

Persepsi Mahasiswa terhadap Penggunaan LMS Berbasis *Project Based Learning* dalam Mendukung *Higher Order Thinking Skills* pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPS

Unga Utami, Hardiyanti Hatibu

Universitas Negeri Makassar
unga.utami@unm.ac.id

Article History

accepted 1/5/2026

approved 29/5/2026

published 9/6/2026

Abstract

The development of students' Higher Order Thinking Skills (HOTS) remains a challenge in learning at universities, especially when the integration of Learning Management Systems (LMS) does not merely fully integrated with learning strategies that encourage active involvement, collaboration, and problem solving. This study aims to analyze the perceptions of PGSD students regarding the use of a PjBL-based LMS in supporting HOTS in the Basic Concepts of Social Studies course. The method used is a quantitative descriptive approach with a survey design. The research subjects were PGSD students taking the Basic Concepts of Social Studies course. Data were collected through a perception questionnaire and analyzed using descriptive statistics. The results showed that students had very good perceptions of the ease of use, usefulness, and support of the LMS in encouraging critical, analytical, and creative thinking skills. It was concluded that the PjBL-based LMS was perceived positively in supporting students' HOTS. This study recommends that (1) the development of more interactive LMS features and (2) it can be applied to other courses that are oriented towards concepts or theories.

Keywords: *Perception, PGSD, LMS, PjBL, HOTS*

Abstrak

Pengembangan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) mahasiswa masih menjadi tantangan dalam pembelajaran di jenjang pendidikan tinggi, terutama ketika menggunakan *Learning Management System* (LMS) belum sepenuhnya diintegrasikan dengan strategi pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Penelitian ini bertujuan menganalisis persepsi mahasiswa PGSD terhadap penggunaan LMS berbasis PjBL dalam mendukung HOTS pada mata kuliah Konsep Dasar IPS. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif deskriptif melalui desain survei. Adapun subjek penelitian merupakan mahasiswa PGSD yang mengikuti Mata Kuliah Konsep Dasar IPS. Data dikumpulkan melalui angket persepsi dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki persepsi yang sangat baik terhadap kemudahan penggunaan, kebermanfaatan, serta dukungan LMS dalam mendorong kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif. Disimpulkan bahwa LMS berbasis PjBL dipersepsikan positif dalam mendukung HOTS mahasiswa. Penelitian ini merekomendasikan bahwa: (1) pengembangan fitur LMS yang lebih interaktif dan (2) dapat diterapkan pada mata kuliah lainnya yang berorientasi konsep atau teori.

Kata kunci: *Persepsi, PGSD, LMS, PjBL, HOTS*



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Beberapa dekade terakhir, transformasi teknologi digital telah mendorong perubahan yang substansial pada sektor pendidikan, terutama dalam penyelenggaraan pendidikan tinggi. Transformasi pembelajaran dari konvensional menuju pembelajaran berbasis digital mendorong dosen dan mahasiswa untuk beradaptasi dengan berbagai platform pembelajaran, salah satunya melalui penggunaan *Learning Management System* (LMS) (Purnomo et al., 2024; Maskin et al., 2025; Herayanti et al., 2025). LMS tidak hanya berfungsi sebagai media distribusi materi, tetapi juga sebagai sarana interaksi, kolaborasi, dan pengelolaan pembelajaran yang lebih sistematis (Turnbull et al., 2023; Nisak, 2024; Mella-Norambuena et al., 2025). Di tengah tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan penguasaan keterampilan berpikir tingkat tinggi, pemanfaatan LMS tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga diharapkan mampu mendukung pengembangan HOTS yang mencakup kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan LMS dalam pembelajaran belum sepenuhnya optimal. Banyak praktik penggunaan LMS yang masih terbatas pada pengunggahan materi dan pemberian tugas tanpa disertai desain pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif mahasiswa (Mahabu et al., 2025; Depari et al., 2025; Missouri et al., 2025). Kondisi ini berdampak pada kurang berkembangnya kemampuan berpikir kritis dan analitis mahasiswa, khususnya pada mata kuliah yang bersifat konseptual seperti Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Padahal, mata kuliah ini menuntut mahasiswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan fenomena sosial yang kompleks dan dinamis.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah *Project Based Learning* (PjBL). PjBL merupakan model pembelajaran yang menekankan pada aktivitas proyek sebagai sarana untuk mengembangkan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Hujjatusnaini et al., 2022; Hadi & Ramadhana, 2022; Martawijaya et al., 2023; Darmuki, & Hidayati, 2023; Siswanto, 2023). Melalui PjBL, mahasiswa didorong untuk mengidentifikasi masalah, merancang solusi, melakukan investigasi, serta menghasilkan produk yang bermakna. Integrasi PjBL ke dalam LMS diyakini dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan kontekstual, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa sekaligus mendukung pengembangan HOTS.

Meskipun demikian, keberhasilan implementasi LMS berbasis PjBL tidak hanya ditentukan oleh desain pembelajaran, tetapi juga oleh bagaimana mahasiswa sebagai pengguna utama memersepsikan penggunaan LMS tersebut. Persepsi mahasiswa menjadi aspek penting karena berkaitan dengan tingkat penerimaan, kemudahan penggunaan, serta kebermanfaatan LMS dalam mendukung proses belajar. Teori *Technology Acceptance Model* (TAM) menjelaskan bahwa persepsi terhadap kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) dan kebermanfaatan (*perceived usefulness*) akan memengaruhi sikap dan intensi pengguna dalam memanfaatkan teknologi (Alyoussef, 2022; Liesa-Orús et al., 2023; Wiprayoga et al., 2023; Toros et al., 2024). Dengan demikian, persepsi mahasiswa terhadap LMS berbasis PjBL menjadi salah satu indikator utama dalam mengevaluasi keberhasilan pelaksanaan pembelajaran digital.

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan LMS yang dipadukan dengan model pembelajaran aktif dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar mahasiswa. Namun, sebagian besar studi terdahulu masih menitikberatkan kajian pada efektivitas pembelajaran atau peningkatan capaian hasil belajar peserta didik, sementara kajian yang secara khusus mengkaji persepsi mahasiswa terhadap penggunaan LMS berbasis PjBL dalam mendukung HOTS masih terbatas, khususnya

pada konteks mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Padahal, mahasiswa PGSD sebagai calon guru perlu memiliki pengalaman belajar yang mampu mengembangkan HOTS agar dapat mengimplementasikannya kembali dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar.

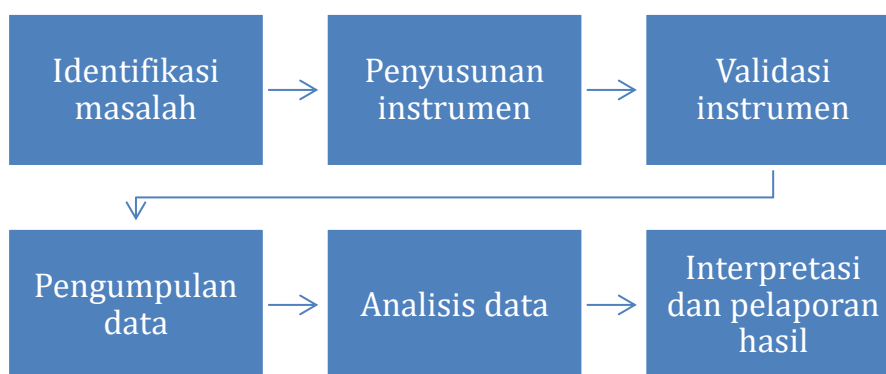
Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada perkuliahan Konsep Dasar IPS, ditemukan bahwa penggunaan LMS belum sepenuhnya mengakomodasi aktivitas pembelajaran berbasis proyek. Mahasiswa cenderung pasif dan lebih banyak berperan sebagai penerima informasi. Selain itu, interaksi dan kolaborasi dalam LMS masih terbatas, sehingga belum optimal dalam mendorong kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam pemanfaatan LMS yang tidak hanya difokuskan pada penyajian materi pembelajaran, tetapi juga pada penguatan kemampuan HOTS melalui pendekatan yang lebih konstruktif.

Mengacu pada uraian sebelumnya, penelitian ini memfokuskan pada analisis dan evaluasi persepsi mahasiswa PGSD terhadap penggunaan LMS berbasis *Project Based Learning* dalam mendukung Higher Order Thinking Skills pada mata kuliah Konsep Dasar IPS. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana persepsi mahasiswa terhadap kemudahan penggunaan LMS berbasis PjBL, (2) bagaimana persepsi mahasiswa terhadap kebermanfaatan LMS dalam mendukung pembelajaran IPS, dan (3) bagaimana persepsi mahasiswa terhadap peran LMS berbasis PjBL dalam mendukung pengembangan HOTS.

Mengacu pada rumusan masalah tersebut, penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk menganalisis persepsi mahasiswa PGSD terhadap penggunaan LMS berbasis PjBL dalam mendukung HOTS pada mata kuliah Konsep Dasar IPS. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran digital yang lebih inovatif, khususnya dalam mengoptimalkan pemanfaatan LMS berbasis PjBL. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi dosen dalam merancang pembelajaran yang mampu mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi mahasiswa secara lebih efektif dan bermakna.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain survei deskriptif untuk menganalisis persepsi mahasiswa terhadap penggunaan *Learning Management System* (LMS) berbasis Project Based Learning (PjBL) dalam mendukung *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Desain survei dipilih karena memungkinkan peneliti memperoleh gambaran empiris mengenai persepsi responden terhadap suatu fenomena secara sistematis dan objektif (Creswell & Creswell, 2018). Prosedur penelitian meliputi empat tahapan, yaitu: (1) penyusunan instrumen penelitian berdasarkan kajian teori dan penelitian terdahulu; (2) validasi instrumen oleh ahli; (3) pengumpulan data melalui penyebaran angket kepada responden; dan (4) analisis serta interpretasi data untuk memperoleh gambaran persepsi mahasiswa terhadap penggunaan LMS berbasis PjBL. Alur penelitian mengacu pada tahapan penelitian survei yang dikemukakan oleh Creswell dan Creswell (2018).

**Gambar 1. Prosedur Penelitian**

Sumber: Diadaptasi dari Creswell dan Creswell (2018)

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) kelas BC25.1 dan BC25.2 yang mengikuti mata kuliah Konsep Dasar IPS pada semester genap tahun akademik 2024/2025. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive karena kedua kelas tersebut telah mengikuti pembelajaran menggunakan LMS berbasis Project Based Learning selama satu semester sehingga memiliki pengalaman yang memadai untuk memberikan penilaian terhadap implementasi LMS. Penelitian dilaksanakan di Program Studi PGSD yang secara aktif mengintegrasikan teknologi digital dalam proses pembelajaran, sehingga dinilai representatif untuk mengkaji persepsi mahasiswa terhadap pemanfaatan LMS dalam mendukung HOTS. Data penelitian berupa data primer yang diperoleh melalui penyebaran angket melalui platform Google Form secara daring. Instrumen penelitian dikembangkan dalam bentuk angket skala Likert lima poin yang mengukur tujuh aspek, meliputi aspek kemudahan penggunaan (*usability*), kebermanfaatan (*usefulness*), implementasi *Project Based Learning*, kolaborasi, dukungan terhadap HOTS, motivasi belajar, dan kepuasan pengguna. Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu melalui uji validitas isi (*content validity*) oleh ahli serta uji reliabilitas untuk memastikan tingkat konsistensi dan kelayakan instrumen dalam mengukur persepsi mahasiswa.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Analisis dilakukan dengan menghitung skor rata-rata dan persentase pada setiap indikator dan aspek yang diukur. Selanjutnya, hasil persentase diinterpretasikan ke dalam kategori penilaian untuk menggambarkan kecenderungan persepsi mahasiswa terhadap penggunaan LMS berbasis PjBL. Teknik analisis deskriptif digunakan karena sesuai untuk menjelaskan karakteristik data dan memberikan gambaran umum mengenai persepsi responden terhadap objek yang diteliti (Sugiyono, 2023; Creswell & Creswell, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi mahasiswa PGSD terhadap penggunaan LMS berbasis Project Based Learning (PjBL) dalam mendukung kemampuan analitis, evaluatif, dan kreatif mahasiswa yang tercermin dalam HOTS pada mata kuliah Konsep Dasar IPS. Data penelitian diperoleh melalui angket persepsi yang diberikan kepada mahasiswa kelas BC25.1 dan BC25.2. Untuk memperkuat hasil penelitian, data angket didukung oleh hasil dokumentasi aktivitas mahasiswa pada LMS yang meliputi partisipasi dalam forum diskusi, penyelesaian tugas proyek, dan keterlibatan dalam setiap tahapan pembelajaran berbasis proyek.

Secara umum, data penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa memberikan penilaian terhadap penggunaan LMS berbasis PjBL yang tergolong pada kategori baik dengan rata-rata persentase sebesar 76,48%. Temuan yang diperoleh menunjukkan bahwa mahasiswa memberikan respons positif terhadap penggunaan LMS sebagai sarana media pembelajaran yang mendukung aktivitas pembelajaran berbasis proyek dan pengembangan HOTS.

Tabel 1. Persepsi Mahasiswa terhadap Penggunaan LMS Berbasis PjBL

Aspek	Persentase (%)	Kategori
Kemudahan penggunaan (Usability)	75,50	Baik
Kebermanfaatan (Usefulness)	84,00	Sangat Baik
Implementasi PjBL	82,95	Sangat Baik
Kolaborasi	68,10	Baik
Dukungan terhadap HOTS	73,76	Baik
Motivasi belajar	75,55	Baik
Kepuasan pengguna	75,50	Baik
Rata-rata	76,48	Baik

Berdasarkan Tabel 1, aspek kebermanfaatan memperoleh skor tertinggi sebesar 84%, diikuti aspek implementasi PjBL sebesar 82,95%. Sementara itu, aspek kolaborasi memperoleh skor terendah sebesar 68,1%, meskipun menunjukkan capaian yang berada pada kategori baik. Hasil penelitian mengonfirmasi bahwa mahasiswa memandang LMS lebih efektif dalam membantu proses pembelajaran dan pelaksanaan proyek dibandingkan dalam memfasilitasi interaksi kolaboratif antar anggota kelompok.

Data dokumentasi aktivitas LMS menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa aktif mengikuti tahapan pembelajaran berbasis proyek. Seluruh kelompok berhasil mengunggah laporan proyek sesuai jadwal yang ditentukan dan berpartisipasi dalam forum diskusi yang disediakan. Selain itu, mahasiswa juga menunjukkan keterlibatan yang tinggi dalam aktivitas penyelesaian proyek pembelajaran yang berorientasi pada analisis dinamika dan permasalahan sosial yang berkembang di tengah masyarakat.

Aspek kemudahan penggunaan (*usability*), mencapai persentase sebesar 75.5% yang berada pada kategori baik. Mahasiswa menilai bahwa LMS mudah diakses, memiliki tampilan antarmuka yang sederhana, serta fitur-fitur yang tersedia mudah dipahami. Hal ini menunjukkan bahwa aspek kemudahan penggunaan merupakan salah satu keunggulan utama untuk mendukung tingkat keberhasilan penggunaan LMS.

Aspek kebermanfaatan (*usefulness*) memperoleh persentase sebesar 84%. Mahasiswa merasakan bahwa LMS membantu mereka memahami materi Konsep Dasar IPS secara lebih sistematis dan mendalam. Penyajian materi yang terstruktur serta integrasi dengan aktivitas proyek memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Pada aspek implementasi *Project Based Learning*, diperoleh persentase sebesar 82.95%. Mahasiswa menyatakan bahwa LMS mampu memfasilitasi tahapan PjBL, mulai dari perencanaan proyek, pelaksanaan, hingga pelaporan hasil. Hal ini menunjukkan bahwa LMS tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai platform yang mendukung pembelajaran berbasis aktivitas.

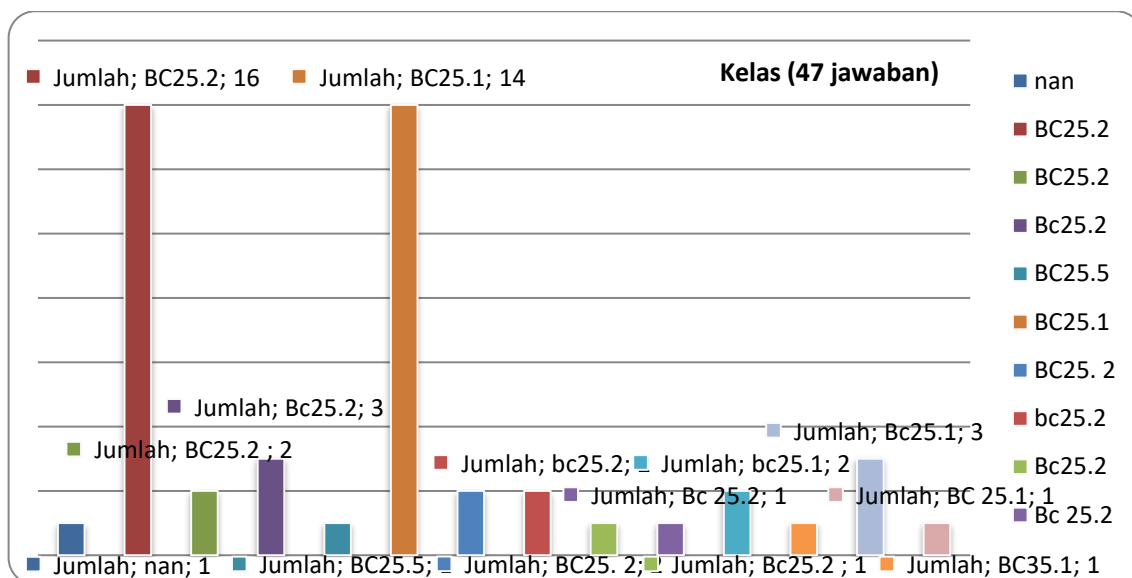
Aspek kolaborasi memperoleh persentase sebesar 68.1%. Mahasiswa menilai bahwa LMS menyediakan ruang diskusi dan kerja kelompok yang cukup efektif, meskipun masih terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan interaksi sinkron. Namun demikian, secara umum LMS mampu mendukung aktivitas kolaboratif dalam pembelajaran berbasis proyek.

Pada aspek dukungan terhadap HOTS, diperoleh persentase sebesar 73.76%. Mahasiswa merasakan bahwa penggunaan LMS berbasis PjBL mendorong mereka

untuk berpikir kritis, menganalisis masalah sosial, serta mengembangkan solusi kreatif. Aktivitas proyek yang berbasis masalah nyata memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengaplikasikan konsep yang dipelajari secara lebih mendalam.

Aspek motivasi belajar memperoleh persentase sebesar 75.55%. Mahasiswa merasa lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti pembelajaran karena adanya variasi aktivitas yang menantang dan kontekstual. LMS berbasis PjBL mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Terakhir, pada aspek kepuasan pengguna, diperoleh persentase sebesar 75.5%. Mahasiswa menyatakan puas terhadap penggunaan LMS dalam pembelajaran IPS dan merekomendasikan penggunaannya pada mata kuliah lain. Hal ini menunjukkan bahwa LMS berbasis PjBL memiliki tingkat penerimaan yang tinggi di kalangan mahasiswa. Adapun hasil rekapitulasi perolehan skor pada masing-masing aspek dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 2. Rata-rata Skor Partisipasi Angket

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi LMS berbasis Project Based Learning (PjBL) memberikan pengalaman pembelajaran digital yang positif bagi mahasiswa PGSD, khususnya dalam mendukung pengembangan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Tingginya persepsi mahasiswa pada aspek kemudahan penggunaan, kebermanfaatan, implementasi PjBL, kolaborasi, motivasi belajar, hingga kepuasan pengguna mengindikasikan bahwa LMS tidak lagi dipandang sekadar sebagai media distribusi materi, melainkan sebagai ekosistem pembelajaran yang mampu memfasilitasi keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses konstruksi pengetahuan.

Temuan ini memperkuat pandangan konstruktivistik bahwa pembelajaran yang bermakna terjadi ketika mahasiswa terlibat secara langsung dalam aktivitas eksploratif, kolaboratif, dan berbasis pemecahan masalah. Selain itu, hasil penelitian juga menegaskan bahwa integrasi teknologi digital dengan pendekatan pedagogis yang tepat mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif terhadap tuntutan kompetensi abad ke-21.

Meskipun demikian, penelitian ini masih menemukan beberapa tantangan, terutama pada aspek interaksi sinkron dan optimalisasi kolaborasi daring. Oleh karena itu, pengembangan LMS di masa mendatang perlu diarahkan pada peningkatan fitur interaktif dan desain aktivitas yang lebih kolaboratif agar pengalaman belajar mahasiswa

menjadi lebih mendalam, reflektif, dan berorientasi pada penguatan HOTS secara berkelanjutan.

Pembahasan

Persepsi Mahasiswa terhadap Kemudahan Penggunaan dan Kebermanfaatan LMS Berbasis PjBL

Temuan penelitian ini menunjukkan adanya persepsi yang sangat positif dari mahasiswa terhadap penggunaan LMS berbasis PjBL dalam mendukung HOTS. Temuan ini sejalan sesuai dengan kerangka Technology Acceptance Model (TAM), yang mengemukakan bahwa persepsi terhadap kemudahan penggunaan dan kebermanfaatan teknologi merupakan faktor utama dalam mendorong adopsi pengguna terhadap suatu system (Alyoussef, 2022; Liesa-Orús et al., 2023). Tingginya nilai pada aspek *usability* dan *usefulness* menunjukkan bahwa LMS yang digunakan telah memenuhi dua konstruk utama dalam TAM, sehingga berimplikasi pada sikap positif mahasiswa terhadap penggunaannya.

Kemudahan penggunaan LMS menjadi faktor penting yang mendukung efektivitas pembelajaran digital. Antarmuka yang sederhana dan navigasi yang jelas memungkinkan mahasiswa untuk lebih fokus pada aktivitas pembelajaran tanpa mengalami kesulitan teknis. Hal ini sesuai dengan temuan bahwa sistem pembelajaran digital yang *user-friendly* akan meningkatkan kenyamanan dan keterlibatan pengguna dalam proses belajar (Ilin, 2022; Jahnke, 2023; Idkhan & Idris, 2023; Almusharraf, 2024; Mahabu et al., 2025).

Dari aspek kebermanfaatan, LMS terbukti mampu berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman konseptual mahasiswa mengenai materi pembelajaran Integrasi antara materi pembelajaran dengan aktivitas proyek memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar yang aktif dan kontekstual (MacLeod et al., 2022; Kumari & Kumar, 2022; Mishra, 2023; Reddy & Revathy, 2024).

Implementasi *Project Based Learning* dalam Lingkungan LMS

Aspek implementasi PjBL memperoleh respons yang tinggi dari mahasiswa. Hal ini menunjukkan bahwa LMS mampu memfasilitasi berbagai tahapan pembelajaran berbasis proyek melalui serangkaian tahapan yang terstruktur, mulai dari identifikasi permasalahan, perencanaan proyek, pelaksanaan kegiatan investigatif, sampai pada penyusunan produk akhir. Dengan dukungan LMS, mahasiswa memiliki akses yang lebih fleksibel terhadap sumber belajar, panduan proyek, serta mekanisme pelaporan hasil yang terstruktur.

Implementasi PjBL dalam LMS juga menunjukkan hasil yang positif. Mahasiswa dapat mengikuti tahapan proyek secara sistematis, mulai dari identifikasi masalah hingga penyusunan produk akhir. Temuan ini mendukung hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa PjBL efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi karena melibatkan mahasiswa dalam proses pemecahan masalah yang kompleks (Darmuki & Hidayati, 2023; Yulianto et al., 2024; Kamaruddin et al., 2024).

Peran LMS dalam Mendukung Kolaborasi dan Pengembangan HOTS

Bukti empiris yang diperoleh menunjukkan bahwa LMS berbasis PjBL mampu mendukung aktivitas kolaboratif mahasiswa, meskipun aspek kolaborasi memperoleh skor yang relatif lebih rendah dibandingkan aspek lainnya. Temuan ini mengindikasikan bahwa LMS telah menyediakan ruang interaksi dan kerja kelompok yang memadai, namun masih terdapat tantangan dalam mengoptimalkan komunikasi sinkron dan keterlibatan seluruh anggota kelompok secara merata. Kondisi ini menunjukkan bahwa

keberhasilan pembelajaran kolaboratif tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan teknologi, tetapi juga oleh desain aktivitas pembelajaran dan strategi fasilitasi yang diterapkan oleh dosen.

Kontribusi temuan yang paling penting dalam penelitian ini terletak pada tingginya persepsi mahasiswa terhadap dukungan LMS berbasis PjBL dalam mengembangkan HOTS. Aktivitas pembelajaran yang dirancang berbasis proyek mendorong mahasiswa untuk berpikir kritis, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Hal ini sejalan dengan revisi Taksonomi Bloom yang menempatkan HOTS sebagai tujuan utama dalam pembelajaran abad ke-21 (Prakash & Litoriya, 2022; Mousavi et al., 2026).

Selain itu, peningkatan motivasi belajar mahasiswa juga menjadi indikator keberhasilan implementasi LMS berbasis PjBL. Pembelajaran yang bersifat interaktif dan menantang mampu meningkatkan minat dan keterlibatan mahasiswa. Hal ini sesuai dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa variasi metode dan relevansi materi dengan kehidupan nyata dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik (Amjad et al., 2023; Diwakar et al., 2023; Jones et al., 2023; Meulenbroeks et al., 2024; Zou et al., 2024).

Tingginya tingkat kepuasan mahasiswa menunjukkan bahwa LMS berbasis PjBL memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut. Tingkat kepuasan pengguna sering digunakan sebagai salah satu ukuran penting dalam mengevaluasi kualitas dan keberhasilan suatu system pembelajaran, karena berkaitan dengan keberlanjutan penggunaan teknologi tersebut.

Hasil penelitian ini memberikan dukungan empiris terhadap berbagai kajian sebelumnya yang menegaskan bahwa integrasi LMS dengan model pembelajaran aktif seperti PjBL dapat memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. Namun, hasil penelitian ini perlu diinterpretasikan secara hati-hati mengingat cakupan subjek penelitian masih terbatas pada satu program studi, sehingga daya generalisasi temuan penelitian masih memiliki keterbatasan dan perlu dipertimbangkan secara cermat.

Oleh sebab itu, diperlukan kajian selanjutnya yang mencakup populasi dan konteks penelitian yang lebih beragam serta pendekatan yang lebih komprehensif, misalnya dengan mengombinasikan metode kuantitatif dan kualitatif. Selain itu, pengembangan fitur LMS yang lebih interaktif, seperti integrasi video *conference dan real-time collaboration*, juga perlu dipertimbangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis proyek.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa LMS berbasis PjBL tidak hanya diterima dengan baik oleh mahasiswa, tetapi juga memiliki potensi besar dalam mendukung pengembangan HOTS. Implementasi yang tepat dan berkelanjutan diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam penyelenggaraan pendidikan tinggi, khususnya pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang berorientasi pada pengembangan kompetensi calon guru.

SIMPULAN

Penelitian ini mengindikasikan adanya persepsi yang sangat positif dari mahasiswa PGSD terhadap penggunaan LMS berbasis *Project Based Learning* (PjBL) dalam mendukung *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) pada mata kuliah Konsep Dasar IPS. LMS dinilai mudah digunakan, bermanfaat, serta mampu memfasilitasi aktivitas pembelajaran berbasis proyek yang mendorong kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif. Selain itu, penggunaan LMS berbasis PjBL juga meningkatkan motivasi dan kepuasan belajar mahasiswa. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya pengembangan dan pemanfaatan LMS yang tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran aktif yang mendukung pengembangan HOTS. Dosen diharapkan mampu merancang pembelajaran berbasis

proyek secara sistematis dalam LMS guna memfasilitasi terbentuknya pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berorientasi pada konstruksi pengetahuan. Penelitian ini merekomendasikan bahwa: (1) pengembangan fitur LMS yang lebih interaktif dan kolaboratif perlu dilakukan guna meningkatkan kualitas pembelajaran digital di masa depan; dan (2) LMS berbasis PjBl dapat diterapkan pada mata kuliah lainnya yang berorientasi konsep atau teori sebagai upaya dalam mendukung penguasaan HOTS di Perguruan Tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Almusharraf, A. I. (2024). An investigation of university students' perceptions of learning management systems: Insights for enhancing usability and engagement. *Sustainability*, 16(22), 10037.
- Alyoussef, I. Y. (2022). Acceptance of a flipped classroom to improve university students' learning: An empirical study on the TAM model and the unified theory of acceptance and use of technology (UTAUT). *Heliyon*, 8(12).
- Amjad, A. I., Habib, M., Tabbasam, U., Alvi, G. F., Taseer, N. A., & Noreen, I. (2023). The impact of brain-based learning on students' intrinsic motivation to learn and perform in mathematics: A neuroscientific study in school psychology. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 16(1), 111-122.
- Darmuki, A., & Hidayati, N. A. (2023). Model *project based learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 15-22.
- Depari, O. A., Sinambela, J. G. A., Simangunsong, R., & Sitompul, P. (2025). Peran LMS dalam mendorong kemandirian belajar mahasiswa pascapandemi digital. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(2), 2012-2016.
- Diwakar, S., Kolil, V. K., Francis, S. P., & Achuthan, K. (2023). Intrinsic and extrinsic motivation among students for laboratory courses-Assessing the impact of virtual laboratories. *Computers & Education*, 198, 104758.
- Hadi, A., & Ramadhana, R. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Kelas VIII-A MTs Negeri 2 Makassar. *EQUALS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(1), 46-54.
- Herayanti, L., Fuaddunnazmi, F., & Safitri, B. R. A. (2025). Ethnoscience-Based Learning Supported by Learning Management Systems (LMS) to Enhance Students' Digital Literacy and Collaborative Skills. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 11(1a), 117-130.
- Hujjatunaini, N., Corebima, A. D., Prawiro, S. R., & Gofur, A. (2022). The effect of blended project-based learning integrated with 21st-century skills on pre-service biology teachers' higher-order thinking skills. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 11(1), 104-118.
- Idkhan, A. M., & Idris, M. M. R. (2023). The impact of user satisfaction in the use of e-learning systems in higher education: A CB-SEM approach. *International Journal of Environment, Engineering and Education*, 5(3), 100-110.
- Ilin, V. (2022). The role of user preferences in engagement with online learning. *E-Learning and Digital Media*, 19(2), 189-208.
- Jahnke, I. (2023). Quality of digital learning experiences—effective, efficient, and appealing designs?. *The international journal of information and learning technology*, 40(1), 17-30.
- John W. Creswell & J. David Creswell (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.).
- Jones, M., Blanton, J. E., & Williams, R. E. (2023). Science to practice: Does gamification enhance intrinsic motivation?. *Active Learning in Higher Education*, 24(3), 273-289.

- Kamaruddin, I., Sari, M. N., Papia, J. N. T., Usman, P. M., Andriani, N., & Kesek, M. N. (2024). Implementasi Metode pembelajaran berbasis proyek dalam pendidikan tinggi untuk memfasilitasi pemecahan masalah multidisiplin. *Journal on Education*, 6(4), 19620-19630.
- Kumari, G., & Kumar, N. (2022). Constructivism in learning. *Educational Quest: An International Journal of Education and Applied Social Sciences*, 13(3), 207-213.
- Liesa-Orús, M., Latorre-Cosculluela, C., Sierra-Sánchez, V., & Vázquez-Toledo, S. (2023). Links between ease of use, perceived usefulness and attitudes towards technology in older people in university: A structural equation modelling approach. *Education and Information Technologies*, 28(3), 2419-2436.
- MacLeod, A., Burm, S., & Mann, K. (2022). Constructivism: learning theories and approaches to research. *Researching medical education*, 25-40.
- Mahabu, F. F., Subhan, M., Pramadita, O. I., Fahriza, A., & Ekabudi, A. (2025). Pemanfaatan Learning Management System (LMS) Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* | E-ISSN: 3026-6629, 3(1), 27-34.
- Martawijaya, M. A., Rahmadhanningsih, S., Swandi, A., Hasyim, M., & Sujiono, E. H. (2023). The effect of applying the Ethno-STEM-Project-based learning model on students' higher-order thinking skill and misconception of physics topics related to Lake Tempe, Indonesia. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 12(1), 1-13.
- Maskin, M., Riadi, B., Saidina, S., Marlina, L., & Febriyanti, F. (2025). Digital Transformation in Islamic Education Management: Strategies of Madrasah Principals in Improving the Quality of Technology-Based Learning. *International Journal of Education and Literature*, 4(3), 319-328.
- Mella-Norambuena, J., Chiappe, A., & Badilla-Quintana, M. G. (2025). Theoretical and empirical models underlying the teaching use of LMS platforms in higher education: a systematic review. *Journal of Computers in Education*, 12(3), 997-1023.
- Meulenbroeks, R., van Rijn, R., & Reijerkerk, M. (2024). Fostering secondary school science students' intrinsic motivation by inquiry-based learning. *Research in Science Education*, 54(3), 339-358.
- Mishra, N. R. (2023). Constructivist approach to learning: An analysis of pedagogical models of social constructivist learning theory. *Journal of research and development*, 6(01), 22-29.
- Missouri, R., Alamin, Z., & Aldillah, A. (2025). Analisis implementasi LMS dalam manajemen tugas terhadap hasil akademik, keterlibatan, dan studi mandiri mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 826-840.
- Mousavi, K., Shokri, A., & Khalili, S. (2026). Exploring english teachers' creativity in classroom practices and assessments: a multifaceted approach utilizing bloom's taxonomy. *Asian-Pacific Journal of Second and Foreign Language Education*, 11(1), 47.
- Nisak, S. K. (2024). Optimizing Interactive Learning Management System (LMS) in Improving Students' English Language Skills. *Zabags International Journal of Education*, 2(2), 78-87.
- Prakash, R., & Litoriya, R. (2022). Pedagogical transformation of Bloom taxonomy's LOTs into HOTs: An investigation in context with IT education. *Wireless Personal Communications*, 122(1), 725-736.
- Purnomo, E. N., Imron, A., Wiyono, B. B., Sobri, A. Y., & Dami, Z. A. (2024). Transformation of digital-based school culture: Implications of change management on virtual learning environment integration. *Cogent Education*, 11(1), 2303562.

- Reddy, P. J. K., & Revathy, K. (2024). Contextual learning. *In Digital Skill Development for Industry 4.0* (pp. 83-104). Auerbach Publications.
- Siswanto, E. (2023). Pengembangan model project based learning tentang kenampakan alam dengan media diorama untuk peningkatan High Order Tingking Skill (HOTS) siswa kelas 4 SDN Puntan 01 Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 2(2), 751-774.
- Sugiyono (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Toros, E., Asiksoy, G., & Sürücü, L. (2024). Refreshment students' perceived usefulness and attitudes towards using technology: a moderated mediation model. *Humanities and Social Sciences Communications*, 11(1), 1-10.
- Turnbull, D., Chugh, R., & Luck, J. A. (2023). Learning management systems and social media: a case for their integration in higher education institutions.
- Wiprayoga, P., Gede, S., & Suasana, G. A. K. G. (2023). The role of attitude toward using mediates the influence of perceived usefulness and perceived ease of use on behavioral intention to use. *Russian Journal of Agricultural and Socio-Economic Sciences*, 140(8), 53-68.
- Yulianto, D., Junaedi, Y., Juniawan, E. A., & Anwar, S. (2024). Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMP melalui Pendekatan Matematika Realistik dengan Model PBL dan CTL Berbasis Project-Based Learning pada Penyelesaian Soal AKM di Kabupaten Lebak Banten. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 9(1), 57-76.
- Zou, H., Yao, J., Zhang, Y., & Huang, X. (2024). The influence of teachers' intrinsic motivation on students' intrinsic motivation: The mediating role of teachers' motivating style and teacher-student relationships. *Psychology in the Schools*, 61(1), 272-286.