

PENDIDIKAN DI ERA DIGITAL

Amin Rais¹, Aris Munandar²

Institusi/lembaga Penulis ¹PGSD STKIP Subang

Institusi / lembaga Penulis ²PGSD FKIP Universitas Pasundan

Alamat e-mail : ¹acepronihamdani@stkipsubang.ac.id,

Alamat e-mail : ²febyinggriyani@unpas.ac.id,

ABSTRACT

The digital era has brought significant changes to the world of education, both in terms of approaches, methods, and learning media. Education is no longer limited to physical classrooms but has evolved toward flexible, interactive learning that utilizes information and communication technology. This paper discusses the transformation of education in response to the demands of digitalization, including changes in the teacher's role as a facilitator, the use of technology as a learning medium, and the emergence of new learning models such as blended learning, flipped classrooms, and e-learning. A literature review was used as the data collection method by examining various relevant scientific journals. The analysis shows that technology, particularly Learning Management Systems (LMS), plays a vital role in improving the quality of education through material management, data-based evaluation, and enhanced learning interaction. The use of technology enables learning to become more inclusive, independent, and adaptive to the needs of digital-native learners. In addition, teachers are required to improve their digital competence to design varied and creative learning media. Ultimately, the transformation of education in the digital era not only changes teaching and learning mechanisms but also creates a new paradigm that is more open, collaborative, and technology-based.

Keywords: digital education 1, Learning Management System (LMS) 2, educational technology 3, learning innovation 4

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang terencana untuk membimbing dan mengembangkan potensi peserta didik yang dilakukan secara berkelanjutan, pada setiap proses yang dilakukan dalam pendidikan mesti dilaksanakan secara sadar yang bukan hanya sekedar menyampaikan atau menerima informasi di dalam kelas, namun proses pendidikan juga terjadi di luar kelas sehingga ruang

lingkup pendidikan mesti menyentu pada sisi spritual, emosional dan intelektual peserta didik.

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang begitu penting sebagai proses penanamann nilai kehidupan kepada peserta didik agar bisar menghadapi dan menjawab tantangan zaman, proses pendidikan adalah kegiatan universal yang dilakukan dan menjadi kebutuhan bagi keberlangsungan peradaban. Ki Hajar Dewantara

berpandangan bahwa “pendidikan harus menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada manusia itu sendiri, agar kita sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mendapatkan keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya”, sehingga bisa dimaknai sebagai upaya untuk memajukan perkembangan budi pekerti seperti kekuatan batin, pikiran, dan jasmani.

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan mulai dari lingkungan keluarga, masyarakat, dan sekolah. Seiring dengan berkembangnya teknologi yang terjadi di lingkungan manusia, maka terjadi pula perubahan pendekatan dan metode pembelajaran di dunia pendidikan. Pendidikan di era digital adalah proses pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi untuk menciptakan metode belajar yang lebih fleksibel, interaktif, dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Beberapa inovasi penting meliputi pembelajaran daring, blended learning, dan penggunaan media digital yang beragam seperti video, simulasi, dan gamifikasi. Perubahan yang terjadi pada dunia Pendidikan akan merubah sudut pandang terkait peran guru, dimana guru bukan hanya dituntut untuk mengajar namun juga menjadi fasilitator bahkan mentoring bagi peserta didik. Lembaga Pendidikan harus dikelola dengan inovatif agar bisa menjawab kebutuhan di era sekarang, menurut (Hasbiyallah Dkk, 2019) dunia pendidikan yang berubah dimulai dari

administrasi pendidikan sebagai awal dari revolusi di dunia Pendidikan pada era digital, karena tugas administrasi sebagai perancang dan pengelola pada setiap aspek dilingkungan Pendidikan dalam hal ini sekolah.

Di era digital semua aktivitas manusia di tuntun untuk bisa beradaptasi dan bersinergi dengan teknologi yang di siapkan untuk mempermudah kehidupan manusia. Dengan hadirnya teknologi yang bertujuan untuk mempermudah aktivitas manusia membuka peluang baru di dunia pendidikan dalam menjadikan pendidikan yang inklusif , pendidikan bisa di akses kapan dan di mana saja, namun pendidikan juga mesti menggunakan pendekatan baru yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik zaman, di era teknologi sekarang manusia tidak lepas dari penggunaan gawai dan teknologi untuk memudahkan interaksi, sehingga hadirnya kebutuhan baru manusia berupa teknologi menjadikan pendidikan juga mesti melakukan metode dan pendekatan baru pada peserta didik.

Dengan pemanfaatan teknologi pada dunia pendidikan bisa merubah pola pembelajaran dari ruang kelas berpindah ke dalam ruang dunia maya. Dengan hadirnya internet maka pendidikan jauh lebih fleksibel, siswa bisa mengakses materi pelajaran kapan dan dimana saja, pembelajaran juga bisa dalam berbagai model semisal materi dalam bentuk video yang bisa di sajikan dalam platform digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini bersumber dari literature review yang bersandar pada objek material sesuai pada topik penelitian, adapun teknik yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data yaitu dengan penelaahan terhadap beberapa jurnal ilmiah

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Tranformasi pembelajaran

Poses pembelajaran yang dilakukan oleh manusia sepanjang hayat, yang bertujuan untuk mengembangkan potensi dan mengasah kemampuan. Pendidikan dibagi menjadi dua, pendidikan non formal dan pendidikan formal. Pendidikan non formal merupakan aktivitas pendidikan yang dilakukan di lingkungan keluarga maupun lingkungan sosial, sementara itu pendidikan formal merupakan aktivitas belajar mengajar yang dilakukan di dalam sekolah atau ruangan dan mempunyai aturan serta manajemen berkelanjutan yang bertujuan untuk mempercepat dalam mencapai tujuan pendidikan. Tujuan dari pendidikan harus mengarah pada pembentukan karakter yang beroreantasi pada kecakapan intelektual dan emosional.

Proses dalam pendidikan mesti dinamis dan fleksibel menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan teknologi sehingga diharapkan bisa mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas, adaktif, progresif serta mampu menjawab dan menghadapi berbagai tantangan (Mahliatussikah, 2022). Didunia digital

sekarang Tantangan manusia sangatlah kompleks, munculnya teknologi dalam sendi-sendi kehidupan manusia mengharuskan dunia pendidikan mesti beradaptasi dengan kehadiran teknologi. Perkembangan teknologi membawa dampak yang positif dalam dunia pendidikan, salah satunya dengan mempermudah proses pembelajara yang bisa berbasis online sehingga pembelajar sangat dinamis dan fleksibel karena bisa dilakukan kapan dan dimana saja (Astini, 2020).

Era digital merupakan zaman dimana manusia menjadikan teknologi sebagai bagian kebutuhan, era digital dimulai pada masa di mana teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menjadi pusat berbagai aspek kehidupan, menggantikan analog dengan digital. Era ini ditandai dengan penggunaan luas komputer, internet, dan smartphome untuk berbagai aktivitas, mempermudah komunikasi dan akses informasi secara instan.

Menurut Alvin toffler “menganggap era digital sebagai gelombang ketiga dari peradaban manusia setelah era agraris dan industri”. Era digital ini ditandai dengan terjadinya arus informasi yang begitu cepat yang membuat perubahan sosial menjadi dinamis, sehingga bisa ditafsirkan era digital bukan hanya terkait perkembangan teknologi akan tetapi menyentu juga terkait perubahan budaya, cara berfikir, dan sistem kerja atau aktivitas manusia senantiasa di dorong oleh teknologi.

Pada era digital membawa perubahan baru pada penggunaan teknologi. Teknologi bukan lagi diperuntukkan untuk bida industry namun juga dipergunakan pada lingkungan Pendidikan, hal ini mengharuskan metode pendidikan harus bertransformasi dengan menggunakan inovasi baru sebagai revolusi pendidikan dalam pendekatan belajar dan mengajar. Perubahan yang terjadi di lingkungan Pendidikan sebagai dampak perkembangan teknologi yang begitu pesat pada beberapa decade terakhir membuat potensi metode pembelajaran dan pengajaran mengalami pergeseran dari pembelajaran yang konservatif menuju pembelajaran modern yang menggunakan teknologi digital sebagai wadah dalam meningkatkan kualitas Pendidikan yang menyesuaikan dengan zamannya serta menghasilkan pendekatan yang efektif dan efisien di bidang Pendidikan. Era digital ini bukan hanya memunculkan pendekatan sebagai konsekuensi dari penggunaan teknologi, namun juga telah melahirkan paradigma baru sebagai lanskap Pendidikan global seperti aksesibilitas informasi yang terbuka lebar lewat penggunaan internet. Tidak ada lagi sket geografis, dunia menjadi lebih mudah dieksplorasi untuk mereka yang bersedia menjelajahnya.

Sebelum menggunakan teknologi pada lingkungan Pendidikan, Pembelajaran berlangsung terlalu bersifat pasif dan linear namun dengan hadirnya berbagai teknologi

dan aplikasi yang edukatif membuat pembelajaran lebih dinamis yang memungkinkan siswa jauh lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran sehingga pemahan yng didapatkan oleh peserta didik lebih kompleks dengan konsep-konsep yang lebih berpariatif. Penggunaan teknologi telah menjadi babak baru yang telah memainkan peran integral yang mengubah berbagai pendekatan aktifitas manusia seperti berinteraksi, belajar, mengajar serta komunikasi dan informasi yang terbuka lebar lewat internet (sindi, 2024)

Tranformasi pendidikan di era digital berlangsung seiring dengan berkembangnya teknologi di lingkungan masyarakat, teknologi telah menjadi bagian dari kebutuhan manusia di abad 21. Dengan adanya teknologi mutakhir aktivitas kehidupan manusia lebih mudah. Pemanfaatan teknologi telah memungkinkan para pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif. Pendidikan di era digital mengacu pada gagasan mengajar siswa melalui berbagai platform multimedia, seperti komputer, notebook, ponsel pintar, audio, dan grafik yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar dan memperkaya sumber belajar.

Teknologi hadir untuk mempermudah kehidupan manusia, sehingga teknologi mempengaruhi tingkah laku manusia, untuk membuat pendidikan berjalan dengan dinamis dan mengikuti perkembangan zaman maka perlu ada metode pendekatan

pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya, pendidikan mesti memanfaatkan ruang teknologi sebagai ruang pendekatan pembelajaran yang dinamis di era sekarang. Dengan hadirnya berbagai platform pembelajaran di dunia pendidikan, siswa dapat belajar mandiri dan mengeksplor pengetahuan yang luas lewat berbagai sumber di internet.

Menurut Kristiawan dkk. (2019) menyatakan bahwa pendidikan di era teknologi lewat berbagai platform dunia pendidikan diberikan banyak pilihan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar sehingga tidak ada penekanan tunggal pada satu teknologi saja dalam bidang pendidikan; sebaliknya, berbagai teknologi digunakan sesuai dengan tuntutan proses pembelajaran, sehingga guru dituntut untuk lebih kreatif dalam pembuatan bahan ajar agar lebih menarik minat membaca siswa. (Sunarto, 2018) siswa saat ini biasanya memiliki metode pembelajaran konvergen karena ketersediaan berbagai informasi baik lewat artikel, jurnal, visual dan audio, yang memungkinkan peserta didik dapat mencari pengetahuan lebih sering dan acak

B. Pemanfaatan ruang digital dalam pendidikan

Dalam era digital dan globalisasi, pendidikan tidak hanya diukur dari sumber daya fisik atau kehadiran tatap muka, tetapi juga dari bagaimana teknologi dimanfaatkan

untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan kualitas proses pembelajaran. Learning Management System (LMS) adalah salah satu inovasi teknologi yang sangat penting, karena menyediakan platform digital yang memungkinkan pengelolaan, penyampaian materi, evaluasi, hingga monitoring pembelajaran secara daring. Dengan pemanfaatan yang tepat, LMS dapat menjadi instrumen strategis untuk meningkatkan mutu pendidikan di semua jenjang (Dewi Yana, Adam). Mutu pendidikan adalah tingkat kesesuaian antara hasil pendidikan dengan standar yang ditetapkan, baik secara nasional maupun internasional. Mutu mencakup kualitas proses pembelajaran, keluaran (output), serta dampak jangka panjang (outcome) terhadap peserta didik dan masyarakat.

Hadirnya Learning Management System (LMS) merupakan jawaban zaman dan inovasi baru dalam dunia pendidikan dalam penggunaan teknologi. LMS merupakan platform digital yang bisa digunakan untuk mengelola, menyimpan, serta menyediakan ruang kelas online untuk proses belajar mengajar dan juga bisa di gunakan untuk memantau proses pembelajaran secara online. Menurut (Sd&Banyuning,2022) Learning Management System merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk menyampaikan, melacak, dan mengelola pelatihan/pembelajaran di mana informasi tersebut memiliki makna secara pedagogis dapat diekstraksi dari data pelacakan

Mahasiswa yang dihasilkan LMS. Dengan LMS, guru dapat memberikan materi pembelajaran, tugas, ujian, hingga memberikan umpan balik secara efisien. penggunaan media dalam proses pembelajaran memegang peranan yang penting baik bagi guru dan dosen maupun bagi peserta didik. Media yang tepat dapat membantu guru dan dosen menyajikan bahan pembelajaran dengan baik. Guru dan dosen bisa mentransfer ilmu pengetahuan dengan mudah dan menarik kepada mahasiswa. Penggunaan media yang tepat juga dapat memotivasi semangat belajar peserta didik.

Pembelajaran berbasis online membuat Peserta didik dapat dengan mudah mengakses materi pembelajaran kapan saja dan belajar dimana saja, sehingga proses belajar menjadi lebih fleksibel dan mandiri. Selain itu, LMS juga menyediakan fitur-fitur yang mendukung manajemen akademik, seperti penjadwalan kelas, rekap nilai otomatis, forum diskusi, hingga pelaporan perkembangan siswa. Integrasi LMS dengan teknologi lain, seperti video conference (Zoom, Google Meet), Google Drive, dan aplikasi pembelajaran digital, semakin memperkaya pengalaman belajar di era digital.

Salah satu contoh nyata pemanfaatan Learning Management System di lingkungan pendidikan tinggi adalah penggunaan platform syam.ok di Universitas Negeri Makassar (UNM). Syam.ok merupakan sistem

pembelajaran daring resmi yang dikembangkan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar secara digital. Melalui platform ini, mahasiswa dapat dengan mudah mengakses materi perkuliahan, mengumpulkan tugas, mengikuti ujian, serta berdiskusi dengan dosen dan sesama mahasiswa.

Dalam implementasinya, dosen berperan sebagai fasilitator dan pengelola pembelajaran. Mereka bertanggung jawab untuk mengunggah materi ajar, membuat jadwal perkuliahan, menyusun dan memberikan tugas, serta memberikan umpan balik atas hasil kerja mahasiswa. Dosen juga dapat memanfaatkan fitur diskusi untuk membangun komunikasi dua arah yang lebih aktif dengan mahasiswa.

Sementara itu, mahasiswa berperan sebagai pembelajar aktif yang mengakses materi secara mandiri, mengerjakan tugas sesuai jadwal, serta terlibat dalam forum diskusi untuk memperdalam pemahaman materi. Melalui syam.ok, mahasiswa dilatih untuk lebih mandiri, bertanggung jawab, dan disiplin dalam mengelola waktu belajar mereka.

Platform ini memberikan fleksibilitas dalam proses pembelajaran karena dapat diakses kapan saja dan dari mana saja. Keberadaan syam.ok menjadi bukti nyata bahwa Universitas Negeri Makassar telah mengadopsi teknologi digital dalam rangka meningkatkan mutu dan efisiensi pembelajaran di era digital, dengan

melibatkan peran aktif dari dosen dan mahasiswa secara seimbang.

Penggunaan LMS bukan hanya mempermudah guru dan siswa dalam kegiatan belajar, tetapi juga menjadi alat bantu strategis bagi institusi pendidikan dalam mengelola data, merancang kurikulum, dan melakukan evaluasi pembelajaran secara menyeluruh. LMS menjadi bagian penting dalam transformasi pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Learning Management System (LMS) menjadi solusi yang relevan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. LMS yang dirancang memiliki berbagai fitur seperti pendaftaran berbasis digital, akses video pembelajaran, penyelesaian tugas interaktif, evaluasi berbasis skor, hingga pengumuman yang terorganisir. Sistem ini memungkinkan pengelolaan materi pembelajaran secara efisien, pemantauan perkembangan peserta secara real-time, dan peningkatan interaksi antara pengajar dan siswa, (AMIKITMI). Strategi untuk Pemanfaatan LMS dalam meningkatkan mutu pendidikan:

Pelatihan Berkelanjutan untuk guru dan tenaga pendidikan agar mereka mampu mendesain materi digital, mengelola interaksi online, serta mengevaluasi pembelajaran secara digital.

Pembelajaran *Blended Learning* sebagai Kombinasi LMS dengan tatap

muka, khususnya untuk materi yang butuh praktik fisik.

Pengembangan Konten yang Menarik dan Relevan, termasuk multimedia, tugas interaktif, kuis, video, agar pembelajaran lebih bervariasi.

Penggunaan LMS untuk Monitoring dan Evaluasi pembelajaran berbasis data.

Adanya kebijakan dan dukungan dari pemerintah atau pimpinan sekolah dalam penggunaan LMS, baik dari sisi pembiayaan, regulasi, dan standar mutu.

Dengan adanya metode berbasis teknologi di dunia Pendidikan dapat melahirkan Pendidikan yang berbasis fleksibilitas dan evaluasi berbasis data. Era digital juga memunculkan model pembelajaran baru seperti *blended learning*, *flipped classroom*, *project-based learning*, dan *gamification*. Pendidikan pada abad 21 ini harus mampu menjawab tantangan digitalisasi kehidupan, penggunaan teknologi di dunia pendidikan bisa menyelesaikan ketimpangan materi bahan ajar yang ada di kota dan desa karena kehadiran teknologi berupa internet dapat membuka komunikasi dan informasi secara luas, guru yang jauh bisa mengajar lewat via zoom atau sejenisnya (Arismunandar, 2025)

Pendidikan di era digital ini merupakan sebuah konsep dimana pemanfaatan teknologi sebagai media ajar dengan menggunakan konsep multimedia yang ada sebagai alat bantu dalam keberlangsungan

pembelajaran seperti computer/notebook, dan smartphone yang bisa di entegrasikan dalam pemberian bahan ajar dalam bentuk video, audio, dan visual yang isa menyesuaikan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Dengan berkembangnya paradigma di dunia pendidikan karena pengaruh hadirnya teknologi, bukan Cuma siswa yang dituntun untuk berkembang tapi tenaga pendidik juga hasur meningkatkan kompetensi mengajar dan mengupgradeb bahan ajar yang di sampaikan, di era digital guru dituntut untuk bisa mengoperasikan teknologi dan menguasai penggunaan teknologi, karena guru sekarang bukan hanya sebagai pendidik namun juga harus menjadi fasilitator bagi peserta didik seperti ruang digital yang menjadi media pembalajaran yang pada hakikatnya harus menggunakan teknologi yang bisa disebut technology enhanced learning (TEL) atu e-learning. Siswa pada generasi digital native dimana sejak mereka lahir dan masuk pada masa bermain mereka telah bersentuhan secara massi dengan teknologi sehingga guru di era ini harus bisa memilih, mengembangkan dan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa digital native.

Dengan menggunakan platform digital sebagai media pembelajaran dapat memungkinkan siswa melakukan kolaborasi, sosialisasi, dan berinteraksi dengan siswa lainnya

yang berbeda sekolah maupun berbeda lokasi lewat internet. Peserta didik dapat bekerja sama dalam mengumpulkan sumber belajar secara kolaboratif, dan belajar Bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, peserta didik bisa memanfaatkan fitur platform yang ada untuk melakukan pembelajaran kelompok yang lebih intensif. Inovasi desain pengajaran merupakan suatu keharusan oleh guru, media pembelajaran yang harus multimedia yang harus hadir dalam berbagai platform. Guru harus bisa menciptakan media visual seperti diagram atau infogram, media audio seperti podcast atau buku, serta media audio-visual seperti video pembelajaran, dan memanfaatkan berbagai aplikasi pembelajaran sebagai media penyampaian materi (verdinandus, 2019)

Pendekatan pembelajaran digital dapat memicu pembelajaran mandiri yang dilakukan oleh siswa, Dengan akses internet yang ada yang platform digital sebagai media pembelajaran membuat siswa bisa belajar dan mengakses materi kapan dan di mana saja. Salah satu metode pembelajaran seperti flipped learning adalah pembelajaran yang mengkolaborasikan inovasi berupa beragam pemanfaatan teknologi sebagai sumber belajar bagi peserta didik dan menambah pengalaman belajar bagi pesrta didik. Penggunaan communication berupa zoom/googlemeet merupakan contoh penggunaan aplikasi yang sering digunakan dalam menjalankan

pembelajaran tatap muka virtual. Dengan adanya platform ini para pendidik dapat menggunakan berbagai fitur dalam aplikasi untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan inovatif. Aplikasi berbasis educational-based game learning yang ada dapat menjadi pendekatan baru dalam pembelajaran yang lebih menyenangkan. Dengan adanya berbagai pendekatan inovatif yang dilakukan oleh Pendidikan, bisa merangsang perkembangan peserta didik dalam hal memberikan gagasan atau ide yang kreatif, bisa menghasilkan harmonisasi dalam pembelajaran sehingga tercipta kerja sama yang baik antara para peserta didik, serta instansi Pendidikan dapat menghasilkan lulusan yang bisa bersaing dengan baik saat terjun ke dunia kerja (Hasriadi, 2022)

Pemanfaatan platform digital sebagai media pembelajaran memberikan peluang besar bagi peserta didik untuk berkolaborasi, bersosialisasi, dan berinteraksi tanpa batas geografis. Teknologi memungkinkan siswa bekerja sama dalam mengumpulkan sumber belajar serta mengikuti pembelajaran kelompok secara lebih intensif dan fleksibel. Di sisi lain, guru dituntut untuk berinovasi dalam merancang desain pengajaran melalui penggunaan media pembelajaran multimedia, seperti visual, audio, dan audiovisual, serta memanfaatkan berbagai aplikasi digital. Pendekatan pembelajaran digital juga mendorong terciptanya pembelajaran mandiri karena siswa dapat mengakses materi kapan pun

dan di mana pun. Beragam metode, seperti flipped learning, pembelajaran virtual melalui Zoom atau Google Meet, serta educational-based game learning, menjadikan proses belajar lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Dengan inovasi tersebut, perkembangan kreativitas siswa dapat meningkat, kerja sama antar peserta didik dapat terbangun, dan lembaga pendidikan mampu menghasilkan lulusan yang adaptif serta kompetitif di dunia kerja.

E. Kesimpulan

Pemanfaatan Learning Management System (LMS) sebagai platform digital dalam dunia pendidikan merupakan langkah strategis dalam menghadapi tantangan dan dinamika perkembangan teknologi di era digital. LMS memberikan fleksibilitas, efisiensi, dan efektivitas dalam proses pembelajaran, serta memungkinkan interaksi yang lebih dinamis antara dosen dan mahasiswa. Peran aktif dosen sebagai fasilitator pembelajaran dan mahasiswa sebagai pembelajar mandiri menjadi kunci keberhasilan implementasi LMS. Selain itu, fitur-fitur LMS yang beragam mendukung berbagai aspek akademik, mulai dari pengelolaan materi, pengumpulan tugas, evaluasi, hingga pemantauan perkembangan belajar. Agar pemanfaatan LMS dapat terus meningkatkan mutu pendidikan, dibutuhkan strategi yang berkelanjutan seperti pelatihan tenaga pendidik, pengembangan konten yang menarik, serta dukungan dari institusi dan pemerintah. Dengan demikian, LMS bukan hanya alat bantu digital,

tetapi telah menjadi komponen penting dalam transformasi pendidikan menuju sistem

pembelajaran yang adaptif, inklusif, dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Pendidikan merupakan proses pembelajaran sepanjang hayat yang bertujuan mengembangkan potensi manusia secara intelektual dan emosional. Dalam pelaksanaannya, pendidikan terbagi menjadi dua bentuk, yaitu pendidikan formal dan nonformal, yang keduanya berperan penting dalam membentuk karakter dan kompetensi peserta didik. Seiring perkembangan zaman dan teknologi, sistem pendidikan harus bersifat dinamis, fleksibel, serta adaptif terhadap perubahan yang dibawa oleh era digital.

Era digital telah mengubah cara belajar dan mengajar melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu inovasi penting adalah penggunaan Learning Management System (LMS), yaitu platform digital yang memungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara daring, interaktif, dan efisien. LMS mempermudah pengelolaan materi, penilaian, serta komunikasi antara guru dan siswa. Keberadaan LMS seperti *syam.ok* di Universitas Negeri Makassar menjadi contoh konkret bagaimana teknologi dapat diintegrasikan secara optimal dalam sistem pendidikan tinggi.

Pemanfaatan LMS membawa dampak positif dalam meningkatkan mutu pendidikan, baik dari segi fleksibilitas, efisiensi, maupun pemerataan akses

pembelajaran. Agar implementasi LMS berjalan optimal, diperlukan strategi seperti pelatihan berkelanjutan bagi pendidik, penerapan *blended learning*, pengembangan konten menarik, serta dukungan kebijakan dari lembaga dan pemerintah. Dengan demikian, transformasi pendidikan di era digital bukan hanya tentang penggunaan teknologi, tetapi juga tentang bagaimana teknologi dimanfaatkan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih kreatif, adaptif, dan berkualitas demi menghasilkan sumber daya manusia unggul di abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

Astini, N. K. S. (2020). *Tantangan dan peluang pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran online masa Covid-19*. *Jurnal Ilmiah Widya Santika*, 1(1), 13–20.

Dewi Yana, & Adam. (2019). *Efektivitas penggunaan platform LMS sebagai media pembelajaran berbasis blended learning terhadap hasil belajar mahasiswa*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 45–52.

Fahrezi, E., Putra, S. H., Ibrahim, Ain, L. T., & Benny, L. (2021). *Pemanfaatan Learning Management System dalam peningkatan kemampuan peserta belajar pada Rizky English Course*. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 9(1), 55–62. Politeknik Ganesha Medan, Politeknik LP3I, AMIKITMI.

Prof. dr. Arismunandar, M. Pd, dan Dkk. 2025. *Administrasi Pendidikan berbasis digital (teori & Implementasi)*

Handayani, N. N. L., & Suardipa, I. P. (2022). Peningkatan literasi digital dan moderasi beragama melalui Learning Management System berbasis Tri kayaparisudha pada siswa SD Gugus Banyuning. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 4(2), 88–98.

Mahliatussikah, H., & Suhartono, E. E. S. (2022). Penerapan metode pembelajaran Student Centered Learning (SCL) dalam pembelajaran di SDN Kedungpeluk 2 Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 99–114.

Kristiawan, M., Yuniarsih, Y., & Fitria, H. (2019). *Supervisi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Gora, W., & Sunarto. (2018). *PAKEMATIK: Strategi Pembelajaran Berbasis TIK*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Hasbiyallah, H., & Ihsan, M. N. (2019). *Administrasi Pendidikan perspektif ilmu Pendidikan islam*. Yogyakarta. Pustaka pelajar.

Sindi septia hasnida,. DKK, 2024, *Tranformasi Pendidikan Di Era Digita*, universitas negeri malang.

Verdinandus lelu ngongo, DKK, 2019, *Pendidikan di era digital*, universitas PGRI Palembang.

Hasriadi, 2022, *metode pembelajaran inovatif di era digitalisasi*, institusi agama islam negeri palopo