademik seorang siswa, sehingga akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Sebagaimana yang dikemukakan Prayitno (dalam Mulyani, 2013), Hal penting yang harus dilakukan untuk memulai pembelajaran adalah mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran, karena siswa yang dipersiapkan dengan baik akan merasa mantap dalam belajarnya, sehingga lebih

mudah untuk fokus pada pembelajaran. Menurut temuan penelitiannya (Lai Suni, dkk 2022: 2653-2663) berpendapat bahwa pembelajaran siswa masih kurang dalam persiapan, belum maksimal dalam menunjukkan keterampilan manajemen jadwal yang optimal, siswa selalu mengalami kesulitan dalam mengatur jadwal pelajaran dikarenakan bentuk pembelajaran daring yang relatif baru. Kurangnya motivasi dan tidak menyiapkan materi dengan baik dari dalam diri seorang siswa untuk memenuhi kewajiban sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung tanpa hambatan yang berarti.

Sejalan dengan Djamarah (2002, p.132) Beberapa indikator minat belajar mencakup rasa sukacita atau kegembiraan, pernyataan preferensi terhadap suatu hal, adanya ketertarikan yang muncul secara alami, kesadaran dalam motivasi belajar tanpa perintah, partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, memberikan perhatian untuk mencapai tujuan belajar, serta kenyamanan dan ketersediaan fasilitas yang memadai. Langkah awal yang dapat dilakukan untuk mengurangi dampak dari kendala tersebut adalah dengan membiasakan peserta didik dengan *Learning Management System* (LMS) yang berbasis Bisa.Design. Ini akan memungkinkan mereka untuk meningkatkan keahlian dan pemahaman mereka dalam proses pembelajaran online dengan memanfaatkan Bisa.Design.

Temuan penelitian dari hasil studi literatur menunjukkan bahwa pemanfaatan Bisa.Design sebagai *learning management system* untuk mendukung implementasi *online learning*, karena seperti memuat penelitian dari Amalia et al (2021) tentang “Pemanfaatan Google Meet, Google Classroom, dan Zoom untuk mendukung kegiatan Belajar dari rumah”. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan metode pembelajaran jarak jauh dari kemampuan memanfaatkan teknologi informasi, khususnya aplikasi untuk mendukung proses pembelajaran online. Salah satu kegiatan untuk menjawab tantangan ini adalah mengadakan pelatihan langsung untuk mengoperasikan aplikasi pendukung pembelajaran online. Hasil

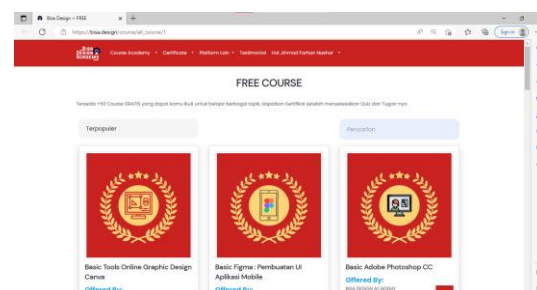
evaluasi dan umpan balik dari peserta pelatihan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman tentang bagaimana aplikasi diajarkan, selain itu peserta mengatakan bahwa masyarakat sendiri membutuhkan pelatihan serupa. Namun demikian, peserta berharap agar pelatihan selanjutnya dilakukan secara offline agar instruktur dapat langsung mengajarkan langkah demi langkah kepada peserta.

Menurut Wahyu Purnomo (2022: 262-278) Melakukan dan menerapkan pembelajaran online dapat mengembangkan kemandirian siswa dalam proses belajar. Melalui belajar tanpa bimbingan langsung dari guru, siswa dapat menjadi lebih mandiri dalam belajar, yang pada gilirannya mendorong mereka untuk mempersiapkan diri dengan sebaik-baiknya..

Bisa.Design pertama kali dirilis pada tahun 2019 memiliki penawaran serangkaian kemampuan yang komprehensif, seperti Learning Path, Course Academy, dan kolaborasi bersama Tampil.id. Bisa.Design didukung oleh berbagai alat bermanfaat yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih mudah bagi para peserta didik dan pendidik karena memiliki kemampuan untuk mempelajari pengetahuan dan keterampilan yang berhubungan dengan course. Proses pembelajaran online sangat dipengaruhi oleh penggunaan Bisa Design sebagai media pendidikan.

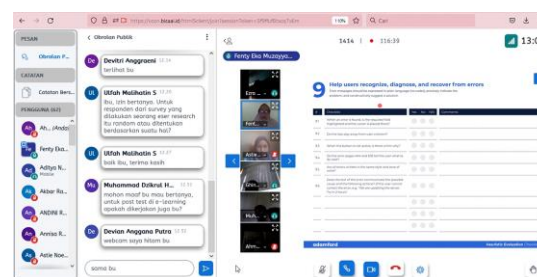
Hal ini ditunjukkan dengan temuan observasi pembelajaran Basic Figma secara online, disini para peserta didik mampu mengerjakan course dan latihan soal tanpa menemui kendala yang berarti. Akses bisa dilakukan melalui komputer maupun mobile dimana saja dan kapan saja. Fungsionalitas yang ditawarkan aplikasi adalah course academy yang menjadi fitur unggulan dari aplikasi tersebut. Pemanfaatan Bisa.Design ketika pelaksanaan pembelajaran online sangat mendukung dan berpengaruh, salah satu nya melalui temuan pembelajaran online menggunakan Bisa.Design sebagai media pembelajaran di Mitra MSIB Bisa.AI. Mitra MSIB Bisa.AI dalam memilih media pembelajaran selama pembelajaran online,

pilihan utama adalah pada aplikasi Bisa.Design karena keunggulan fitur pembelajaran yang lengkap dan kemudahan penggunaannya.



Gambar 1 Tampilan Free Course Bisa.Design

Free Course adalah salah satu fitur pembelajaran yang sering digunakan karena fitur ini peserta didik dapat melakukan aktivitas pembelajaran. Tampilan untuk *free Course* mencakup kelas gratis yang bisa diakses semua orang tanpa melakukan pembayaran. Di area label kelas terdapat tombol pendaftaran, para peserta didik cukup membuat akun untuk mendaftar *free course* tersebut. Sebagai penghubung antara peserta didik dan pendidik Bisa.Design berkolaborasi dengan Tampil.id. Tampil.id adalah sistem konferensi untuk panggilan video. Peserta didik dan pendidik dapat melakukan aktivitas pembelajaran secara online melalui Tampil.id



Gambar 2. Tampilan Panggilan Tampil.id

Fitur selanjutnya yang sering digunakan adalah *video conference*. Fitur tersebut memungkinkan peserta didik dan pendidik dapat bertatap muka melalui *video conference* atau panggilan video. Karena dengan fitur ini, peserta didik dan pendidik dapat langsung terlibat dalam proses pembelajaran. Tampilan konferensi panggilan video pada Tampil.id ini mencakup catatan bersama, untuk membantu dalam mencatat

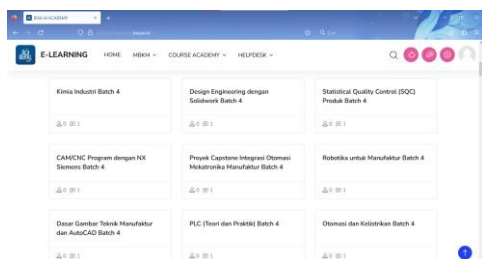
kegiatan diskusi yang menjadikan pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih partisipatif. Di area pojok kanan bawah terdapat fitur "*raise hand*" yang dapat digunakan untuk merespons ketika melakukan tanya jawab antara peserta didik dan pendidik. Pendidik atau instruktur diberitahu bahwa terdapat peserta didik yang ingin mengajukan pertanyaan ketika mereka menggunakan fitur *raise hand*. Instruktur kemudian akan memberikan siswa tersebut pilihan untuk menyalakan mikrofon untuk bertanya langsung atau melalui ketikan di kolom chat.

Fase pembelajaran online menggunakan Bisa.Design dibagi menjadi tiga kegiatan pembelajaran: Kegiatan Pendahuluan, Kegiatan inti, dan kegiatan akhir:

1. Kegiatan Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan ini ada beberapa persiapan sebelum memulai kelas:

- Para peserta didik diberitahukan oleh instruktur melalui grup WhatsApp bahwa room tampil.id segera dimulai sebelum memulai proses pembelajaran.
- Platform Tampil.id berfungsi sebagai titik masuk bagi peserta didik ke dalam room. Peserta didik bisa menggunakan ID room dan password room yang diberikan.
- Instruktur menggunakan platform Bisa.AI, Bisa.Design, Bisa,Busineses, E-Learning Bisa.AI maupun materi dari luar sebagai bahan ajar yang digunakan selama proses pembelajaran.



Gambar 3. Kelas di E-Learning Bisa.AI

2. Kegiatan Inti

Proses kegiatan inti ini dilaksanakan secara online. Instruktur memaparkan materi dari bahan ajar sedangkan peserta didik menyimak materi. Kemudian instruktur dan peserta didik melakukan kegiatan tanya jawab dari hasil pemaparan materi tersebut. Kegiatan tanya jawab tersebut nantinya diakhiri dengan penugasan. Proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan tersebut menjadikan peserta didik tetap aktif baik dalam kegiatan pembelajaran online maupun secara individu atau kelompok. Peserta didik mampu menyusun mengenai materi pelajaran yang dipelajari menggunakan perangkat pembelajaran yang berbeda.

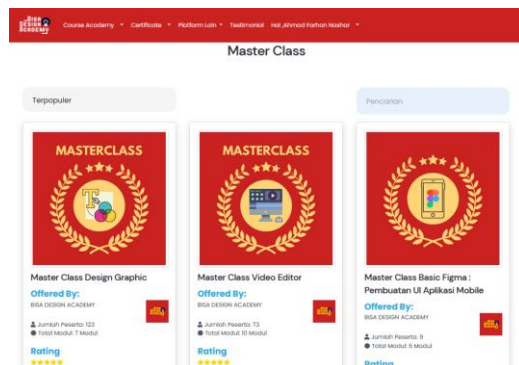
3. Kegiatan Penutup

Menurut Rosdiani (2013:104), Kegiatan penutup adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengakhiri sesi pembelajaran. Ini bisa dilakukan melalui rangkuman atau kesimpulan, penilaian, refleksi, umpan balik, dan tindak lanjut. Menutup pelajaran adalah tindakan yang diambil oleh guru untuk mengevaluasi pencapaian tujuan dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan, serta untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran. (Mulyasa, 2010:84). Pada kegiatan penutup ini instruktur memberikan berupa penugasan latihan latihan soal di Bisa.Design. Peserta didik diizinkan mengajukan pertanyaan mengenai tugas yang masih belum jelas bagi mereka. Tujuan dari penugasan ini adalah agar instruktur bisa mengidentifikasi apakah seorang peserta didik telah memahami materi yang sudah dipaparkan sebelumnya.

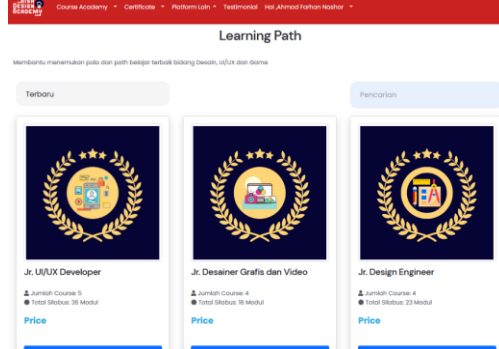
Secara umum proses pembelajaran online yang digunakan instruktur atau pendidik tidak jauh berbeda dengan proses pembelajaran online yang digunakan oleh aplikasi LMS lainnya. Akan tetapi Bisa.Design memiliki potensi untuk membantu dalam menjaga kerangka proses *online learning*.

Penggunaan Bisa.Design sebagai *Learning Management System* memiliki beberapa kelebihan, yaitu seperti pilihan

course yang beragam, terdapat fitur premium class sebagai kelas level advance dan Learning Path sebagai kelas pemfokusan di bidang desain.



Gambar 4. Premium Class



Gambar 5. Learning Path

Kelebihan lainnya adalah proses penggunaan aplikasi ini yang sangat ramah bagi pemula, yang mana UI atau tampilan aplikasi ini sangat mudah dimengerti oleh pengguna baru. Selain itu, pengguna juga bisa melakukan akses kelas tanpa harus terburu-buru karena diberikan akses yang mudah. Hal ini akan menentukan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Selain kelebihan lainnya, terdapat juga kekurangannya yaitu pembelajaran di free course dari Bisa.Design masih terbilang Basic, oleh karena itu perlu penjelasan dari instruktur agar para peserta didik bisa memahami dan bisa mempraktekkan secara langsung. Kemudian juga untuk course level advance atau premium class perlu diakses secara berbayar.

Kesimpulan

Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah mempermudah pengelolaan pembelajaran online secara efektif dan efisien. Selama masa pembelajaran online, teknologi memainkan peran penting dalam mendukung proses pembelajaran. Dari berbagai media pembelajaran online yang tersedia, sistem manajemen pembelajaran (LMS) merupakan media yang paling umum digunakan untuk mendukung pembelajaran online. LMS memiliki beberapa kelebihan, di antaranya adalah aksesibilitas yang fleksibel sehingga memungkinkan belajar kapan saja dan di mana saja. Selain itu, LMS seperti Bisa.Design menyediakan beragam konten yang dapat ditambahkan, seperti teks, gambar, audio, dan video, yang sangat memudahkan peserta didik dalam proses belajar. Dengan berbagai fitur yang tersedia, pemanfaatan LMS Bisa.Design dalam pembelajaran online telah terbukti memberikan kemudahan baik bagi pendidik maupun peserta didik.

Daftar Pustaka

- Muhyidin, M., Sulhan, M. A., & A. S. (2020). Perancangan UI/UX aplikasi MY CIC layanan informasi akademik mahasiswa menggunakan aplikasi figma. *Jurnal Digit*, 208-219.
- Nabila, G., Stephanie, & Wahyuni, S. (2022). Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas. Palembang: MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2022.
- Alrazi, C. Z., & Rachman, A. (2021). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Animasi Periklanan Digital Pencegahan Covid-19. *Jurnal Komunikasi Visual*, 190-202.
- Anggraeni, P., & Akbar, A. (2018). Kesesuaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Proses

- Pembelajaran. *Jurnal Pesona Dasar*, 55-65.
- Arifiyanti, A. A., F. M. B., N.M., S., A., A. L., & Rozi, M. A. (2021). Pemanfaatan Google Meet, Google Classroom, dan Zoom Untuk Mendukung Kegiatan Belajar Dari Rumah. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 263-268.
- Baskoro, M. L., & Haq, B. N. (2020). Penerapan Metode Design Thinking Pada Mata Kuliah Desain Pengembangan Produk Pangan. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, 83-93.
- Chandra, C. M., Putri, C. M., Theja, D. R., Umami, R., Hakim, S. N., & Pribadi, M. R. (2022). *Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Femine Menggunakan Metode Design Thinking*. Palembang: MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2021.
- Dewi, K., Pratisia, T., & Putra, A. K. (2021). Implementasi Pemanfaatan Google Classroom, Google Meet, dan Instagram dalam proses pembelajaran online menuju abad 21. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-ilmu Sosial*, 533-541.
- Fitriani, Y. (2020). Analisa Pemanfaatan Learning Management System (LMS) Sebagai Media Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid-19. *Journal of Information System, Informatics, and Computing*, 1-8.
- Fuadi, T. M., Musriandi, R., & Suryani, L. (2020). Covid 19 : Penerapan Pembelajaran Daring Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 193-200.
- Hapsari, A. S., & Pamungkas, H. (2019). Pemanfaatan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Online di Universitas Dian Nuswantoro. *Wacana*, 225-233.
- Harumy, T. F., & Amrul, H. M. (2018). Aplikasi Mobile Zagiyan (Zaringan Digital Nelayan) Dalam Menunjang Produktivitas Dan Keselamatan, Dan Kesehatan Nelayan (Studi Kasus Kelompok Nelayan Percut). *Jurnal Research and Development*, 52-61.
- Hasanah, R. A., & H. W. (2022). Implementasi Kebijakan Merdeka Belajar dalam Program Magang & Studi Independen. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7.
- Kasih, P. A., & Purnomo, Y. W. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Berbasis Penilaian. *Journal of Research and Advances in Mathematics Education*, 69-78.
- Kurniawati, M., Santanapurba, H., & Kusumawati, E. (2019). Penerapan Blended Learning Menggunakan Flipped Classroom Berbantuan Google Classroom Dalam Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8-19.
- Lukman, A. M., & Aryanto, D. (2019). Aplikasi Edukasi Ekosistem Pengenalan Dunia Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Jurnal Sains dan Manajemen*, 58-65.
- Mansur, H., & Utama, A. H. (2017). Pemanfaatan Desain Media Ajar Interaktif Dengan Program Microsoft Power Point dan Ispring di Fakultas Keguruan dan Ilmu

- Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat*. Banjarmasin.
- Mansur, H., Satrio, A., Utama, A. H., & Rini, S. (2021). Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Prodi Teknologi Pendidikan. *Nizamia Learning Center*.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan UI/UX Aplikasi MY CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 208-219.
- Novianto, A. R., & Rani, S. (2022). Pengembangan Desain UI/UX Aplikasi Learning Management System dengan Pendekatan User Centered Design. *Jurnal SNATI*, 21-32.
- Putra, D. H., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis WEB Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 1-7.
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan metode design thinking pada model perancangan UI/UX aplikasi penanganan laporan kehilangan dan temuan barang tercecer. *Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan*, 75-93.
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan*, 75-93.
- Rodiyah, R. (2021). Implementasi Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka di Era Digital dalam Menciptakan Karakter Mahasiswa Hukum yang Berkarakter dan Profesional. *Seminar Nasional Hukum Universitas Negeri Semarang*, 425-434.
- Sain, M. H. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Lentera Pendidikan*, 66-79.
- Salim, A., Terasne, Permana, D., Utama, I. P., & Hanan, A. (2020). Pelatihan Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Pada Masa Covid-19 Bagi Guru. *Jurnal Abdimasi (Journal of Community Service)*, 95-100.
- Salsabila, U. H., Sari, L. I., Lathif, K. H., Lestari, A. P., & Ayuning, A. (2020). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 188-198.
- Sofyana, L., & Rozaq, A. (2019). Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis Whatsapp Pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 81-86.
- Solihin, R. (2022). Komunikasi Synchronous dan Asynchronous Dalam Blended Learning Pada Masa Pasca Pandemi. *Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 279-291.
- Sugiyono. (2010). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

- Sulastri, D., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Pemanfaatan Platform Digital Dalam Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Suni, L., Astuti, I., & Fergina, A. (2022). Analisis Ketidaksiapan Belajar Peserta Didik Dalam Mengikuti Pembelajaran Daring Kelas VIII Di SMP Negeri 23 Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2653-2663.
- Utomo, D. W., Kurniawan, D., Sani, R. R., & Astuti, Y. P. (2021). Pemanfaatan Learning Management System (LMS) Sebagai Pendukung Pembelajaran Online di SMK Syafi'i Akrom Pekalongan. *Jurnal Abdimasku*, 1-6.
- Wardana, F. C., & Eka Prisma, I. L. (2022). Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile. *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, 1-12.
- Wiragunawan, I. N. (2022). Pemanfaatan Learning Management System (LMS) Dalam Pengelolaan Pembelajaran Daring Pada Satuan Pendidikan. *Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 82-89.
- Yana, D., & Adam. (2019). Efektivitas Penggunaan Platform LMS Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Dimensi*, 1-12.