

## PENERAPAN SISTEM INFORMASI PROSES PEMBELAJARAN SEBAGAI PENUNJANG FLIPPED CLASSROOM DALAM RANAH KOGNITIF

Kaffah Imanuddin MR Santosa<sup>1</sup>, Erik Rahman<sup>2</sup>, Setiawati<sup>3</sup>, Frisiska<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pertiwi

<sup>2</sup>Program Studi Sistem Informasi, Universitas Pertiwi

<sup>3</sup>Program Studi Manajemen, Universitas Pertiwi

<sup>4</sup>Program Studi Pariwisata, Universitas Pertiwi

Ir. H. Juanda No. 133, Bekasi, Jawa Barat

e-mail: \*[kaffah.imanuddin@pertiwi.ac.id](mailto:kaffah.imanuddin@pertiwi.ac.id), [Erik.rahman@pertiwi.ac.id](mailto:Erik.rahman@pertiwi.ac.id),  
[setiawati@pertiwi.ac.id](mailto:setiawati@pertiwi.ac.id), [frisiska@pertiwi.ac.id](mailto:frisiska@pertiwi.ac.id)

### Abstract

*Education is crucial in a civilization because through education humans humanize humans. In Bloom's taxonomy there are three domains that are used as the progress of students, including cognitive, affective, and psychomotor. Technology has developed in the education sector, many learning methods can support students' abilities, especially in the cognitive domain. The emergence of LMS makes it possible to make the learning process more flexible. Given that the teaching resources used are now almost non-physical, it is necessary to integrate the distribution of teaching materials that are easily accessible. Several platforms are competing in perfecting digital-based learning media with the aim of optimizing learning. Pertiwi University uses Sevima Edlink as an LMS for both offline and online learning. The purpose of this research is to find out the optimization of learning by using Edlink in the learning process at Pertiwi University, especially in the Technology Department using descriptive qualitative methods. Edlink is an LMS platform that is engaged in education. Many features support the flipped classroom learning model so that it will support students' cognitive levels quickly. In addition, the virtual class has complete features ranging from attendance, learning materials that are easily integrated into various formats, collection and assessment of assignments, group sharing and interaction in discussions in each session. Thus Edlink LMS can optimize the learning process through flipped classroom learning.*

**Keyword:** learning management system, flipped classroom, education

### PENDAHULUAN

Indonesia saat ini berada di peringkat ke-87 dari 130 negara dalam Indeks Pendidikan Dunia berdasarkan laporan UNESCO. Posisi ini mencerminkan tantangan yang dihadapi oleh sistem pendidikan nasional, mulai dari kesenjangan akses pendidikan, kualitas pengajaran, hingga kesiapan adopsi teknologi dalam pembelajaran. Situasi ini menjadi pendorong bagi berbagai pihak untuk meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk melalui integrasi teknologi.

Pendidikan memiliki peran fundamental dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Sebagai pilar utama pembangunan bangsa, pendidikan berfungsi untuk menciptakan individu yang berpengetahuan, kreatif, dan adaptif terhadap perubahan zaman. Dengan demikian, meningkatkan kualitas pendidikan bukan hanya menjadi tanggung jawab pemerintah, tetapi juga seluruh lapisan masyarakat, termasuk institusi pendidikan. Di Indonesia, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional. Namun, seiring perkembangan zaman, mulai diterapkan berbagai metode pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi. Penerapan ini bertujuan untuk menjawab tantangan era digital dan memenuhi kebutuhan pembelajaran yang lebih fleksibel dan efisien.

Awal digunakannya teknologi dalam pendidikan di Indonesia dimulai dengan pengenalan komputer dan internet pada akhir 1990-an. Seiring waktu, berbagai inovasi muncul, seperti e-learning, pembelajaran berbasis video, dan aplikasi pendidikan. Transformasi ini menjadi

langkah awal dalam memperluas akses pendidikan dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Teknologi memiliki peran signifikan dalam kehidupan manusia, termasuk di bidang pendidikan. Teknologi mempermudah akses informasi, mempercepat proses pembelajaran, dan mendukung kolaborasi antara siswa dan pengajar. Dengan demikian, teknologi menjadi alat penting dalam menciptakan sistem pendidikan yang inklusif dan berkualitas. Dari sisi positif, platform pembelajaran digital menawarkan berbagai manfaat, seperti fleksibilitas waktu dan tempat, penyediaan materi yang kaya dan interaktif, serta kemampuan untuk melacak kemajuan pembelajaran. Platform ini juga membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif terhadap kebutuhan individu. Bentuk pembelajaran digital saat ini sangat beragam, termasuk Learning Management System (LMS), aplikasi edukasi, video pembelajaran, dan webinar. Contoh platform pembelajaran digital yang banyak digunakan di Indonesia meliputi Ruangguru, Zenius, dan EDLINK, yang masing-masing menawarkan pendekatan inovatif untuk mendukung pembelajaran.

EDLINK adalah salah satu platform pembelajaran digital yang telah digunakan oleh berbagai institusi pendidikan di Indonesia, mulai dari sekolah hingga universitas. Dengan visi untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui teknologi, EDLINK menawarkan fitur-fitur seperti pengelolaan kelas digital, integrasi materi pembelajaran, dan komunikasi yang efektif antara dosen dan mahasiswa. Tujuan EDLINK adalah menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik dan adaptif bagi semua penggunanya.

Universitas Pertiwi telah mengadopsi EDLINK sebagai sistem pembelajaran digital untuk mendukung proses belajar mengajar. Dengan memanfaatkan fitur-fitur EDLINK, universitas ini mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, baik dari segi pengelolaan kelas maupun interaksi antara dosen dan mahasiswa. Sistem ini diharapkan dapat menjadi model bagi institusi lain dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi.

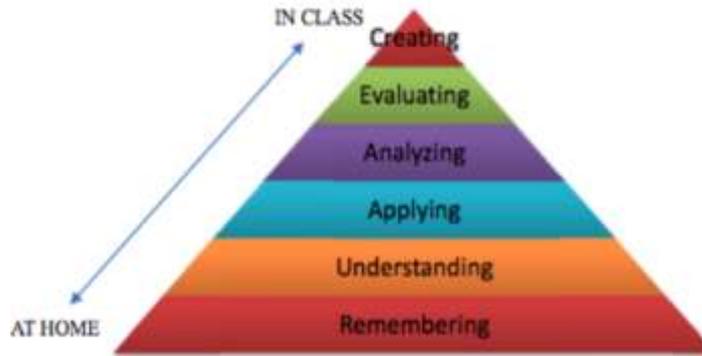
Pendidikan di Indonesia memiliki dua yakni (1) Jenis Pembelajaran Daring adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara online menggunakan jaringan internet sebagai media utama. Menurut Moore dan Kearsley (2005), pembelajaran daring memungkinkan interaksi jarak jauh antara pengajar dan peserta didik dengan menggunakan teknologi informasi. Jenis Pembelajaran ini seolah menjadi budaya baru pasca Covid-19 yang memberlakukan serempak pembelajaran secara daring. Kini pembelajaran daring dapat difungsikan sebagai pengayaan pembelajaran yang lebih fleksible. (2) Jenis Pembelajaran Luring atau offline adalah metode pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka tanpa memanfaatkan jaringan internet. Menurut Heinich et al. (2002), pembelajaran luring lebih mengandalkan interaksi langsung di ruang kelas sebagai media utamanya.

Pembelajaran yang bersifat luring memiliki beberapa metode. dalam (L,Susanti., & Pitra, Hamama. 2019) dijelaskan bahwa dengan berkembangnya teknologi di bidang pendidikan telah hadir istilah Flipped classroom, yakni strategi pembelajaran yang menggunakan jenis pendekatan pembelajaran campuran (blended learning) dengan membalikkan lingkungan belajar tradisional dan memberikan konten pembelajaran di luar kelas (sebagian besar online). Pembelajaran Luring tidak hanya dapat dilakukan secara tradisional saja (tatap muka) tapi dapat ditunjang dengan pembelajaran digital melalui sebuah media pembelajaran yang dapat mengoptimalkan pembelajaran.

Pembelajaran mengharuskan kemajuan perkembangan dari 3 aspek yakni: (1) Ranah afektif mencakup aspek emosional seperti sikap, minat, dan nilai. Menurut Bloom et al. (1956), ranah ini berperan dalam membentuk karakter siswa. (2) Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual seperti pengetahuan, pemahaman, dan analisis. Taksonomi ini digunakan untuk merancang tujuan pembelajaran yang spesifik. (3) Ranah psikomotorik melibatkan keterampilan fisik dan koordinasi motorik. Menurut Harrow (1972), pembelajaran psikomotorik penting dalam bidang praktik seperti seni dan olahraga.

Dalam Ranah Kognitif dapat menjadi dua ruang yakni ruang kelas sebagai sesi pada saat tatap muka, dan ruang online pada saat diluar tatap muka. Dengan adanya media pembelajaran berbasis digital yang tepat, melalui fitur yang dimiliki proses pembelajaran akan lebih optimal.

“Within the scope of flipped classroom practices, students primarily work independently outside of the school setting through utilizing digital media and platforms. Thus, they acquire basic level of knowledge before entering the class and take the learning responsibility.” (Cevikbas M & Argun Z. An. 2017) dengan demikian tingkatan dasar kognitif akan sangat bisa dilakukan diluar sesi tatap muka. bahkan dengan adanya beberapa fitur tambahan dapat meningkat lagi hingga tingkatan applying dan analyzing pada kemampuan kognitif dengan menggunakan karakteristik pembelajaran case study maupun project based learning.



**Gambar 1.** Level Kognitif Taksonomi Bloom pada Flipped Classroom

Adapun tingkatan dalam kognitif yang diungkapkan menurut Retno (2021) dalam (Astuti, Fitriyani 2021) yakni: (1) Remembering atau Mengingat (2) Understanding atau memahami (4) Analyzing atau menganalisis (5) Evaluating atau mengevaluasi dan (6) Creating atau mencipta.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan untuk mempercepat dan mempermudah aktivitas pembelajaran. (M. R. Santosa, Kaffah I. 2023) Terselenggaranya proses pembelajaran tidak akan lepas dari media pembelajaran, Media pembelajaran ini terus berkembang seiring kemajuan perkembangan teknologi di bidang edukasi. Secara umum media pembelajaran dibagi menjadi dua jenis yakni : (1) Media Pembelajaran Analog mencakup alat bantu tradisional seperti buku cetak, papan tulis, dan alat peraga fisik. Menurut Gerlach dan Ely (1980), media analog membantu memperjelas informasi dan memperkuat pemahaman siswa. Dan (2) Media Pembelajaran Digital yang mencakup perangkat elektronik seperti video pembelajaran, e-book, dan aplikasi edukasi. Vaughan (2008) menyatakan bahwa media digital mendukung pembelajaran interaktif dan meningkatkan keterlibatan siswa.

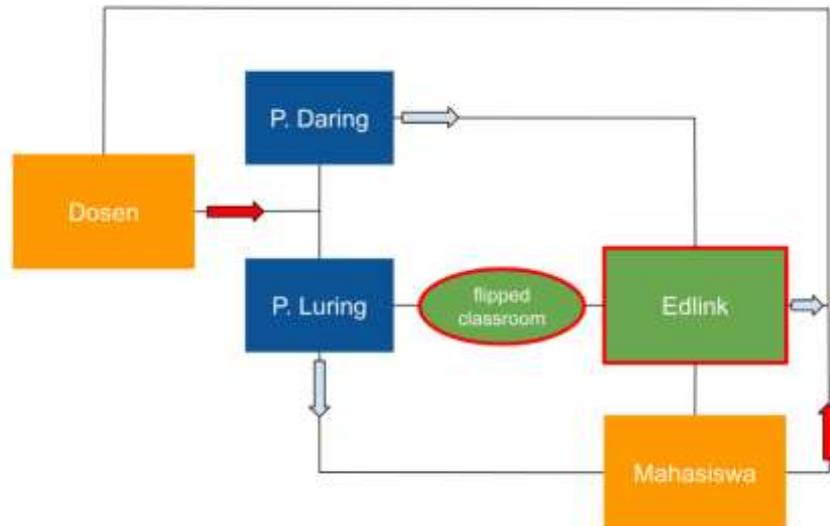
Media pembelajaran digital telah berkembang menjadi semakin kompleks. Kehadiran beberapa fitur yang bermanfaat bagi penunjang proses pembelajaran semakin bervariasi. Salah satu bukti adanya dampak dari teknologi pendidikan bagi yaitu perkembangan kemajuan dunia munculnya berbagai inovasi dalam model pembelajaran di bidang pendidikan. (L, Susanti., & Pitra, Hamama. 2019)

Salah satu teknologi informasi yang sering digunakan dalam dunia pendidikan adalah Learning Management System (LMS). (Rohmani et al., 2023) Aktivitas pembelajaran melalui LMS dapat dikembangkan melalui berbagai fitur yang meliputi proses pendaftaran, pembayaran, distribusi bahan pembelajaran, proses interaksi antara guru dan siswa dalam kelas virtual serta test online yang dilakukan menggunakan perangkat komputer dan android (Hidayat et al., 2017). Adapun beberapa fungsi LMS adalah publikasi materi pembelajaran, download materi pembelajaran, pemberian tugas dan penilaian (Muhson, 2010). Dalam penggunaannya, LMS dapat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran, seperti mengakses materi pembelajaran, mengumpulkan tugas, dan berkomunikasi dengan guru dan teman sekelas (Sari & Wibawa, 2018).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model pendekatan kualitatif deskriptif dengan memperoleh data berupa sebuah pemahaman tentang fenomena atau perilaku manusia dalam lingkup kehidupan dalam aktivitas keseharian.

Menurut Sugiyono (2011) mengemukakan bahwa "pendekatan kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif."



**Gambar 2.** Kerangka Pemikiran

Penelitian ini berlokasi di Universitas Pertiwi yang terletak di Jalan Ir. H. Juanda No.133, Bekasi Timur, Kota Bekasi, Jawa Barat. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik dan cara ini diperlukan untuk mengumpulkan data yang di dapat dari lapangan sehingga diharapkan penelitian ini berjalan lancar dan sistematis.

Observasi dan wawancara dilakukan dengan mahasiswa, dosen, dan Implementator Sevima yang berinteraksi dengan aplikasi Sevima Edlink dalam proses pembelajaran dan melakukan telaah dokumentasi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif deskriptif dengan menggunakan pola pikir induktif yakni berangkat dari fakta-fakta atau peristiwa-peristiwa yang bersifat empiris kemudian temuan tersebut dipelajari dan dianalisis sehingga dapat dijadikan suatu kesimpulan dan generalisasi yang bersifat umum. Teknik ini terdiri dari tiga tahap kegiatan yang harus ditempuh oleh peneliti, yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran di Universitas pertiwi menggunakan beberapa pola, yakni online, offline dan hybrid. Pada Sistem Pembelajaran Hybrid dan Offline memberikan fleksibilitas kepada mahasiswa. Sistem hybrid memungkinkan mahasiswa mengikuti perkuliahan secara daring (*online*) dan luring (*offline*) sesuai jadwal yang telah ditentukan. Pembelajaran Offline (Tatap Muka) Dilaksanakan di kampus Universitas Pertiwi sesuai jadwal yang telah disusun. Mata kuliah tertentu yang membutuhkan praktik laboratorium, seperti Pemrograman, Jaringan, atau Basis Data, dilakukan secara langsung untuk memaksimalkan pengalaman belajar. Mahasiswa berinteraksi langsung dengan dosen untuk diskusi mendalam. Pembelajaran Online (Daring) menggunakan Learning Management System berupa Aplikasi Edlink dan aplikasi seperti Zoom

atau Google Meet. Mahasiswa dapat mengakses materi perkuliahan, video pembelajaran, dan kuis secara daring di Edlink Diskusi dan tanya jawab dilakukan di dalam aplikasi Edlink atau sesi live.

Tugas Mandiri diberikan kepada mahasiswa dalam bentuk tugas individu, yang bisa berupa pembuatan makalah, pengembangan program, atau penyelesaian studi kasus. Contoh tugas mandiri antara lain implementasi algoritma pencarian untuk mata kuliah Struktur Data atau analisis kebutuhan sistem dalam proyek pengembangan sistem informasi. Tugas ini bertujuan untuk mengasah kemampuan mahasiswa dalam bekerja secara mandiri dan memahami konsep-konsep yang lebih mendalam.

Tugas Kelompok biasanya berbentuk proyek kolaboratif, seperti membangun aplikasi berbasis web, perancangan jaringan komputer, atau simulasi pengelolaan basis data. Mahasiswa didorong untuk bekerja sama secara aktif dalam tim, baik melalui pertemuan daring maupun offline. Tujuan dari tugas kelompok ini adalah untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi yang sangat penting di dunia profesional.

Penugasan yang diberikan dalam perkuliahan mencakup berbagai bentuk, seperti quiz, tugas mingguan, laporan, dan proyek akhir semester. Waktu pengerjaan tugas ini bervariasi, mulai dari tugas mingguan hingga beberapa bulan untuk proyek besar. Platform yang digunakan untuk mengumpulkan tugas dapat melalui Edlink, e-mail, atau langsung pada sesi tatap muka dengan dosen.

Materi perkuliahan disediakan dalam berbagai format, seperti e-book, modul, video tutorial, dan rekaman perkuliahan. Dosen sering menggunakan kombinasi media untuk mendukung pembelajaran, seperti presentasi PowerPoint, simulasi perangkat lunak, dan perangkat laboratorium, agar mahasiswa dapat memahami materi dengan cara yang lebih interaktif dan aplikatif.

Kelengkapan perkuliahan mendukung proses belajar mahasiswa dengan adanya laboratorium komputer yang dilengkapi perangkat keras dan perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan mata kuliah. Mahasiswa juga mendapatkan akses ke platform Edlink, yang memungkinkan mereka untuk mengunduh materi, mengerjakan tugas, dan mengikuti forum diskusi. Selain itu, mahasiswa dapat berkonsultasi dengan dosen melalui jadwal konsultasi daring atau luring untuk mendapatkan bantuan dalam mengerjakan tugas atau memahami materi lebih lanjut.

Fleksibilitas adalah salah satu keunggulan utama dalam sistem pembelajaran ini. Mahasiswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja, yang memungkinkan mereka untuk menyesuaikan waktu belajar dengan kegiatan lain. Selain itu, sistem ini dirancang untuk melatih mahasiswa dalam menguasai keterampilan teknis, seperti coding dan perancangan sistem, serta keterampilan manajerial, seperti manajemen proyek dan analisis kebutuhan. Dengan pendekatan yang terintegrasi ini, mahasiswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mendapatkan pengalaman langsung yang relevan dengan dunia kerja.

**Tabel 1.** Fitur pada Sevima Edlink

| No | FITUR  | Web | Mobile apps | Mahasiswa | Dosen | Keterangan  |
|----|--|-----|-------------|-----------|-------|---|
| 1  | Jadwal Perkuliahan   | ✓   | ✓           | ✓         | ✓     | Menampilkan jadwal kuliah untuk mahasiswa dan dosen.                |
| 2  | Melakukan Presensi Mahasiswa   |     | ✓           | ✓         |       | Mahasiswa dapat melakukan absensi kehadiran.                        |
|    | Melakukan Presensi Siakad (Scan QRCode dari web siakad)<br>*khusus siakadcloud |     |             | ✓         |       | Absensi menggunakan QR Code melalui SiakadCloud.                    |
| 4  | Mengambil KRS  | ✓   | ✓           | ✓         |       | Mahasiswa memilih mata kuliah yang akan diambil dalam satu semester |

|    |   |   |   |   |   |  |
|----|---|---|---|---|---|--|
| 5  | Memvalidasi KRS                                       |   |   |   | ✓ | Dosen atau admin memeriksa dan menyetujui KRS mahasiswa.                       |
| 6  | Tagihan perkuliahan                                   | ✓ |   | ✓ |   | Informasi mengenai biaya kuliah dan pembayaran.                                |
| 7  | Kelas Akademik  | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | Platform untuk pembelajaran online/daring yang terstruktur.                    |
| 8  | Synkron Kelas Akademik                                |   |   |   | ✓ | Menyelaraskan data kelas dengan sistem akademik.                               |
| 9  | Membuat Materi di kelas akademik                      |   |   |   | ✓ | Dosen dapat mengunggah bahan ajar  |
| 10 | Membuat Tugas di kelas akademik                       |   |   |   | ✓ | Penugasan diberikan kepada mahasiswa secara daring.                            |
| 11 | Membuat QUIZ di kelas akademik                        |   |   |   | ✓ | Fasilitas untuk membuat kuis sebagai evaluasi belajar.                         |
| 12 | Membuat Postingan Informasi, survey dan acara         | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | Pengumuman atau informasi penting kepada mahasiswa.                            |
| 13 | Membuat kelas umum                                    | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | Kelas terbuka yang dapat diikuti oleh peserta di luar kampus.                  |
| 14 | Berita Kampus   | ✓ | ✓ | ✓ |   | Informasi terbaru tentang kegiatan dan pengumuman kampus.                      |
| 15 | Pengaturan  | ✓ |   |   |   | Fitur untuk menyesuaikan pengaturan akun atau sistem pengguna.                 |
| 16 | Spada Indonesia                                       | ✓ | ✓ |   |   | Integrasi dengan platform pembelajaran nasional (SPADA).                       |
| 17 | Data Pengguna   | ✓ |   |   |   | Informasi terkait pengguna, seperti mahasiswa, dosen, atau admin.              |
| 18 | Obrolan   | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | Fitur komunikasi melalui pesan untuk dosen dan mahasiswa.                      |
| 19 | Menambah Pustaka & Virtual Lab                        | ✓ |   |   | ✓ | Menyediakan referensi digital dan akses ke lab virtual.                        |
| 20 | Nilai perkuliahan (KRS, KHS, Transkrip, Detail nilai) | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | Informasi lengkap tentang nilai KRS, KHS, transkrip, dan detail nilai lainnya. |
| 21 | Daftar Mahasiswa wali                                 |   |   | ✓ | ✓ | Informasi mahasiswa yang berada di bawah bimbingan dosen wali.                 |
| 22 | Kemajuan Belajar / Student Engagement Score (SES)     |   |   | ✓ | ✓ | Melacak perkembangan akademik mahasiswa.                                       |
| 23 | Bimbingan Skripsi                                     |   |   |   | ✓ | Platform konsultasi antara mahasiswa dan dosen pembimbing terkait skripsi.     |
| 24 | Tarik Nilai EdLink *khusus siacadcloud                |   |   | ✓ |   | Memindahkan data nilai dari EdLink ke SiacadCloud.                             |
| 25 | Quiz Proctoring                                       |   |   |   | ✓ | Pengawasan ujian daring untuk mencegah kecurangan.                             |
| 26 | Kelompok Kelas  | ✓ |   |   | ✓ | Membagi mahasiswa ke dalam kelompok kecil untuk pembelajaran kolaboratif.      |

**Tabel 2.** Penerapan fitur pembelajaran aspek kognitif

| No | Tingkat Kognitif | Fitur  | Hubungan dengan Flipped Classroom  |
|----|------------------|--|--|
| 1  | Remembering      | Jadwal Perkuliahan, Materi di Kelas Akademik | Mahasiswa dapat mengakses materi dan jadwal sebelumnya untuk mempersiapkan diri sebelum sesi kelas.                  |
| 2  | Understanding    | Diskusi (Obrolan), Postingan Informasi       | Diskusi kelompok online membantu mahasiswa memahami konsep dengan panduan dosen atau teman sejawat secara sistematis |
| 3  | Applying         | Quiz   | Mahasiswa menerapkan pengetahuan melalui tugas individu/kelompok atau kuis untuk evaluasi pemahaman.                 |
| 4  | Analyzing        | Tugas mandiri/kelompok                       | Mahasiswa menganalisis permasalahan melalui tugas mandiri/kelompok dalam menyelesaikan studi kasus                   |
| 5  | Evaluating       | Student Engagement Score (SES)               | Mahasiswa mengevaluasi hasil kerja mereka melalui feedback dosen, bimbingan, atau pengawasan ujian.                  |
| 6  | Creating         | Deadline pada tugas                          | Dapat menggunakan metode pembelajaran Project Based Learning dengan deadline yang jelas                              |

EdLink mendukung berbagai tahap dalam Taksonomi Bloom. Pada tahap Remembering, fitur seperti akses ke materi dan jadwal membantu mahasiswa mengingat kembali pengetahuan dasar. Selanjutnya, tahap Understanding difasilitasi melalui diskusi dan interaksi di forum atau obrolan, yang mendorong pemahaman mendalam. Mahasiswa dapat mengaplikasikan teori ke dalam tugas nyata dan kuis pada tahap Applying. Statistik kemajuan belajar memberikan wawasan mendalam untuk Analyzing, sementara ujian berbasis proctoring dan bimbingan skripsi mendukung Evaluating. Akhirnya, mahasiswa dapat menciptakan solusi baru melalui proyek atau kelas umum pada tahap Creating.

Dalam model Flipped Classroom, EdLink memungkinkan mahasiswa belajar mandiri dengan materi dan video conference sebelum kelas. Sesi kelas digunakan untuk diskusi mendalam, menjawab pertanyaan, dan kolaborasi proyek. Pendekatan ini tidak hanya mendukung Taksonomi Bloom, tetapi juga memperkuat model pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa.

## **KESIMPULAN**

EdLink memiliki sejumlah kelebihan yang mendukung pembelajaran modern. Fleksibilitas pembelajaran memungkinkan akses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat mobile atau web. Platform ini menyediakan fitur komprehensif seperti absensi, tugas, kuis, dan diskusi, serta integrasi dengan Siakad dan SPADA Indonesia untuk sinkronisasi data yang lebih mudah. Selain itu, EdLink membantu efisiensi administrasi bagi dosen dan admin, mendukung komunikasi langsung melalui obrolan, dan memfasilitasi evaluasi pembelajaran dengan fitur seperti quiz proctoring dan laporan kemajuan belajar. Semua bahan belajar terpusat dalam satu platform, mempermudah pencarian dan akses.

Namun, EdLink juga memiliki beberapa kelemahan. Kendala teknis seperti masalah konektivitas sering terjadi saat menggunakan fitur video conference, dan beberapa fitur tidak optimal pada perangkat tertentu. Selain itu, fitur obrolan kurang interaktif dibandingkan platform real-time lainnya. Pengguna yang belum familiar dengan teknologi sering kesulitan memanfaatkan fitur kompleks, dan desain antarmuka aplikasi dianggap kurang intuitif oleh sebagian pengguna. Ketergantungan pada infrastruktur kampus juga menjadi tantangan, terutama jika server mengalami gangguan.

EdLink dapat mendukung optimalisasi pembelajaran dengan menggunakan beberapa fitur

yang ada didalamnya. Dalam ranah kognitif optimalisasi dapat dilakukan mulai dari tahap terendah (*Low Order Thinking*) menengah (*Middle order thinking*) hingga tahapan tertinggi (*High order thinking*).

Adapun Fitur yang dapat mengoptimalkan pembelajaran dari ranah kognitif ialah fitur materi, diskusi, quiz, tugas, Student Engagement Score (SES), dan opsi deadline pada pengumpulan tugas. Fitur-fitur tersebut mampu mengoptimalkan pembelajaran dengan jenis flipped classroom yang dalam pelaksanaannya di Universitas Pertiwi menggunakan pola perkuliahan Hybrid dimana pembelajaran akan terintegrasi oleh LMS. Disamping itu, materi di Edlink juga dapat di sinkronkan dengan berbagai laman di internet lainnya sesuai dengan perkembangan dalam menghadapi paperless/bahan ajar non-fisik yang lumrah digunakan.

## **SARAN**

LMS semakin hari semakin memberikan pengalaman pembelajaran dengan baik, Penambahan fitur lain yang menunjang aspek psikomotorik, dan afektif akan bisa dikembangkan mengingat perkembangan teknologi yang semakin canggih, sehingga optimalisasi pembelajaran digital tidak hanya sebatas menunjang aspek kognitif, tapi mencakup peningkatan keberhasilan pembelajaran di segala aspek.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Astuti, Fitriyani. (2021) Analisis Ranah Kognitif Taksonomi Bloom Revisi Pada Soal Ujian Sekolah Bahasa Jawa. Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa Vol.9(1)
- Cevikbas M & Argun Z. An (2017) Innovative Learning Model in Digital Age : Flipped Classroom. Journal education and Training Studies. 5(11):189-200
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Hidayat, H., Hartono, & Sukiman. (2017). Pengembangan Learning Management System (LMS) untuk Bahasa Pemrograman PHP. Jurnal Ilmiah Core IT: Community Research Information Technology, 5(1).
- L, Susanti., & Pitra, Hamama. (2019). Flipped Classroom Sebagai Strategi Pembelajaran Pada Era Digital. Health & Medical Journal Vol I No 2
- M. R. Santosa, Kaffah I (2023). Perancangan Kartu Bergambar “Sakadang Kuya Jeung Sakadang Monyet” Sebagai Media Pembelajaran Membaca Untuk Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Lutfia Kota Bandung. (2023). *Jurnal Stars*, 2(1 Mei), 1-10.
- Meilindha, S. S. (2017). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Sevima Edlink dalam Proses Pembelajaran pada Mahasiswa Prodi PAI FTIK IAIN Langsa. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 528-537.
- Retno, U.2012. Taksonomi Bloom: Apa dan bagaimana menggunakannya? Pusdiklat KNPk. Tersedia pada [www.bppk.depkeu.go.id](http://www.bppk.depkeu.go.id)
- Rohmani., Mahendra, Yasinta., Apriza, Berta (2023) Pelatihan dan Pendampingan Optimalisasi LMS Edlink Sevima di SMA Muhammadiyah 1 Kotabumi. Sinar Sang Surya (Jurnal Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat ) Vol. 7, No. 2, Agustus 2023, Hal. 262-270
- Sari, R. R., & Wibawa, S. (2018). Pemanfaatan Learning Management System (LMS) sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, 24(2), 181–189.
- Sugiyono, (2011). Metode Penelitian Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta