

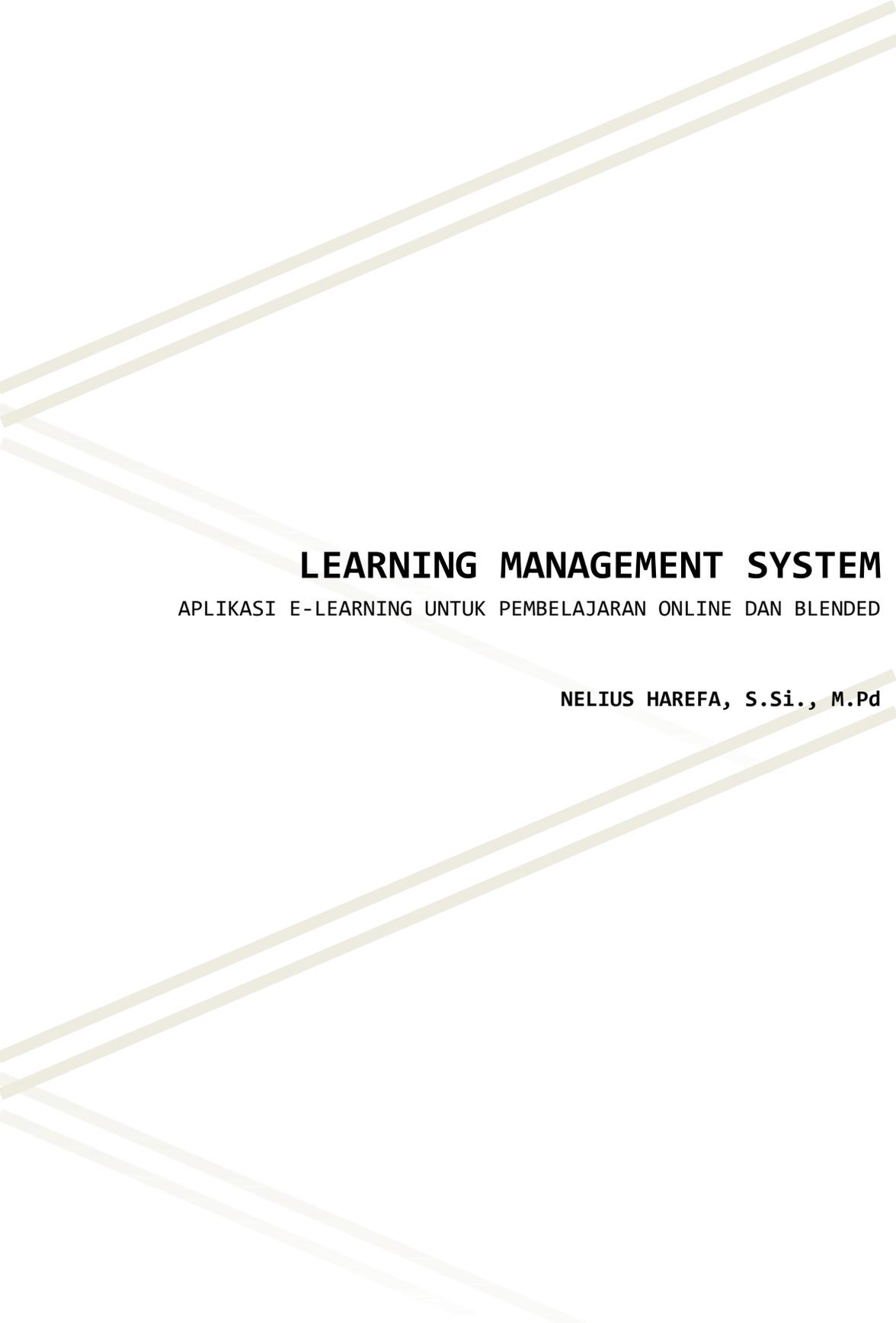
LEARNING MANAGEMENT SYSTEM

APLIKASI E-LEARNING UNTUK
PEMBELAJARAN ONLINE DAN BLENDED

NELIUS HAREFA, S.Si., M.Pd



UKI PRESS



LEARNING MANAGEMENT SYSTEM

APLIKASI E-LEARNING UNTUK PEMBELAJARAN ONLINE DAN BLENDED

NELIUS HAREFA, S.Si., M.Pd

**Learning Management System: Aplikasi e-learning
untuk Pembelajaran Online dan Blended**

Oleh: Nelius Harefa, S.Si., M.Pd

ISBN: 978-623-7256-80-9

Peredaksi : Leonardo Siregar
Penata Letak : Fransiskus Assisi B. Liwun
Desain Sampul : Fransiskus Assisi B. Liwun

Diterbitkan Oleh:

UKI PRESS

Pusat Penerbitan dan Publikasi Universitas Kristen
Indonesia

Jl. Mayjen Sutoyo No.2, Cawang, Jakarta Timur

13630-Indonesia

021-8092425

Dicetak di Jakarta 2020

Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi
buku ini dalam bentuk apapun tanpa izin tertulis
dari penerbit/penulis sesuai Undang-undang Hak
Cipta

==SEKAPUR SIRIH==

MOMENTUM DAN KESEMPATAN DIBALIK PANDEMI COVID-19

Wabah Coronavirus Disease 2019 (COVID-19) merupakan salah satu wabah terbesar abad 21. Wabah yang pertama kali terkonfirmasi di Wulan, Tiongkok pada Desember 2019 tersebut telah terkonfirmasi di 216 negara didunia (hingga 27 Juni 2020). Sejak awal 2020, wabah COVID-19 berkembang pesat hingga menimbulkan kematian dalam jumlah besar. Perkembangan pesat diiringi dengan semakin banyaknya negara yang mengkonfirmasi kasus positif pertama di negaranya.

Merespon perkembangan pesat tersebut, World Health Organization (WHO) selaku badan kesehatan dunia menetapkan bahwa wabah COVID-19 merupakan pandemi global pada 11 Maret 2020 oleh Direktur Jenderal WHO Tedros Ghebreyesus.

Republik Indonesia merupakan salah satu Negara yang terdampak pandemi COVID-19. Indonesia mengumumkan kasus positif COVID-19 pertama pada 02 Maret 2020 oleh Menteri Kesehatan RI, Terawan Agus Putranto. Sejak kasus pertama tersebut, penyebaran COVID-19 di Indonesia semakin masif. Penyebaran masif tersebut mendorong pemerintah Republik Indonesia membuat beberapa kebijakan terkait penanganan COVID-19. Kebijakan tersebut nyatanya memberi dampak diseluruh sektor kehidupan bermasyarakat, sosial, dan budaya termasuk pendidikan.

Pemerintah Republik Indonesia melalui Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, Nadiem Anwar Makarim mengumumkan kebijakan terkait proses pembelajaran dalam upaya penanganan pandemi COVID-19. Kebijakan

tersebut diimplementasikan dalam bentuk belajar dari rumah dan bekerja dari rumah. Sejak saat itu, aktivitas di sekolah, politeknik, sekolah tinggi, dan universitas ditiadakan sementara. Seluruh proses pembelajaran konvensional melalui tatap muka di kelas dihentikan sejak 17 Maret 2020.

Solusi yang dianggap realistis yakni pembelajaran dalam jaringan, pembelajaran berbasis aplikasi terintegrasi teknologi informasi dan komunikasi digalakkan untuk memberi respon sebagai solusi agar proses pembelajaran dapat berkelanjutan. Sekitar 3 bulan, proses pembelajaran demikian berlangsung hingga tatanan kehidupan baru (*New Normal*) dicanangkan pada Juni 2020. Berbagai hambatan, tantangan, dan rintangan menjadi bunga pemberi warna pembelajaran *out of the box* yang mengagetkan. Kendati demikian, proses pembelajaran tetap berjalan walau tertatih, guru dan siswa tetap berinteraksi walau tak saling memberi.

Sejatinya, pandemi COVID-19 mengakomodasi kesempatan membiasakan diri mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi pada proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran selama pandemi COVID-19 menjadi momentum terbaik meng*upgrade* melek teknologi, mengasah diri, dan mengaplikasi.

Kita telah memulai, mari biasakan!!.

Nelius Harefa, S.Si., M.Pd
27 Juni 2020

KATA PENGANTAR

Perkembangan teknologi yang begitu masif memberi peluang pada pengembangan sektor pendidikan. Perkembangan masif tersebut sejatinya memberi dampak positif apabila dimanfaatkan dengan objektif, optimal, dan komprehensif. Demikian sebaliknya, perkembangan teknologi dapat menyebabkan kesenjangan antara kelompok pengintegrasikan teknologi dengan kelompok yang tidak mengintegrasikannya.

Teknologi mengakomodasi kemudahan dan menyediakan solusi atas keterbatasan manusia. Namun, kemudahan dan solusi tersebut harus dieksplorasi sebelum pemanfaatannya. Secara khusus pada sektor pendidikan, keterbatasan jarak dan waktu dapat diatasi dengan penerapan teknologi, kendati ketersediaan sarana dan prasarana memegang peranan penting.

Dewasa ini, teknologi telah banyak dilibatkan pada sektor pendidikan khususnya pada proses pembelajaran. Pengembangan media-media pembelajaran berupa aplikasi terintegrasi teknologi informasi dan komunikasi terjadi secara masif, kendati belum menyeluruh. Pengembangan media-media tersebut nyatanya berpengaruh terhadap proses pembelajaran, pergeseran pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran online dan/atau campuran (blended) menjadi bukti konkret pemanfaatan teknologi.

Perkembangan dan pergeseran tersebut sejatinya tidak dapat dihindarkan, melawan arus diyakini menjadi keputusan tidak bijak di era ini. Mempersiapkan dan mengasah diri menjadi keputusan ideal menyikapi perkembangan dan pergeseran tersebut, *stakeholders* pendidikan, guru, dan siswa harus siap terhadap perubahan yang begitu dinamis.

Pada dasarnya, perkembangan dan pergeseran proses pembelajaran yang berkembang diintegrasikan dengan teknologi informasi dan komunikasi. Pada era konvensional misalnya, evaluasi pembelajaran dilakukan dengan metode tatap muka di kelas berupa ujian dan/atau penugasan-penugasan tertentu dengan memberi soal tes dan/atau indikator evaluasi pembelajaran lain secara tertulis. Berbeda

dengan evaluasi pembelajaran melalui pengintegrasian teknologi, guru dapat melakukannya tanpa harus bertemu secara langsung di kelas. Guru dapat memanfaatkan aplikasi-aplikasi tertentu untuk memberikan indikator evaluasi pembelajaran berupa soal tes atau penugasan lain tanpa harus bertemu.

Mengingat pesatnya pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran, manajemen sistem pembelajaran memegang peranan penting. Manajemen sistem pembelajaran dianggap krusial pada pembelajaran terintegrasi teknologi informasi dan komunikasi baik pembelajaran online maupun blended. Melalui manajemen sistem pembelajaran, kegiatan-kegiatan pemanfaatan teknologi dapat dikontrol sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Oleh sebab itu, guru dan siswa serta orangtua siswa harus memiliki pengetahuan dan mampu menerapkan manajemen sistem pembelajaran terintegrasi teknologi informasi dan komunikasi dengan baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan proses pembelajaran dapat efektif, efisien, dan bermakna.

Akhir kata, Terimakasih kepada seluruh tim yang telah berkolaborasi hingga buku “***LEARNING MANAGEMENT SYSTEM: Aplikasi e-learning untuk Pembelajaran Online dan Blended***” ini diterbitkan. Semoga bermanfaat untuk pengembangan pendidikan.

Penulis,

Nelius Harefa, S.Si., M.Pd

DAFTAR ISI

SEKAPUR SIRIH	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I. GOOGLE CLASSROOM	1
A. Pendahuluan	1
B. Aplikasi Google Classroom	3
C. Fitur-fitur Aplikasi Google Classroom.....	9
BAB II. SCHOOLGY	22
A. Pendahuluan	22
B. Aplikasi Schoology	23
C. Fitur-fitur Aplikasi Schoology	28
BAB III. MOODLE	51
A. Pendahuluan	51
B. Aplikasi Moodle.....	52
C. Fitur-fitur Aplikasi Moodle.....	60
BAB IV. CODECHUM	64
A. Pendahuluan	64
B. Aplikasi CodeChum	65
C. Fitur-fitur Aplikasi CodeChum	69
BAB V. EDMODO	72
A. Pendahuluan	72
B. Aplikasi Edmodo.....	73

C. Fitur-fitur Aplikasi Edmodo.....	85
BAB VI. CLASSDOJO	89
A. Pendahuluan	89
B. Aplikasi ClassDojo.....	89
C. Fitur-fitur Aplikasi ClassDojo.....	100
BAB VII. TALENTLMS.....	110
A. Pendahuluan	110
B. Aplikasi TalentLMS	111
C. Fitur-fitur Aplikasi TalentLMS	125
BAB VIII. REMIND.....	139
A. Pendahuluan	139
B. Aplikasi Remind.....	140
C. Fitur-fitur Aplikasi Remind.....	144
PENUTUP	148
DAFTAR PUSTAKA	151

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Konfirmasi Akun Google Classroom	4
Gambar 1.2. Akun Google Classroom	5
Gambar 1.3. Aktivasi Kelas Google Classroom.....	6
Gambar 1.4. Rancangan Kelas untuk Guru.....	7
Gambar 1.5. Tampilan Kelas pada Aplikasi Google Classroom.....	8
Gambar 1.6. Lembar Kerja Kelas Siswa	9
Gambar 1.7. Tampilan Kelas Google Classroom Guru dan Siswa	10
Gambar 1.8. Fitur Forum Lembar Kerja Kelas Google Classroom.....	11
Gambar 1.9. Fitur Forum pada Lembar Kerja Siswa dan Guru	14
Gambar 1.10. Fitur Tugas Kelas pada Aplikasi Google Classroom.....	15
Gambar 1.11. Fitur Anggota pada Aplikasi Google Classroom.....	17
Gambar 1.12. Fitur Nilai pada Aplikasi Google Classroom.....	20
Gambar 2.1. Tampilan Halaman Aplikasi Schoology.....	23
Gambar 2.2. Konfirmasi Akun Pengguna Aplikasi Schoology.....	24
Gambar 2.3. Akun Kelas Guru pada Aplikasi Schoology	25
Gambar 2.4. Pemanfaatan Kelas Guru pada Aplikasi Schoology	27
Gambar 2.5. Fitur Kursus pada Aplikasi Schoology	29
Gambar 2.6. Pemanfaatan Fitur Kursus pada Aplikasi Schoology	31
Gambar 2.7. Fitur Groups pada Aplikasi Schoology	34
Gambar 2.8. Fitur Resources pada Aplikasi Schoology	35
Gambar 2.9. Akun Siswa pada Aplikasi Schoology.....	39
Gambar 2.10. Fitur Schoology pada Akun Siswa	42
Gambar 2.11. Akun Parent pada Aplikasi Schoology.....	45

Gambar 2.12. Fitur Aplikasi Schoology pada Akun Parent	47
Gambar 2.13. Kode Akses Akun Parent pada Aplikasi Schoology.....	49
Gambar 3.1. Fitur Partner Moodle	53
Gambar 3.2. Pendaftaran Akun pada Aplikasi Moodle.....	54
Gambar 3.3. Konfirmasi Akun pada Aplikasi Moodle.....	55
Gambar 3.4. Fasilitas Home pada Aplikasi Moodle.....	56
Gambar 3.5. Fasilitas Dashboard pada Aplikasi Moodle	57
Gambar 3.6. Fasilitas Calendar pada Aplikasi Moodle.....	58
Gambar 3.7. Fasilitas Private Files pada Aplikasi Moodle	59
Gambar 3.8. Fasilitas My Courses pada Aplikasi Moodle.....	60
Gambar 3.9. Fitur Aplikasi Moodle	61
Gambar 4.1. Aplikasi CodeChum	66
Gambar 4.2. Akun Guru pada Aplikasi CodeChum.....	67
Gambar 4.3. Tampilan Kelas pada Aplikasi CodeChum.....	68
Gambar 4.4. Fitur-fitur Kelas Aplikasi CodeChum	70
Gambar 5.1. Pendaftaran Akun pada Aplikasi Edmodo.....	73
Gambar 5.2. Kelas Guru pada Aplikasi Edmodo	75
Gambar 5.3. Peserta Kelas pada Aplikasi Edmodo.....	76
Gambar 5.4. Halaman Kerja Aplikasi Edmodo.....	78
Gambar 5.5. Akun Siswa pada Aplikasi Edmodo	80
Gambar 5.6. Tampilan Lembar Kerja Akun Siswa	82
Gambar 5.7. Akun Orangtua pada Aplikasi Edmodo.....	83
Gambar 5.8. Tampilan Lembar Kerja Akun Orangtua.....	84
Gambar 5.9. Fitur Aplikasi Edmodo	86
Gambar 6.1. Pendaftaran Akun Guru pada Aplikasi ClassDojo	90

Gambar 6.2. Konfirmasi Akun Guru pada Aplikasi ClassDojo	92
Gambar 6.3. Pendaftaran Akun Parent pada Aplikasi ClassDojo	93
Gambar 6.4. Pendaftaran Akun Siswa pada Aplikasi ClassDojo	94
Gambar 6.5. Pendaftaran Akun School Leader	96
Gambar 6.6. Rancangan Kelas pada Aplikasi ClassDojo.....	98
Gambar 6.7. Tata Kelola Kelas pada Aplikasi ClassDojo.....	99
Gambar 6.8. Fitur Classroom pada Aplikasi ClassDojo.....	101
Gambar 6.9. Fitur Portfolios pada Aplikasi ClassDojo.....	105
Gambar 6.10. Fitur Class Story pada Aplikasi ClassDojo	107
Gambar 7.1. Pendaftaran Akun TalentLMS.....	112
Gambar 7.2. Konfirmasi Akun TalentLMS.....	115
Gambar 7.3. Kelas Kursus pada Aplikasi TalentLMS	117
Gambar 7.4. Pemanfaatan Kelas pada Aplikasi TalentLMS	119
Gambar 7.5. Fitur Aplikasi TalentLMS	125
Gambar 7.6. Fitur Courses pada Aplikasi TalentLMS	127
Gambar 7.7. Fitur Groups pada Aplikasi TalentLMS	129
Gambar 7.8. Fitur Conferences pada Aplikasi TalentLMS	131
Gambar 7.9. Fitur Discussions pada Aplikasi TalentLMS.....	132
Gambar 7.10. Fitur Calendar pada Aplikasi TalentLMS.....	134
Gambar 7.11. Aplikasi TalentLMS untuk Peruntukkan Siswa	137
Gambar 8.1. Pendaftaran Akun pada Aplikasi Remind	141
Gambar 8.2. Peruntukkan Akun pada Aplikasi Remind	142
Gambar 8.3. Pengelolaan Akun pada Aplikasi Remind	143
Gambar 8.4. Kreasi Kelas pada Aplikasi Remind.....	144
Gambar 8.5. Fitur Messages pada Aplikasi Remind	145

A. PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang pesat dan masif mempengaruhi seluruh sektor kehidupan manusia. Sejatinya, perkembangan tersebut memberi dampak positif maupun dampak negatif pada sendi kehidupan, tergantung cara manusia menyikapinya. Manusia yang menyikapi dan memanfaatkannya dengan baik dan bijak akan mendapat peluang besar untuk mengembangkan diri, mengembangkan jejaring, serta kolaborasi keduanya. Sebaliknya, manusia yang tidak menyikapi dan memanfaatkannya dengan bijak cenderung “tertindas” oleh perkembangan TIK itu sendiri.

Secara khusus pada sektor pendidikan, perkembangan TIK telah merambah pada sektor-sektor krusial baik dari segi proses maupun sisi *stakeholders*. Pergeseran sistem pembelajaran konvensional ke sistem pembelajaran terintegrasi TIK telah dikembangkan dan berkembang secara masif. Hal yang lumrah terjadi, mengingat berbagai kemudahan dan pengembangan dapat dielaborasi dengan pengimplementasiannya.

Namun, perlu disikapi bahwa pendidikan mengandung tiga aspek utama yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga aspek tersebut harus beriringan dan menjadi capaian pembelajaran itu sendiri. Artinya, proses pembelajaran menjadi unsur penting dan krusial terhadap capaian pembelajaran. Berbagai indikator capaian khususnya

pada aspek afektif dan psikomotorik idealnya dievaluasi melalui proses pembelajaran. Berkurangnya proporsi pembelajaran konvensional yang identik dengan pembelajaran tatap muka (*face to face*) di kelas, dikhawatirkan menghambat evaluasi proses pembelajaran.

Pembelajaran terintegrasi TIK tentu berperan besar terhadap berkurangnya proporsi pembelajaran konvensional. Sistem pembelajaran online dan/atau campuran (*blended*) telah memiliki “pasar” sendiri pada sektor pendidikan. Era kini, kedua sistem pembelajaran tersebut menjadi primadona yang secara perlahan mendegradasi sistem pembelajaran konvensional. Kekhawatiran akan evaluasi proses pembelajaran menjadi isu hangat bagi *stakeholders* pendidikan, mengingat proporsi pembelajaran tatap muka di kelas semakin berkurang dan pada beberapa kegiatan, pembelajaran tatap muka di kelas tidak diakomodasi sama sekali.

Merespon kekhawatiran tersebut, penggiat pembelajaran online dan/atau *blended* terus berinovasi agar diperoleh evaluasi pembelajaran ideal khususnya evaluasi proses pembelajaran. Salah satu inovasi konkrit yang telah dilakukan yakni pengembangan manajemen sistem pembelajaran (*Learning Management System (LMS)*). Dengan adanya LMS, evaluasi pembelajaran dapat dioptimalkan khususnya evaluasi proses pembelajaran. Kehadiran LMS diharapkan mengurangi “gap” antara pembelajaran online dan/atau *blended* dengan pembelajaran konvensional.

Pada bab ini, dibahas salah satu LMS yang dapat diterapkan pada pembelajaran online maupun *blended* yakni google classroom. Kajian bahasan terdiri dari manfaat dan kegunaan google classroom, proses

pemanfaatan, kelebihan dan kekurangan, serta fitur-fitur pendukung. Selain itu, pengaplikasian google classroom pada proses pembelajaran dipaparkan secara sederhana, komprehensif, dan aplikatif.

B. APLIKASI GOOGLE CLASSROOM

Google classroom merupakan *platform* digital *e-learning* gratis yang dapat dimanfaatkan sebagai LMS pada pembelajaran *online* maupun *blended*. LMS ini dapat dimanfaatkan oleh guru, siswa, orang tua siswa, praktisi, dan masyarakat umum. Secara khusus pemanfaatan di sekolah, LMS ini menyediakan fitur yang dapat menghubungkan guru, siswa, dan orang tua siswa yang memungkinkan terjadinya diskusi dan kontrol antara guru, siswa, dan orang tua siswa; antara guru dan siswa; dan/atau antara guru dengan orang tua siswa. Sebelum memanfaatkan LMS ini, calon pengguna (baik yang berperan sebagai guru, siswa, maupun orang tua siswa) harus memiliki email yang dapat diakses. Langkah-langkah pemanfaatannya sebagai berikut:

1. Calon pengguna dapat mengetik “google classroom” dikolom pencarian google (Google Chrome atau Mozilla Firefox) lalu pilih google classroom atau dengan mengunjungi alamat website “<https://classroom.google.com>”.
2. Setelah melakukan pencarian, maka calon pengguna akan kehalaman konfirmasi akun seperti pada Gambar 1.1 berikut.

Tahap 1
Pilih akun atau salah satu akun yang akan digunakan sebagai akun google classroom (apabila akun tersedia)

Contoh akun:
neliusharefa.lms@gmail.com

Tahap 2
Setelah memilih akun, maka pengguna akan mengisi password (password yang diisikan harus sama dengan password akun gmail)

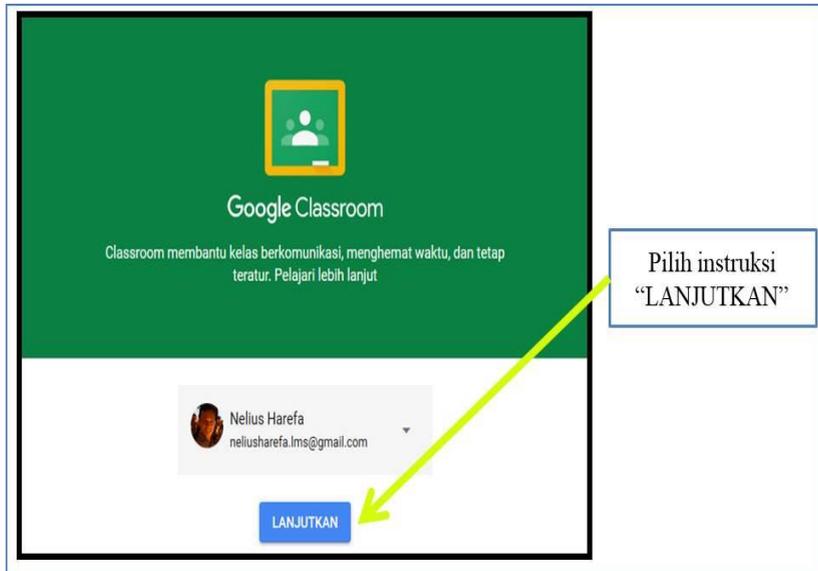
Setelah itu, pilih instruksi “berikutnya”.

Apabila belum memiliki akun, maka pengguna dapat memilih “Gunakan akun yang lain”.
Setelah itu, pengguna diminta mengisi akun (gmail) dan password. Lalu pilih instruksi “berikutnya”.

Gambar 1.1. Konfirmasi Akun Google Classroom
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Setelah pengguna memasukkan akun, memasukkan password dan memilih instruksi “berikutnya”, maka konfirmasi akun pengguna telah selesai.

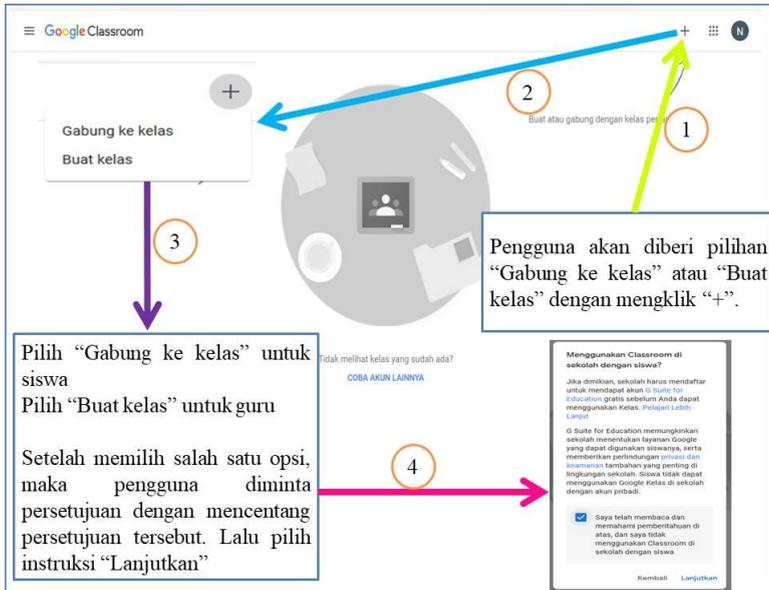
3. Setelah konfirmasi akun selesai, akun google classroom pengguna telah aktif seperti pada Gambar 1.2.



Gambar 1.2. Akun Google Classroom

(Sumber: Dokumen Pribadi)

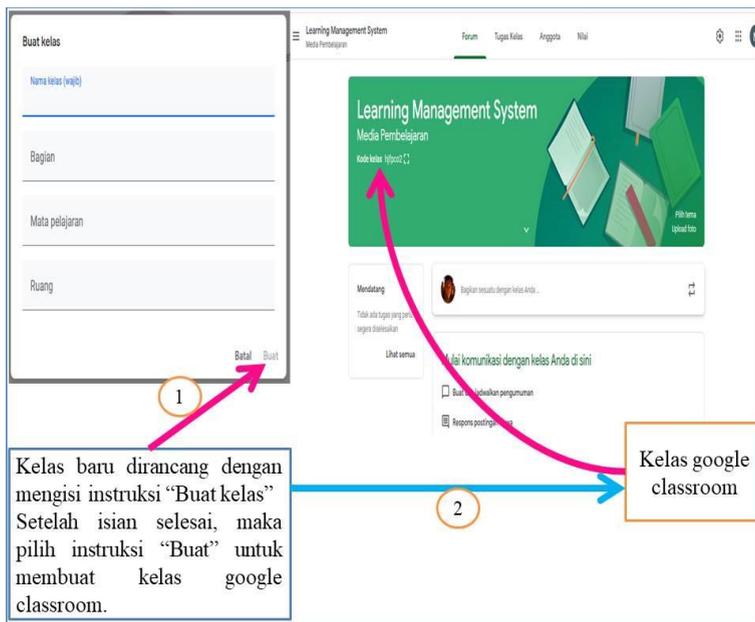
Setelah pengguna memilih “lanjutkan”, maka pengguna harus melengkapi data google classroom. Pada langkah ini, pengguna diberi pilihan untuk “gabung ke kelas” yang sudah ada atau “buat kelas” baru. Pada pilihan “buat kelas” diperuntukkan untuk guru dan pilihan “gabung ke kelas” diperuntukkan untuk siswa (Gambar 1.3).



Gambar 1.3. Aktivasi Kelas Google Classroom
(Sumber: Dokumen Pribadi)

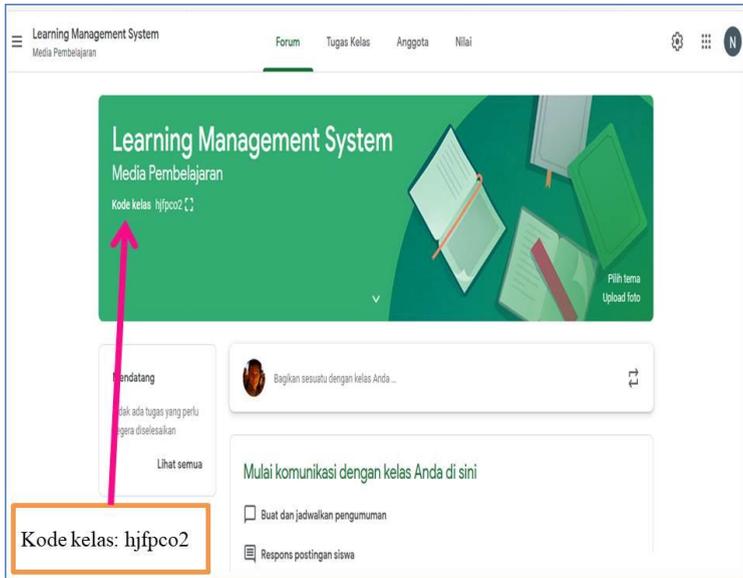
4. Kelas untuk peruntukan guru dengan memilih opsi “Buat kelas” berarti pengguna harus merancang kelas baru google classroom. Pada opsi ini, kelas akan dikontrol sepenuhnya oleh pengguna. Kelas disarankan sesuai mata pelajaran, kelas, tahun angkatan siswa, tahun ajaran, dan semester. Pada opsi ini, pengguna harus melengkapi isian kelas baru yang terdiri dari nama kelas, bagian, mata pelajaran, dan ruang (ruang kelas konvensional). Misalnya, Nama Kelas: Learning Management System, Kelas VIIA, Kelas IX, dan sebagainya; Bagian: Media Pembelajaran, Sains, Sochum, dan sebagainya; Mata Pelajaran: Komputasi Kimia, Kimia, Matematika, dan sebagainya; Ruang: 034567, Ruang Kelas VIIA, Laboratorium Kimia, dan sebagainya. Tampilan kelas sebaiknya diberi foto

background yang berbeda-beda pada setiap kelas untuk mempermudah siswa mengetahui kelas sehingga meminimalisir terjadinya kesalahan pengoperasian. Setelah isian selesai, maka kelas sudah dapat dimanfaatkan (Gambar 1.4).



Gambar 1.4. Rancangan Kelas untuk Guru
(Sumber: Dokumen Pribadi)

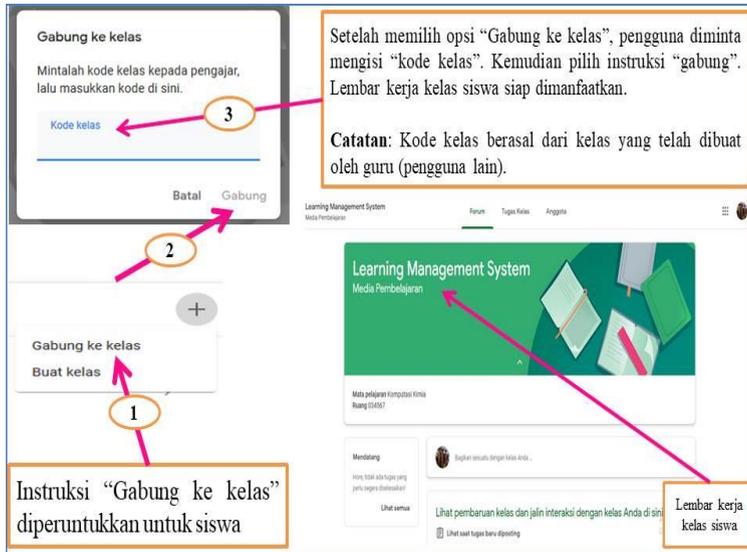
Kelas pada aplikasi google classroom (Gambar 1.5) memiliki beberapa fitur yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran *online* maupun *blended* (gabungan). Salah satu fitur penting pada kelas yakni kode kelas. Kode kelas merupakan penanda kelas dari kelas-kelas lainnya.



Gambar 1.5. Tampilan Kelas pada Aplikasi Google Classroom
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Pemanfaatan kelas dapat dilakukan guru dengan mengundang siswa untuk bergabung ke kelas yang telah dirancang. Setiap kelas pada google classroom disertai kode yang berbeda, guru dapat memberikan kode tersebut kesetiap siswa peserta kelas. Siswa dapat memasukkan kode kelas untuk bergabung secara langsung.

5. Kelas untuk peruntukkan siswa dengan memilih opsi “Gabung ke kelas” merupakan opsi bergabung ke kelas yang telah ada. Pada opsi ini, pengguna dimaksudkan sebagai peserta dan tidak dapat mengontrol kelas keseluruhan. Namun, pengguna dapat berpartisipasi pada proses pembelajaran dalam kelas. Pengguna (siswa) akan diberi “kode kelas” yang sudah ada oleh pengguna lain (guru) seperti pada Gambar 1.6.

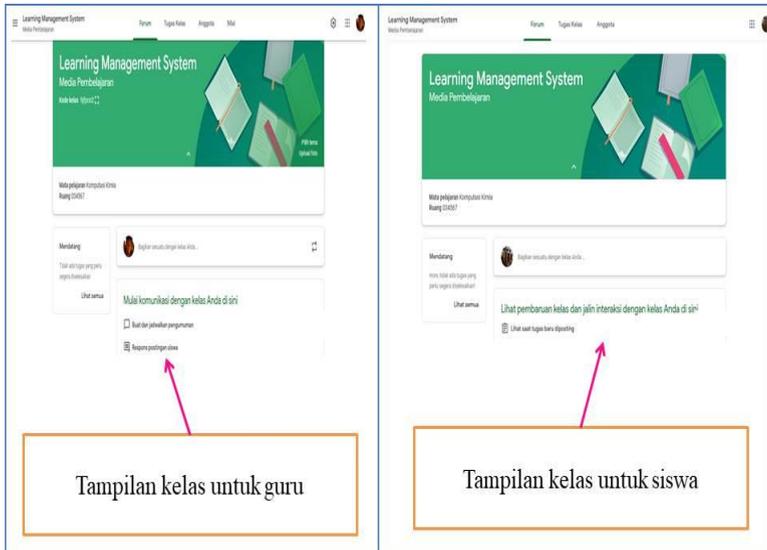


Gambar 1.6. Lembar Kerja Kelas Siswa
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Tampilan lembar kerja kelas siswa memiliki persamaan gambar *background* dengan kelas guru yang terdiri dari nama kelas, bagian, mata pelajaran, dan ruang (ruang kelas konvensional). Tampilan tersebut dapat dijadikan konfirmasi pada peserta kelas.

C. FITUR-FITUR APLIKASI GOOGLE CLASSROOM

Kelas pada google classroom dilengkapi beberapa fitur yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa dalam menunjang proses pembelajaran. Fitur-fitur tersebut dapat dimanfaatkan sesuai proporsinya masing-masing, guru diberi akses lebih banyak untuk mengelola kelas dibanding akses untuk siswa (Gambar 1.7). Fitur-fitur tersebut sebagai berikut.



Gambar 1.7. Tampilan Kelas Google Classroom Guru dan Siswa
(Sumber: Dokumen Pribadi)

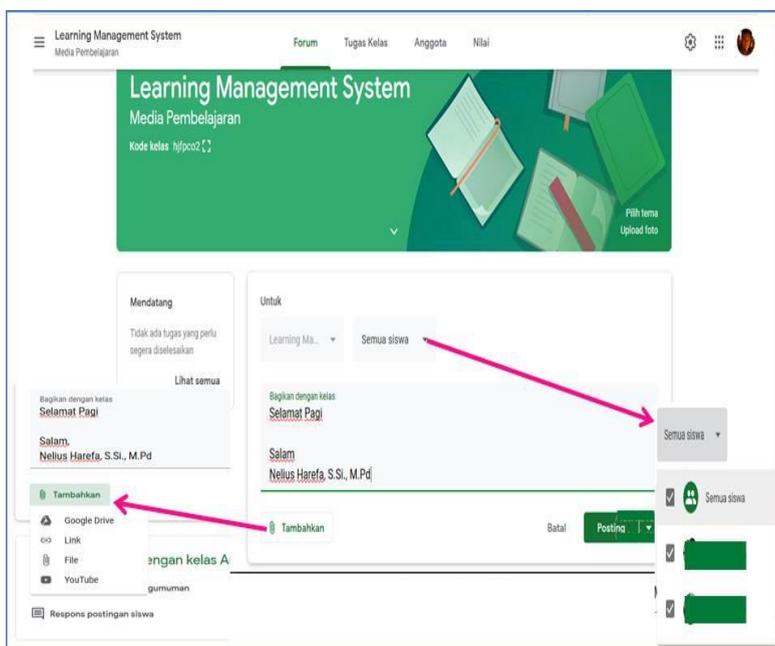
Fitur-fitur dilembar kerja kelas guru dan siswa pada google classroom secara umum memiliki fungsi yang sama. Namun, pada beberapa fitur kelas guru dilengkapi dengan fasilitas yang lebih banyak serta lebih variatif dibanding fitur kelas siswa. Selain itu, terdapat beberapa fitur yang ada dikelas guru sementara tidak ada dikelas siswa seperti fitur nilai.

Google classroom tidak menyediakan akun khusus untuk orangtua/wali siswa, oleh sebab itu dibutuhkan kerjasama antara guru dan orangtua/wali siswa yang ingin melihat aktivitas anaknya pada proses pembelajaran. Orangtua siswa dapat diundang sebagai peserta kelas dengan beberapa ketentuan, misalnya: orangtua/wali siswa tidak diperbolehkan mengintervensi aktivitas kelas, dan sebagainya. Seluruh aktivitas kelas memanfaatkan google classroom akan mendapatkan

informasi melalui email peserta kelas secara otomatis. Dengan demikian, orangtua/wali siswa tidak harus bergabung ke kelas setiap ada proses pembelajaran.

1. Fitur Forum

Forum merupakan fitur utama pada kelas google classroom, fitur ini merupakan fitur untuk memulai aktivitas kelas. Informasi kelas, materi pembelajaran, dan diskusi dapat dilakukan pada fitur ini (Gambar 1.8).



Gambar 1.8. Fitur Forum Lembar Kerja Kelas Google Classroom
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Pemanfaatan fitur forum dapat dimulai dengan mengklik instruksi “Bagikan sesuatu dengan kelas anda”. Guru dapat memberikan informasi terkait mata pelajaran, materi pembelajaran, informasi terkait kelas, peraturan kelas, penuntun praktikum, dan berbagai informasi

terkait akademik serta non akademik yang relevan dengan tujuan pembuatan kelas google classroom. Selain informasi tertulis, guru dapat menambahkan informasi tambahan dengan mengklik instruksi “Tambahkan”. Guru dapat menambahkan materi dari google drive, link, file, dan youtube.

Materi dari google drive, umumnya merupakan materi yang telah dibuat oleh guru atau materi yang telah didownload yang disimpan pada google drive seperti materi presentasi, buku online (e-book), dan materi-materi berbentuk file lainnya. File yang disimpan pada google drive disarankan dalam bentuk PDF. Penyimpanan materi pada google drive sangat efisien karena dapat diakses kapanpun dan dimanapun tanpa harus membawa PC, laptop, atau peralatan lain tempat file dibuat dan didownload. Siswa dapat mendownload file yang dibagikan oleh guru secara langsung melalui link google drive yang dibagikan. Demikian halnya dengan siswa, mereka dapat menyimpan tugas atau file-file lainnya yang berhubungan dengan kelas pada google drive dan dapat membagikannya dilembar kerja kelas.

Materi dari link, umumnya merupakan materi yang belum didownload, tidak dibuat oleh guru, dan termasuk informasi yang beredar luas dimasyarakat. Umumnya, siswa akan mengakses alamat website yang telah dibagikan, kemudian mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru. Materi berbentuk link umumnya merupakan materi pemberitaan media cetak dan non cetak; informasi-informasi terbaru dari lingkungan, sosial, masyarakat, dan informasi lainnya; dan informasi yang termasuk mitos, satire, puisi, sejarah, dan lain-lain. Informasi dari link tidak disarankan menjadi sumber utama proses

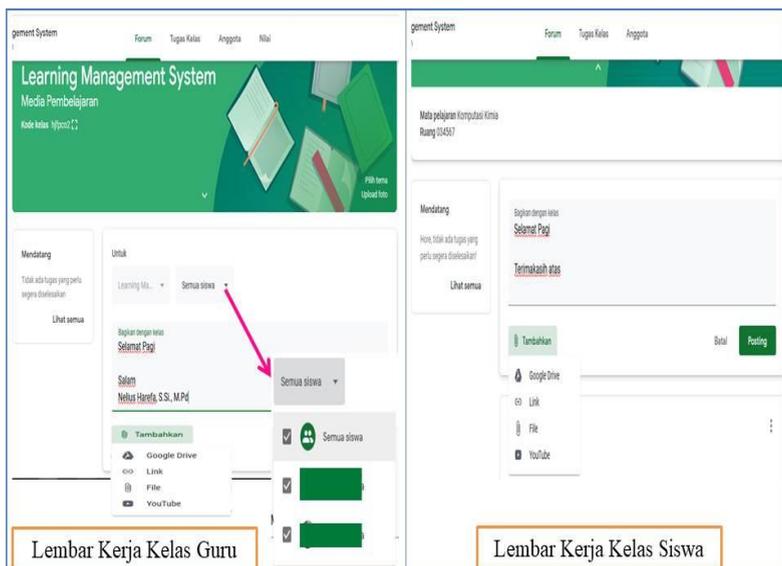
pembelajaran, dapat dijadikan sebagai latar belakang diskusi, memberikan argumen, studi kasus, *mini reserach*, dan peruntukkan lainnya. Siswa tidak disarankan membuat link tugas atau informasi lain terkait kelas sebelum disetujui atau divalidasi oleh guru bersangkutan.

Materi berbentuk file, umumnya merupakan materi berbentuk file yang dibuat atau didownload oleh guru yang disimpan dihardisk eksternal atau internal suatu PC, laptop, smartphone, dan penyimpanan lainnya. File-file dapat ditelusuri dari tempat penyimpanan file sebelum dibagikan. File-file ini tidak dapat diakses secara online dan belum memiliki alamat website. Sebelum membagikan file, disarankan untuk menyimpan dalam bentuk PDF. Demikian halnya dengan siswa, mereka dapat membagikan tugas atau informasi lainnya dengan menambahkan informasi dari file penyimpanan mereka.

Materi dari youtube, umumnya merupakan materi berbentuk video dan telah diupload pada platform youtube. Informasi-informasi berhubungan dengan praktikum atau kreasi-kreasi lainnya dapat diambil dari youtube untuk dibagikan. Informasi-informasi yang menunjang proses pembelajaran tersebut dapat dibagikan dalam bentuk link youtube atau video yang telah didownload. Materi dari youtube disarankan bukan sebagai sumber utama pembelajaran. Siswa dapat memanfaatkan youtube untuk membuat tugas berupa praktikum dan tugas-tugas lain yang membutuhkan kreativitas sebelum dibagikan. Namun, sebelum dimuat di akun youtube, disarankan mendapat persetujuan atau validasi dari guru yang bersangkutan.

File yang dibagikan melalui fitur forum umumnya dapat diakses oleh seluruh peserta kelas. Namun, guru dapat memilah pengiriman

file untuk tujuan tertentu. Misalnya tugas remedial, dan file-file khusus lainnya. Guru dapat membagikan informasi kelas ke semua siswa, sebagian siswa, atau kepada satu orang siswa seperti pada Gambar 1.9.



Gambar 1.9. Fitur Forum pada Lembar Kerja Kelas Siswa dan Guru

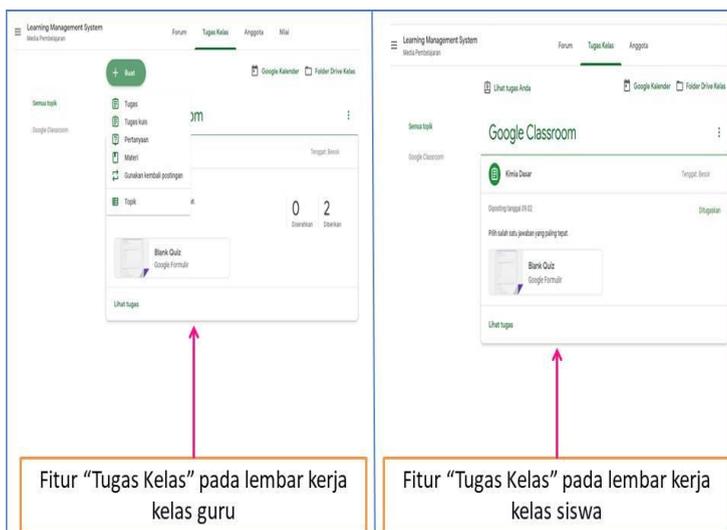
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Perbedaan mendasar antara kelas guru dan kelas siswa pada fitur forum terletak pada item membagikan file. Guru dapat memilah pembagian file untuk semua siswa, sebagian siswa, atau untuk satu orang siswa. Namun, siswa tidak dapat memilah pembagian file, file yang dikirim oleh salah seorang siswa dapat diakses oleh guru dan seluruh siswa lainnya secara otomatis.

2. Fitur Tugas Kelas

Fitur “Tugas kelas” merupakan salah satu fitur paling penting pada google classroom. Pada fitur ini, guru dapat merancang penugasan

dalam rangka evaluasi pembelajaran. Penugasan dapat dirancang dalam berbagai tipe dan bentuk seperti pada Gambar 1.10.



Gambar 1.10. Fitur Tugas Kelas pada Aplikasi Google Classroom
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Pada fitur ini, guru dapat merancang tugas siswa dalam bentuk tugas, tugas kuis, dan pertanyaan. Item “tugas” mengakomodasi penugasan dalam bentuk pertanyaan yang membutuhkan argumen, fakta, atau hasil-hasil penelitian dari berbagai sumber. Pada item ini, siswa tidak menjawab secara langsung tetapi membuatnya dalam bentuk file untuk dishare kepada guru. Penugasan berupa makalah, laporan praktikum, studi kasus, dan *mini research* serta penugasan-penugasan yang dilakukan di rumah dapat diakomodasi pada penugasan dengan memanfaatkan item ini.

Item “Tugas kuis” merupakan tugas dalam bentuk pilihan berganda. Guru dapat menentukan kunci jawaban, menentukan nilai

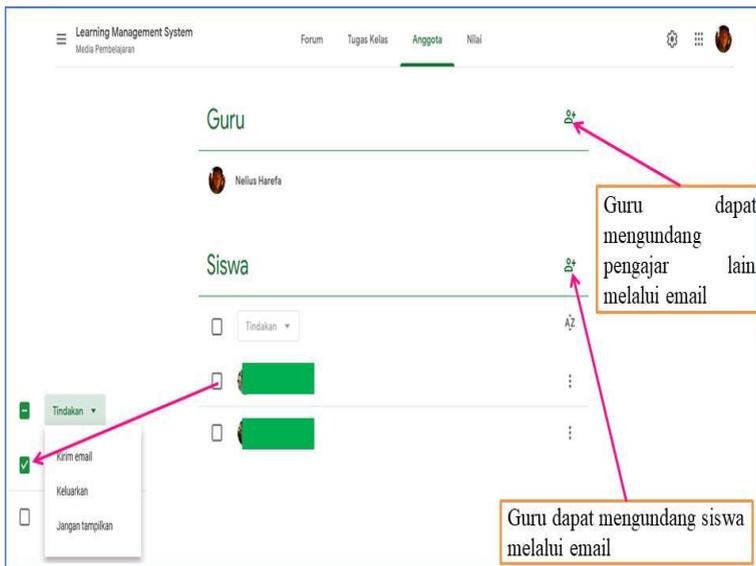
tiap soal, menentukan nilai total, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan jawaban jika tidak ada opsi jawaban yang diberikan. Item “Pertanyaan” merupakan tugas dalam bentuk pertanyaan yang umumnya diberikan sesaat setelah proses pembelajaran selesai. Tugas tipe ini umumnya dimanfaatkan untuk mengevaluasi keterpahaman siswa terhadap materi. Umumnya, jawaban tipe tugas ini sederhana dan teoritis atau berhubungan dengan pemahaman konsep.

Item “Materi” umumnya diperuntukkan untuk membagikan materi yang dapat dijadikan sumber utama untuk menjawab tugas seperti cerita, dongeng, dan sebagainya. Item “Gunakan kembali postingan” diperuntukkan untuk membagikan postingan yang telah berlalu atau materi yang telah berlalu, namun berhubungan dengan materi yang sedang dibelajarkan. Item “Topik” diperuntukkan untuk membuat topik penugasan. Guru disarankan membuat topik penugasan terlebih dahulu sebelum merancang tugas yang akan diberikan, hal ini bertujuan untuk memudahkan identifikasi penugasan dan meminimalisir terjadinya miskomunikasi.

Fitur “Tugas kelas” merupakan fitur yang diperuntukkan untuk guru. Guru diakomodasi untuk berkreasi mengembangkan proses pembelajaran dan melakukan evaluasi. Evaluasi hasil belajar siswa dapat diidentifikasi dengan memberikan penugasan melalui fitur ini. Namun, pada fitur ini siswa tidak dapat merancang penugasan. Umumnya, siswa hanya diakomodasi untuk memberi jawaban, argumen, atau tanggapan dari tugas yang telah diberikan.

3. Fitur Anggota

Fitur anggota merupakan fitur yang dapat dimanfaatkan untuk manajemen keanggotaan kelas dan melihat daftar peserta kelas seperti pada Gambar 1.11.



Gambar 1.11. Fitur Anggota pada Aplikasi Google Classroom
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Pada fitur ini, guru dapat mengundang pengajar lain ke kelas melalui email, pengajar tersebut akan mendapatkan pemberitahuan melalui email dan dapat bergabung ke kelas secara otomatis. Item ini dapat dimanfaatkan untuk mata pelajaran atau matakuliah yang diajar/diampu lebih dari satu guru atau mata pelajaran yang memiliki asisten seperti mata pelajaran praktikum. Hal ini dapat mencegah terjadinya miskomunikasi antar guru dan/atau asisten, namun dengan beberapa kesepakatan seperti: dilarang mengintervensi proses

pembelajaran guru lain dalam bentuk apapun dan sebagainya. Selain itu, item ini dapat dimanfaatkan untuk mata pelajaran *team teaching*, guru yang mengajar pertama dapat mengundang guru berikutnya setelah sub bab guru tersebut selesai, hal ini bertujuan untuk mencegah adanya banyak kelas yang dapat menimbulkan kebingungan antar siswa.

Selain mengundang pengajar lain, guru juga dapat mengundang siswa atau calon peserta kelas lain (seperti: orangtua siswa) untuk bergabung kekelas melalui email, siswa dan calon peserta lain akan mendapatkan pemberitahuan melalui email dan dapat bergabung secara otomatis. Namun, mengundang siswa atau peserta lain melalui email tidak disarankan karena membutuhkan banyak waktu, guru harus meminta email calon peserta kelas terlebih dahulu kemudian mengundangnya satu per satu. Mengundang peserta kelas dengan memberikan kode kelas lebih efisien dan efektif dibanding mengundang menggunakan email kecuali untuk peruntukkan tertentu seperti mengundang pengajar lain.

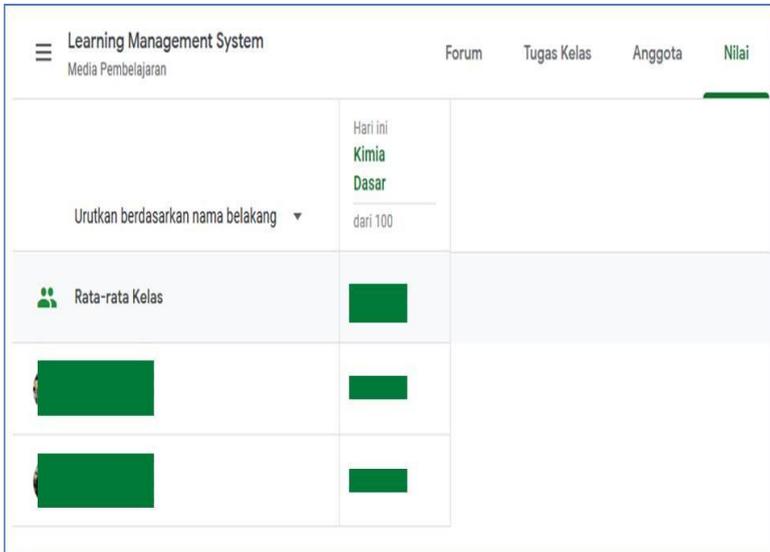
Selain mengundang untuk bergabung, guru dapat memberikan tindakan kepada peserta kelas (siswa) seperti mengirim email, mengeluarkan, dan tidak menampilkan siswa tersebut dengan mencentang nama peserta kelas dimaksud. Item “Kirim email” dapat dimanfaatkan untuk mengirim email khusus kepada siswa tertentu seperti mengingatkan tugas, ujian remedial, dan peruntukkan-peruntukkan lainnya. Item “keluarkan” dapat dimanfaatkan untuk mengeluarkan siswa dari kelas seperti siswa salah kelas, dan sebagainya. Item “Jangan tampilkan” dapat dimanfaatkan untuk tidak

menampilkan peserta kelas kepeserta kelas lain, item ini dapat dimanfaatkan untuk orangtua siswa yang ingin melihat proses pembelajaran kelas dan memantau aktivitas anaknya. Dengan memilih instruksi “Jangan tampilkan” pada nama orangtua, maka peserta kelas (siswa) lain tidak dapat melihat nama orangtua tersebut.

Berbeda dengan kelas guru, fitur anggota pada kelas siswa tidak diberikan fasilitas seperti pada kelas guru. Siswa tidak dapat mengundang peserta lain atau aksi-aksi lain terhadap keanggotaan kelas. Siswa hanya dapat melihat peserta kelas yang ditampilkan guru.

4. Fitur Nilai

Fitur nilai merupakan fitur yang memuat nilai siswa dari penugasan yang diberikan. Nilai yang dimuat pada fitur ini merupakan nilai dari tugas yang diberikan pada fitur “Tugas kelas” seperti pada Gambar 1.12.



Gambar 1.12. Fitur Nilai pada Aplikasi Google Classroom
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Fitur nilai merupakan fitur yang diperuntukkan untuk guru. Pada kelas siswa, fitur ini tidak disediakan. Dengan demikian, nilai merupakan wewenang guru pengampu mata pelajaran. Guru dapat melihat nilai seluruh siswa dari berbagai topik pada fitur ini dan dapat memindahkannya keaplikasi lain seperti Microsoft Excel. Selain nilai masing-masing siswa, fitur ini menyediakan nilai rata-rata kelas dari seluruh siswa yang dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi standar evaluasi kelas.

Google classroom merupakan LMS yang dapat diakses dari berbagai lokasi dengan memanfaatkan jaringan internet. LMS ini memungkinkan dilaksanakannya pembelajaran tanpa pertemuan tatap muka di kelas. Pemanfaatan LMS tidak didukung fasilitas *video conference*, guru dapat memanfaatkan aplikasi lain untuk

mengakomodasi pembelajaran yang membutuhkan fasilitas tersebut. Idealnya, google classroom dimanfaatkan sebagai pendukung pembelajaran di kelas.

A. PENDAHULUAN

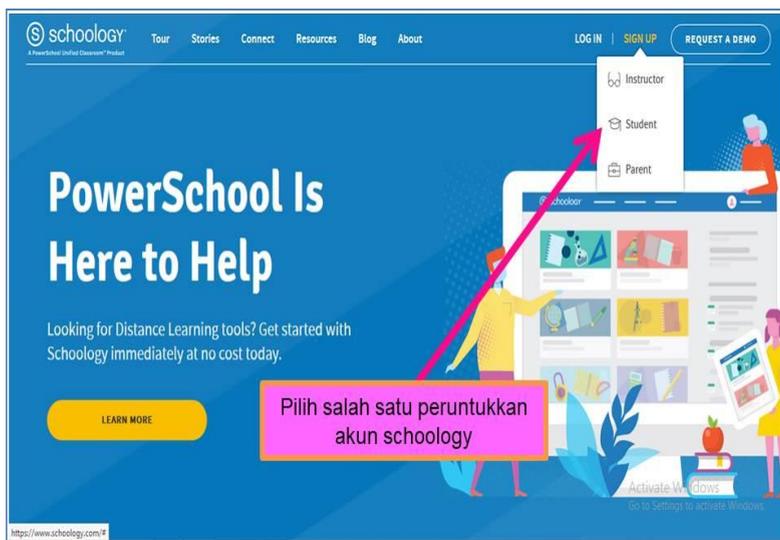
Inovasi-inovasi yang diaplikasikan pada pembelajaran online maupun *blended* umumnya bertujuan menjawab tantangan capaian pembelajaran. Inovasi-inovasi tersebut menghasilkan beragam produk dengan berbagai keunikan. Walau dengan berbagai keunikan, produk inovasi umumnya memiliki manfaat yang identik.

Sejatinya, inovasi-inovasi demikian memberi keuntungan bagi penggiat pembelajaran online atau *blended*. Inovasi merupakan denyut nadi perkembangan pembelajaran online dan *blended*. Inovasi yang beragam secara langsung menjadi opsi pengimplementasian pembelajaran online maupun *blended*. Dengan berbagai inovasi, pengguna dapat memilah dan memilih pengimplementasian sesuai kebutuhan.

Khususnya dari sisi manajemen sistem pembelajaran, saat ini tersedia berbagai LMS yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran online dan/atau *blended*. Pada bab ini akan dibahas aplikasi Schoology sebagai salah satu LMS yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran. Manfaat dan kegunaan, proses pemanfaatan, kelebihan dan kekurangan, serta fitur-fitur pendukung aplikasi schoology akan dipaparkan secara mendalam, komprehensif, dan aplikatif.

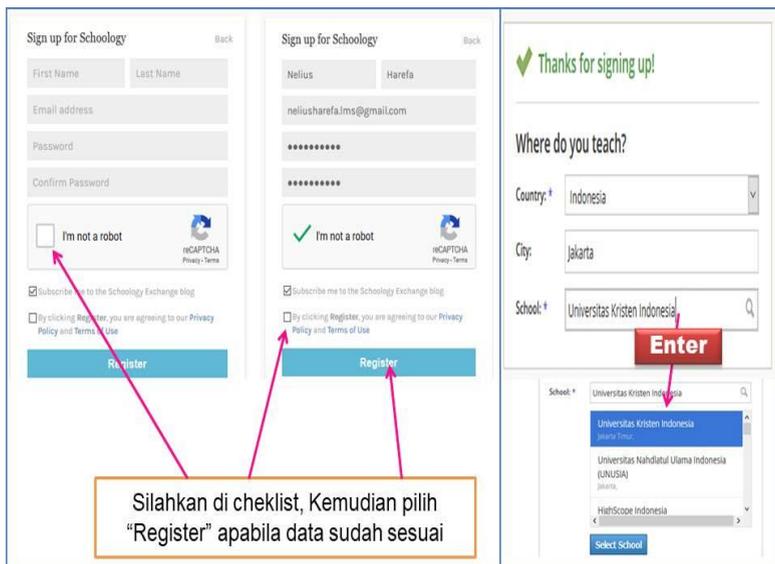
B. APLIKASI SCHOOLGY

Aplikasi schoology merupakan aplikasi e-learning gratis yang dapat dimanfaatkan sebagai LMS pembelajaran online dan blended. Pemanfaatan schoology dapat dilakukan dengan mengunjungi alamat website “www.schoology.com”. Setelah dilakukan pencarian, maka calon pengguna dapat memilih “LOG IN” (apabila telah memiliki akun) dan “SIGN UP” (apabila belum memiliki akun. Peruntukkan schoology dapat dilakukan ketika membuat akun, calon pengguna dapat memilih “Instructor” (apabila calon pengguna menjadi pengelola kelas, item ini umumnya diperuntukkan untuk guru); “Student” (item ini umumnya diperuntukkan untuk siswa atau peserta kelas); dan “Parent” (item ini umumnya diperuntukkan untuk orangtua atau wali siswa) seperti pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1. Tampilan Halaman Aplikasi Schoology
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Setelah menentukan peruntukkan akun schoology (misalnya: instructor), calon pengguna akan mengisi halaman konfirmasi akun seperti pada Gambar 2.2. Apabila pengguna telah memiliki akun, pengguna dapat memilih “LOG IN” kemudian memasukkan email dan password, maka akun schoology dapat dimanfaatkan.



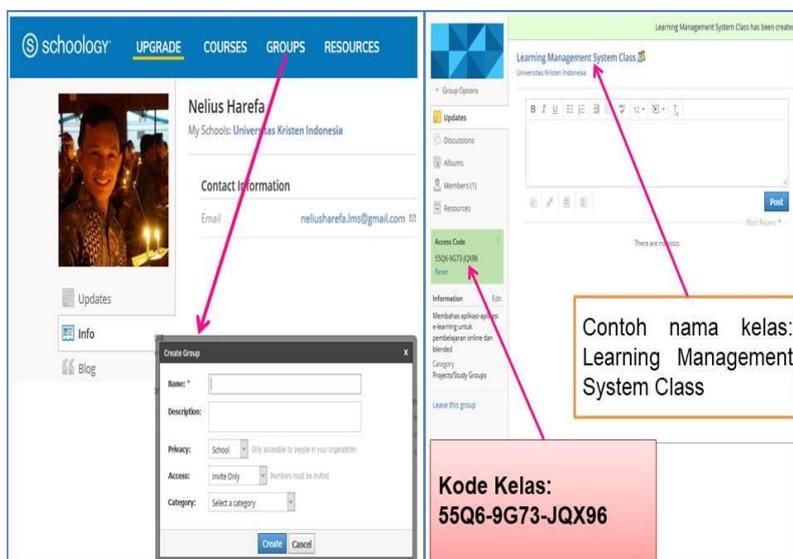
Silahkan di checklist, Kemudian pilih “Register” apabila data sudah sesuai

Gambar 2.2. Konfirmasi Akun Pengguna Aplikasi Schoology
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Calon pengguna dapat mengisi nama, alamat email, dan password akun schoology. Nama pengguna disarankan sesuai nama KTP sebagai tanda pengenalan. Email yang diinput disarankan pada domain gmail, dan password akun disarankan berbeda dengan password email. Konfirmasi akun schoology membutuhkan negara dan kota pengguna (misalnya, Country: Indonesia; City: Jakarta). Pada item “school” pengguna dapat memilih nama sekolah masing-masing atau

memasukkan kode pos sekolah pengguna, setelah input kode pos selesai maka schoology akan memberikan opsi sekolah asal pengguna. Setelah nama sekolah ditemukan, pengguna dapat memilih sekolah tersebut dengan mengklik nama sekolahnya.

Keperluan pembelajaran kelas memanfaatkan schoology dimulai dengan membuat kelas dengan memilih item “GROUPS” seperti pada Gambar 2.3.



Gambar 2.3. Akun Kelas Guru pada Aplikasi Schoology
(Sumber: Dokumen Pribadi)

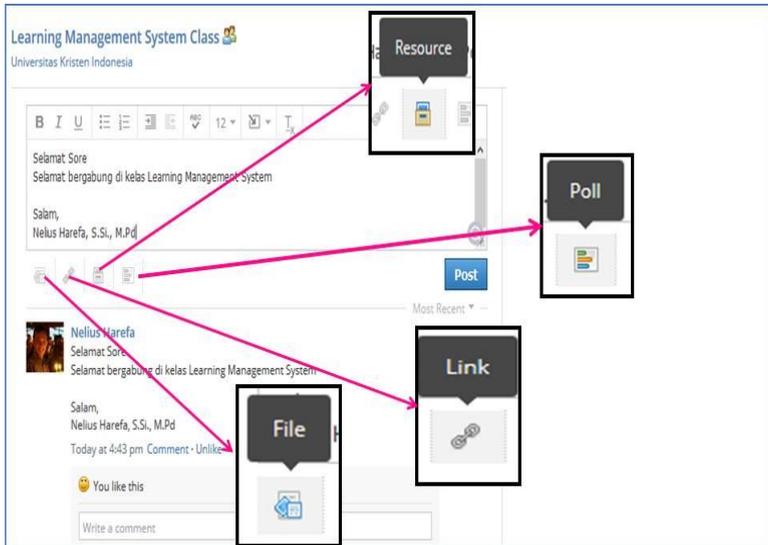
Item “Privacy” merupakan fitur akses kelas. Kelas dapat diakses oleh seluruh siswa dan guru yang ada di sekolah pengguna dengan memilih item “school”; dapat diakses oleh anggota kelas saja dengan memilih item “Groups”; tidak dapat diakses oleh siapapun dengan memilih item “No one”; atau dapat diakses oleh siapa saja dengan

memilih item “Custom”. Item school dan groups disarankan untuk peruntukkan pembelajaran.

Item “Access” merupakan fitur gabung kelas. Peserta yang dapat bergabung dengan kelas dapat diakses dengan memanfaatkan fitur ini. Item “Invite Only” diperuntukkan apabila guru menginginkan peserta didik bergabung kekelas dengan cara mengundang mereka secara pribadi, undangan bergabung kekelas dapat disampaikan melalui email atau aplikasi lainnya. Item “Allow Request” diperuntukkan apabila guru menginginkan peserta kelas memberikan permohonan sebelum bergabung kekelas. Item “Open” diperuntukkan apabila guru menginginkan setiap orang dapat bergabung kekelas secara otomatis. Item open dan invite only disarankan untuk peruntukkan pembelajaran.

Item “Category” merupakan fitur kategori kelas. Peruntukkan pembuatan kelas dapat dikategorikan dengan memanfaatkan fitur ini. Item ini menyediakan beberapa kategori seperti kategori grup musik, grup alumni, grup keagamaan, dan sebagainya. Item “Project/Study Groups” disarankan untuk peruntukkan pembelajaran. Kelas dapat diakses dengan memanfaatkan kode kelas yang disediakan pada akun schoology.

Pemanfaatan kelas dapat dilakukan dengan membuat postingan terlebih dahulu pada akun kelas. Postingan dapat berupa informasi kelas, tata tertib kelas, dan informasi-informasi lainnya seperti pada Gambar 2.4.



Gambar 2.4. Pemanfaatan Kelas Guru pada Aplikasi Schoology
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Postingan informasi pada aplikasi schoology dapat dimuat dengan beberapa cara. Selain postingan berupa informasi yang diketik manual, aplikasi schoology mengakomodasi postingan lain berupa file, link, resource, dan poll.

File. Guru dapat melampirkan dokumen tambahan pada postingan dengan memanfaatkan item “File”. Dokumen dapat berupa file microsoft dan file-file lainnya yang berasal dari penyimpanan pribadi guru seperti dokumen dari laptop, komputer, dan sumber-sumber lainnya. Dokumen yang dilampirkan melalui item “File” dapat didownload secara langsung oleh peserta kelas.

Link. Guru dapat melampirkan dokumen tambahan pada postingan dengan memanfaatkan item “Link”. Dokumen berupa alamat website seperti alamat website buku elektronik dan alamat-alamat

website dokumen pendukung pembelajaran lainnya. Peserta kelas akan mengakses alamat website yang dilampirkan untuk mendapatkan dokumen. Dokumen yang dilampirkan berupa Link umumnya berupa informasi-informasi terkini seperti artikel ilmiah dan dokumen lainnya.

Resource. Guru dapat melampirkan dokumen tambahan pada postingan dengan memanfaatkan item “Resource”. Dokumen dapat berupa file atau folder yang berasal dari penyimpanan pribadi guru seperti dokumen dari laptop, komputer, dan sumber-sumber lainnya. Dokumen yang dilampirkan melalui item “Resource” umumnya berjumlah banyak, dapat berupa sumber belajar, materi pembelajaran, dokumen kelas, dan dokumen pendukung lainnya dalam satu semester.

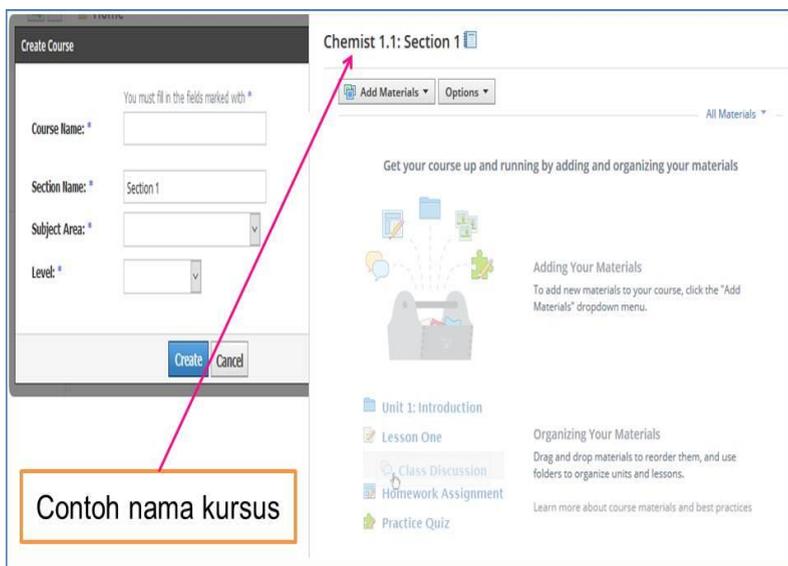
Poll. Item “Poll” merupakan dokumen tambahan pada postingan yang berupa jajak pendapat (*polling*) peserta kelas. Jajak pendapat dapat berupa pemilihan ketua kelas, toleransi keterlambatan, dan diskusi-diskusi lainnya yang berorientasi suara terbanyak. Dokumen jajak pendapat umumnya ditambahkan secara manual oleh guru.

C. FITUR-FITUR APLIKASI SCHOOLGY

Seperti halnya LMS yang lain, aplikasi schoology menyediakan beberapa fitur yang dapat dimanfaatkan pada proses pembelajaran. Fitur-fitur tersebut antara lain: *Courses* (kursus), *Groups* (kelompok), dan *Resources* (Sumber belajar). Fitur ini dilengkapi beberapa item yang dapat dimanfaatkan pada proses pembelajaran sehingga dapat optimal. Fitur ini dapat menunjang kinerja guru dan membantu siswa mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna.

1. Fitur Courses (Kursus)

Fitur *courses* (kursus) dapat dimanfaatkan untuk membuat pokok bahasan dalam beberapa sesi. Fitur ini dapat dimanfaatkan untuk membuat rencana pembelajaran, baik rencana pembelajaran perminggu, persesi pertemuan, dan pembelajaran persemester. Guru dapat membuat kursus dengan membuat nama kursus, nama sesi, bahan kajian (area subjek), dan kelas (level) seperti pada Gambar 2.5.

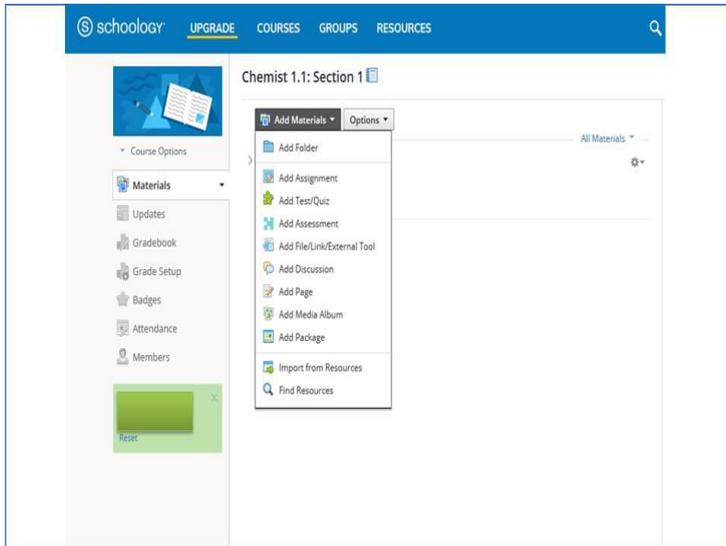


Gambar 2.5. Fitur Kursus pada Aplikasi Schoology
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Sesi pembelajaran melalui kursus terdiri dari *introduction* (pendahuluan), materi inti pembelajaran (*Lesson One*) yang mencakup diskusi kelas (*Class Discussion*), Penugasan (*Homework Assignment*), dan pemberian kuis (*Practice Quiz*). Item pendahuluan dapat dimanfaatkan guru untuk memberikan *mind mapping* materi inti, tujuan pembelajaran, garis besar pembelajaran, manfaat pembelajaran,

hubungan materi di kehidupan sehari-hari, dan materi-materi pendahuluan lainnya. Item materi inti pembelajaran merupakan konsep-konsep dan materi inti sesi pembelajaran, item ini mencakup diskusi yang berhubungan dengan sesi pembelajaran dari konsep teoritis hingga aplikasi materi pembelajaran.

Item penugasan merupakan item yang mencakup penugasan kepada siswa berupa tugas mandiri dan/atau tugas kelompok yang berhubungan dengan materi sesi pembelajaran. Penugasan dapat berupa *mini research* dan/atau studi kasus sesuai output pembelajaran. Dengan memanfaatkan item penugasan, guru dapat merancang penugasan yang sesuai dalam upaya mengoptimalkan pemahaman materi dan aplikasi materi pembelajaran. Item penting lainnya yakni pemberian kuis, item ini dapat berupa latihan soal dan dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Kuis pada item ini umumnya berupa soal latihan yang berhubungan dengan materi sesi dan dimanfaatkan untuk mengevaluasi keterpahaman siswa pada proses pembelajaran pada sesi berjalan. Materi kursus pada aplikasi schoology terdiri dari beberapa tipe seperti pada Gambar 2.6.



Gambar 2.6. Pemanfaatan Fitur Kursus pada Aplikasi Schoology
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Guru dapat menambahkan materi pembelajaran pada setiap sesi berupa folder (*Add Folder*), penugasan (*Add Assignment*), tes dan/atau kuis (*Add Test/Quiz*), evaluasi pembelajaran/penilaian (*Add Assessment*), materi pembelajaran berupa file/link/sumber eksternal (*Add File/Link/External Tool*), diskusi kelas (*Add Discussion*), halaman bahan ajar/sumber belajar (*Add Page*), media album (*Add Media Album*), paket (*Add Package*), mengambil file dari sumber belajar (*Import from Resources*), dan mencari file dari sumber belajar (*Find Resources*). Guru dapat menambah materi pada sesi pembelajaran berupa folder, folder dapat berisi beberapa file seperti file *review* pembelajaran, ringkasan, rangkuman, dan file-file berhubungan dengan pembelajaran lainnya. Selain itu, guru dapat menambahkan penugasan pada sesi pembelajaran, penugasan dapat

berupa pendalaman materi dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Penugasan dapat dijadikan rujukan hasil belajar siswa sebagai salah satu indikator keberhasilan belajar.

Guru dapat menambahkan tes dan/atau kuis melalui fitur kursus yang berkaitan dengan materi pembelajaran pada sesi yang sedang dibelajarkan. Tes dapat berupa *essay* dan kuis berupa pilihan berganda. Item ini lazim dimanfaatkan sebagai evaluasi proses pembelajaran berupa latihan soal yang umumnya dikerjakan secara langsung oleh siswa. Keterpahaman siswa akan proses pembelajaran dapat dievaluasi menggunakan item tes/kuis tersebut.

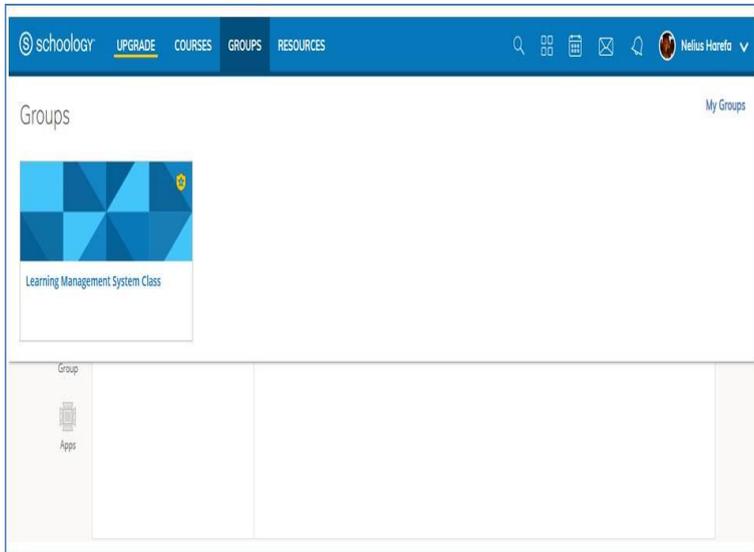
Guru dapat menambahkan penilaian melalui fitur kursus pada aplikasi schoology, penilaian dapat berupa penilaian diskusi, penilaian tugas, penilaian kuis, dan penilaian-penilaian relevan lainnya. Penilaian dapat dijadikan rujukan ketuntasan belajar siswa dan dapat berupa hasil belajar siswa. Materi pembelajaran berupa file, link, dan materi pembelajaran dari sumber eksternal seperti materi dari komputer, laptop, dan sumber eksternal lainnya dapat ditambahkan pada fitur ini. Guru juga dapat menambahkan diskusi kelas melalui fitur kursus, diskusi dapat berupa argumen terhadap materi pembelajaran, saran atau ide kreatif penerapan konsep teoritis pada kehidupan sehari-hari. Halaman bahan ajar/sumber belajar sesi dapat ditambahkan pada fitur ini, misalnya buku yang terdiri dari beberapa halaman, guru dapat menambahkan halaman buku yang terkait dengan materi pembelajaran sesi yang sedang dibelajarkan.

Guru dapat menambahkan media berupa album seperti foto pada fitur kursus. Dengan media-media visual seperti foto, proses

pembelajaran dapat optimal dan tidak monoton serta membantu dalam identifikasi pengaplikasian terkait materi pembelajaran. Media-media visual tersebut dapat dimanfaatkan pada kegiatan diskusi seperti pemberian argumen, pendapat, saran, maupun ide terkait media yang berhubungan dengan materi pembelajaran pada sesi yang sedang dibelajarkan. Paket berupa modul, penuntun praktikum, paket soal, dan paket-paket pendukung pembelajaran lainnya dapat ditambahkan pada fitur ini. Paket-paket tersebut dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang sedang dibelajarkan. Selain itu, guru dapat mengambil dan mencari materi pembelajaran relevan dari sumber belajar. Fitur kursus mengakomodasi guru untuk melihat materi pembelajaran (*Materials*), melihat informasi terbaru (*Updates*), buku tingkatan/buku kelas (*Gradebook*), melakukan pengaturan kelas (*Grade setup*), penilaian berupa lencana/bintang (*Badges*), peserta kelas yang hadir pada sesi pembelajaran (*Attendance*), dan peserta kelas/siswa (*Members*).

2. Fitur Groups (Kelompok)

Seperti halnya fitur-fitur lain, fitur *groups* memuat beberapa fasilitas yang dapat dimanfaatkan pada proses pembelajaran. Fitur “Groups” merupakan fitur yang memuat daftar kelas yang telah dibuat oleh guru seperti pada Gambar 2.7.

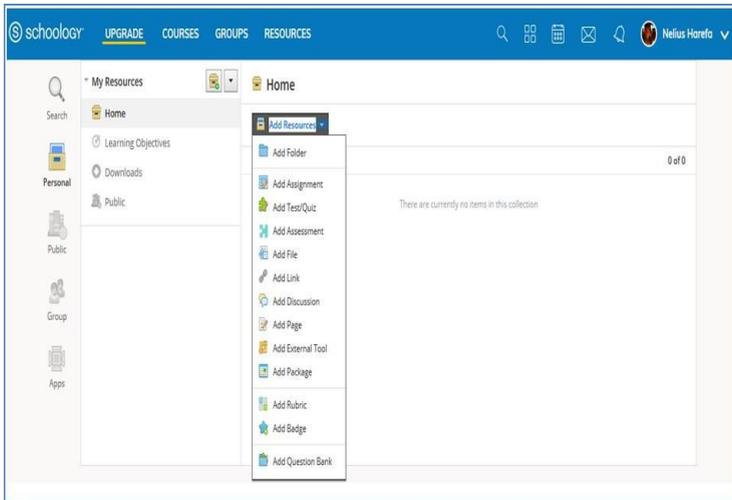


Gambar 2.7. Fitur Groups pada Aplikasi Schoology
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Fitur *groups* dapat dimanfaatkan untuk melihat kelas yang telah dibuat oleh guru. Melalui fitur ini, guru dapat membuka kelas tertentu dan memanfaatkannya untuk proses pembelajaran.

3. Fitur Resources (Sumber Belajar)

Demikian halnya dengan fitur *resources*, fitur ini memiliki manfaat tersendiri yang dapat diimplementasikan pada proses pembelajaran. Fitur “Resources” merupakan fitur yang dapat dimanfaatkan untuk menyimpan berbagai sumber belajar yang berkaitan dengan mata pelajaran seperti pada Gambar 2.8.



Gambar 2.8. Fitur Resources pada Aplikasi Schoology
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Fitur *resources* merupakan fitur yang dapat dimanfaatkan untuk menyimpan berbagai sumber belajar dari berbagai sumber. Sumber belajar untuk satu mata pelajaran dan/atau mata kuliah dapat disimpan melalui fitur ini. Sumber belajar tersebut dapat dimanfaatkan pada mata pelajaran dan kelas yang sama di tahun akademik berbeda. Melalui fitur ini, seluruh sumber belajar dapat disimpan untuk digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran dalam beberapa tipe antara lain: penyimpanan berupa folder (*add folder*); penyimpanan tugas atau penugasan (*add assignment*); penyimpanan soal tes dan kuis (*add test/quiz*); evaluasi pembelajaran/penilaian (*add assessment*); penyimpanan berupa file (*add file*); penyimpanan sumber belajar berupa link dan/atau website (*add link*); pengarsipan kegiatan diskusi (*add discussion*); penyimpanan halaman sumber belajar (*add page*); pengarsipan sumber belajar dari penyimpanan eksternal (*add external*

tool); penyimpanan paket-paket sumber belajar (*add package*); penyimpanan rubrik/ketentuan penilaian (*add rubric*); pengarsipan poin belajar siswa berupa bintang/lencana (*add badge*); dan arsip pertanyaan (*add question bank*).

Guru dapat melakukan pengarsipan/penyimpanan sumber belajar dalam bentuk folder, misalnya sumber belajar kimia kelas X, dan sebagainya. Tugas dan/atau penugasan yang diberikan dapat disimpan memanfaatkan fitur ini, dengan adanya arsip-arsip tersebut guru dapat mempolakan bentuk soal beserta tingkat kesukarannya. Selain itu, soal-soal tes dan kuis dapat diarsipkan melalui fitur ini, dengan demikian guru dapat menggunakan soal dan kuis tersebut dikelas yang sama pada tahun akademik berikutnya. Dengan menyimpan soal dan kuis, guru dapat fokus mengembangkan bentuk soal dan kuis yang relevan dan menuntun siswa pada proses pembelajaran yang lebih bermakna.

Guru dapat menyimpan seluruh nilai siswa yang pernah diajar menggunakan fitur *resources*. Nilai-nilai tersebut dapat memberikan gambaran kepada guru dalam mempolakan materi pembelajaran baik yang tergolong mudah hingga materi yang tergolong sukar. Melalui nilai tersebut, guru juga dapat mempolakan minat siswa terhadap materi pembelajaran dan bidang keahlian yang sesuai dengan siswa bersangkutan. Selain itu, guru dapat mengolah nilai-nilai tersebut menjadi artikel ilmiah.

Guru dapat menyimpan file sumber belajar maupun file dari siswa melalui fitur *resources*. File-file tersebut dapat dimanfaatkan pada proses pembelajaran berikutnya. Sementara itu, sumber belajar yang berasal dari sumber website dan/atau link dapat disimpan melalui fitur

ini untuk dimanfaatkan pada proses pembelajaran lainnya. Demikian halnya sumber belajar dari berbagai halaman buku, misalnya materi pembelajaran yang diambil dari *textbook*, halaman *textbook* yang relevan dengan materi pembelajaran dapat disimpan memanfaatkan fitur *resources*.

Guru dapat mengarsipkan kegiatan-kegiatan diskusi yang telah dilakukan. Melalui arsip tersebut, guru dapat mempolakan kegiatan-kegiatan diskusi pada kesempatan berikutnya, serta dapat dilakukan pengembangan mengacu kegiatan yang telah berlangsung. Dengan adanya pola dan pengembangan, kegiatan diskusi dapat ditingkatkan kebermaknaannya dan dapat dieksplorasi stimulus kegiatan yang tepat. Data diskusi ini dapat diolah oleh guru menjadi artikel ilmiah.

Sumber-sumber belajar dari penyimpanan eksternal guru dapat disimpan melalui fitur *resources*. Penyimpanan ini dapat membantu guru dalam mengkategorikan sumber belajar dari penyimpanan eksternalnya. Paket-paket sumber belajar seperti modul, penuntun praktikum, dan paket-paket sumber belajar lainnya dapat disimpan dan diarsipkan melalui fitur ini. Selain itu, ketentuan/rubrik penilaian dari berbagai proses pembelajaran dapat disimpan melalui fitur ini. Melalui data rubrik yang telah digunakan, guru dapat melakukan pengembangan dan/atau modifikasi terhadap rubrik untuk diterapkan pada proses pembelajaran berikutnya sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang optimal dan stimulus pembelajaran bermakna dapat ditingkatkan.

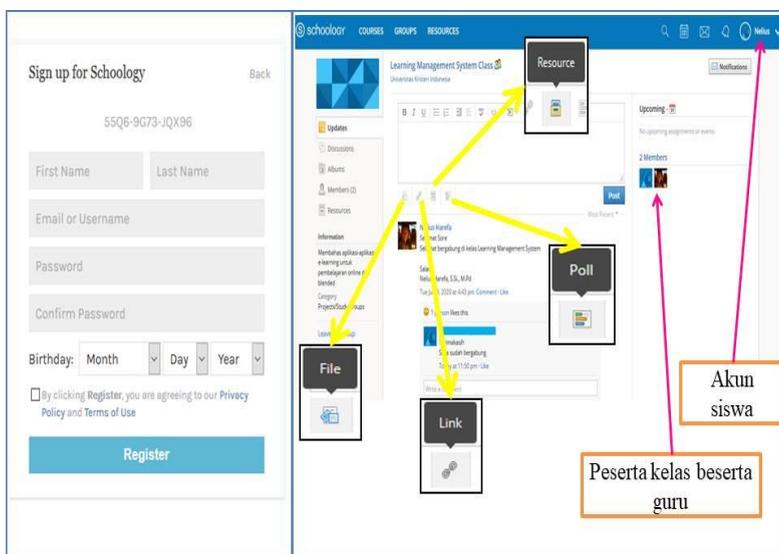
Guru dapat mengarsipkan poin-poin yang didapatkan siswa berupa lencana/bintang. Penilaian menggunakan poin dapat

dimanfaatkan untuk proses pembelajaran berupa diskusi, keaktifan kelas, ketepatan jadwal pengumpulan tugas, dan proses pembelajaran terkait *softskills* lainnya. Data-data ini dapat diolah oleh guru menjadi artikel ilmiah. Selain itu, guru dapat menyimpan berbagai bentuk pertanyaan, bentuk soal, bentuk latihan, bentuk kuis, dan instrumen-instrumen evaluasi pembelajaran lainnya. Dengan adanya sumber evaluasi pembelajaran yang beragam, guru dapat menentukan bentuk evaluasi pembelajaran yang tepat dan dapat mengembangkannya. Bentuk dan tipe evaluasi pembelajaran yang beragam menstimulus siswa mengeksplorasi pengetahuannya dan proses pembelajaran tidak monoton.

Dengan fitur *resources*, guru memiliki arsip proses pembelajaran siswa dari berbagai kelas dan tahun akademik. Data tersebut dapat dijadikan landasan kebijakan penggunaan media pembelajaran, strategi pembelajaran, maupun model pembelajaran. Selain itu, tren gaya belajar siswa dapat dipolakan melalui data-data dan umpan balik yang mereka berikan untuk dilakukan pengembangan. Sementara itu, materi ajar dan stimulus kegiatan diskusi dapat dikembangkan berdasarkan materi ajar yang telah digunakan pada kelas sebelumnya, kegiatan diskusi, dan umpan balik dari siswa yang telah menyelesaikan proses pembelajaran tersebut. Dengan demikian, evaluasi pembelajaran mata pelajaran dapat dilakukan dengan efektif dan dilakukan pengembangan yang sesuai.

Selain untuk peruntukkan guru, aplikasi schoology menyediakan platform akun “Student” (siswa) secara khusus. Akun siswa dapat diperuntukkan untuk peserta kelas sebagai peserta didik. Akun ini

dapat diakses dengan memasukkan kode kelas dan melakukan konfirmasi, oleh sebab itu guru harus membuat kelas terlebih dahulu dan membagikan kode kelas tersebut kepada siswa. Setelah kode kelas dimasukkan, siswa akan mengisi nama depan (disarankan sesuai nama sebenarnya), nama belakang (disarankan sesuai nama sebenarnya), email, password akun, dan tanggal lahir. Akun siswa yang telah terkonfirmasi dapat dimanfaatkan sesuai peruntukannya seperti pada Gambar 2.9.



Gambar 2.9. Akun Siswa pada Aplikasi Schoology
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Siswa dapat memulai memanfaatkan lembar kerja pada akun schoology dengan membalas postingan guru atau peserta kelas lain yang relevan. Selain membalas postingan yang sudah ada, siswa dapat membuat postingan baru sesuai peruntukkan dan tujuan pembelajaran. Schoology memberikan akomodasi yang sama antara guru dan siswa

dalam mengelola postingan, siswa dapat melampirkan dokumen tambahan berupa “File”; “Link”; “Resources”; dan “Poll”.

Siswa dapat melampirkan dokumen tambahan pada postingan dengan memanfaatkan item “File”. Dokumen dapat berupa file microsoft dan file-file lainnya yang berasal dari penyimpanan pribadi siswa seperti dokumen dari laptop, komputer, dan sumber-sumber lainnya. Dokumen yang dilampirkan melalui item “File” dapat didownload secara langsung oleh guru dan siswa lain.

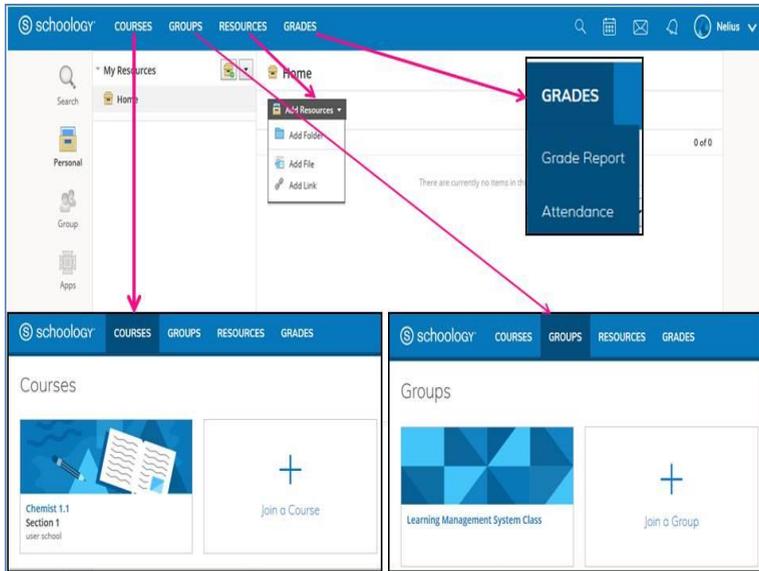
Siswa dapat melampirkan dokumen tambahan pada postingan dengan memanfaatkan item “Link”. Dokumen berupa alamat website seperti alamat website buku elektronik dan alamat-alamat website dokumen pendukung pembelajaran atau penugasan lainnya. Peserta kelas akan mengakses alamat website yang dilampirkan untuk mendapatkan dokumen. Dokumen yang dilampirkan berupa Link, umumnya berupa informasi-informasi terkini seperti artikel ilmiah dan dokumen lainnya.

Siswa dapat melampirkan dokumen tambahan pada postingan dengan memanfaatkan item “Resource”. Dokumen dapat berupa file atau folder yang berasal dari penyimpanan pribadi siswa seperti dokumen dari laptop, komputer, dan sumber-sumber lainnya. Dokumen yang dilampirkan melalui item “Resource” umumnya berjumlah banyak, dapat berupa sumber belajar, materi pembelajaran, dokumen kelas, kumpulan tugas, kumpulan laporan praktikum, dan dokumen pendukung lainnya dalam satu semester.

Item “Poll” merupakan dokumen tambahan pada postingan yang berupa jajak pendapat (*polling*) peserta kelas. Siswa dapat

memanfaatkan item ini untuk mendapatkan pendapat guru dan siswa lain terkait studi kasus yang dia lakukan atau untuk peruntukkan lainnya yang relevan. Hasil *polling* dapat dimanfaatkan untuk membuat interpretasi data terkait studi tersebut. Selain itu, siswa dapat memanfaatkan item ini untuk mengetahui pendapat peserta kelas lain terkait presentasi yang dia lakukan. Dokumen jajak pendapat, umumnya ditambahkan secara manual oleh siswa bersangkutan.

Dengan akomodasi yang sama tersebut, maka penting dibuat ketentuan dan peraturan kelas terkait postingan, agar proses pembelajaran dapat terarah dan tidak terjadi miskomunikasi antar guru dan siswa serta antar siswa dan siswa. Selain itu, fitur aplikasi schoology dapat dimanfaatkan melalui akun siswa. Manfaat dan peruntukkan fitur-fitur tersebut berbeda dengan fitur pada akun guru seperti pada Gambar 2.10.



Gambar 2.10. Fitur Schoology pada Akun Siswa
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Lembar kerja siswa didukung beberapa fitur untuk mendukung pemanfaatan aplikasi schoology pada proses pembelajaran. Fitur-fitur ini mirip dengan fitur yang ada pada akun guru, namun terdapat beberapa fitur yang disesuaikan dengan peruntukkan siswa sehingga terdapat beberapa perbedaan dengan fitur pada kelas guru. Fitur-fitur tersebut antara lain:

Fitur courses (kursus). Fitur kursus merupakan fitur yang dapat dimanfaatkan untuk membuat atau bergabung kekelompok belajar tertentu, misalnya kelompok presentasi makalah, kelompok praktikum, dan kelompok-kelompok belajar lainnya. Berbeda dengan peruntukkan fitur kursus pada kelas guru, fitur kursus pada kelas siswa hanya diperuntukkan untuk bergabung kekursus yang telah dibuat oleh guru. Siswa tidak diakomodasi membuat kursus khusus namun hanya

diakomodasi bergabung dengan kursus yang telah dibuat guru dengan memasukkan kode kursus yang dapat diminta atau dibagikan oleh guru. Pada proses pemanfaatannya, siswa dapat memberikan tanggapan atau memulai diskusi pada item kursus yang telah ada.

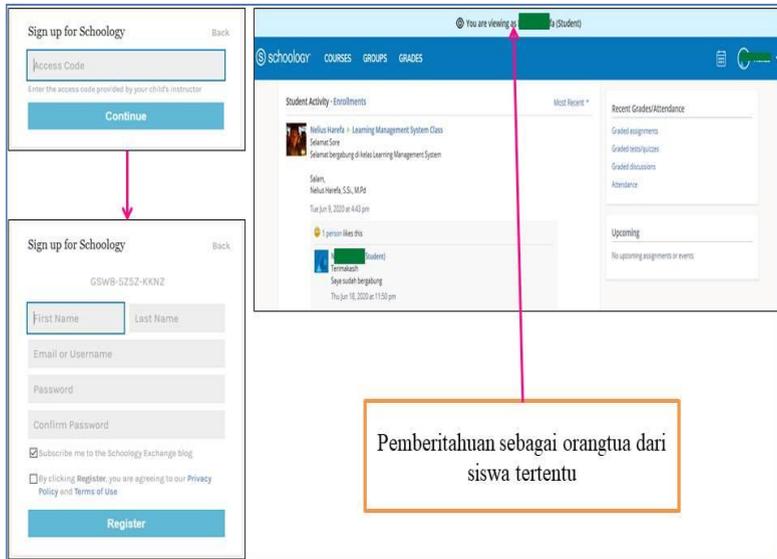
Fitur groups (grup). Fitur *groups* merupakan fitur yang dapat dimanfaatkan untuk membuat atau bergabung ke kelas yang sudah ada. Berbeda dengan fitur *groups* pada akun guru, fitur *groups* pada akun siswa diperuntukkan untuk bergabung ke kelas yang telah ada. Siswa tidak diakomodasi membuat kelas, namun hanya diakomodasi untuk bergabung ke kelas yang sudah ada dengan memasukkan kode kelas yang dapat diminta atau diberikan oleh guru.

Fitur resources (sumber belajar). Pada fitur ini, terdapat perbedaan yang mencolok antara akun guru dan akun siswa. Fitur *resources* merupakan fitur yang dapat dimanfaatkan untuk menyimpan berbagai sumber belajar dari berbagai sumber dan tipe. Pada akun guru, sumber belajar dapat disimpan dalam banyak tipe dan jenis sumber belajar. Pada akun siswa, sumber belajar dapat disimpan dalam bentuk folder (*add folder*), file (*add file*), dan link (*add link*). Siswa dapat menyimpan sumber belajar maupun bentuk penugasan dengan memanfaatkan folder yang dapat memuat beberapa file dan/atau dalam bentuk file tersendiri. Sementara itu, sumber belajar dan/atau penugasan berbentuk link atau bersumber dari website dapat disimpan dengan memanfaatkan item “*add link*”. Fitur *resources* pada akun siswa diperuntukkan untuk menyimpan sumber belajar pribadi, sementara pada akun guru dapat disimpan berbagai sumber belajar dari

beberapa sumber dan seluruh siswa peserta kelas (dan/atau seluruh siswa yang pernah menjadi peserta didik).

Fitur grades (level/tingkat pendidikan). Fitur ini dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk melihat level/tingkat pendidikannya dan/atau level kelas saat ini (*grades report*). Melalui fitur ini, siswa dapat memanfaatkan satu akun untuk seluruh tingkatan pendidikan. Selain melihat level saat ini, siswa dapat melihat peserta kelas/siswa lain yang sedang bergabung kekelas (*attendance*) pada saat jadwal pembelajaran melalui fitur ini. Pada akun guru, fitur ini tidak disediakan karena guru telah membuat level kelas terlebih dahulu pada saat membuat kelas.

Aplikasi schoology menyediakan platform akun “Parent” (orangtua) secara khusus. Platform tersebut dapat dimanfaatkan oleh orangtua siswa yang ingin memantau perkembangan anak pada proses pembelajaran. Platform tersebut mengakomodasi orangtua tanpa mengganggu proses pembelajaran berupa pantuan terhadap proses diskusi, pengerjaan tugas, dan proses pembelajaran lainnya seperti pada Gambar 2.11.



Gambar 2.11. Akun Parent pada Aplikasi Schoology
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Orangtua siswa terlebih dahulu meminta kode akses kelas keguru sebelum pendaftaran dan konfirmasi akun dilakukan. Setelah kode akses teridentifikasi, orangtua siswa akan mengisi nama depan, nama belakang, email, dan password akun. Setelah dilakukan pengisian, orangtua siswa meregistrasi akun untuk dikonfirmasi. Setelah akun terkonfirmasi, orangtua siswa akan dibawa kehalaman utama aplikasi schoology. Pada halaman tersebut, orangtua siswa akan diberi pemberitahuan “bertindak sebagai orangtua siswa tertentu”. Orangtua siswa tidak diakomodasi memberikan komentar pada proses pembelajaran, orangtua hanya diakomodasi dalam memantau proses pembelajaran dimana anaknya bertindak sebagai siswa. Namun, orangtua diberi akses untuk melihat penugasan dengan memilih instruksi “Graded assignment”, melihat tes dan kuis dengan memilih

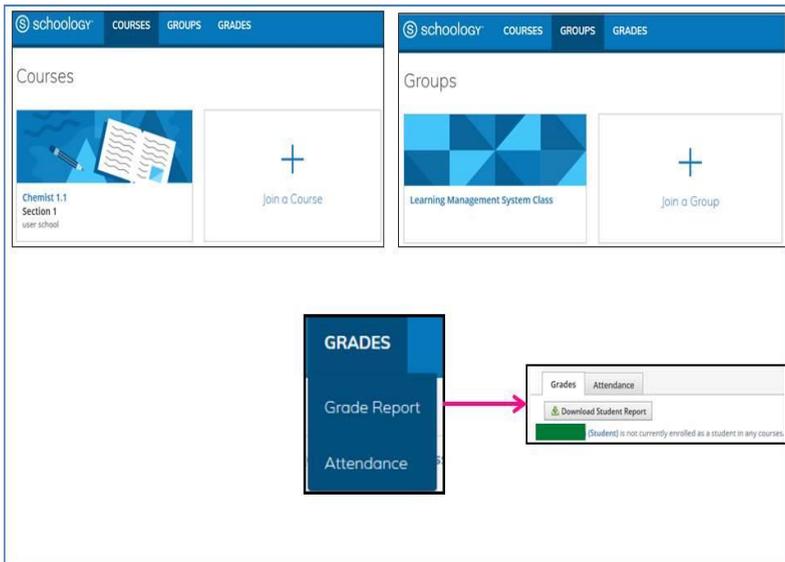
instruksi “*Graded Test/Quiz*”, melihat kegiatan diskusi dengan memilih instruksi “*Graded discussions*”, dan melihat peserta kelas yang hadir dengan memilih instruksi “*Attendance*” yang melibatkan anaknya.

Orangtua siswa hanya diakomodasi melihat kegiatan pembelajaran secara terbatas dan pada anaknya sendiri, orangtua tidak diakomodasi memberikan argumen dan komentar pada kelas schoology. Namun, dengan fasilitas *graded assignment* maka orangtua dapat melihat berbagai tugas yang telah dan akan dikerjakan oleh siswa. Dengan demikian, orangtua dapat mengkondisikan kegiatan anak sekaligus mengingatkan untuk pengerjaan tugas. Demikian halnya dengan fasilitas *graded test/quiz*, dengan fasilitas ini maka orangtua dapat melihat kuis yang telah terlaksana dan yang akan terlaksana.

Orangtua siswa difasilitasi melihat kegiatan diskusi yang melibatkan anaknya pada proses pembelajaran dengan memilih instruksi *graded discuccions*. Dengan fasilitas tersebut, maka orangtua dapat mengambil bagian pada evaluasi pembelajaran. Selain itu, orangtua diberi fasilitas untuk melihat kehadiran siswa melalui instruksi *attendance*. Dengan fasilitas tersebut, maka orangtua dapat memantau kehadiran anaknya pada proses pembelajaran.

Dengan adanya akun orangtua siswa, maka guru dan orangtua dapat berkolaborasi untuk mengoptimalkan proses pembelajaran sehingga anak dapat maksimal dalam mengikuti kegiatan tersebut. Aplikasi schoology menyediakan fitur-fitur yang dapat dimanfaatkan

oleh orangtua siswa untuk berkolaborasi dengan guru sekaligus mengoptimalkan potensi anaknya seperti pada Gambar 2.12.



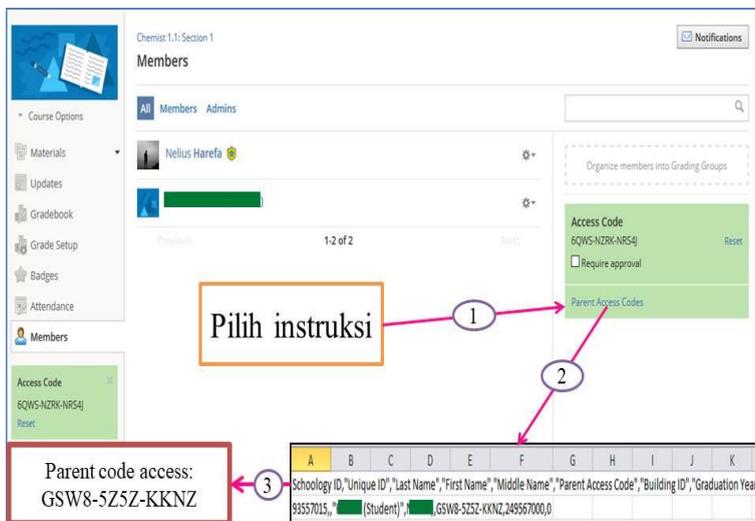
Gambar 2.12. Fitur Aplikasi Schoology pada Akun Parent
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Akun *parent* pada aplikasi schoology dilengkapi beberapa fitur yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran. Fitur-fitur tersebut dibuat sesuai peruntukkannya dan memiliki perbedaan yang mencolok dibanding fitur pada akun siswa maupun pada akun guru. *Fitur courses (kursus)*, dapat digunakan orangtua siswa untuk melihat kursus dimana anaknya menjadi peserta. Kelas kursus tersebut dapat diakses orangtua siswa namun tidak difasilitasi untuk terlibat pada proses pembelajaran seperti memberikan argumen, pendapat, komentar, dan lain sebagainya. Selain itu, orangtua siswa diperuntukkan

untuk bergabung ke kelas kursus yang telah ada dan tidak diakomodasi membuat kelas kursus baru.

Fitur groups (grup), dapat dimanfaatkan orangtua untuk melihat grup dimana anaknya menjadi peserta. Grup dapat diakses namun tidak difasilitasi untuk berpartisipasi pada proses pembelajaran seperti memberikan komentar, saran, argumen, dan bentuk partisipasi lainnya. Pada fitur ini, orangtua siswa diperuntukkan untuk bergabung ke kelas yang sudah ada dan tidak difasilitasi membuat grup baru. Selain itu, orangtua siswa dapat melihat nilai keseluruhan anaknya dengan memanfaatkan fitur “*Grades*” melalui item “*Grade Report*”. Dengan fasilitas tersebut, maka terjalin keterbukaan dan objektivitas penilaian. Demikian halnya dengan orangtua, melalui nilai-nilai tersebut orangtua siswa dapat memberikan evaluasi pribadi kepada anaknya. Selain itu, melalui fitur *grades* orangtua siswa difasilitasi melihat daftar kehadiran anaknya melalui item “*Attendance*”. Melalui fitur tersebut, orangtua siswa dapat memantau keaktifan anaknya dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga orangtua siswa dapat berperan membantu guru dalam memberikan evaluasi.

Akun “parent” dapat dibuat dengan memasukkan kode yang dapat diminta kepada guru. Pada akun schoology, siswa tidak dapat melihat kode akses orangtua, guru mempunyai wewenang untuk memberikan kode akses tersebut. Dengan demikian, guru dapat memastikan orangtua siswa yang bergabung ke kelas. Guru terlebih dahulu membuat kelas kursus pada fitur “*courses*” untuk mendapatkan kode akses orangtua seperti pada Gambar 2.13.



Gambar 2.13. Kode Akses Akun Parent pada Aplikasi Schoology
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Kelas kursus yang telah dibuat harus memiliki siswa terlebih dahulu (peserta didik/siswa harus bergabung kekelas terlebih dahulu melalui kode akses yang diberikan guru). Setelah siswa bergabung, guru dapat mengakses kursus dan memilih item “members”, kemudian guru memilih instruksi “Parent Access Codes”. Setelah itu, guru akan mendapatkan instruksi download, kemudian akses orangtua akan tersedia dalam bentuk excel.

Akun “parent” diperuntukkan untuk sesi pembelajaran. Orangtua siswa dapat bergabung ke sesi pembelajaran tertentu sesuai permintaan guru. Dengan demikian, guru dapat mengkondisikan keikutsertaan orangtua pada proses pembelajaran tertentu seperti penugasan yang membutuhkan dukungan orangtua dan kegiatan-kegiatan lainnya. Melalui kode akses tersebut, guru dapat mengkondisikan keikutsertaan orangtua siswa, guru dapat mengkondisikan orangtua siswa tertentu

yang dapat bergabung ke kelas seperti orangtua siswa yang membutuhkan perlakuan dan perhatian khusus. Dengan kolaborasi tersebut, komunikasi antar guru dan orangtua dapat terjalin sehingga pembelajaran dapat optimal, efisien, efektif, dan bermakna.

A. PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan pemanfaatan aplikasi moodle sebagai salah satu LMS yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran online maupun *blended*. Kegunaan dan manfaat, keunggulan dan kekurangan, pengaplikasian, dan fitur-fitur aplikasi moodle akan dipaparkan secara sederhana, komprehensif, dan aplikatif. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan oleh akademisi maupun masyarakat umum untuk peruntukan tertentu.

Seperti halnya aplikasi yang telah dipaparkan sebelumnya, moodle memiliki keunikan yang dapat menunjang proses pembelajaran. Keunikan dari segi ketersediaan fitur, fasilitas, maupun area yang dapat dijangkau mengakomodasi pengguna dalam upaya mengoptimalkan pembelajaran online maupun *blended*. Kendati demikian, keunikan yang dimiliki aplikasi moodle mempunyai fungsi yang identik dengan aplikasi lainnya.

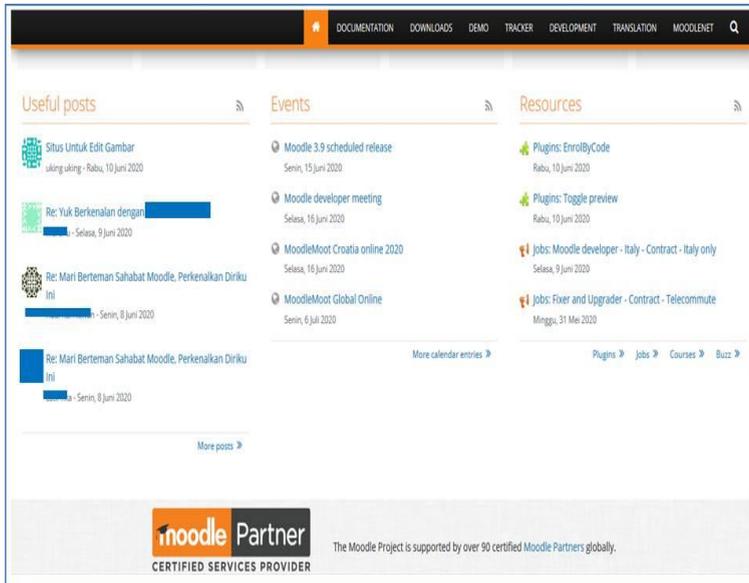
Moodle yang dapat dimanfaatkan sebagai LMS mengakomodasi terjalannya komunikasi antar guru dan siswa, antar guru dan guru, antar siswa dengan siswa, antar guru dengan orangtua siswa, antar *stakeholders* pendidikan dari seluruh dunia, serta antar siswa dari seluruh dunia. Dengan fasilitas yang tersedia, moodle memfasilitasi terjalannya komunikasi antar *stakeholders* pendidikan secara global.

Selain itu, moodle menyediakan berbagai kegiatan yang berhubungan dengan pengembangan aplikasi yang memungkinkan terjadinya kolaborasi dan diskusi antar praktisi.

B. APLIKASI MOODLE

Aplikasi moodle merupakan aplikasi e-learning gratis yang dapat dimanfaatkan sebagai LMS pembelajaran online dan blended. Pemanfaatan moodle dapat dilakukan dengan mengunjungi alamat website “<https://moodle.org>”. Setelah dilakukan pencarian, maka calon pengguna dapat memilih “LOG IN” (apabila telah memiliki akun) atau “SIGN IN” (apabila belum memiliki akun). Pada pendaftaran akun moodle, calon pengguna terlebih dahulu diminta mengisi umur dan asal negara. Konfirmasi akun calon pengguna dimulai dengan mengisi nama pengguna (disarankan nama sebenarnya), password akun, alamat email (disarankan pada domain gmail dan masih aktif), nama depan dan nama akhir (disarankan nama sebenarnya), asal kota, dan negara.

Moodle menyediakan beberapa fitur yang dapat dimanfaatkan oleh pengguna dan terhubung keberbagai sumber serta pengguna lain seperti pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1. Fitur Partner Moodle
(Sumber: Dokumen Pribadi)

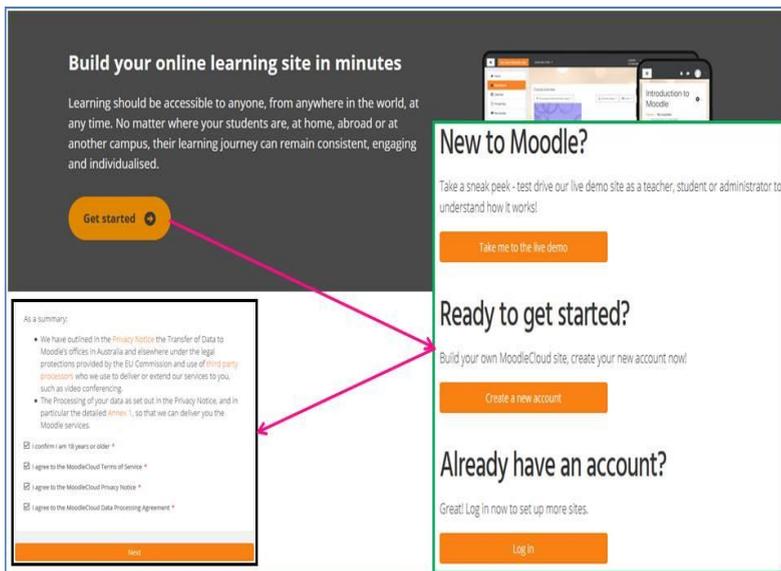
Fitur-fitur pendukung dalam aplikasi moodle seperti useful post, events, dan resources bukan bagian dari platform kelas moodle yang diperuntukkan untuk proses pembelajaran kelas. Namun, fitur-fitur tersebut dapat dimanfaatkan menjadi fitur pendukung proses pembelajaran.

Useful posts. *Useful post* merupakan fitur partner moodle yang menyediakan informasi berita terkini. Melalui fitur ini, pengguna dapat berteman dengan pengguna lain atau mencari teman. Selain itu, melalui fitur ini pengguna dapat mengajukan pertemanan dan dapat dikonfirmasi oleh pengguna lain. Dengan adanya fitur ini, pengguna dapat menjangkau pengguna lain dari berbagai negara.

Events. *Events* merupakan media partner moodle yang menyediakan informasi kegiatan yang berkaitan dengan moodle. Kegiatan-kegiatan seperti pelatihan dari moodle, *workshop*, seminar, dan pelatihan lainnya dimuat pada fitur ini. Pengguna dapat bergabung pada acara tersebut secara gratis maupun berbayar.

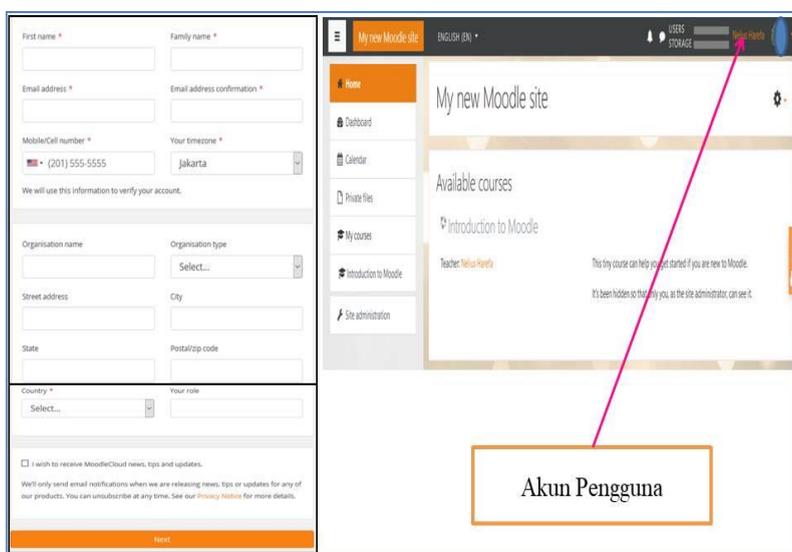
Resources. Fitur *resources* menyediakan berita dari berbagai sumber mulai pengembangan hingga pemanfaatan moodle. Pada fitur ini, disediakan informasi lowongan pekerjaan berkaitan dengan moodle dari berbagai negara. Pengguna dapat bergabung dengan pekerjaan tersebut melalui moodle dan tidak diterima apabila menggunakan aplikasi lainnya.

Pemanfaatan moodle dapat dilakukan dengan melakukan registrasi dan konfirmasi akun seperti pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2. Pendaftaran Akun pada Aplikasi Moodle
(Sumber: Dokumen Pribadi)

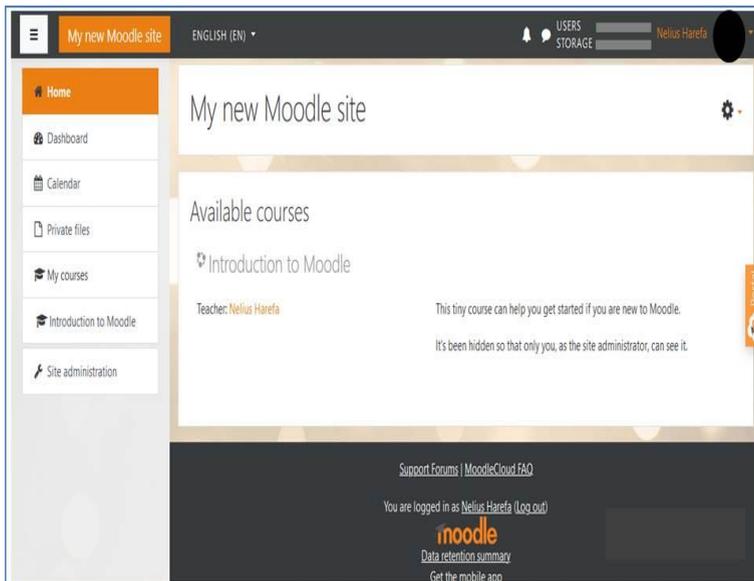
Pendaftaran dan konfirmasi akun dapat dimulai dengan memilih instruksi “*Get Started*” pada halaman awal aplikasi moodle. Setelah itu, pilih “*create a new account*” (apabila belum memiliki akun) atau “*Log in*” (apabila telah memiliki akun). Setelah itu, pengguna akan menceklist ketentuan yang ditetapkan moodle sebelum dilakukan pendaftaran dan konfirmasi akun. Setelah itu, calon pengguna akan melakukan konfirmasi akun seperti pada Gambar 3.3.



Gambar 3.3. Konfirmasi Akun pada Aplikasi Moodle
(Sumber: Dokumen Pribadi)

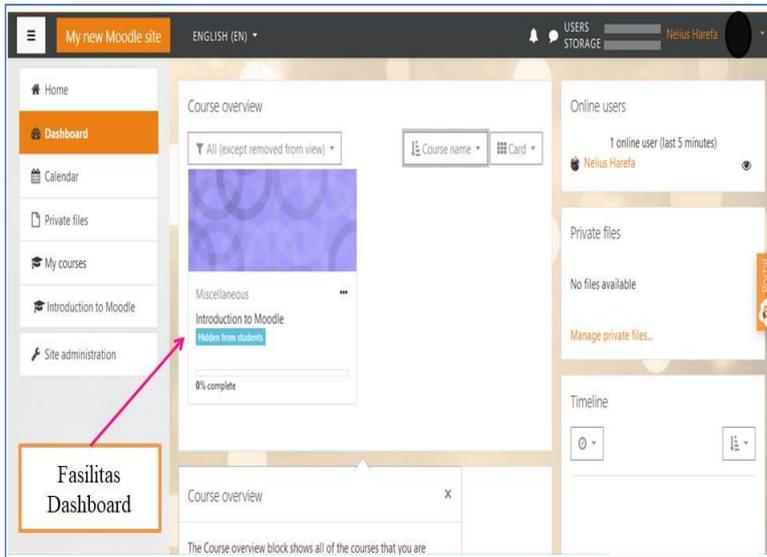
Akun terkonfirmasi akan mengarahkan pengguna pada halaman awal aplikasi moodle. Pada halaman awal, disediakan beberapa fasilitas yang dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran, antara lain: fasilitas *home*; *dashboard*; *calendar*; *private files*; dan *my courses*.

Fasilitas *home* dapat dimanfaatkan oleh guru untuk melihat aktivitas kelas atau rangkuman aktivitas secara umum seperti pada Gambar 3.4.



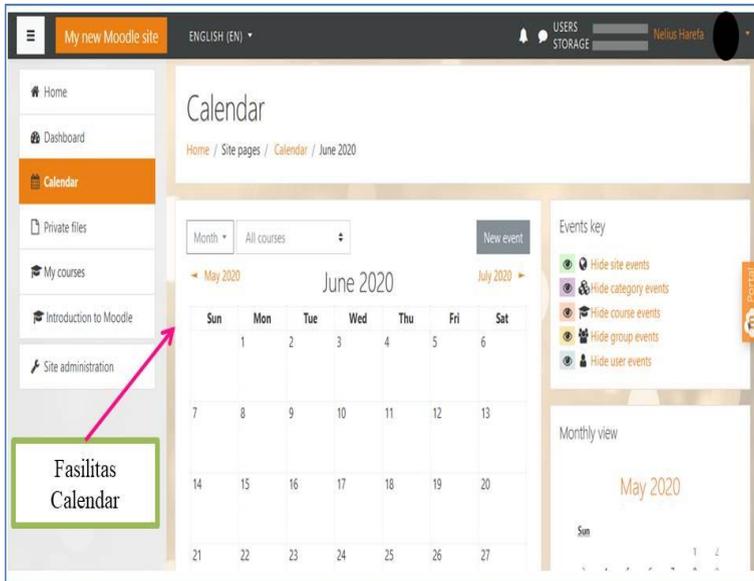
Gambar 3.4. Fasilitas Home pada Aplikasi Moodle
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Fasilitas *home* memuat informasi tentang kelas kursus yang telah ada dan dapat diikuti oleh siswa. Selain informasi kelas kursus, fasilitas *home* memuat informasi tentang guru yang menjadi penanggungjawab kelas. Pengaturan akun moodle dapat dilakukan melalui fasilitas ini. Aplikasi moodle juga menyediakan fasilitas *dashboard* yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran seperti pada Gambar 3.5.



Gambar 3.5. Fasilitas Dashboard pada Aplikasi Moodle
(Sumber: Dokumen Pribadi)

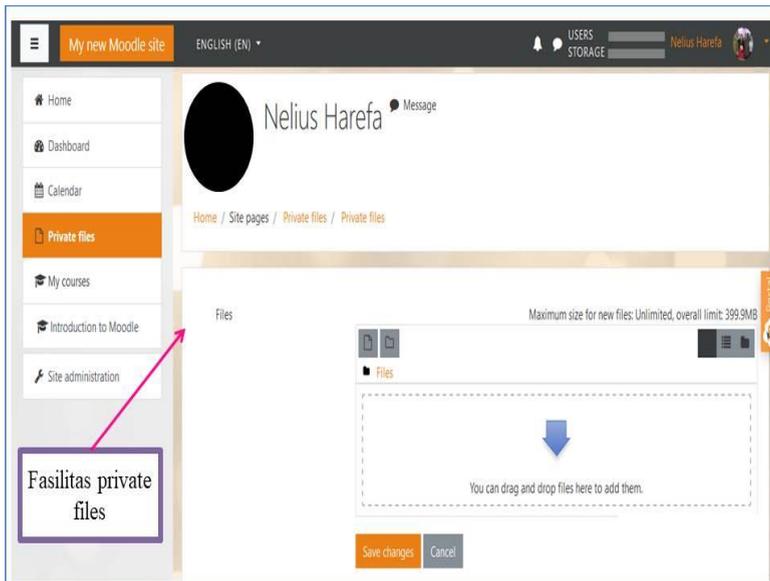
Fasilitas *dashboard* memuat informasi tentang pengaturan kelas kursus yang aktif dan tidak aktif, nama kelas kursus yang tersedia, dan kartu yang dapat digunakan pada proses pembelajaran. Kartu pada aplikasi moodle dapat dimanfaatkan sebagai pendukung proses pembelajaran. Kartu-kartu tersebut dapat dimanfaatkan sebagai permainan edukasi untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pembelajaran, meningkatkan daya tarik siswa, dan peningkatan *softskills* serta *hardskills* lainnya. Selain itu, fasilitas *dashboard* memuat informasi file khusus/rahasia. Jadwal pembelajaran, jadwal ujian, dan jadwal lain yang relevan dengan proses pembelajaran dapat dilihat melalui fasilitas ini. Aplikasi moodle juga menyediakan fasilitas *calendar* seperti pada Gambar 3.6.



Gambar 3.6. Fasilitas Calendar pada Aplikasi Moodle
(Sumber: Dokumen Pribadi)

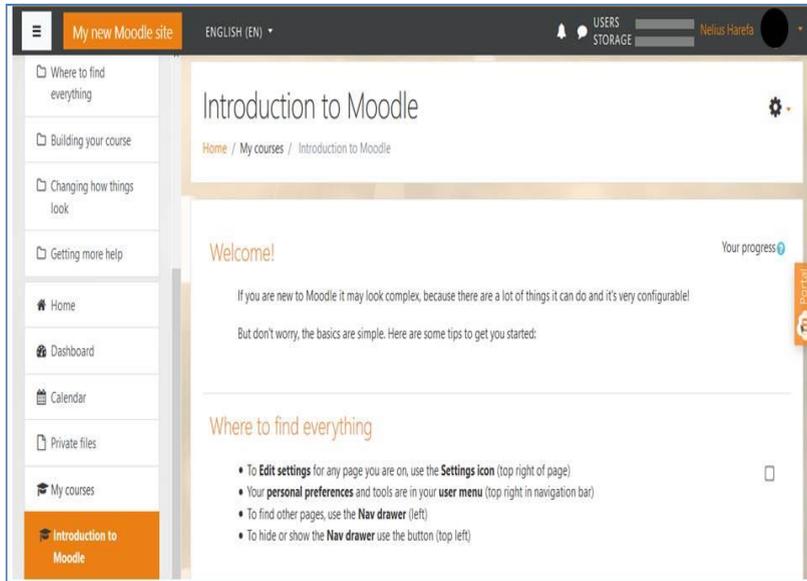
Fasilitas *calendar* memuat informasi tentang kalender yang dapat dimanfaatkan untuk membuat jadwal pembelajaran. Jadwal tersebut dapat dirancang menurut bulan, hari, dan tahun serta dapat dirancang untuk materi pembelajaran yang akan datang. Melalui fasilitas ini, guru tidak perlu khawatir dalam merancang pembelajaran yang akan berlangsung, guru difasilitasi menyembunyikan file dan/atau dokumen tersebut dari siswa sehingga siswa tidak dapat mengakses file dan/atau dokumen tersebut. Dokumen dan/atau file yang dapat disembunyikan tersebut dapat berupa *event*/kegiatan melalui instruksi “*Hide site events*”, kategori *event*/kegiatan melalui instruksi “*Hide category events*”, kegiatan kursus melalui instruksi “*Hide course events*”, kegiatan grup/kelas melalui instruksi “*Hide group events*”, dan

kegiatan pengelola/pemilik akun melalui instruksi “*Hide user events*”. Selain itu, guru dapat melihat kegiatan yang telah berlalu melalui fasilitas *calendar*. Aplikasi moodle juga menyediakan fasilitas *private files* seperti pada Gambar 3.7.



Gambar 3.7. Fasilitas Private Files pada Aplikasi Moodle
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Fasilitas *private files* memuat informasi tentang file-file khusus dan file-file rahasia. Melalui fasilitas ini, file khusus dan rahasia seperti soal ujian dapat disimpan oleh guru. File-file tersebut tidak dapat diakses oleh siswa. Fasilitas ini dapat dimanfaatkan untuk memberikan tugas khusus kepada siswa tertentu seperti soal remedial tanpa diketahui siswa lainnya. Selain itu, guru dapat mengirim pesan melalui fasilitas ini kepada peserta kelas. Aplikasi moodle juga menyediakan fasilitas *my courses* seperti pada Gambar 3.8.



Gambar 3.8. Fasilitas My Courses pada Aplikasi Moodle
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Fasilitas my courses memuat informasi tentang kelas kursus yang telah dirancang dan kelas kursus yang sedang aktif serta sedang dimanfaatkan. Melalui fasilitas ini, guru dapat melihat perkembangan kelas kursus dan pemanfaatannya. Fasilitas-fasilitas pendukung pada aplikasi moodle dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran, fasilitas-fasilitas tersebut dapat optimal apabila pemanfaatannya dikolaborasi.

C. FITUR-FITUR APLIKASI MOODLE

Seperti halnya aplikasi lain, moodle menyediakan beberapa fitur yang dilengkapi dengan berbagai fasilitas yang dapat dimanfaatkan untuk peruntukkan-peruntukkan tertentu. Aplikasi moodle merupakan salah

satu aplikasi terlengkap yang dapat dimanfaatkan pada proses pembelajaran. Untuk mendukung proses pembelajaran, moodle dilengkapi beberapa fitur penting yang dapat membantu pada proses pembelajaran seperti pada Gambar 3.9.



Gambar 3.9. Fitur Aplikasi Moodle
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Aplikasi moodle menyediakan beberapa fitur yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran. Fitur-fitur tersebut memiliki manfaat masing-masing dan dapat dikolaborasikan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Pemanfaatan optimum dapat dilakukan pada akun guru sedangkan pada akun siswa difasilitasi menurut peruntukannya. Fitur-fitur tersebut antara lain: fitur *documentation*, fitur *downloads*, fitur *demo*, fitur *tracker*, fitur *development*, fitur *translation*, dan fitur moodlenet.

Fitur *documentation* merupakan fitur penyimpanan berupa dokumentasi seperti foto. Dokumen-dokumen tersebut merupakan dokumentasi dari kegiatan-kegiatan berkaitan dengan pemanfaatan aplikasi moodle. Melalui fitur ini, guru dan siswa dapat mengakses dokumentasi dari pengguna lain diseluruh dunia. Dengan dokumentasi tersebut, guru dan siswa memiliki gambaran evaluasi pemanfaatan aplikasi moodle.

Fitur *downloads* merupakan fitur yang menyediakan penyimpanan berbagai dokumen yang dapat *download* secara gratis. Dokumen-dokumen tersebut dapat berupa materi pembelajaran yang telah diintegrasikan dengan aplikasi moodle. Bahan ajar dan materi dari pengguna lain maupun para ahli dapat *download* dengan memanfaatkan fitur ini. Selain itu, guru dapat berbagi bahan ajarnya melalui fitur ini dengan beberapa persetujuan dan validasi.

Fitur *demo* merupakan fitur yang memuat dokumen berupa video dan dapat diakses oleh pengguna aplikasi moodle secara gratis. Video-video tersebut dapat berupa video pembelajaran, video seminar, video *workshop*, dan video-video yang telah divalidasi lainnya. Video juga dapat berupa pengembangan aplikasi moodle, tata cara pemanfaatan moodle, tata cara pemanfaatan kelas kursus, dan video-video terkait aplikasi moodle lainnya.

Fitur *tracker* merupakan fitur yang dapat dimanfaatkan untuk melacak sumber belajar dan pengguna lain yang terintegrasi aplikasi moodle. Pelacakan dimaksud untuk kegiatan positif seperti melacak referensi berupa buku, melacak pengguna lain untuk dijadikan referensi mengelola kelas, melacak referensi merancang soal latihan,

dan kegiatan-kegiatan positif lainnya. Dengan fitur tersebut, guru memiliki referensi yang banyak dalam mengembangkan kelas dan mengoptimalkan proses pembelajaran. Ide-ide kreatif dapat dicari dengan memanfaatkan fitur ini.

Fitur *development* merupakan fitur yang memfasilitasi pengembangan aplikasi moodle. Pengembangan-pengembangan bersifat mayor maupun minor dapat diakses melalui fitur ini. Dengan adanya fitur ini, guru dapat mengembangkan kelas pada akunnya mengacu pengembangan yang telah dilakukan pada aplikasi moodle. Melalui fitur ini, guru dan siswa dapat berpartisipasi dalam mengembangkan aplikasi moodle.

Fitur *translation* merupakan fitur yang memfasilitasi terjemahan dari dan ke bahasa lain didunia. Aplikasi moodle menyediakan fitur terjemahan untuk memudahkan guru dan siswa mengakses fasilitas yang disediakan moodle, misalnya bahan ajar yang dirancang menggunakan bahasa Inggris dapat diterjemahkan memanfaatkan fitur *translation* ke bahasa Indonesia secara otomatis. Dokumen-dokumen berupa video dapat diterjemahkan dengan memanfaatkan fitur ini.

Fitur moodlenet merupakan fitur yang menyediakan informasi-informasi terkait pemanfaatan aplikasi moodle yang telah terintegrasi alamat website lainnya. Melalui fitur ini, guru dan siswa dapat mengakses informasi-informasi tersebut dengan mengakses alamat website dokumen. Guru dapat mengintegrasikan dokumennya dengan alamat website lainnya melalui persetujuan dan validasi aplikasi moodle.

A. PENDAHULUAN

Pengembangan dan inovasi LMS terus digalakkan untuk memfasilitasi pembelajaran online dan *blended*. Pengembangan telah dilakukan dengan mengakomodasi karakteristik materi dan bahan kajian pembelajaran. Praktisi menyadari bahwa setiap materi dan bahan kajian pembelajaran memiliki karakteristik tersendiri, karakteristik-karakteristik tersebut sejatinya membutuhkan penanganan yang berbeda. Sebagai contoh, materi rumpun saintek, materi rumpun sochum, dan/atau materi rumpun jaringan memiliki karakteristik yang berbeda. Bahkan materi pada rumpun yang sama seperti kimia dan biologi atau kimia dan matematika, memiliki karakteristik yang berbeda kendati dikelompokkan pada rumpun yang sama yakni saintek.

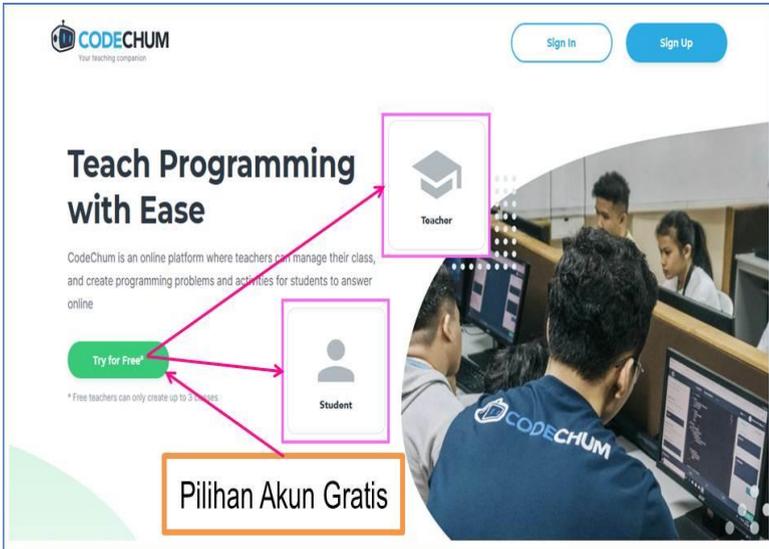
Praktisi menyadari betul bahwa perbedaan karakteristik menuntut pendekatan yang berbeda. Oleh sebab itu, pengembangan dan inovasi menjadi hal yang wajib dilakukan. Pada bab ini akan dibahas LMS untuk peruntukkan pembelajaran online dan/atau *blended* pada materi komputer.

Aplikasi CodeChum merupakan salah satu LMS yang dapat dimanfaatkan pada pembelajaran online dan/atau *blended* pada bidang komputer, jaringan dan *coding* data. Aplikasi ini menyediakan

beberapa fasilitas yang menunjang kelancaran proses pembelajaran serta menyediakan fitur-fitur aplikatif dan sederhana yang dapat dioperasikan oleh pemula. Pada bab ini akan dikaji kegunaan dan manfaat, keunggulan dan kekurangan, pengaplikasian, dan fitur-fitur aplikasi CodeChum secara sederhana, komprehensif, dan aplikatif.

B. APLIKASI CODECHUM

Aplikasi moodle merupakan aplikasi e-learning yang dapat dimanfaatkan sebagai LMS pembelajaran online dan blended. Aplikasi ini menyediakan versi gratis dan berbayar. CodeChum versi gratis diberi akomodasi 3 kelas yang dapat dibuat oleh guru. Aplikasi dapat diakses melalui website “<https://www.codechum.com/>”. Calon pengguna dapat memilih versi gratis atau berbayar pada halaman awal aplikasi, apabila telah memiliki akun maka dapat memilih “LOG IN” dan untuk pengguna baru dapat melakukan pendaftaran akun melalui “SIGN UP” seperti pada Gambar 4.1.



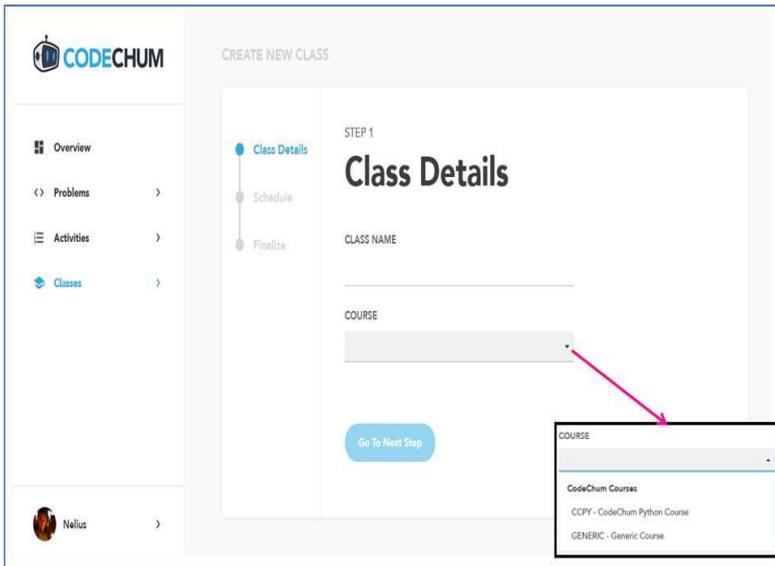
Gambar 4.1. Aplikasi CodeChum

(Sumber: Dokumen Pribadi)

Pengguna melakukan pendaftaran dan konfirmasi akun sebelum aplikasi dimanfaatkan. Aplikasi menyediakan platform pendaftaran sebagai “Teacher” (guru) atau “Student” (siswa), pengguna dapat memilih peruntukkan akun. Akun “Teacher” dapat bertindak sebagai guru sekaligus pengelola kelas. Akun “Student” bertindak sebagai siswa pada peruntukkan proses pembelajaran. Aplikasi codechum sangat cocok digunakan untuk kelas pemrograman, kelas komputer, atau kelas-kelas berbasis teknologi lainnya.

Konfirmasi dan pendaftaran akun dimulai dengan mengisi username dan password akun. Username pengguna disarankan sesuai nama sebenarnya, password akun sebaiknya berbeda dengan password email. Kemudian dilanjutkan dengan mengisi nama belakang, nama

depan, jenis kelamin, dan alamat email. Setelah akun terkonfirmasi, maka pengguna diarahkan membuat kelas seperti pada Gambar 4.2.

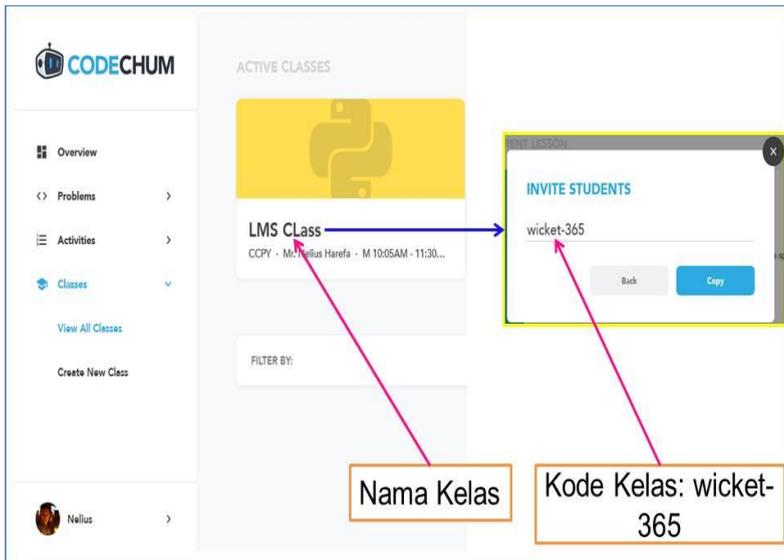


Gambar 4.2. Akun Guru pada Aplikasi CodeChum
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Nama kelas pada aplikasi codechum tidak boleh melebihi 20 karakter. Guru dapat memilih peruntukkan kelas pada item “Course”, yakni “CodeChum Python Course” atau “Generic Course”. Item “CodeChum Python Course” mengakomodasi keterampilan-keterampilan dasar dan item “Generic Course” mengakomodasi keterampilan-keterampilan khusus. Kelas peruntukkan pembelajaran disarankan menggunakan item “CodeChum Python Course”.

Setelah pembuatan nama kelas, guru diarahkan untuk menentukan jadwal proses pembelajaran. Jadwal tersebut berupa hari dan jam pelaksanaan pembelajaran. Setelah seluruhnya terisi, kelas dapat

dikonfirmasi. Kelas yang telah terkonfirmasi dapat diisi oleh peserta kelas dengan memasukkan kode yang disediakan. Guru dapat memberikan kode tersebut kepada seluruh calon peserta kelas (siswa) seperti pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3. Tampilan Kelas pada Aplikasi CodeChum
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Tampilan depan kelas pada aplikasi CodeChum terdiri dari beberapa fasilitas yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran, antara lain: *overview*, *problems*, *activities*, dan *classes*.

Overview. Fasilitas *overview* merupakan fasilitas yang dapat dimanfaatkan untuk melihat aktivitas kelas. Fasilitas *overview* memberikan gambaran umum pemanfaatan kelas CodeChum. Melalui fasilitas ini, guru dan siswa dapat berdiskusi mengenai proses

pembelajaran atau kegiatan-kegiatan terkait pemanfaatan kelas CodeChum lainnya.

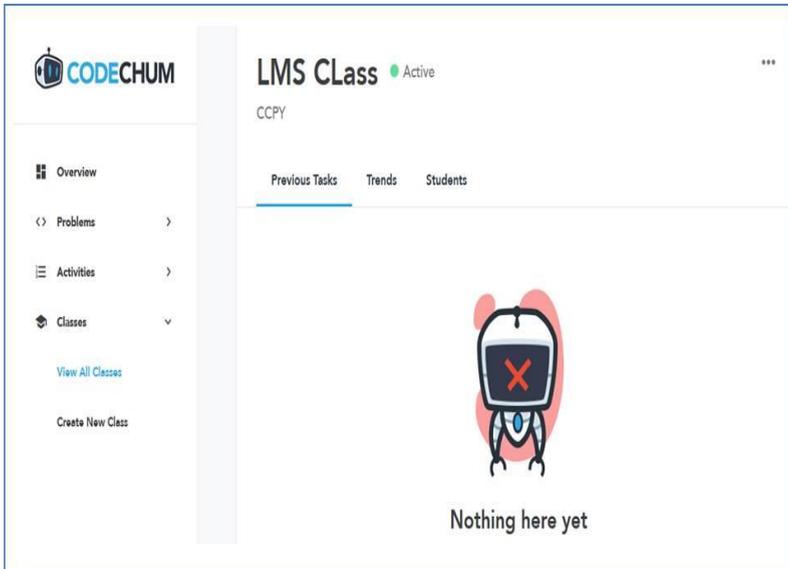
Problems. Fasilitas *problems* merupakan fasilitas yang menyediakan berbagai permasalahan yang dapat menstimulus siswa untuk belajar mandiri secara optimal. Melalui fasilitas ini, guru dapat merancang permasalahan-permasalahan yang relevan untuk menstimulus kegiatan belajar mandiri siswa.

Activities. Fasilitas *activities* merupakan fasilitas yang memuat aktivitas kelas pada proses pembelajaran. Melalui fasilitas ini, guru dapat melakukan refleksi kegiatan pembelajaran yang dapat dijadikan referensi pengembangan proses pembelajaran. Aktifitas yang terdokumentasi pada fasilitas ini dapat diakses guru maupun siswa.

Classes. Fasilitas *classes* merupakan fasilitas yang memuat informasi terkait kelas yang telah dibuat melalui aplikasi CodeChum. Melalui fasilitas ini, guru dapat merancang kelas baru maupun menghapus kelas yang sudah ada. Selain itu, melalui fasilitas ini guru dapat memilih kelas yang akan dimanfaatkan pada proses pembelajaran sesuai peruntukannya.

C. FITUR-FITUR APLIKASI CODECHUM

Seperti halnya LMS yang lain, aplikasi CodeChum dilengkapi beberapa fitur untuk menunjang pemanfaatannya pada proses pembelajaran. Fitur-fitur tersebut dapat dimanfaatkan setelah kelas CodeChum dirancang menurut peruntukannya. Fitur-fitur tersebut dapat dimanfaatkan untuk membuat tugas, melihat penilaian siswa, dan melihat peserta kelas seperti pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4. Fitur-Fitur Kelas Aplikasi CodeChum

(Sumber: Dokumen Pribadi)

Fitur-fitur pada kelas CodeChum memiliki peruntukkan masing-masing. Fitur tersebut antara lain Previous Tasks, Trends, dan Students.

1. Previous Tasks

Fitur *previous tasks* merupakan fitur yang dapat dimanfaatkan untuk mengakses kegiatan yang telah berlalu. Melalui fitur ini, guru dapat mengakses kegiatan-kegiatan yang telah usai menurut tanggal, bulan dan tahun. Dengan fitur ini, guru dapat merefleksikan kegiatan pembelajaran yang telah usai.

2. Trends

Fitur *trends* merupakan fitur yang menyediakan informasi-informasi terkini dan unik yang menarik perhatian. Informasi-informasi tersebut

dapat dijadikan referensi pada proses pembelajaran. Dengan pemanfaatan fitur ini, guru dan siswa dapat melakukan *updating* materi pembelajaran, bahan ajar, *software* terkini, dan pendukung pembelajaran lainnya.

3. *Students*

Fitur *students* merupakan fitur yang memuat informasi mengenai peserta kelas (siswa). Melalui fitur ini, guru dapat mengundang atau mengeluarkan siswa dari suatu kelas. Selain itu, guru dapat melihat perkembangan dan nilai siswa melalui fitur ini.

A. PENDAHULUAN

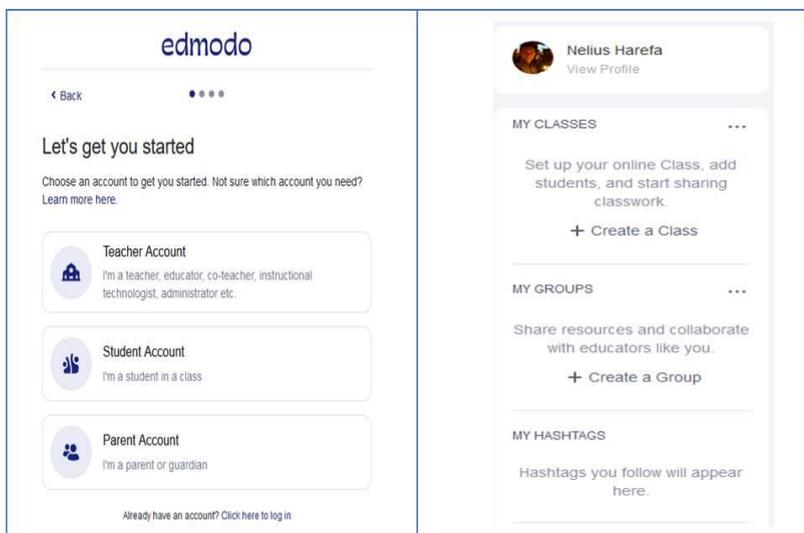
Edmodo merupakan salah satu LMS tertua yang dikembangkan untuk menunjang pembelajaran online dan/atau *blended*. Seperti halnya LMS lain, edmodo dikembangkan untuk mengakomodasi terjalannya interaksi antar guru dengan guru, guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan/atau guru dengan orangtua siswa pada pembelajaran online atau *blended*. Untuk memfasilitasi pengguna, aplikasi ini dilengkapi berbagai fitur dengan peruntukkan yang berbeda-beda.

Walau demikian, pemanfaatan edmodo tidak jauh berbeda dengan aplikasi-aplikasi yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya. Penamaan fitur menjadi masih dijadikan pembeda aplikasi ini dengan aplikasi lainnya. Kendati memiliki penamaan yang berbeda, konsep dan manfaat fitur-fitur tersebut umumnya diidentifik dengan konsep dan manfaat fitur aplikasi yang lain.

Pada bab ini akan dibahas kegunaan dan manfaat, keunggulan dan kekurangan, pengaplikasian, dan fitur-fitur aplikasi edmodo secara sederhana, komprehensif, dan aplikatif. Pemaparan dimaksudkan agar pengguna memiliki gambaran awal terhadap pemanfaatan aplikasi edmodo. Melalui paparan-paparan tersebut, pengguna diharapkan dapat memilah, memilih, dan menentukan strategi ideal pemanfaatan edmodo sehingga pembelajaran dapat efektif, efisien, dan bermakna.

B. APLIKASI EDMODO

Aplikasi edmodo merupakan aplikasi *e-learning* yang dapat dimanfaatkan sebagai LMS pembelajaran online dan blended. Aplikasi ini menyediakan platform versi gratis dan berbayar. Aplikasi dapat diakses melalui website “<https://www.edmodo.com/>”, kemudian pengguna harus melakukan konfirmasi akun dengan memilih instruksi “LOG IN” (apabila telah memiliki akun) atau instruksi “SIGN UP” (apabila belum memiliki akun). Pendaftaran dan konfirmasi akun pengguna seperti pada Gambar 5.1.

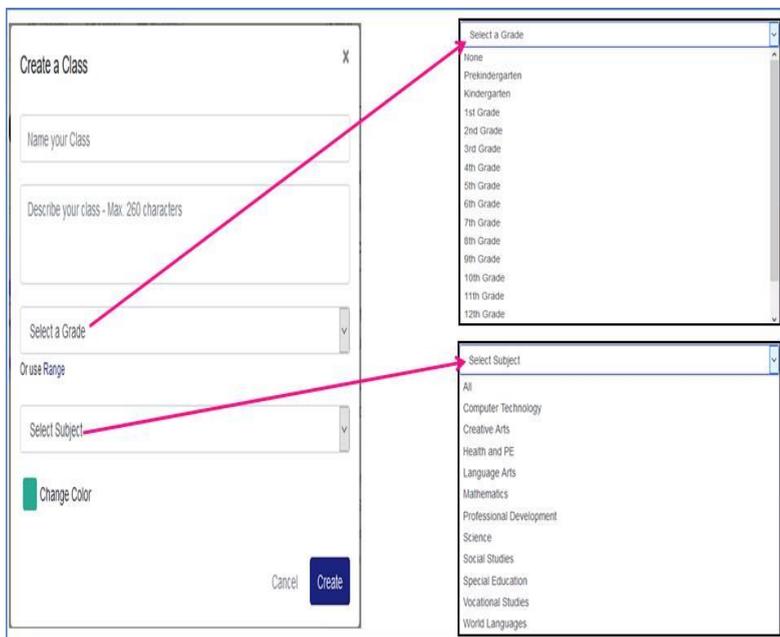


Gambar 5.1. Pendaftaran Akun pada Aplikasi Edmodo
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Pengguna dapat memilih peruntukkan akun sebagai “*Teacher Account*”, “*Student Account*”, atau “*Parent Account*”. *Teacher Account* umumnya diperuntukkan untuk guru pada proses pembelajaran dan menjadi pengelola kelas. Sementara itu, *Student Account* umumnya

diperuntukkan untuk peserta kelas yang merupakan objek langsung peruntukkan kelas, pada proses pembelajaran siswa dapat memilih *student account*. *Parent Account* umumnya diperuntukkan untuk pengawas kelas atau objek kelas tidak langsung, pada proses pembelajaran orangtua dapat memilih *parent account* dan tidak berhak mengintervensi kelas atau mengacu kesepakatan-kesepakatan lainnya.

Peruntukkan kelas untuk guru dimulai dengan mendaftar dan konfirmasi akun. Guru diminta mengisi email (disarankan pada domain gmail), mengisi password (disarankan berbeda dengan password email, mengisi nama depan dan nama belakang (disarankan sesuai nama sebenarnya). Setelah isian selesai, akun edmodo pengguna telah terkonfirmasi. Peruntukkan akun guru untuk proses pembelajaran dapat dimulai dengan membuat kelas yang dapat diakses oleh peserta lainnya seperti pada Gambar 5.2.



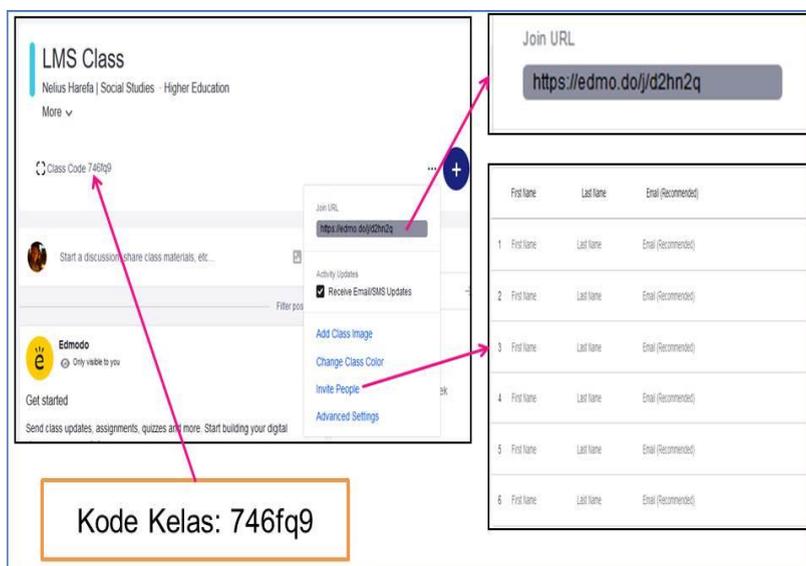
Gambar 5.2. Kelas Guru pada Aplikasi Edmodo
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Guru membuat nama kelas pada “Name your class” yang akan diperuntukkan untuk proses pembelajaran, nama kelas disarankan sama dengan nama kelas konvensional, misalnya kelas VIIA dan sebagainya. Kelas tersebut sebaiknya diberi deskripsi pada “Describe your class” untuk mempermudah identifikasi kelas, deskripsi tidak boleh melebihi 260 karakter. Deskripsi kelas dapat berupa tujuan pembuatan kelas, bahan kajian kelas, dan deskripsi-deskripsi lainnya.

Kelas pada edmodo mengakomodasi peruntukkan kelas sesuai jenjang pendidikan. Guru dapat memilih jenjang pendidikan pada “Select a Grade” untuk mempermudah pengkategorian kelas. Jenjang pendidikan terdiri dari taman kanak-kanak hingga pendidikan tinggi.

Cakupan kelas harus diisi pada pembuatan kelas ini, guru dapat memilih cakupan kelas seperti matematika, sains, pendidikan, dan cakupan-cakupan lainnya.

Kelas yang telah dibuat dapat dijangkau oleh siswa dan orangtua untuk bergabung kekelas tersebut. Guru dapat mengundang siswa dan orangtua dengan beberapa cara seperti mengundang dengan memberikan kode kelas, mengundang dengan memberikan alamat url kelas, dan mengundang secara manual seperti pada Gambar 5.3.



Gambar 5.3. Peserta Kelas pada Aplikasi Edmodo
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Kode kelas merupakan kode unik setiap kelas pada aplikasi edmodo, kode setiap kelas berbeda-beda. Kode tersebut dapat diberikan keseluruhan peserta kelas melalui email atau aplikasi komunikasi lainnya. Mengundang peserta kelas dengan memberikan

kode kelas merupakan cara efektif dan efisien yang dapat digunakan guru untuk mengundang siswa maupun orangtua siswa.

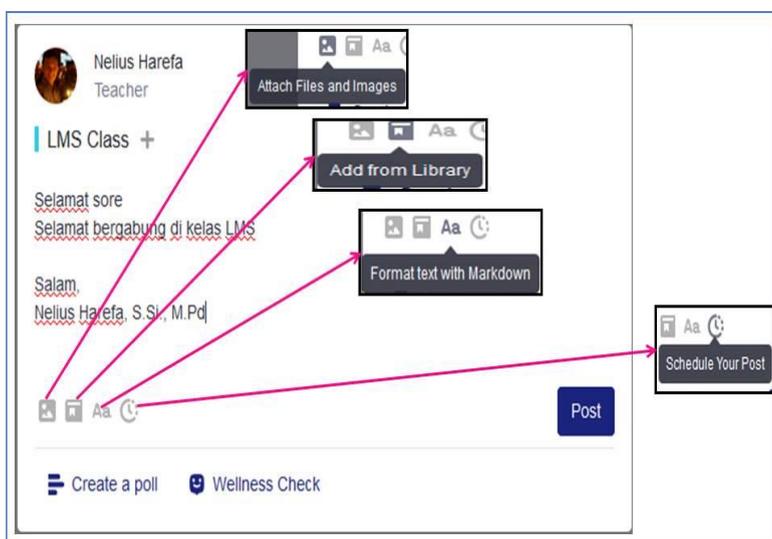
Cara lain yang dapat digunakan yakni membagikan alamat url kelas. Alamat url kelas merupakan alamat unik yang berbeda untuk masing-masing kelas. Guru dapat mengirimkan alamat url tersebut melalui alamat email atau aplikasi komunikasi lainnya. Siswa dan/atau orangtua siswa dapat mengunjungi alamat url dan langsung terhubung kekelas. Cara ini merupakan salah satu cara efektif dan efisien yang dapat digunakan guru untuk mengundang siswa dan orangtua siswa yang menjadi peserta kelas.

Selain cara otomatis, edmodo memberikan pilihan manual kepada guru dalam mengundang peserta kelas. Guru dan mengundang siswa dan/atau orangtua siswa dengan memasukkan nama depan, nama belakang, dan alamat email calon peserta kelas. Cara ini kurang efektif dan efisien karena guru membutuhkan waktu yang lama untuk mengundang peserta kelas, namun cara ini sangat terjamin karena guru sendiri yang melakukan penginputan sehingga meminimalisir terjadinya kesalahan gabung kelas antar siswa maupun orangtua siswa.

Siswa dan orangtua siswa harus memiliki akun edmodo untuk peruntukkannya masing-masing. Peserta kelas pada aplikasi edmodo, dapat bergabung kekelas apabila telah memiliki akun sebagai siswa atau orangtua. Siswa atau orangtua siswa dapat bergabung dengan beberapa kelas yang berbeda dengan akun yang sama, oleh sebab itu siswa maupun orangtua siswa cukup memiliki satu akun untuk beberapa kelas dengan jenjang pendidikan yang berbeda-beda. Demikian halnya guru, guru dapat membuat beberapa kelas untuk satu

akun untuk kelas dan jenjang pendidikan yang berbeda. Oleh sebab itu, guru cukup memiliki satu akun dan apabila terdapat kelas dalam jumlah yang banyak, guru dapat menghapus beberapa kelas yang tidak dimanfaatkan.

Pemanfaatan kelas dapat dimulai dengan diskusi pada halaman kerja aplikasi edmodo. Guru dapat memulai diskusi kelas dengan memberikan postingan pada halaman kelas seperti pada Gambar 5.4.



Gambar 5.4. Halaman Kerja Aplikasi Edmodo
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Diskusi dapat dimulai dengan memberikan postingan pada lembar kerja aplikasi edmodo. Guru dapat memberikan postingan berupa informasi kelas, tata tertib, dan postingan-postingan pendukung proses pembelajaran lainnya. Selain informasi yang diketik secara manual, guru dapat menambahkan informasi lain dengan melampirkan file maupun gambar yang diambil dari penyimpanan pribadi seperti laptop,

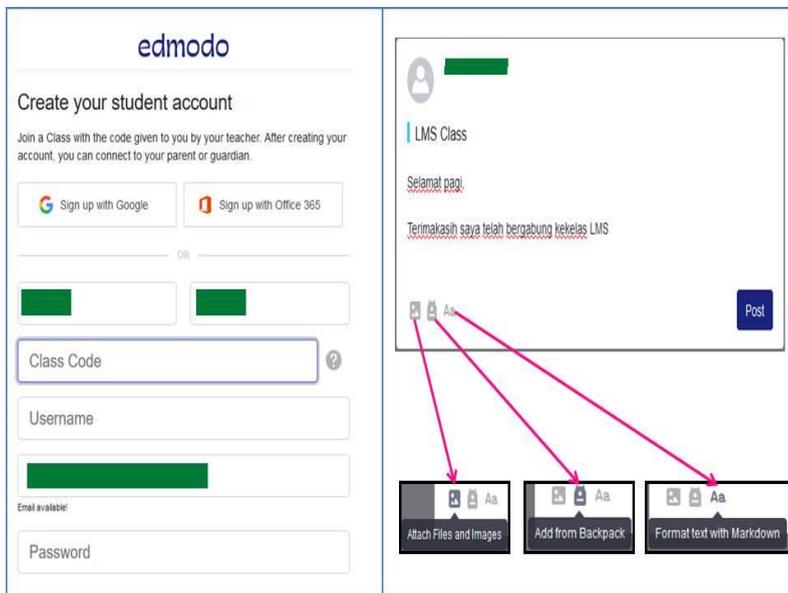
komputer, dan penyimpanan lainnya dengan memilih instruksi “Attach Files and Images”. Selain file dari penyimpanan pribadi, guru dapat melampirkan dokumen dari sumber penyimpanan lain (umumnya berupa file yang diambil dari sumber lain atau file yang telah didownload sebelumnya) seperti google drive dan penyimpanan lainnya dengan memilih instruksi “Add from Library”.

Guru dapat mengubah bentuk huruf postingan pada lembar kerja dengan memilih instruksi “Format text with Markdown”. Kreasi bentuk huruf dapat dipergunakan untuk meningkatkan ketertarikan dan minat siswa. Variasi terhadap bentuk huruf sangat penting dilakukan sehingga postingan tidak monoton. Selain bentuk huruf, guru dapat membuat jadwal postingan dengan memilih “Schedule Your Post”, instruksi ini dapat dimanfaatkan pada diskusi-diskusi yang bersifat tertentu.

Aplikasi edmodo juga mengakomodasi postingan berupa *polling* dengan memilih instruksi “Create a poll”, item ini dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran yang membutuhkan jajak pendapat dalam bentuk pilihan seperti pemilihan ketua kelas, batas pengiriman tugas, toleransi keterlambatan, dan informasi-informasi jajak pendapat lainnya. Dengan adanya akomodasi polling, maka guru dapat menyimpulkan keinginan, pendapat, dan saran siswa mengacu suara terbanyak atau paling sedikit pada jajak pendapat. Selain itu, guru dapat bertanya perasaan atau keadaan siswa sebelum pembelajaran dimulai melalui instruksi “Wellness Check”. Siswa dapat mengekspresikan perasaannya melalui emoticon yang disediakan aplikasi edmodo. Item ini dapat dimanfaatkan pada saat diskusi yang

berhubungan dengan perasaan dan tanggapan terhadap suatu kasus. Dengan adanya item tersebut, guru memiliki gambaran keadaan siswa kendati tidak bisa melangsungkan pembelajaran secara langsung.

Akun siswa dan orangtua siswa dapat dibuat pada aplikasi edmodo. Akun ini diperuntukkan untuk bergabung dan menjadi anggota suatu kelas. Akun siswa dapat dibuat dan dimanfaatkan setelah dilakukan pendaftaran (dengan memilih “SIGN UP” apabila belum memiliki akun atau “LOG IN” apabila sudah memiliki akun) dan konfirmasi akun seperti pada Gambar 5.5.



Gambar 5.5. Akun Siswa pada Aplikasi Edmodo
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Pendaftaran akun siswa dimulai dengan memasukkan nama depan siswa, nama belakang siswa, kode kelas, nama pengguna (username), email, dan password. Pada pendaftaran akun siswa, salah satu yang

harus diisi yakni kode kelas. Kode kelas tersebut diberikan oleh guru sesuai kode kelas yang menjadi kelas siswa yang bersangkutan. Dengan demikian, akun guru harus dibuat terlebih dahulu.

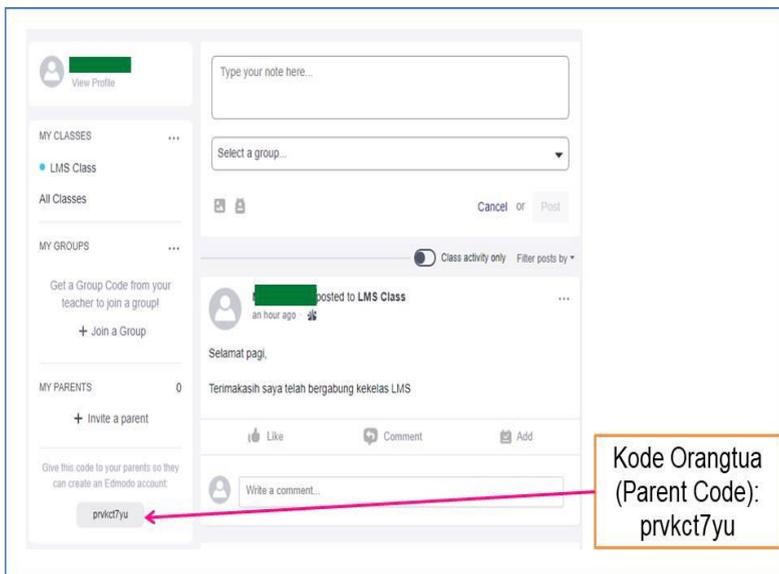
Selain itu, pada akun siswa difasilitasi untuk membuat nama orangtua dan/atau email orangtua. Siswa dapat memasukkan nama atau email orangtua/wali apabila dibutuhkan. Fasilitas tersebut sangat membantu guru dalam mengidentifikasi siswa beserta orangtua/walinya.

Kelas siswa memberikan fasilitas yang sama dengan kelas guru, namun cakupan fasilitas tidak sebanyak fasilitas pada kelas guru. Siswa dapat membuat postingan secara manual, melampirkan file maupun gambar yang diambil dari penyimpanan pribadi dengan memilih instruksi “Attach Files and Images”, melampirkan dokumen dari sumber penyimpanan lain seperti google drive dan penyimpanan lainnya dengan memilih instruksi “Add from Library”, dan mengubah bentuk huruf postingan pada lembar kerja dengan memilih instruksi “Format text with Markdown”. Namun, siswa tidak difasilitasi untuk membuat jadwal postingan (tidak difasilitasi membuat “Schedule Your Post”), hal ini sesuai peruntukannya dimana kelas siswa diperuntukkan menjadi anggota kelas dan tidak difasilitasi mengelola kelas.

Selain jadwal postingan, akun siswa tidak difasilitasi membuat polling (“*Create a poll*”) dan mengidentifikasi perasaan (“*Wellness Check*”). Siswa berperan memberikan tanggapan dan pendapat melalui *polling* namun tidak difasilitasi membuat *polling*. Demikian halnya dengan identifikasi perasaan, siswa diberi fasilitas untuk

mengekspresikan perasaannya melalui emoticon yang disediakan aplikasi edmodo namun tidak difasilitasi mengidentifikasi perasaan peserta kelas lainnya.

Siswa dapat memberikan kode orangtua yang disediakan aplikasi edmodo. Kode tersebut merupakan kode unik yang tersedia pada akun siswa, orangtua siswa dapat menggunakan kode tersebut untuk bergabung kesuatu kelas seperti pada Gambar 5.6.



Gambar 5.6. Tampilan Lembar Kerja Akun Siswa
(Sumber: Dokumen Pribadi)

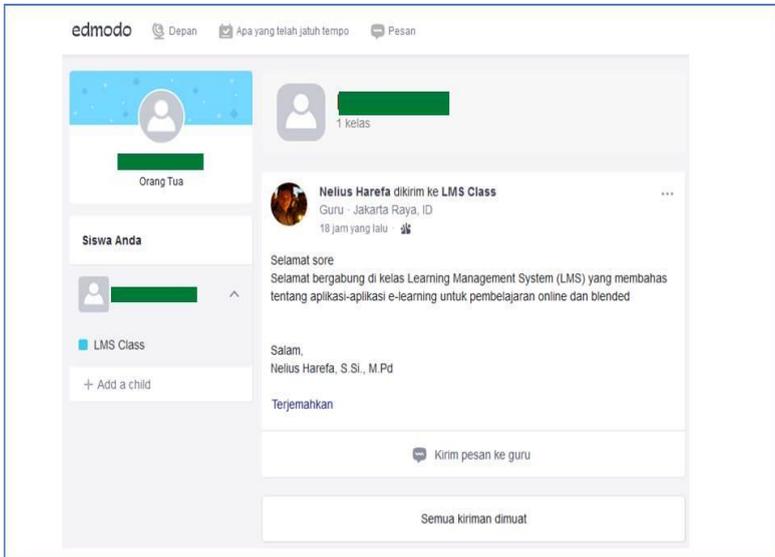
Aplikasi edmodo merupakan salah satu aplikasi yang mengakomodasi pembuatan akun orangtua secara terpisah. Akun ini dapat dimanfaatkan untuk memantau perkembangan anak dan proses pembelajaran. Pembuatan akun orangtua sebaiknya melalui kesepakatan dan persetujuan bersama dengan beberapa ketentuan

seperti tidak diperbolehkan mengintervensi kelas dan sebagainya. Akun dapat diaktifkan dengan melakukan pendaftaran dan konfirmasi akun seperti pada Gambar 5.7.



Gambar 5.7. Akun Orangtua pada Aplikasi Edmodo
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Akun orangtua dapat didaftarkan melalui nomor telepon atau melalui email. Orangtua diminta memasukkan password, nama, depan, nama belakang, dan kode orangtua. Kode orangtua dapat dilihat pada akun siswa, kode tersebut kemudian diinput dan otomatis bergabung kekelas. Akun orangtua difasilitasi menurut peruntukkannya seperti pada Gambar 5.8.



Gambar 5.8. Tampilan Lembar Kerja Akun Orangtua
(Sumber: Dokumen Pribadi)

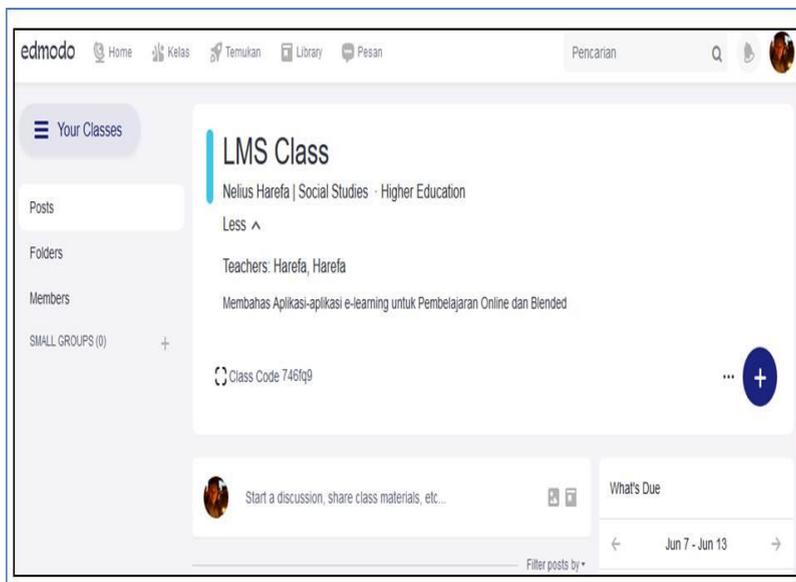
Akun orangtua didesain dengan fasilitas terbatas sesuai peruntukannya. Akun orangtua didesain sedemikian rupa untuk memantau proses pembelajaran anak sehingga tidak dapat terlibat pada proses pembelajaran secara langsung. Orangtua difasilitasi melihat postingan atau informasi yang diberikan oleh guru, namun tidak diberi akses untuk mengikuti proses diskusi kelas. Demikian halnya dengan informasi dan postingan dari seluruh siswa, orangtua tidak difasilitasi melihatnya.

Orangtua difasilitasi untuk menambah siswa pada akun edmodo. Fasilitas ini dapat dimanfaatkan apabila orangtua memiliki lebih dari satu anak yang perlu dipantau tanpa membuat akun lain. Penambahan dapat dilakukan dengan memasukkan kode orangtua yang ada pada akun siswa.

Akun orangtua disertai beberapa fitur untuk mengoptimalkan pemanfaatannya, antara lain: “Apa yang telah jatuh tempo” dan “Pesan”. Fitur “Apa yang telah jatuh tempo” dapat dimanfaatkan untuk melihat tugas dan kegiatan-kegiatan lain yang telah jatuh tempo maupun yang akan datang, melalui fitur tersebut orangtua dapat melihat tugas-tugas yang sudah dikerjakan, yang belum dikerjakan, dan yang akan dikerjakan. Melalui fitur tersebut, orangtua dapat memantau proses pembelajaran anaknya dan bekerjasama dengan guru memberikan perlakuan-perlakuan positif terhadap. Fitur “Pesan” dapat dimanfaatkan orangtua untuk memberikan pesan khusus kepada guru terkait proses pembelajaran, informasi kehadiran siswa, dan informasi-informasi yang mendukung proses pembelajaran kelas. Dengan adanya kerjasama antara guru dan orangtua, maka pembelajaran dapat optimal, efisien, efektif, dan bermakna.

C. FITUR-FITUR APLIKASI EDMODO

Seperti halnya aplikasi lain, aplikasi edmodo dilengkapi beberapa fitur yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran atau kegiatan lainnya. Fitur-fitur tersebut dapat dimanfaatkan secara mandiri maupun berkelompok. Fitur-fitur ini dapat dioptimalkan pemanfaatannya pada akun guru seperti pada Gambar 5.9.



Gambar 5.9. Fitur Aplikasi Edmodo
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Fitur aplikasi edmodo dapat dimanfaatkan untuk merancang dan mendesain kelas pada pembelajaran online dan blended. Fitur-fitur tersebut antara lain:

1. Home

Fitur “Home” merupakan fitur awal pada aplikasi edmodo. Fitur ini memuat aktivitas terkini pemanfaatan edmodo, termasuk aktivitas kelas. Pada fitur ini, seluruh peserta kelas dapat memulai diskusi, melampirkan file, dan aktivitas-aktivitas lainnya. Pada akun sebagai guru, kelas dapat dirancang dan didesain pada fitur ini, guru dapat melihat seluruh postingan kelas melalui instruksi “*Posts*”.

Guru dapat membuat dan melihat penyimpanan lampiran kelas melalui instruksi “*Folders*”. Guru dapat menggabungkan seluruh file

melalui folder-folder tersebut. Fitur ini dapat dimanfaatkan untuk mengelompokkan tugas siswa, materi presentasi, dan sebagainya.

Guru dapat melihat keanggotaan kelas melalui instruksi “Members”. Pada fitur ini, guru dapat melihat seluruh siswa dan orangtua siswa yang menjadi anggota kelas. Selain itu, guru dapat menambah keanggotaan kelas melalui fitur ini baik siswa maupun orangtua siswa. Selain menambah, guru dapat mengeluarkan siswa dan orangtua tua siswa dari keanggotaan kelas.

Guru membuat grup-grup kecil melalui instruksi “SMALL GROUPS”. Grup-grup kecil dapat dimanfaatkan untuk membuat kelompok belajar atau tim belajar seperti kelompok praktikum, kelompok presentasi, dan kelompok-kelompok lainnya. Selain itu, guru dapat membuat kelompok kecil ditinjau dari ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif siswa seperti kelompok siswa prioritas, kelompok siswa mandiri, dan kelompok-kelompok lainnya. Dengan pengelompokkan tersebut, guru akan terbantu dalam mengelola kelas, memberikan materi yang tepat, melakukan evaluasi pembelajaran, dan peruntukkan-peruntukkan lainnya. Pengelompokkan tersebut dapat dipantau oleh orangtua, orangtua dapat melihat pengelompokkan anaknya sehingga dapat berkolaborasi memberikan perlakuan positif untuk perkembangan peserta didik.

2. Kelas

Fitur “Kelas” merupakan fitur yang dapat dimanfaatkan untuk melihat kelas yang telah ada. Fitur ini dapat dimanfaatkan untuk membuat kelas baru dan/atau menghapus kelas yang sudah ada. Melalui fitur ini, guru dapat melihat keanggotaan setiap kelas dan dapat memanajemen

kelas tersebut. Aplikasi edmodo tidak membatasi jumlah kelas yang dapat dibuat.

3. Temukan

Fitur “Temukan” merupakan fitur yang dapat digunakan untuk mencari file dan folder penyimpanan, melalui fitur ini file dan folder dapat dicari kendati sudah dilampirkan untuk waktu yang lama. Selain penyimpanan, fitur ini dapat dimanfaatkan untuk mencari materi pembelajaran dari berbagai sumber dan menyimpannya untuk keperluan kelas.

4. Library

Fitur “Library” merupakan fitur penyimpanan dokumen kelas baik dokumen dari guru maupun dokumen dari siswa, melalui fitur ini guru dapat mengarsipkan seluruh dokumen sehingga tersimpan untuk ditelusuri pada kesempatan dan peruntukkan lainnya. Dokumen-dokumen hasil pencarian dari berbagai sumber dapat disimpan pada fitur ini. Melalui penyimpanan pada fitur ini, pembelajaran lebih efektif dan efisien, guru dapat membagikan berbagai file dengan memanfaatkan fitur ini tanpa harus melampirkannya dari penyimpanan pribadi seperti komputer, laptop, dan penyimpanan pribadi lainnya.

A. PENDAHULUAN

Pengembangan dan inovasi LMS terus digalakkan untuk menunjang pembelajaran online dan *blended*. Pada bab ini akan dipaparkan kegunaan dan manfaat, keunggulan dan kekurangan, pengaplikasian, dan fitur-fitur aplikasi ClassDojo secara sederhana, komprehensif, dan aplikatif. Aplikasi ClassDojo dapat dimanfaatkan sebagai LMS pembelajaran online dan/atau *blended*.

Seperti aplikasi-aplikasi lainnya, ClassDojo menyediakan fasilitas yang dapat dimanfaatkan oleh guru, siswa, dan orangtua siswa untuk berkolaborasi sehingga pembelajaran dapat efektif, efisien, menarik, dan bermakna. Melalui pengintegrasian aplikasi ClassDojo, proses pembelajaran dapat dikontrol mengacu capaian pembelajaran yang ditetapkan. Selain itu, evaluasi pembelajaran dapat dilakukan melalui pemanfaatan aplikasi ini.

B. APLIKASI CLASSDOJO

ClassDojo merupakan aplikasi e-learning yang dapat dimanfaatkan sebagai LMS pada pembelajaran online dan/atau *blended*. Aplikasi ini menyediakan *platform* berbayar maupun gratis yang dapat diakses melalui “www.classdojo.com”. Seperti aplikasi-aplikasi lain, pemanfaatan aplikasi ClassDojo harus diawali dengan melakukan

pendaftaran akun seperti pada Gambar 6.1. Pengguna harus menyediakan email aktif sebelum melakukan pendaftaran, segala informasi terkait aplikasi akan dikirimkan melalui email pengguna.

ClassDojo

Be remote ready with ClassDojo.

Remote learning made easy and free!

Loved and trusted in 180 countries and 90% of US primary schools. 100% free for teachers, forever.

Sign up as a...

Teacher Parent Student School Leader

Create Your Teacher Account

Already have an account? [Log in here](#)

Ms.

First name

Last name

Email

Password

By signing up, you agree to ClassDojo's [Terms of Service](#) and [Privacy Policy](#). Since ClassDojo is based in the US, you also agree that your information could be transferred there. You can, of course, opt out at any time by visiting our [Privacy Center](#). We hope this makes sense!

Gambar 6.1. Pendaftaran Akun Guru pada Aplikasi ClassDojo
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Pada halaman awal aplikasi ClassDojo, pengguna dituntun untuk mendaftarkan akun untuk peruntukkan tertentu seperti: *Teacher* (guru); *Parent* (orangtua siswa); *Student* (siswa); atau *School Leader* (pemimpin sekolah). Akun *teacher* diperuntukkan untuk pengguna yang berprofesi/berperan sebagai guru. Akun *parent* diperuntukkan untuk pengguna yang berprofesi/berperan sebagai orangtua siswa. Akun *student* diperuntukkan untuk pengguna yang berprofesi/berperan sebagai siswa. Dan, akun *school leader* diperuntukkan untuk pengguna yang berprofesi/berperan sebagai pimpinan sekolah, dalam hal ini

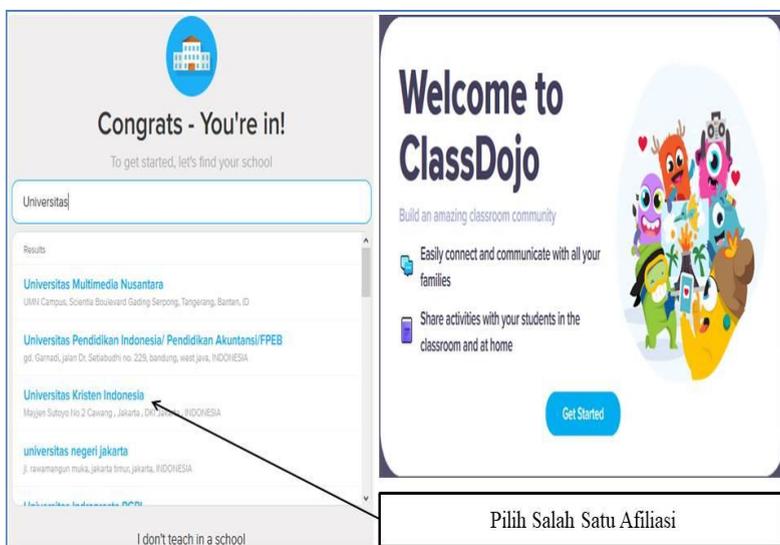
kepala sekolah dan/atau ketua yayasan dapat memanfaatkan aplikasi tersebut.

Pendaftaran akun ClassDojo diawali dengan mengisi identitas diri. Misalnya untuk akun peruntukkan “*teacher*”, pengguna diminta untuk mengisi panggilan kelas atau berupa gelar seperti: Ms; Miss; Mrs.; Mr.; Dr.; Prof.; dan panggilan lain-lain (*other*). Setelah pengisian panggilan kelas/gelar, pengguna akan mengisi nama depan (*first name*) dan nama belakang (*last name*). Pengguna dengan nama yang terdiri dari satu kata, maka nama depan dan belakang dibuat sama. Misalnya, seseorang yang memiliki satu kata nama “Nelius”, akan mengisi nama depan dengan “Nelius” dan nama belakang dengan “Nelius”. Demikian halnya dengan seseorang yang memiliki nama lebih dari dua kata, maka nama dikata kedua, ketiga, dan seterusnya diisikan pada nama belakang. Misalnya, seseorang yang bernama lengkap “Fransiskus Assisi Liwun”, akan mengisi nama depan dengan “Fransiskus” dan nama belakang dengan “Assisi Liwun”. Atau nama yang diisikan pada pendaftaran akun ClassDojo adalah nama depan dan nama belakang saja (apabila seseorang yang memiliki nama lebih dari dua kata).

Setelah pengisian nama, pengguna akan diminta mengisi email. Email yang isi harus email aktif dan dapat diakses oleh pengguna. Setelah itu, pengguna diminta mengisi password akun. Password disarankan menggunakan penggabungan angka, huruf, dan/atau simbol lainnya untuk menghindari penyalahgunaan akun oleh oknum tidak bertanggungjawab. Tanggal lahir, tanggal pernikahan, atau tanggal-tanggal penting yang diketahui banyak orang sebaiknya tidak digunakan sebagai password. Setelah seluruhnya terisi, pengguna

diminta mengklik persetujuan yang disediakan oleh akun ClassDojo. Setelah itu, pengguna mendaftarkan akun dengan mengklik tombol “SIGN UP”.

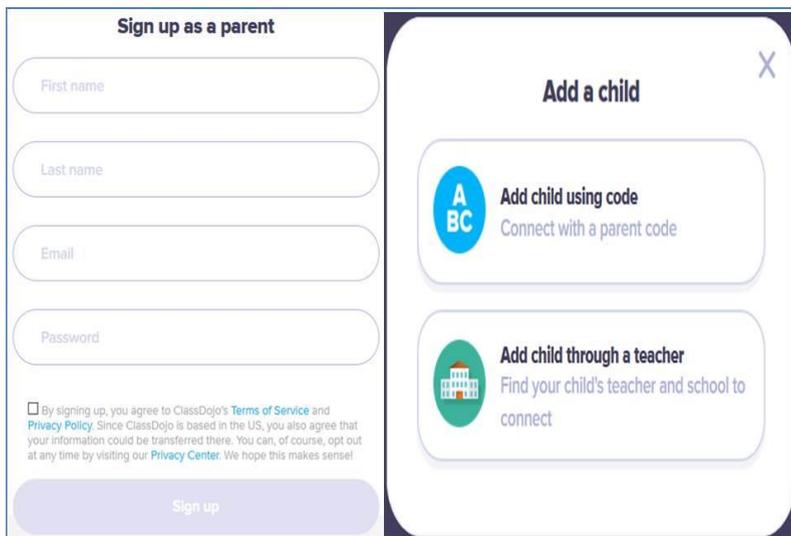
Setelah pendaftaran akun, guru akan melakukan konfirmasi sebelum pemanfaatannya. Konfirmasi akun diawali dengan mengisi afiliasi, ClassDojo mengakomodasi afiliasi berupa universitas, sekolah tinggi, akademi, vokasi, Sekolah Menengah Atas, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Dasar, dan lembaga pendidikan lainnya. Selain lembaga pendidikan, ClassDojo mengakomodasi pengguna yang tidak berafiliasi pada suatu lembaga pendidikan seperti pada Gambar 6.2.



Gambar 6.2. Konfirmasi Akun Guru pada Aplikasi ClassDojo
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Setelah akun terkonfirmasi, ClassDojo dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pengguna khususnya untuk menunjang proses pembelajaran.

Demikian halnya pendaftaran untuk peruntukkan *parent*, pengguna harus mengisi identitas diri diantaranya: nama depan, nama belakang, email aktif, dan password. Setelah pengisian selesai, pengguna harus mengisi persetujuan yang disediakan oleh aplikasi ClassDojo. Pendaftaran akun dilakukan oleh pengguna dengan mengklik tombol “SIGN UP” seperti pada Gambar 6.3.



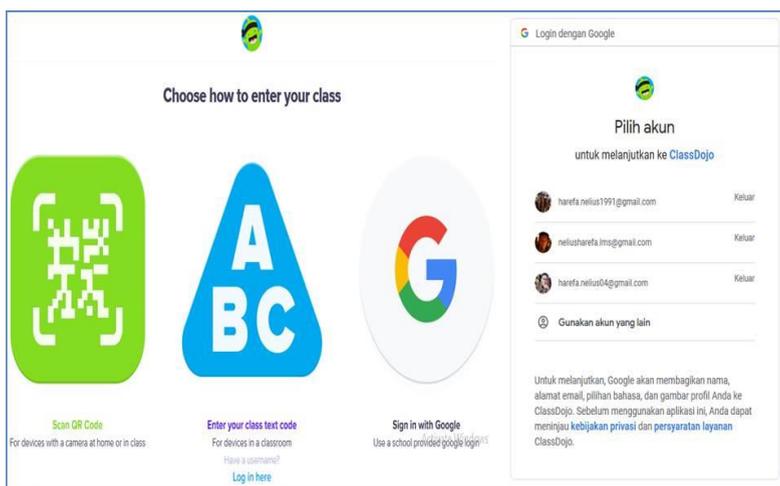
The image shows two side-by-side screenshots from the ClassDojo application. The left screenshot is titled "Sign up as a parent" and features four input fields: "First name", "Last name", "Email", and "Password". Below these fields is a checkbox with the text: "By signing up, you agree to ClassDojo's [Terms of Service](#) and [Privacy Policy](#). Since ClassDojo is based in the US, you also agree that your information could be transferred there. You can, of course, opt out at any time by visiting our [Privacy Center](#). We hope this makes sense!". A "Sign up" button is located at the bottom of this section. The right screenshot is titled "Add a child" and has a close button (X) in the top right corner. It contains two options: "Add child using code" with a blue circular icon containing "A BC" and the subtext "Connect with a parent code"; and "Add child through a teacher" with a green circular icon containing a school building and the subtext "Find your child's teacher and school to connect".

Gambar 6.3. Pendaftaran Akun Parent pada Aplikasi ClassDojo
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Konfirmasi dan pemanfaatan akun *parent* pada aplikasi ClassDojo diawali dengan menambahkan siswa (anaknya). Siswa dapat ditambahkan dengan memasukkan kode yang dapat diminta dari siswa atau dengan mencari dan menambahkan guru dari siswa tersebut. Penambahan guru dapat dilakukan apabila siswa telah bergabung pada kelas yang telah dirancang oleh guru bersangkutan.

Sementara itu, pendaftaran akun siswa diawali dengan memilih cara siswa bergabung dengan suatu kelas. Aplikasi ClassDojo mengakomodasi siswa untuk bergabung dengan suatu kelas dalam tiga cara yakni “Scan QR Code”, “Enter your classtext code”, dan “Sign in with google”. Pada pilihan “Scan QR Code”, siswa dapat menscan kode kelas tertentu untuk bergabung. Pada pilihan ini, guru harus membuat kelas terlebih dahulu, sehingga siswa dapat memperoleh kode kelas untuk bergabung.

Pada pilihan “Enter your classtext code”, siswa diminta mengetik kode kelas tertentu. Pada pilihan ini, guru harus membuat kelas terlebih dahulu, sehingga siswa dapat memperoleh kode kelas untuk bergabung. Dan, pada pilihan “Sign in with google”, siswa akan mendaftar dengan menggunakan akun google (email) mereka. Pada buku ini, dipaparkan pendaftaran melalui “Sign in with google” seperti pada Gambar 6.4.



Gambar 6.4. Pendaftaran Akun Siswa pada Aplikasi ClassDojo
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Siswa harus memiliki email aktif sebelum melakukan pendaftaran menggunakan akun google. Setelah memilih sistem pendaftaran dengan “Sign in with Google”, siswa dituntun ke halaman awal pendaftaran. Siswa dapat memilih akun google tertentu untuk dijadikan akun pendaftaran aplikasi ClassDojo atau memilih instruksi “Gunakan akun yang lain” apabila akun google belum terdeteksi pada halaman tersebut. Peruntukkan email pengguna hanya berlaku untuk satu peruntukkan akun ClassDojo, email yang telah digunakan untuk pendaftaran akun “student” tidak dapat digunakan untuk pendaftaran akun “parent”, dan seterusnya.

Setelah memilih akun google, siswa diminta mengisi password akun google. Password yang diisikan harus sama dengan password email siswa. Setelah akun google terkonfirmasi, maka siswa akan diminta kode kelas sebelum pemanfaatannya. Secara umum, aplikasi ClassDojo untuk peruntukkan siswa membutuhkan kode kelas sebelum pemanfaatannya. Artinya, guru harus mengaktifkan dan membuat kelas terlebih dahulu sehingga kode kelas dapat dibagikan.

Sementara itu, pendaftaran akun untuk peruntukkan “School Leader” diawali dengan mengisi identitas pengguna seperti pada Gambar 6.5 berikut.

The image shows a web form titled "Create School Leader Account". At the top left is a logo with a book and a graduation cap. Below the logo is the title "Create School Leader Account" and a link "Already have an account? Log in here". The form consists of several input fields: "Ms.", "First name", "Last name", "Email", "Password", and "Principal". To the right of the "Ms." field is a dropdown menu with options: Ms. (selected), Miss, Mrs., Mr., Dr., Prof., and Other. Below the "Principal" field is another dropdown menu with options: Principal (selected), Assistant Principal, and Other school leader. At the bottom right is a "Sign up" button. A small "x" icon is visible in the top right corner of the form area.

Gambar 6.5. Pendaftaran akun School Leader
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Akun untuk peruntukkan School Leader, diawali dengan mengisi panggilan kelas/gelar akademik, nama depan, nama belakang, email, password, dan posisi pemilik akun. Pengguna dapat mengisi panggilan kelas atau gelar akademik seperti: Ms; Miss; Mrs.; Mr.; Dr.; Prof.; dan panggilan lain-lain (*other*). Setelah pengisian panggilan kelas/gelar, pengguna akan mengisi nama depan (*first name*) dan nama belakang (*last name*). Pengguna dengan nama yang terdiri dari satu kata, maka nama depan dan belakang dibuat sama. Misalnya, seseorang yang memiliki satu kata nama “Nelius”, akan mengisi nama depan dengan “Nelius” dan nama belakang dengan “Nelius”. Demikian halnya dengan seseorang yang memiliki nama lebih dari dua kata, maka nama dikata kedua, ketiga, dan seterusnya diisikan pada nama belakang. Misalnya, seseorang yang bernama lengkap “Fransiskus Assisi

Liwun”, akan mengisi nama depan dengan “Fransiskus” dan nama belakang dengan “Assisi Liwun”. Atau nama yang diisikan pada pendaftaran akun ClassDojo adalah nama depan dan nama belakang saja (apabila seseorang yang memiliki nama lebih dari dua kata).

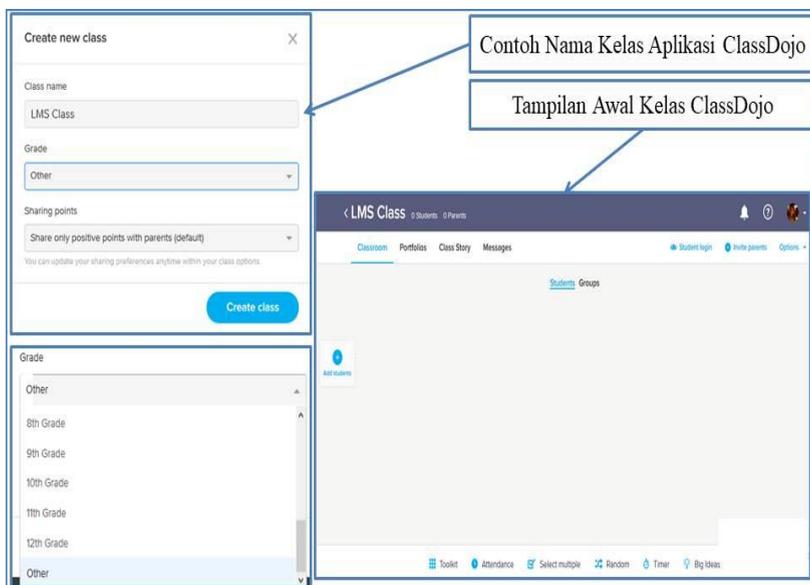
Setelah pengisian nama, pengguna akan diminta mengisi email. Email yang isi harus email aktif dan dapat diakses oleh pengguna. Setelah itu, pengguna diminta mengisi password akun. Password disarankan menggunakan penggabungan angka, huruf, dan/atau simbol lainnya untuk menghindari penyalahgunaan akun oleh oknum tidak bertanggungjawab. Tanggal lahir, tanggal pernikahan, atau tanggal-tanggal penting yang diketahui banyak orang sebaiknya tidak digunakan sebagai password.

Setelah itu, pengguna diminta mengisi jabatannya seperti *Principal*, *Assistant Principal*, atau *Other School Leader*. Jabatan *principal* diperuntukkan untuk pengguna yang berposisi sebagai kepala sekolah disuatu lembaga pendidikan. Sedangkan *assistant principal* diperuntukkan untuk wakil kepala sekolah. Dan, *other school leader* diperuntukkan untuk jabatan-jabatan pimpinan sekolah lainnya seperti ketua yayasan, ketua pengembang kurikulum, kepala laboratorium, dan sebagainya.

Setelah akun terdaftar dan terkonfirmasi, baik guru, siswa, *parent*, dan/atau *school leader* dapat memanfaatkan aplikasi ClassDojo dengan melakukan “Log in” pada pemanfaatan berikutnya. “Log in” dapat dilakukan menurut peruntukkan akun pada saat didaftarkan, misalnya sebagai *teacher* (guru), *student* (siswa), *parent* (orangtua siswa), atau

sebagai *school leader*. Setelah penentuan peruntukkan, pengguna melakukan “Log in” dengan mengisi email dan password akun.

Pemanfaatan aplikasi ClassDojo idealnya diprakarsai oleh seorang guru. Akun guru sangat krusial pada pemanfaatan aplikasi ClassDojo, akun siswa dan *parent* tidak dapat dielaborasi apabila akun guru tidak dibuat dan dikelola dengan baik. Oleh sebab itu, guru menjadi sentral pembelajaran terintegrasi aplikasi ini. Guru dapat mengelola aplikasi ClassDojo dengan membuat kelas terlebih dahulu seperti pada Gambar 6.6.

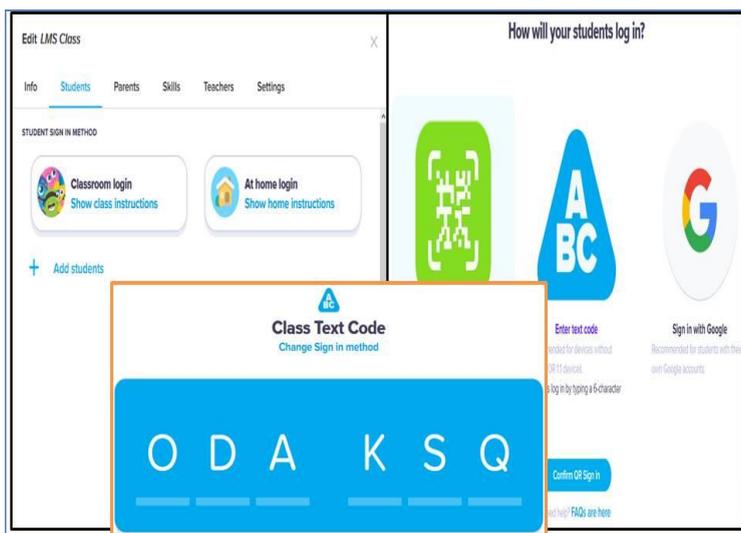


Gambar 6.6. Rancangan Kelas pada Aplikasi ClassDojo
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Guru memulai pemanfaatan ClassDojo dengan membuat kelas, guru akan mengisi nama kelas pada kolom “Class name”. Nama kelas dapat disesuaikan dengan nama kelas sebenarnya seperti kelas VIIA,

kelas Kimia, dan sebagainya. Setelah mengisi nama kelas, guru akan mengisi tingkatan pendidikan pada kolom “Grade”, tersedia tingkatan dari taman kanak-kanak hingga SMA kelas XII, untuk peruntukkan pendidikan tinggi guru/dosen dapat memilih instruksi “Other”. Selain merancang kelas, guru dapat merancang/mendesain keterlibatan orangtua siswa pada proses pembelajaran, guru dapat merancang keterlibatan orangtua siswa pada diskusi positif saja, seluruh diskusi, atau diskusi-diskusi tertentu setelah melalui persetujuan guru. Guru dapat merancang keterlibatan tersebut melalui instruksi “Sharing points”.

Setelah rancangan kelas selesai, guru akan mengundang siswa untuk bergabung kekelas. Setelah siswa bergabung, guru dapat mengundang orangtua siswa untuk bergabung. Guru dapat mengundang siswa dengan berbagai pilihan seperti pada Gambar 6.7.



Gambar 6.7. Tata Kelola Kelas pada Aplikasi ClassDojo
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Guru dapat mengundang siswa untuk bergabung ke kelas dengan beberapa cara. Guru dapat menentukan cara tersebut dengan memilih instruksi “Student Login”. Setelah itu, guru dapat memilih instruksi “Classroom login” atau “At home login”. Instruksi “Classroom login” identik dengan pembelajaran *blended*, dimana proses pembelajaran dilakukan di sekolah dan di rumah (campuran). Sedangkan “At home login”, identik dengan pembelajaran full online, dimana pembelajaran sepenuhnya dilakukan dari rumah (tidak ada proses pembelajaran di sekolah).

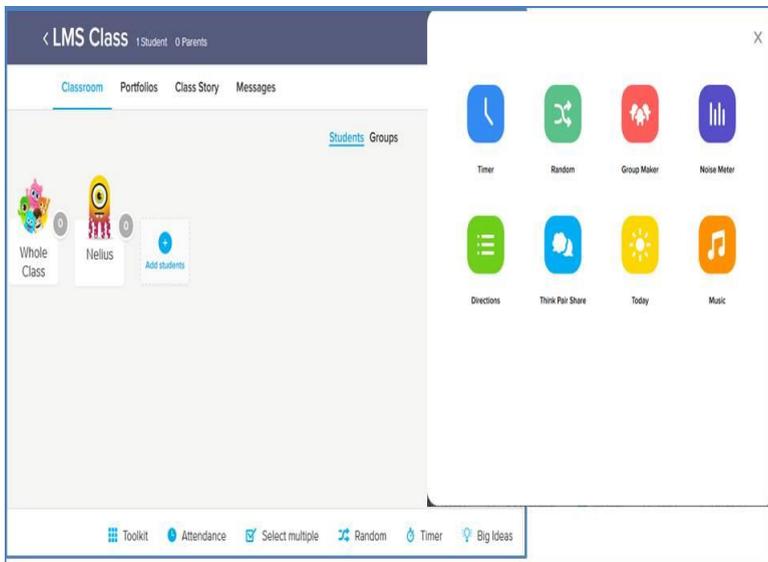
Setelah memilih salah satu instruksi (misalnya: “Classroom login”), guru akan diarahkan untuk menentukan cara bergabung siswa, antara lain melalui “scan QR code”, “Enter text code” atau “Sign in with Google”. Setelah guru memilih salah satu instruksi (misalnya: “Enter text code”), maka guru diberi kode kelas yang terdiri dari 6 huruf (seperti pada Gambar 6.7), kode tersebut diberikan kepada siswa dan/atau *parent* untuk bergabung ke kelas yang telah dirancang.

C. FITUR-FITUR APLIKASI CLASSDOJO

Setelah guru, siswa, dan orangtua siswa bergabung, kelas ClassDojo dapat dimanfaatkan untuk berinteraksi terkait pembelajaran atau materi-materi diskusi yang relevan. Untuk mendukung kelancaran diskusi dan interaksi antar guru dengan siswa, guru dengan orangtua siswa, dan/atau siswa dengan siswa, maka aplikasi ClassDojo menyediakan beberapa fitur untuk mendukung keberlangsungan proses pembelajaran. Fitur-fitur tersebut antara lain:

1. Classroom

Seperti aplikasi-aplikasi lainnya, ClassDojo dilengkapi beberapa fitur untuk mendukung terwujudnya pembelajaran efektif, efisien, menarik, dan bermakna. Salah satu fitur yang disediakan aplikasi ClassDojo yaitu fitur *Classroom*. Fitur ini dapat dimanfaatkan untuk mengakomodasi siswa dan orangtua siswa pada proses pembelajaran. Fitur ini terdiri dari beberapa bagian yang dapat diaplikasikan secara mandiri maupun melalui kolaborasi seperti pada Gambar 6.8.



Gambar 6.8. Fitur Classroom pada Aplikasi ClassDojo
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Pada fitur classroom, guru dapat mengkreasikan pembelajaran dengan memanfaatkan beberapa fasilitas yang tersedia. Pada fitur ini, guru dapat mengidentifikasi siswa yang menjadi peserta kelas maupun kelompok siswa yang terbentuk. Selain siswa, guru dapat mengidentifikasi orangtua siswa yang telah bergabung.

Untuk mendukung pemanfaatannya, aplikasi ClassDojo menyediakan beberapa fasilitas tambahan pada fitur Classroom, diantaranya: *Toolkit*, *Attendance*, *Select multiple*, *Random*, *Timer*, *Big Ideas*. Fasilitas-fasilitas tersebut dapat dimanfaatkan secara mandiri maupun kolektif. Fasilitas *toolkit* merupakan salah satu fasilitas yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung efektivitas fitur classroom. Pada fasilitas tersebut tersedia fitur-fitur yang dapat dimanfaatkan guru pada proses pembelajaran, diantaranya: *Timer*, *Random*, *Group Maker*, *Noise Meter*, *Directions*, *Think Pair Share*, *Today*, dan *Music*.

Timer merupakan fasilitas yang dapat digunakan untuk mengukur waktu suatu proses pembelajaran. Fasilitas ini dapat dimanfaatkan untuk mengelola waktu presentasi, diskusi, kuis, dan kegiatan-kegiatan lain yang membutuhkan manajemen waktu. *Random* dapat dimanfaatkan untuk memilih siswa secara acak. Fasilitas ini dapat dimanfaatkan pada saat proses diskusi atau kegiatan lain yang membutuhkan pemilihan siswa secara acak. *Group Maker* merupakan fasilitas yang dapat dimanfaatkan untuk membuat grup belajar. Jumlah siswa dalam satu grup dapat ditentukan melalui pemanfaatan fasilitas ini. *Noise Meter* merupakan fasilitas yang dapat dimanfaatkan untuk mengukur kebisingan siswa. Fasilitas ini dapat dimanfaatkan untuk mengukur aktifitas siswa didalam kelas, khususnya pada pembelajaran *blended*, fasilitas ini dapat dimanfaatkan untuk memastikan ketertiban kelas. *Directions* merupakan fasilitas terjemahan yang disediakan aplikasi ClassDojo. Aplikasi ClassDojo menyediakan 35 opsi bahasa. Selain untuk peruntukkan terjemahan, fasilitas ini efektif dimanfaatkan pada pembelajaran yang membutuhkan terjemahan seperti mata

pelajaran bahasa inggris, sastra inggris, bahasa jepang, dan materi-materi pembelajaran lainnya.

Think Pair Share merupakan fasilitas yang dapat dimanfaatkan untuk memberikan pertanyaan untuk didiskusikan oleh siswa. Diskusi dapat berupa pertanyaan dan/atau pernyataan, dimana jawaban siswa dapat dikelompokkan secara berpasangan. *Today* merupakan fasilitas yang dapat dimanfaatkan untuk memuat pengumuman harian, pesan selamat datang, tugas harian, dan aktivitas-aktivitas harian lainnya. *Music* merupakan fasilitas yang dapat dimanfaatkan untuk memutar musik yang berhubungan dengan proses pembelajaran. Fasilitas ini sangat penting pada materi pembelajaran bahasa seperti *listening* pada mata pelajaran bahasa inggris, dan sebagainya.

Attendance. *Attendance* merupakan fasilitas yang dapat dimanfaatkan guru untuk melihat peserta kelas. Melalui fasilitas ini, guru dapat membuat daftar hadir siswa maupun orangtua siswa pada proses pembelajaran. Selain itu, guru dapat mengirim pesan secara pribadi kepada peserta kelas, misalnya tentang urutan pemberi argumen, dan sebagainya.

Select Multiple. *Select multiple* merupakan fasilitas yang dapat dimanfaatkan untuk memilih siswa. Fasilitas ini sangat penting pada proses pembelajaran khususnya diskusi kelas. Melalui fasilitas ini, guru dapat memilih siswa tertentu untuk memberikan argumen, sanggahan, atau masukan terkait materi pembelajaran. Selain itu, guru dapat memilih siswa dan mengurutkannya untuk memberikan respon terkait materi pembelajaran.

Random. Berkebalikan dengan *select multiple*, *random* dimanfaatkan untuk memilih siswa secara acak. Walau berbeda dengan fasilitas *select multiple*, namun fasilitas ini juga sangat penting pada proses pembelajaran khususnya diskusi kelas. Melalui fasilitas ini, guru dapat memilih siswa secara acak untuk memberikan argumen, sanggahan, atau masukan terkait materi pembelajaran. Selain itu, guru dapat memilih siswa dan mengurutkannya untuk memberikan respon terkait materi pembelajaran. Dengan fasilitas ini, kecurangan siswa tentang kehadiran dapat diminimalisir khususnya pada pembelajaran online. Dengan fasilitas *random*, siswa distimulus mengikuti proses pembelajaran hingga akhir.

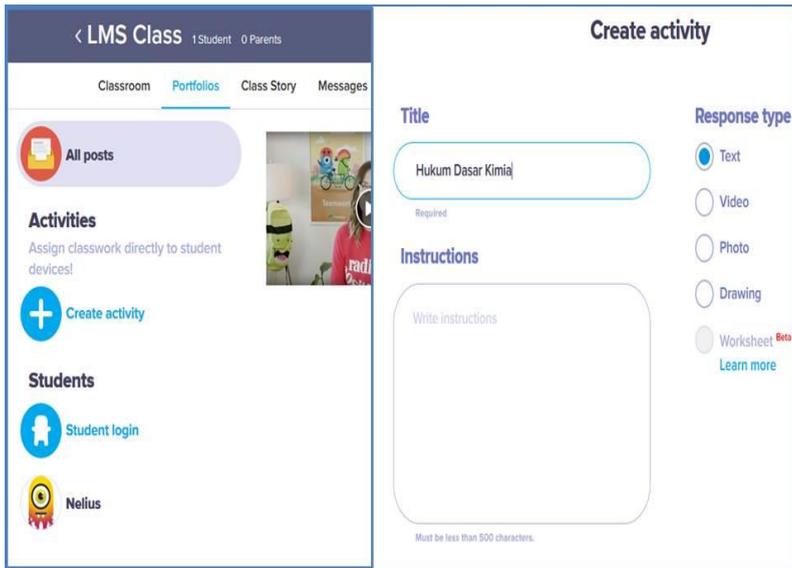
Timer. *Timer* merupakan fasilitas yang dapat dimanfaatkan untuk mengontrol proses pembelajaran. Dengan pemanfaatan *timer*, guru dapat mengontrol lamanya presentasi, diskusi, penyelesaian soal latihan, dan kegiatan-kegiatan lain yang membutuhkan kontrol waktu. Kehadiran dan ketepatan waktu dalam pengumpulan tugas dapat dikontrol dengan memanfaatkan fasilitas *timer*.

Big Ideas. *Big Ideas* merupakan fasilitas yang dapat dimanfaatkan untuk mengelaborasi ide-ide dari pengguna lain atau ide dari pengembang aplikasi ClassDojo. Ide-ide tersebut dapat dijadikan sebagai referensi dalam pengembangan dan pemanfaatan aplikasi ClassDojo. Selain itu, guru dapat membagikan ide kreatifnya melalui fasilitas ini.

2. Portfolios

Selain fitur *classroom*, aplikasi ClassDojo menyediakan fitur penting lainnya yaitu fitur Portfolio. Melalui fitur ini, guru dapat melihat

seluruh postingan siswa, aktivitas pembelajaran, dan peserta kelas seperti pada Gambar 6.9.



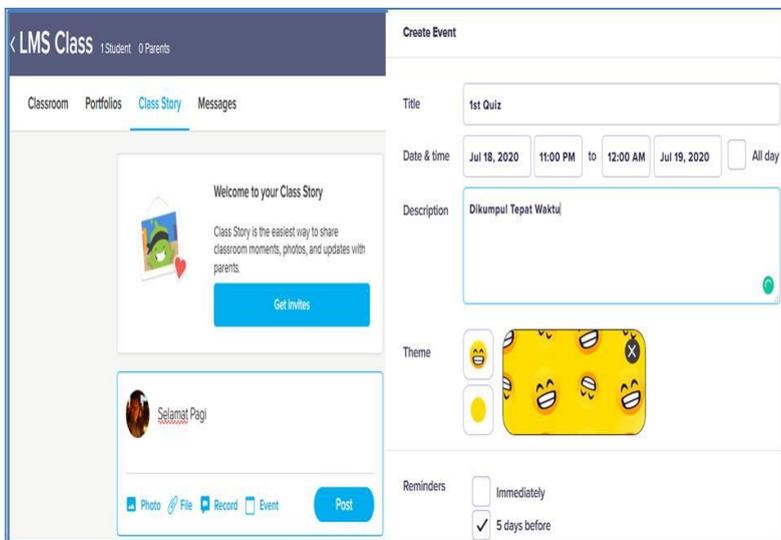
Gambar 6.9. Fitur Portfolios pada Aplikasi ClassDojo
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Melalui fitur portfolios, guru dapat merancang aktifitas kelas berupa materi pembelajaran, materi diskusi, soal latihan, dan aktivitas-aktivitas kelas lainnya yang relevan. Tanggapan atau jawaban dari siswa dapat diatur melalui fitur ini, guru dapat mengatur jawaban siswa berupa *text*, *video*, *photo*, *drawing*, atau *worksheet*. Tanggapan/jawaban siswa berupa *text* merupakan tanggapan/jawaban yang diberikan berupa tulisan/teks. Sementara itu, tanggapan/jawaban siswa berupa *video* merupakan tanggapan/jawaban yang diberikan berupa video yang dikreasikan oleh siswa atau video dari sumber lain yang telah ditentukan.

Selain itu, siswa dapat memberikan tanggapan/jawaban berupa *photo*. Foto dimaksud merupakan foto hasil karya siswa yang relevan dengan materi yang didiskusikan. Siswa juga diakomodasi untuk memberikan tanggapan/jawaban berupa gambar (*drawing*). Gambar dimaksud merupakan gambar hasil kreasi siswa, baik berupa gambar yang dikreasikan secara konvensional maupun berbantuan media-media modern. Tanggapan/jawaban lain dapat berupa *worksheet*. Tanggapan/jawaban ini dapat berupa langkah kerja pemecahan masalah atau solusi pemecahan masalah yang dimuat dalam bentuk langkah kerja. Fitur ini umumnya dimanfaatkan pada proses praktikum, studi kasus, *mini research*, dan proses pembelajaran lainnya.

3. Class Story

Selain fitur *classroom* dan portfolio, aplikasi ClassDojo menyediakan fitur penting lain yaitu class story. Fitur ini dapat mengakomodasi guru untuk memberikan informasi kesiswa melalui postingan seperti pada Gambar 6.10.



Gambar 6.10. Fitur Class Story pada Aplikasi ClassDojo
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Melalui fitur ini, guru dapat membuat postingan yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Sebagai dokumen tambahan pada postingan, guru dapat melampirkan dokumen berupa *photo*, *file*, *record*, dan *event*. Lampiran berupa *photo* merupakan lampiran berbentuk foto yang relevan dengan postingan dan materi pembelajaran. Foto yang dilampirkan merupakan foto yang berasal dari penyimpanan internal maupun eksternal guru. Foto yang berasal dari pencarian google dan/atau website harus didownload dan disimpan dipenyimpanan internal dan/atau eksternal sebelum dilampirkan pada postingan.

Lampiran berupa *file* merupakan lampiran berupa dokumen terkait materi pembelajaran dan/atau materi yang relevan. Buku, modul, diktat, penuntun praktikum, dan dokumen-dokumen

pembelajaran yang lain dapat dilampirkan melalui fitur ini. Identik dengan lampiran berupa photo, file yang diposting merupakan file yang berasal dari penyimpanan internal dan eksternal guru. Dokumen yang berasal dari pencarian google dan/atau website harus didownload dan disimpan dipenyimpanan internal dan/atau eksternal sebelum dilampirkan pada postingan.

Selain itu, guru dapat melampirkan hasil rekaman yang relevan dengan materi pembelajaran. Hasil rekaman dapat berupa praktikum, studi kasus, observasi, dan rekaman-rekaman pendukung pembelajaran lainnya. Seperti halnya pada proses melampirkan foto dan file, hasil rekaman harus disimpan pada penyimpanan internal dan/atau eksternal guru sebelum dilampirkan pada postingan. Selain melampirkan foto, file, dan rekaman, guru dapat merancang suatu event dengan ketentuan waktu tertentu. Event ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu kegiatan evaluasi pembelajaran.

4. Messages

Selain fitur *classroom*, *portfolios*, dan *class story*, aplikasi ClassDojo menyediakan fitur penting lain yaitu *messages*. Fitur ini diperuntukkan unsur berkirim pesan antar guru dengan siswa atau antar guru dengan orangtua siswa. Fitur ini merupakan media ideal bagi guru dan orangtua siswa untuk berkolaborasi dan berdiskusi mengenai perkembangan pendidikan siswa. Melalui fitur ini, diskusi antar guru dan orangtua siswa tentang evaluasi pembelajaran serta solusi yang tepat terhadap suatu hambatan dapat diakomodasi.

Secara umum, aplikasi ClassDojo identik dengan aplikasi-aplikasi lainnya. Penamaan, pengembangan, dan inovasi pada fitur-fitur pendukung masih menjadi pembeda aplikasi ini dengan aplikasi lainnya. Selain itu, proses melampirkan dokumen menjadi pembeda aplikasi ClassDojo dengan beberapa aplikasi lain, dimana aplikasi ClassDojo tidak mengakomodasi pelampiran dokumen berupa link dan/atau sumber website. Walau demikian, fitur-fitur aplikasi ClassDojo pada hakikatnya memiliki manfaat yang sama dengan fitur-fitur aplikasi lain yakni menunjang proses pembelajaran online dan/atau blended yang efektif, efisien, menarik, dan bermakna.

A. PENDAHULUAN

Inovasi dan pengembangan LMS yang terus digalakkan menghasilkan berbagai produk yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran online dan/atau *blended*. Pengembangan berbasis aplikasi merupakan produk inovasi yang lumrah pemanfaatannya. Produk-produk tersebut telah banyak digunakan dan diintegrasikan dengan produk-produk lain untuk mendapatkan produk ideal. Namun pada perkembangannya, LMS telah mulai dikembangkan dengan pengintegrasian domain. Walau basis pengembangannya tidak jauh berbeda dengan LMS terintegrasi aplikasi.

Pengintegrasian tersebut diharapkan menjadi pilihan lain bagi guru, siswa, orangtua siswa, dan seluruh *stakeholders* pendidikan untuk mengembangkan pembelajaran yang bervariasi. Melalui variasi yang beragam, *stakeholders* pendidikan memiliki kecenderungan untuk menggali metode pembelajaran yang tepat. Selain itu, berbagai variasi akan menjadi stimulus bagi guru untuk terus belajar dan merancang proses pembelajaran yang menarik, efisien, efektif, dan bermakna.

Bagi siswa, pembelajaran yang bervariasi sangat penting dikembangkan. Selain proses pembelajarannya tidak monoton, siswa akan mendapatkan banyak informasi melalui pemanfaatan media

beragam tersebut. Keingintahuan tersebut akan berkontribusi pada perkembangan minat dan motivasi belajar siswa.

Pada bab ini akan dipaparkan salah satu LMS terintegrasi domain. TalentLMS merupakan salah satu LMS yang dapat diakses melalui pencarian google dan dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran online maupun *blended* yang terintegrasi domain. Manfaat dan kegunaan, proses pemanfaatan, kelebihan dan kekurangan, serta fitur-fitur pendukung aplikasi TalentLMS akan dipaparkan secara mendalam, komprehensif, dan aplikatif.

B. APLIKASI TALENTLMS

TalentLMS merupakan sistem manajemen pembelajaran yang menyediakan domain berbayar dan gratis. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan dengan mengakses alamat website “www.talentlms.com” melalui pencarian google. Aplikasi ini menyediakan platform pembelajaran terintegrasi domain pengguna. Pendaftaran dan konfirmasi akun harus dilakukan terlebih dahulu seperti pada Gambar 7.1.

The image shows two side-by-side registration forms for TalentLMS. Both forms have the logo and the text "Let's start, it's easy".

Left Form (General):

- DOMAIN NAME: Use a single name, .talentlms.com
- EMAIL: jdoe@example.com
- NAME: John Doe
- USERNAME: jdoe
- PASSWORD: Please use 6+ characters
- I accept the Terms of Service
- Button: Create account

Right Form (Specific):

- DOMAIN NAME: neliusharefa, .talentlms.com
- EMAIL: neliusharefa.lms@gmail.com
- NAME: Nelius Harefa
- USERNAME: nelius_harefa04
- PASSWORD: [Redacted]
- I accept the Terms of Service
- Button: Create account

A red box highlights the URL <https://neliusharefa.talentlms.com/dashboard/welcome#1> at the bottom of the right form. A pink arrow points from the "Create account" button to this URL.

Gambar 7.1. Pendaftaran Akun TalentLMS
(Sumber: Dokumen Pribadi)

TalentLMS merupakan aplikasi yang menyediakan LMS terintegrasi domain pengguna. Pengguna akan mendapatkan domain aplikasi secara gratis maupun domain berbayar. Sama halnya dengan aplikasi lain, pengguna TalentLMS harus melakukan pendaftaran terlebih dahulu. *Pertama*, pengguna akan diminta mengisi nama domain akun. Nama domain harus terdiri dari satu kata dan tidak menggunakan spasi, nama domain dapat dipilih sesuai keinginan namun disarankan menggunakan nama domain yang mudah dikenali. Khusus untuk peruntukkan proses pembelajaran, guru sebaiknya menggunakan nama sendiri atau inisial dari nama tersebut. Selain itu, dapat menyertakan nama atau inisial sekolah agar mudah dicari dan dikelompokkan.

Kedua, setelah pengisian alamat domain yang diinginkan, pengguna akan mengisi alamat email. Alamat email yang diisikan merupakan alamat email yang aktif dan dapat diakses oleh pengguna. Segala bentuk informasi dan konfirmasi akun dikirimkan secara otomatis melalui email pengguna. Selain informasi dan konfirmasi, alamat domain yang hilang dan/atau lupa kata sandi dapat ditelusuri memanfaatkan email.

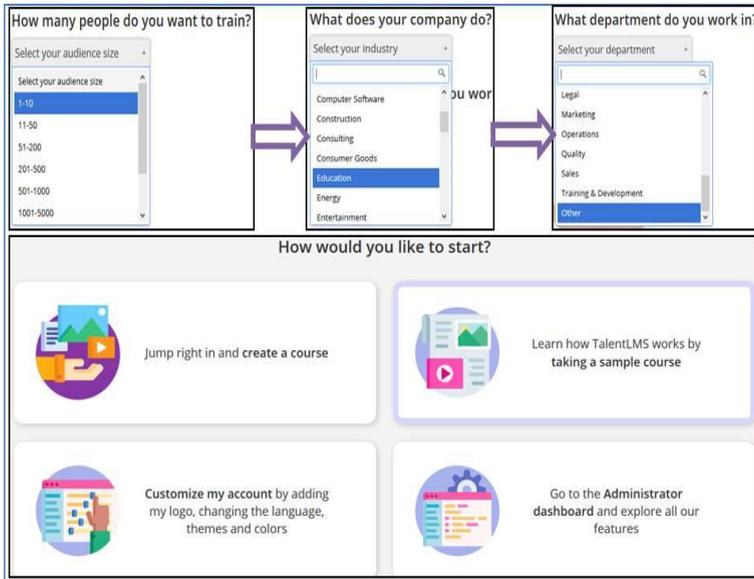
Ketiga, setelah pengisian alamat email, pengguna akan mengisi nama. Berbeda dengan beberapa aplikasi lain yang meminta pengisian nama depan dan nama belakang, pada aplikasi TalentLMS pengisian nama tidak dipisah. Pengguna dapat mengisi nama lengkap pada kolom isian yang disediakan, pengisian nama dapat dilakukan lebih dari satu huruf dan diperbolehkan menggunakan spasi. Secara khusus pada peruntukkan pembelajaran, pengisian nama disarankan menggunakan nama yang sebenarnya.

Keempat, setelah pengisian nama, pengguna diminta mengisi *username*. *Username* merupakan nama pengguna untuk aplikasi TalentLMS, dan dapat dimanfaatkan untuk *log in* ke akun pengguna. *Username* terdiri dari satu kata dan dapat dilakukan penambahan angka serta penanda inisial lainnya. *Username* tersebut harus diingat oleh pengguna dan sebaiknya tidak diberikan kepada orang lain untuk menjaga agar akun tidak diakses oleh oknum tidak bertanggungjawab. Oleh sebab itu, *username* disarankan gampang diingat dan unik, melalui pengkreasian angka atau inisial-inisial lainnya.

Kelima, setelah pengisian *username*, pengguna diminta mengisi kata sandi (*password*). Seperti halnya akun pada aplikasi lainnya, kata

sandi merupakan salah satu elemen penting pada aplikasi TalentLMS. Pengguna yang akan mengakses akun TalentLMS harus mengisi kata sandi sebelum memanfaatkannya, pengguna tidak dapat mengakses akun apabila terjadi kesalahan pengisian kata sandi. Oleh sebab itu, pengguna disarankan mengisi kata sandi yang mudah diingat tetapi harus unik agar tidak mudah diakses oleh oknum lain. Penggabungan huruf dan angka serta simbol, disarankan untuk keperluan kata sandi. Sebaliknya, penggunaan tanggal lahir dan tanggal-tanggal penting yang diketahui orang lain, tidak disarankan untuk digunakan sebagai kata sandi.

Setelah seluruhnya terisi, pengguna harus mendaftarkan akun dengan mengklik instruksi “*Create account* (buat akun)”. Setelah instruksi selesai, akun TalentLMS telah terdaftar dan domain dapat diakses. Alamat domain dapat diakses oleh semua orang. Oleh sebab itu, pengguna harus melakukan pengelolaan akun dengan baik dan benar. Setelah akun terdaftar, pengguna diminta melakukan konfirmasi sebelum pemanfaatannya seperti pada Gambar 7.2.



Gambar 7.2. Konfirmasi Akun TalentLMS
(Sumber: Dokumen Pribadi)

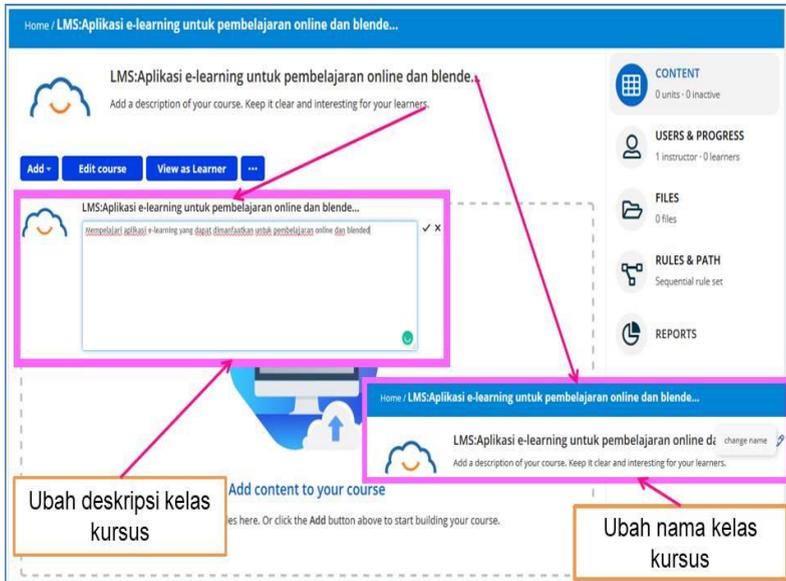
Konfirmasi akun sangat penting dan krusial, konfirmasi tersebut akan menentukan peruntukkan dan kemudahan akses domain. Oleh sebab itu, pengguna harus memahami peruntukkan isian dan mengisinya dengan hati-hati. Langkah awal konfirmasi akun dilakukan dengan mengisi jumlah orang yang dapat mengakses dan bergabung dengan akun TalentLMS pengguna. Pengisian jumlah pengguna harus diisi menurut perhitungan berdasarkan jumlah siswa dan lama penggunaan akun. Pengguna yang dapat mengakses dalam jumlah yang terlalu sedikit akan menyebabkan seluruh siswa tidak dapat bergabung kekelas. Sebaliknya, pengguna pengguna yang dapat mengakses dalam jumlah yang terlalu banyak, menyebabkan kelas dapat diakses oleh oknum lain yang bukan peserta kelas yang

seharusnya. Pengaturan jumlah pengakses ini akan sangat berpengaruh pada pemanfaatan fitur *conferences* yang akan dibahas selanjutnya.

Setelah pengaturan jumlah pengakses, pengguna akan melakukan konfirmasi bidang kajian akun. Aplikasi TalentLMS menyediakan beberapa bidang kajian seperti konstruksi (*constructions*), pendidikan (*education*), dan bidang kajian lainnya. Bidang kajian ini dapat dimanfaatkan sebagai kata kunci pada pencarian domain pengguna. Melalui bidang kajian, pengguna dapat mencari dan terhubung dengan pengguna lain pada bidang kajian yang sama dari seluruh dunia untuk berkolaborasi dan/atau berdiskusi untuk pengembangan bidang kajiannya. Pada peruntukkan pembelajaran di kelas, pengguna disarankan memilih bidang kajian *education*.

Konfirmasi akhir yang harus dilakukan pengguna yakni mengisi jenis pekerjaan untuk peruntukkan akun. Hampir sama dengan bidang kajian, jenis pekerjaan dapat dimanfaatkan sebagai kata kunci pencarian domain pengguna. Selain itu, pengguna dapat mencari dan terhubung dengan pengguna lain pada jenis pekerjaan yang sama dari seluruh dunia. Pengguna dapat berkolaborasi dan/atau berdiskusi dengan pengguna lain untuk mengembangkan jenis pekerjaannya.

Setelah akun terkonfirmasi, pengguna diberi akses halaman aplikasi TalentLMS. Pada halaman awal, pengguna diakomodasi untuk merancang kelas kursus seperti pada Gambar 7.3.



Gambar 7.3. Kelas Kursus pada Aplikasi TalentLMS
(Sumber: Dokumen Pribadi)

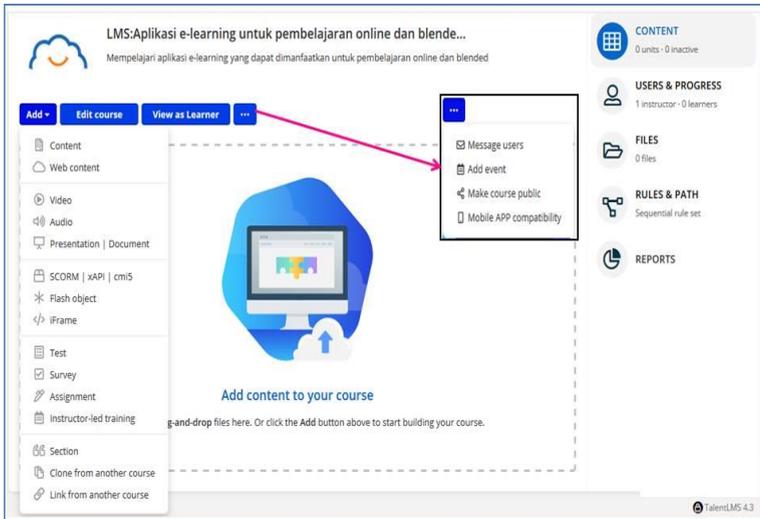
Rancangan kelas diawali dengan membuat nama kelas, nama kelas dapat diubah oleh guru dan dapat disesuaikan dengan nama kelas konvensional seperti kelas IX A, kelas Kimia, dan sebagainya. Nama kelas merupakan salah satu unsur penting dan krusial pada pemanfaatan LMS berbasis aplikasi. Nama kelas menjadi identitas kegiatan pembelajaran sekaligus sebagai pembeda antara kelas lain. Oleh sebab itu, pemilihan nama kelas harus jelas dan spesifik agar tidak terjadi miskomunikasi antar peserta kelas. Selain nama formal, nama kelas dapat disesuaikan dengan kebutuhan sesuai kesepakatan peserta kelas.

Selain nama kelas, guru dapat mengubah deskripsi kelas. Deskripsi dimaksudkan sebagai informasi umum dari kelas yang telah

dirancang. Walau kadangkala deskripsi kelas dianggap tidak terlalu penting, tetapi pada hakikatnya deskripsi kelas merupakan sarana awal pengenalan kelas secara umum. Melalui deskripsi kelas, guru dapat berkreasi merancang suatu informasi yang dapat menstimulus keingintahuan dan antusiasme siswa. Oleh sebab itu, guru diharapkan mampu mengelaborasi deskripsi kelas dengan baik dan menarik sehingga minat dan motivasi siswa dapat distimulus sejak dini.

Selain itu, guru dapat melihat peserta kelas dan perkembangan peserta kelas melalui instruksi “USERS & PROGRESS”. Guru juga dapat melihat jumlah file yang telah diupload pada kelas melalui instruksi “FILES”, jumlah file dimaksud dapat berupa penugasan siswa dan materi-materi terkait pembelajaran yang telah diupload oleh guru dan siswa. Guru juga dapat melihat peraturan-peraturan yang telah disepakati terkait pemanfaatan kelas melalui instruksi “RULES & PATH”. Dan, guru dapat melihat laporan terkait kelas melalui instruksi “REPORTS”. Laporan dimaksud seperti kehadiran siswa, batas pengumpulan projek, serta laporan lain yang relevan.

Setelah pengaturan nama dan deskripsi kelas, pengguna (guru dan siswa) dapat mengelola kelas dimaksud untuk proses pembelajaran. TalentLMS merupakan salah satu LMS yang menyediakan banyak fasilitas untuk mendukung pengimplementasiannya pada pembelajaran online dan/atau *blended*. Fasilitas-fasilitas tersebut dapat dimanfaatkan secara mandiri maupun melalui kolaborasi, fasilitas tersebut seperti pada Gambar 7.4.



Gambar 7.4. Pemanfaatan Kelas pada Aplikasi TalentLMS
(Sumber: Dokumen Pribadi)

TalentLMS merupakan salah satu aplikasi yang menyediakan beragam fasilitas untuk mendukung proses pembelajaran. Kendati demikian, beragam fasilitas tersebut dapat dikolaborasikan maupun dimanfaatkan secara mandiri. Fasilitas umumnya memiliki keunikan tersendiri, baik dari segi jenis file maupun cara pemanfaatannya.

Content. Melalui aplikasi TalentLMS, guru dapat menambahkan/melampirkan berbagai konten yang relevan dengan materi pembelajaran. Konten dimaksud merupakan bahan/materi pembelajaran yang berasal dari penyimpanan internal maupun eksternal guru. Umumnya, konten dimaksud merupakan karya guru dan belum dipublikasi secara online.

Web content. *Web content* merupakan konten yang dapat atau telah diakses dari suatu website. Umumnya, konten ini merupakan karya orang lain yang dianggap relevan dengan materi pembelajaran.

Selain karya orang lain, konten dimaksud dapat berupa konten yang merupakan karya guru namun telah dipublikasi secara online. Sebagai catatan, bahwa dibutuhkan kehati-hatian dan validasi terhadap konten yang berasal dari web sebelum dimanfaatkan sebagai salah satu materi pembelajaran khususnya konten yang berupa karya orang lain.

Video. Guru dapat melampirkan dokumen pendukung materi pembelajaran berupa video. Video dimaksud baik berupa rekaman berupa gambar dan suara hasil karya pribadi, karya siswa, maupun karya yang diambil dari penyedia layanan video seperti youtube. Hampir sama dengan web content, dimana dibutuhkan kehati-hatian dan validasi dari guru terhadap video yang diambil dari penyedia layanan sebelum dimanfaatkan sebagai materi pendukung pembelajaran terutama video hasil karya orang lain.

Audio. Selain melampirkan video, guru difasilitasi melampirkan dokumen berupa audio saja. Audio dimaksud baik berupa rekaman suara hasil karya pribadi, karya siswa, maupun karya yang diambil dari penyedia layanan. Namun, perlu diperhatikan bahwa dibutuhkan kehati-hatian dan validasi dari guru terhadap audio yang diambil dari penyedia layanan sebelum dimanfaatkan sebagai materi pendukung pembelajaran terutama audio hasil karya orang lain. Fasilitas ini sangat penting pada pembelajaran bahasa seperti tes bahasa inggris, test toefl, dan lain sebagainya.

Presentation. Pada aplikasi TalentLMS, guru dapat melampirkan file presentasi secara terpisah. File presentasi dimaksud berupa dokumen yang telah dibuat oleh guru yang dikreasikan melalui *platform* presentasi, umumnya dokumen ini dikreasikan pada microsoft

power point. Kajian pada file ini umumnya berupa materi inti pembelajaran yang akan dipaparkan oleh guru pada proses pembelajaran atau materi-materi pendukung lainnya yang relevan.

SCORM. Ketersediaan fasilitas SCORM merupakan salah satu kelebihan aplikasi TalentLMS. Melalui fasilitas ini, guru dapat mendistribusikan dan menggunakan kembali konten pembelajaran pada LMS-LMS yang memiliki fasilitas SCORM tanpa harus mengubah sebagian atau seluruh konten termasuk domain penyimpanan. Fasilitas ini tergolong unik dan memudahkan guru dalam mengelompokkan materi pembelajaran. Fasilitas ini terdiri dari dua mekanisme utama, yakni: manifestasi konten, berupa paket dokumen yang terdiri dari materi ajar dan/atau metadata yang mendefinisikan struktur konten seperti nama, dan sebagainya. Mekanisme lain yakni mekanisme komunikasi pertukaran data antara LMS dan konten ketika seorang siswa mengakses konten pada LMS. SCORM sendiri merupakan singkatan dari “*Sharable Content Object Reference Model*”.

Flash object. Fasilitas unik dan menarik lainnya yakni flash object. Pada aplikasi TalentLMS, guru difasilitasi melampirkan dokumen flash secara terpisah. Dokumen flash umumnya berupa dokumen yang dikreasikan melalui Adobe Flash. Dokumen flash umumnya mengandung animasi-animasi yang dapat dikreasikan sehingga materi pembelajaran lebih menarik.

iFrame. iFrame merupakan fasilitas yang dapat dimanfaatkan untuk memperindah website. Fasilitas ini sangat penting mengingat TalentLMS merupakan LMS terintegrasi domain. iFrame sendiri

merupakan komponen elemen HTML yang memungkinkan guru atau siswa untuk embed dokumen, video, dan media interaktif lainnya pada suatu laman. Jika guru mengaktifkan iFrame, maka guru akan menampilkan webpage sekunder di beranda utama.

Test. Identik dengan aplikasi lain, fasilitas test pada aplikasi TalentLMS merupakan fasilitas yang dapat digunakan untuk melampirkan soal-soal evaluasi pembelajaran maupun latihan soal. Soal tes merupakan salah satu media untuk mengukur ketercapaian indikator pembelajaran. Melalui hasil tes, guru dapat melakukan evaluasi, identifikasi, dan interpretasi yang dapat dijadikan tolok ukur pengembangan pembelajaran. Oleh sebab itu, guru diharapkan menyusun soal tes yang valid dan reliabel serta dapat mengukur indikator yang ditentukan.

Survey. Fasilitas lain yang disediakan TalentLMS yakni survey. Survey merupakan salah satu metode menghimpun data berdasarkan persepsi responden. Guru dapat menghimpun data keterpahaman siswa terhadap materi pembelajaran, ketertarikan siswa, dan indikator-indikator lainnya melalui pemanfaatan fasilitas ini. Selain data formal, guru juga dapat melakukan survey sederhana seperti menghimpun data perasaan siswa pada pembelajaran yang akan dilangsungkan. Data-data tersebut sejatinya sangat penting diidentifikasi oleh guru sebagai pertimbangan dan penyesuaian sistem pembelajaran.

Assignment. Fasilitas ini merupakan fasilitas yang dapat dipergunakan oleh siswa untuk melampirkan tugas yang diberikan. Melalui fasilitas ini, tugas siswa dapat dikelompokkan secara otomatis

sehingga mudah diakses. Guru dapat mengambil tugas yang telah dikirimkan siswa melalui fasilitas ini.

Instructor-led training. *Instructor-led training* merupakan fasilitas yang berupa praktik pelatihan dari seorang instruktur. Melalui fasilitas ini, guru dan siswa dapat mengikuti pelatihan-pelatihan tertentu dari instruktur terpercaya baik dari dalam maupun luar negeri. Materi pelatihan dapat dibagikan dengan memanfaatkan fasilitas ini.

Section. *Section* merupakan fasilitas untuk mengakomodasi pembelajaran yang dilakukan secara bertahap (sesi). Melalui fasilitas ini, guru dapat mengatur proses pembelajaran menjadi beberapa sesi. Umumnya, setiap sesi pembelajaran diberi jeda sebelum dilanjutkan pada sesi berikutnya. Fasilitas ini sangat mendukung pembelajaran sosial seperti pembelajaran bahasa, dan pembelajaran lainnya. Dengan fasilitas ini, variasi pembelajaran dapat dikreasikan beragam.

Clone from another course. Melalui fasilitas ini, guru dapat mengambil file dari kelas kursus lain secara langsung. Dalam hal ini berupa file yang relevan atau file yang berupa materi dasar dari materi pembelajaran saat ini. Sebagai contoh, guru yang sedang mengajar materi kimia pada kelas XI dapat mengambil file yang relevan dari kelas X materi kimia atau materi kimia kelas XI yang dibelajarkan ditahun sebelumnya.

Link from another course. Selain file, guru dapat mengambil tautan dari kelas kursus lain memanfaatkan fasilitas *link from another course*. Hampir sama dengan *clone from another course*, link dimaksud berupa link yang relevan dengan materi pembelajaran yang sedang dibelajarkan. Seperti halnya materi pembelajaran yang

bersumber dari link atau website pada fasilitas lainnya, guru harus melakukan validasi sebelum materi tersebut dijadikan materi pendukung pada proses pembelajaran.

Message users. Fasilitas ini merupakan fasilitas berkirim pesan antar peserta kelas. Pesan yang dikirim dapat dikondisikan untuk seluruh peserta kelas atau peserta kelas tertentu. Fasilitas ini sangat penting sebagai pengingat siswa, khususnya siswa yang membutuhkan perhatian khusus. Guru dapat memanfaatkan fasilitas ini untuk mengingatkan pengumpulan tugas, jadwal ujian, dan pengingat-pengingat lainnya.

Add event. Fasilitas ini dapat dimanfaatkan untuk menambahkan kegiatan yang akan dilakukan. Kegiatan dapat berupa kuis, ujian, praktikum, atau kegiatan-kegiatan penting lainnya. Siswa dapat memanfaatkan fasilitas ini sebagai buku harian dan pengingat akan kegiatan berikutnya. Guru dapat melampirkan dan menambahkan kegiatan pembelajaran semester melalui fasilitas ini khususnya kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan evaluasi pembelajaran.

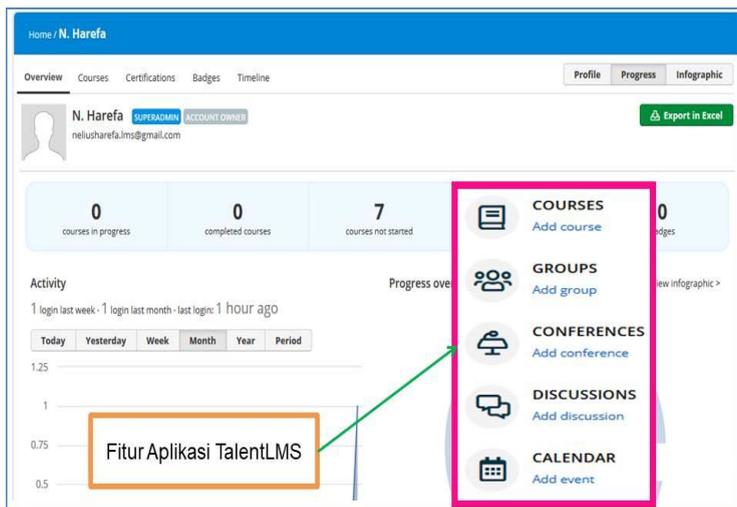
Make course public. Fasilitas ini merupakan fasilitas yang dapat dimanfaatkan untuk mengubah pengaturan kelas kursus. Dengan memanfaatkan fasilitas ini, kelas kursus dapat diakses oleh peserta kelas dari seluruh dunia. Melalui fasilitas ini, kolaborasi, interaksi, dan diskusi dari seluruh *stakeholders* pendidikan yang berasal dari berbagai penjuru dunia dapat dielaborasi. Selain itu, kelas kursus dengan bidang tertentu dapat dibuat melalui pemanfaatan fasilitas ini.

Mobile APP compatibility. TalentLMS merupakan salah satu aplikasi yang dapat diakses dan dioperasikan melalui smartphone.

Melalui fasilitas ini, pengintegrasian TalentLMS dengan berbagai aplikasi smartphone yang relevan dapat dilakukan. Dengan pengintegrasian tersebut, materi pembelajaran dapat dikreasikan lebih menarik dan memudahkan guru maupun siswa untuk mengakses materi pembelajaran khususnya guru dan siswa yang terkendala sarana dan prasarana.

C. FITUR-FITUR APLIKASI TALENTLMS

Selain berbagai fasilitas, TalentLMS menyediakan beberapa fitur yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran seperti pada Gambar 7.5. Fitur-fitur tersebut dapat dimanfaatkan secara mandiri maupun melalui pengkolaborasi antar fitur. Pada hakikatnya, manfaat dan kegunaan fitur pada aplikasi ini identik dengan aplikasi-aplikasi lain yang telah dipaparkan pada bab-bab sebelumnya.

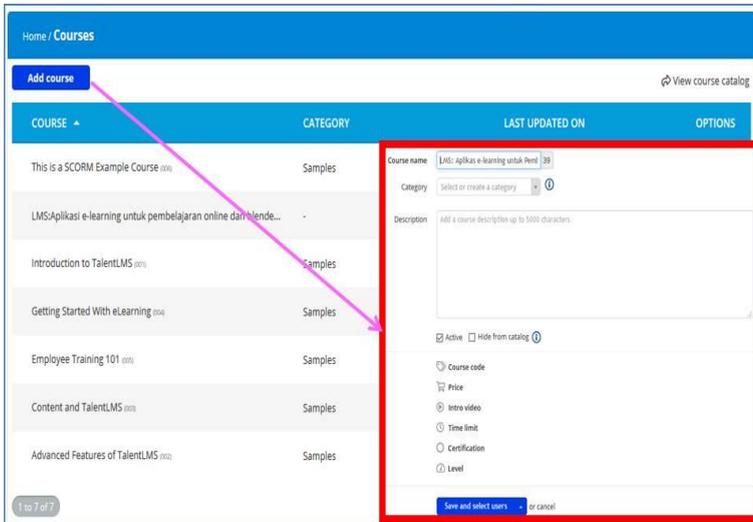


Gambar 7.5. Fitur Aplikasi TalentLMS
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Aplikasi TalentLMS menyediakan beberapa fitur utama seperti fitur courses, fitur groups, fitur conferences, fitur discussions, dan fitur calendar. Pada fitur-fitur tersebut disediakan fasilitas tambahan untuk mengoptimalkan pemanfaatannya pada proses pembelajaran. Melalui fitur tersebut, guru dapat mengkreasikan materi pembelajaran yang menarik dan melakukan desain sehingga pembelajaran dapat efektif, efisien, dan optimal.

1. Fitur Courses

Seperti halnya pada beberapa aplikasi, TalentLMS merupakan salah satu aplikasi yang menyediakan fitur courses (kursus) seperti pada Gambar 7.6. Identik dengan aplikasi lain, manfaat dan kegunaan fitur kursus pada aplikasi TalentLMS tidak jauh berbeda, namun fitur kursus pada TalentLMS disertai beberapa inovasi sehingga memiliki karakteristik tersendiri. Walau memiliki karakteristik yang berbeda, pengoperasian fitur ini dapat dilakukan dengan mudah.



Gambar 7.6. Fitur Courses pada Aplikasi TalentLMS
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Pemanfaatan aplikasi TalentLMS dapat diawali dengan membuat kelas kursus melalui fitur courses dengan memilih instruksi “Add course”. Kelas kursus harus dilengkapi dengan nama kursus (*course name*), kategori (*category*), dan deskripsi (*description*). Nama kursus dapat disesuaikan dengan nama kelas yang sebenarnya. Seperti paparan sebelumnya, nama kursus merupakan item penting dan krusial, oleh sebab itu guru harus mendesainnya dengan jelas, benar, dan unik serta melalui pemberitahuan kepada peserta kelas.

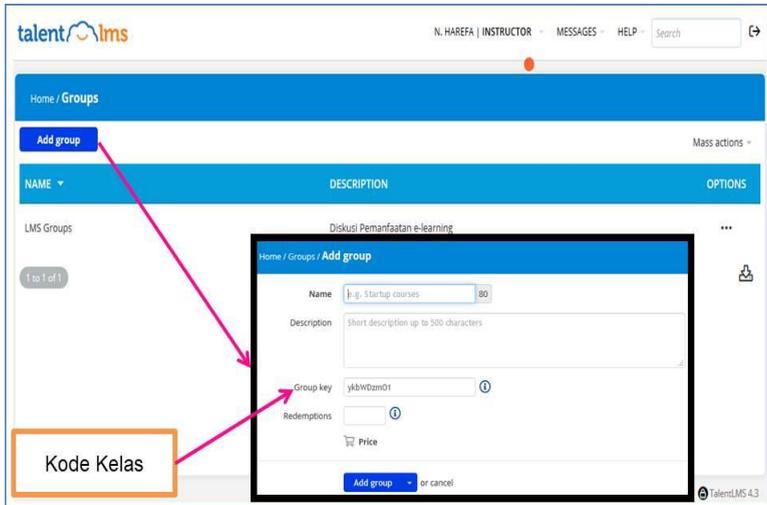
Pada item kategori, guru dapat mengisinya sesuai dengan kategori materi pembelajaran. Pengisian kategori sebaiknya memilih kategori pendidikan (*education*) untuk peruntukkan pembelajaran. Kategori pembelajaran dapat disesuaikan menurut kesepakatan bersama, terutama jika peruntukkan TalentLMS bukan untuk proses

pembelajaran. Kategori kelas kursus bertindak sebagai kata kunci ketika LMS dibuka untuk umum (peserta tidak dibatasi). Oleh sebab itu, penting bagi guru untuk menyesuaikan kategori dengan konten yang akan dipaparkan pada kelas untuk meminimalisir terjadinya miskomunikasi.

Pada item deskripsi, guru dapat mengisinya sesuai deskripsi materi pembelajaran atau tujuan dirancangnya kelas kursus dimaksud. Seperti ada paparan sebelumnya, deskripsi merupakan salah satu isian krusial yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Dengan deskripsi yang tepat dan menarik, guru dapat menstimulus keingintahuan siswa dalam belajar. Oleh sebab itu, penting bagi guru untuk mengisi deskripsi yang menarik dan menantang bagi siswa. Untuk peruntukkan kelas kursus yang akan dibuka untuk umum, deskripsi berbahasa asing dan internasional seperti bahasa Inggris sangat disarankan.

2. Fitur Groups

Fitur penting lainnya yang tersedia pada aplikasi TalentLMS yakni fitur *groups* seperti pada Gambar 7.7. Fitur ini identik manfaatnya dengan fitur kursus, namun berbeda pada pengimplementasiannya. Fitur *groups* cenderung dimanfaatkan untuk proses pembelajaran internal saja, sedangkan fitur kursus dapat dikolaborasi dengan peserta kelas dari seluruh dunia.



Gambar 7.7. Fitur Groups pada Aplikasi TalentLMS
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Perbedaan mendasar antara fitur kursus dan fitur *groups* terletak pada keberadaan kode kelas. Pada fitur kursus, kode kelas tidak tersedia. Sedangkan pada fitur *groups*, kode kelas disediakan. Kode kelas pada fitur *groups* dapat diberikan kepada siswa sebagai kode spesifik dan unik, kode tersebut dapat dipergunakan untuk bergabung ke *groups*.

Identitas grup diawali dengan membuat nama grup. Hampir sama dengan kelas kursus, pengisian nama grup sebaiknya diisi dengan jelas, benar, dan unik serta melalui pemberitahuan kepada peserta kelas. Nama grup merupakan identitas grup sehingga harus dibuat dengan benar dan jelas.

Selain nama grup, guru akan mengisi deskripsi grup. Hampir sama dengan kelas kursus, deskripsi merupakan salah satu isian krusial yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Dengan deskripsi

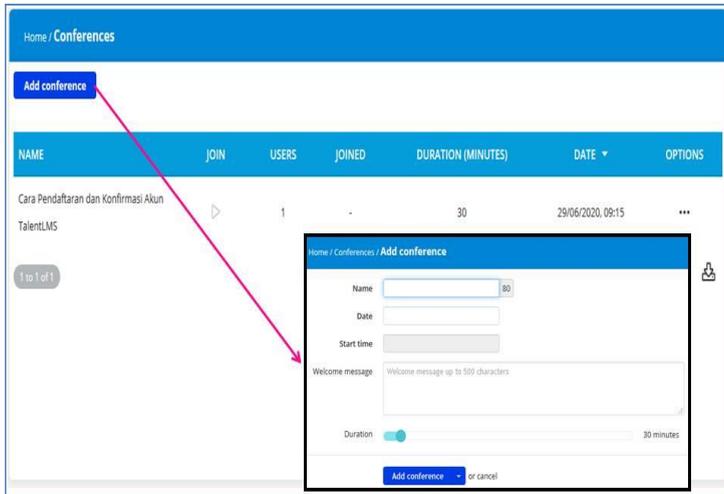
yang tepat dan menarik, guru dapat menstimulus keingintahuan siswa dalam belajar. Oleh sebab itu, penting bagi guru untuk mengisi deskripsi yang menarik dan menantang bagi siswa. Untuk peruntukkan kelas kursus yang akan dibuka untuk umum, deskripsi berbahasa asing dan internasional seperti bahasa Inggris sangat disarankan.

3. Fitur Conferences

Selain kedua fitur di atas, fitur penting lain yang disediakan TalentLMS yakni fitur *conferences* (konferensi) seperti pada Gambar 7.8. Pemanfaatan fitur tersebut dapat diawali dengan membuat konferensi baru melalui instruksi “Add conference”. Setelah itu, guru akan mengisi nama konferensi, nama tersebut sebaiknya disesuaikan dengan bahan kajian pembelajaran untuk memudahkan pendataan dan pelaporan proses pembelajaran. Nama konferensi harus diberitahu kepada peserta kelas.

Setelah pengisian nama, guru akan mengisi jadwal pelaksanaan konferensi melalui instruksi “Date”. Dengan menekan tombol instruksi “Date”, guru akan mengakses kalender untuk memilih jadwal pelaksanaannya. Pengguna tidak dapat mengisi jadwal pelaksanaan konferensi secara manual.

Setelah itu, guru akan mengisi waktu pelaksanaan konferensi melalui instruksi “Start time”. Pengisian waktu dapat disesuaikan dengan waktu pembelajaran kelas. Guru dapat memberikan pesan selamat datang kepada peserta konferensi melalui instruksi “welcome message”. Pesan tersebut dapat dielaborasi untuk menumbuhkan keingintahuan siswa. Guru juga dapat mengatur lamanya konferensi melalui instruksi “Duration”.

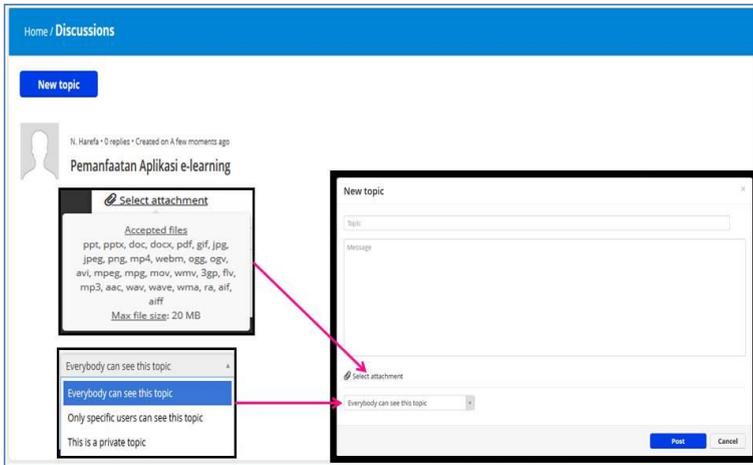


Gambar 7.8. Fitur Conferences pada Aplikasi TalentLMS
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Salah satu keunggulan TalentLMS adalah tersedianya fitur konferensi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran virtual. Pada platform gratis, konferensi dapat dimanfaatkan sebanyak 3 kali kegiatan. Namun pada platform berbayar, tidak ditentukan limit pemanfaatan fitur tersebut. Walau demikian, disediakannya fasilitas konferensi pada platform gratis dapat menjadi alternatif solusi apabila terdapat materi yang harus dilakukan secara virtual.

4. Fitur Discussions

Fitur penting lainnya yang disediakan pada aplikasi TalentLMS yakni fitur *discussions* seperti pada Gambar 7.9. Secara umum, fitur ini memiliki fungsi dan manfaat dengan fitur sejenis pada aplikasi yang lain. Namun, seperti emparan sebelumnya, bahwa masing-masing fitur pada setiap aplikasi memiliki karakter tersendiri, kendati memiliki manfaat dan kegunaan yang hampir sama.



Gambar 7.9. Fitur Discussions pada Aplikasi TalentLMS
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Pemanfaatan fitur *discussions*, diawali dengan membuat topik diskusi melalui instruksi “New topic”. Setelah itu, guru akan mengisi nama topik diskusi. Untuk menselaraskan dengan materi pembelajaran dan memudahkan dalam pendataan, nama topik sebaiknya disesuaikan dengan rencana pembelajaran yang telah disusun atau mengacu *roadmap* materi pembelajaran. Nama topik sebaiknya dibuat sesederhana dan semenarik mungkin untuk menarik perhatian siswa.

Guru diberi fasilitas untuk mengirim pesan melalui instruksi “message” kepada peserta kelas terkait topik diskusi. Pesan ini dapat dielaborasi untuk menstimulus keingintahuan, motivasi, dan minat awal siswa terhadap diskusi. Oleh sebab itu, penting bagi guru untuk memberikan pesan bermakna dan menantang kesiswa sehingga menimbulkan rasa antusias yang tinggi terkait topik diskusi.

Materi diskusi dapat dilampirkan melalui instruksi “Select attachment”. TalentLMS memfasilitasi guru untuk melampirkan materi

diskusi dengan berbagai tipe file seperti materi presentasi, materi dalam bentuk pdf, materi dalam bentuk doc (word), video, audio, dan beberapa tipe lainnya. Apabila guru memiliki file yang tidak termasuk pada kategori yang disediakan TalentLMS, maka guru dapat mengubah (*convert*) tipe file tersebut ke salah satu tipe file yang diakomodasi. Ukuran file maksimum yang dapat dilampirkan sebesar 20 MB. Seperti halnya tipe file, apabila guru memiliki ukuran file melebihi 20 MB, maka guru dapat menurunkan (*Compress*) ukuran file tersebut sesuai kriteria yang ditentukan.

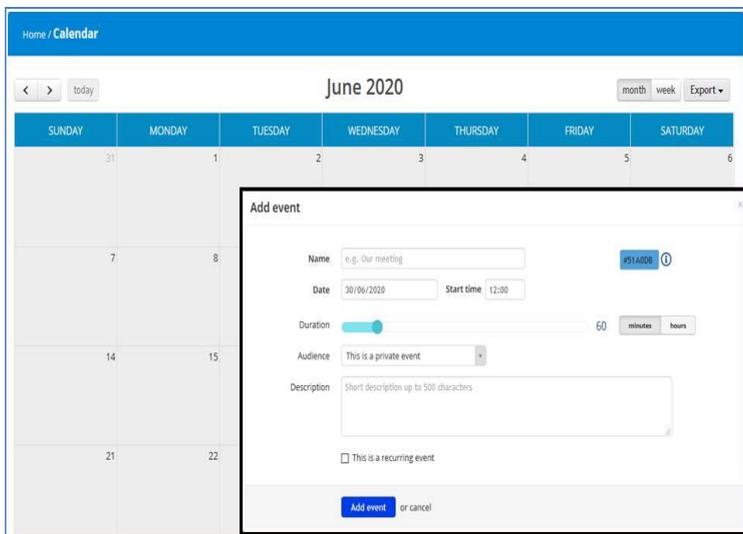
Materi diskusi dapat disesuaikan pendiskusiannya. Guru dapat mengkondisikan pendiskusian topik untuk seluruh peserta kelas melalui instruksi “Everybody can see this topic”. Apabila guru memilih instruksi tersebut, maka topik diskusi akan diterima oleh seluruh peserta kelas. Selain itu, guru dapat mengkondisikan topik diskusi melalui peserta kelas tertentu dengan memilih instruksi “Only specific users can see this topic”. Instruksi ini mengakomodasi guru untuk memberikan materi diskusi kepada siswa tertentu, instruksi ini dapat dimanfaatkan apabila terdapat beberapa materi yang harus didiskusikan. Misalnya, materi A didiskusikan oleh siswa dengan nomor absen 1-10, materi B oleh siswa dengan nomor absen 11-20, dan seterusnya.

Selain dapat dilihat oleh seluruh atau sebagian peserta kelas, TalentLMS mengakomodasi guru untuk menyimpan topik diskusi melalui instruksi “This is a private topic”. Dengan memilih instruksi ini, topik diskusi tidak dapat diakses oleh peserta kelas yang lain. Instruksi ini dapat dimanfaatkan ketika materi diskusi akan

didiskusikan pada pertemuan berikutnya. Pada pertemuan berikutnya, topik ini dapat dikondisikan untuk dilihat oleh seluruh peserta kelas atau sebagian peserta kelas melalui instruksi yang telah dipaparkan di atas.

5. Fitur Calendar

Fitur penting lainnya yang disediakan TalentLMS yakni fitur *calendar* seperti pada Gambar 7.10. Fitur ini dapat diakses berdasarkan hari, minggu, dan bulan. Tahun akan menyesuaikan berdasarkan bulan yang dipilih.



Gambar 7.10. Fitur Calendar pada Aplikasi TalentLMS
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Fitur ini dapat dimanfaatkan untuk membuat *timeline* proses pembelajaran sehingga memudahkan siswa untuk mengetahui materi pembelajaran yang akan didiskusikan. Melalui fitur ini, guru dapat menambahkan kegiatan pada setiap tanggal yang ada di kalender

dengan memilih instruksi “Add event”. Namun, perlu diketahui bahwa kegiatan tidak dapat ditambahkan pada tanggal yang telah lewat. Oleh sebab itu, guru harus merancang kegiatan-kegiatan yang akan didiskusikan menurut *timeline* yang telah dirancang dan disepakati.

Pengelaborasi kegiatan dapat diawali dengan membuat kegiatan melalui instruksi “Add event”. Setelah itu, guru akan mengisi nama kegiatan yang akan dilaksanakan tersebut. Seperti pada penjelasan sebelumnya, nama kegiatan merupakan identitas kegiatan. Oleh sebab itu, guru harus membuat nama kegiatan sesingkat dan semenarik mungkin. Nama kegiatan tersebut dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran.

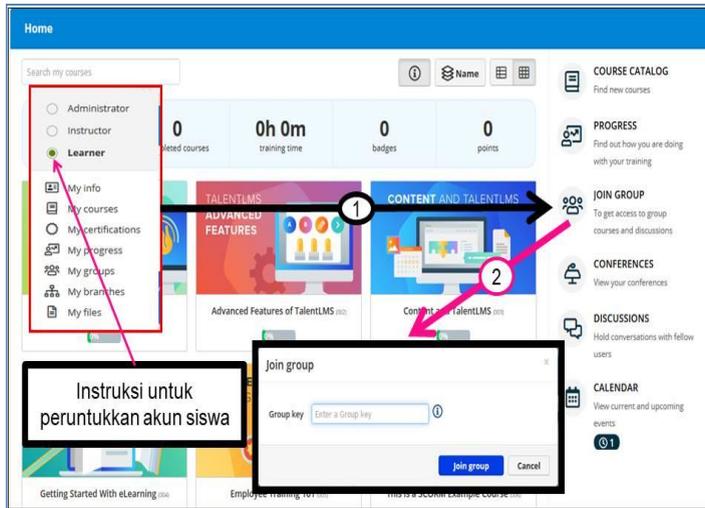
Setelah pengisian nama kegiatan, guru akan mengisi waktu, tanggal, bulan, dan tahun kegiatan. Tanggal, bulan, dan tahun kegiatan akan terisi otomatis sesuai tanggal yang dipilih pada kalender. Untuk waktu, guru akan mengisinya melalui fasilitas yang disediakan. Sebaiknya, guru melakukan penyesuaian kegiatan dengan waktu pembelajaran yang telah terjadwal. Kecuali kegiatan lapangan yang telah disepakati.

Setelah itu, guru akan mengisi durasi kegiatan. Fasilitas ini dapat dimanfaatkan pada kegiatan kuis, latihan soal, atau kegiatan-kegiatan yang membutuhkan penyekatan durasi waktu. Selain itu, guru dapat mengkondisikan pelaksanaan kegiatan, kegiatan dapat diakses oleh sebagian peserta kelas melalui instruksi “Only specific user can see this event”, dapat diakses oleh seluruh peserta kelas melalui instruksi “Everybody can see this event”, atau tidak dapat diakses oleh peserta kelas lain melalui instruksi “This is a private event”. Fasilitas ini dapat

dimanfaatkan untuk materi tertentu dengan kelompok siswa tertentu. Kegiatan-kegiatan lapangan dapat diakomodasi melalui pemanfaatan fitur ini. Misalnya, materi pencemaran air oleh siswa dengan nomor absen 1-10, pencemaran tanah oleh siswa dengan nomor absen 11-20, pencemaran udara oleh siswa dengan nomor absen 21-30, dan sebagainya.

Tahap berikutnya, guru akan mengisi deskripsi kegiatan. Seperti penjelasan-penjelasan sebelumnya, deskripsi kegiatan merupakan fasilitas awal yang dapat dimanfaatkan guru untuk menstimulus keingintahuan, motivasi, dan minat belajar siswa. Oleh sebab itu, guru sebaiknya mengelaborasi fasilitas ini dengan memuat deskripsi menarik dan menantang siswa untuk mencari tahu. Deskripsi tidak boleh melebihi 500 karakter (termasuk spasi).

TalentLMS merupakan salah satu aplikasi yang mengakomodasi peruntukkan siswa. Siswa dapat memanfaatkan aplikasi dengan bergabung pada kelas yang telah dirancang oleh guru. Oleh sebab itu, guru harus merancang dan membuat grup terlebih dahulu, kode grup yang telah dirancang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk bergabung. Pada aplikasi ini, siswa tidak mendapatkan domain LMS sebagaimana akun untuk peruntukkan guru seperti pada Gambar 7.11.



Gambar 7.11. Aplikasi TalentLMS untuk Peruntukkan Siswa
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Pemanfaatan akun siswa diawali dengan memilih instruksi “Learner”, untuk peruntukkan pembelajaran siswa dapat bergabung kegrup yang telah dirancang oleh guru dengan memilih instruksi “JOIN GROUP”. Setelah itu, siswa akan mengisi kode grup yang dapat diminta atau diberikan oleh guru. Setelah pengisian kode, siswa akan bergabung kegrup tertentu dan memanfaatkannya sesuai peruntukkan.

Siswa dapat melihat kelas kursus yang telah dirancang guru melalui instruksi “COURSE CATALOG”. Perkembangan pada proses pembelajaran seperti penilaian dapat dilihat melalui instruksi “PROGRESS”. Kegiatan konferensi dapat dilihat melalui instruksi “CONFERENCES”. Kegiatan diskusi dapat dilihat melalui instruksi “DISCUSSIONS”. Dan, kegiatan berupa *timeline* pembelajaran/kegiatan dapat dilihat melalui instruksi “CALENDAR”.

TalentLMS merupakan salah satu LMS terintegrasi domain. Dengan pengintegrasian tersebut, akun seorang guru dapat diakses melalui pencarian online seperti pencarian google. Salah satu keunggulan aplikasi ini yakni tersedianya fitur konferensi. Melalui fitur tersebut, guru dapat mengkolaborasikan proses pembelajaran dengan pengintegrasian pembelajaran berbasis virtual.

A. PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan aplikasi lain yang dapat dimanfaatkan sebagai LMS pada pembelajaran online maupun *blended*. Remind merupakan aplikasi yang menyediakan berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan oleh guru, siswa, dan orangtua siswa untuk berinteraksi dan berkolaborasi pada pembelajaran online maupun *blended*. Aplikasi ini menyediakan *platform* gratis maupun berbayar yang dapat ditelusuri melalui pencarian google atau pencarian lainnya.

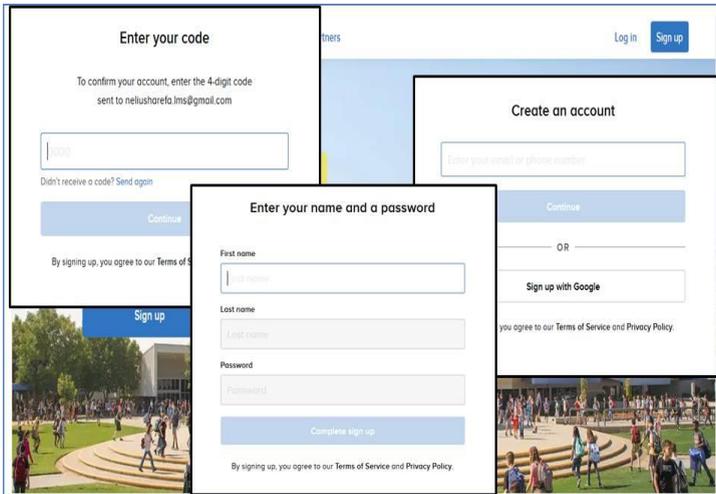
Remind menyediakan fasilitas dan fitur sederhana yang memungkinkan pengguna dapat mengelaborasinya dengan cepat dan mudah. Kendati demikian, melalui fasilitas dan fitur sederhana tersebut, tampilan materi pembelajaran dapat dikreasikan sedemikian rupa sehingga peserta kelas dapat memahaminya dengan utuh. Selain itu, interaksi antara guru dengan siswa, guru dengan orangtua siswa, dan siswa dengan siswa diakomodasi pada aplikasi ini.

Melalui pemanfaatan remind, siswa akan mendapatkan kesan belajar tersendiri yang dapat menstimulus memori untuk mengingat banyak hal terkait materi pembelajaran. Stimulan ini menjadi modal baik bagi guru maupun siswa untuk mewujudkan pembelajaran bermakna. Sehingga, capaian pembelajaran dapat dielaborasi dengan maksimal.

Selain fitur dan fasilitas, pada bab ini akan dibahas manfaat dan kegunaan, proses pemanfaatan, serta kelebihan dan kekurangan aplikasi remind yang dipaparkan secara mendalam, komprehensif, dan aplikatif. Melalui paparan tersebut, diharapkan pengguna dapat mengaplikasikan remind dengan optimal dan tuntas. Pembelajaran yang menarik, efektif, efisien, dan bermakna niscaya akan terwujud dengan pengoptimalan sumber daya dan fasilitas yang tersedia.

B. APLIKASI REMIND

Aplikasi lain yang dapat dimanfaatkan pada pembelajaran online dan/atau blended yakni Remind. Aplikasi ini menyediakan platform berbayar dan gratis dengan beberapa fitur pembeda antar platform. Aplikasi ini dapat ditelusuri melalui pencarian google dengan mengunjungi “<https://www.remind.com>”. Sebelum pemanfaatannya, pengguna harus melakukan registrasi akun terlebih dahulu seperti ada Gambar 8.1.



Gambar 8.1. Pendaftaran Akun pada Aplikasi Remind
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Bagi pengguna yang sudah memiliki akun, dapat mengakses aplikasi remind dengan memilih instruksi “Log in”. Namun, pengguna pemula (belum memiliki akun) harus melakukan pendaftaran dengan memilih instruksi “Sign up”. Setelah itu, pengguna akun membuat akun dengan memasukkan email pada instruksi “Create an account”. Email yang dimasukkan harus email aktif dan dapat diakses. Melalui email tersebut, kode konfirmasi akan dikirimkan secara otomatis.

Kode yang terdiri dari 4 angka tersebut harus dimasukkan melalui instruksi “Enter your code”. Setelah kode terkonfirmasi, pengguna akan mengisi nama depan melalui instruksi “First name”. Setelah itu, pengguna akan mengisi nama belakang melalui instruksi “Last name” dan password. Nama pengguna sebaiknya disesuaikan dengan nama sebenarnya, nama yang terdiri dari satu kata akan mengisi nama depan dan nama belakang yang sama. Misalnya, seseorang yang

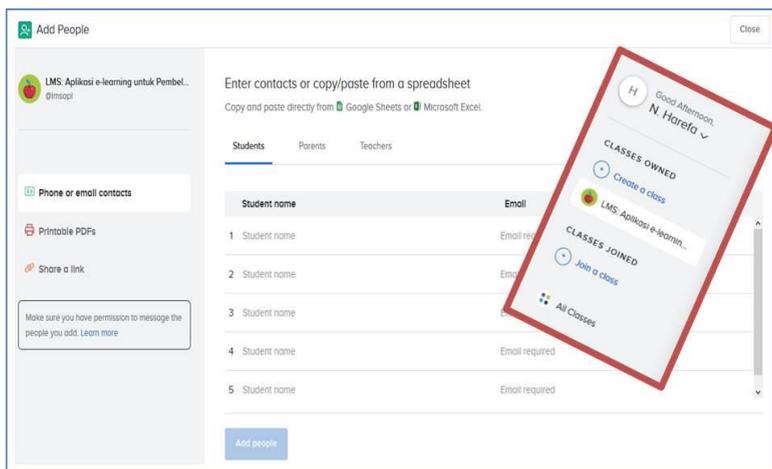
bernama “Nelius” akan mengisi “Nelius” pada nama depan dan “Nelius” pada nama belakang. Demikian halnya dengan seseorang yang bernama lebih dari dua kata, misalnya; “Fransiskus Assisi Beyond Liwun”, Fransiskus akan diisi pada nama belakang dan Assisi Beyond Liwun akan diisi pada nama belakang.

Setelah pengisian identitas, pengguna akan melakukan konfirmasi akun menurut peruntukannya. Aplikasi remind mengakomodasi peruntukkan akun *Teacher* (guru), *Student* (siswa), dan akun untuk peruntukkan *Parent* (orangtua). Pengguna harus memilih salah satu peruntukkan seperti pada Gambar 8.2. Penting diketahui bahwa satu email untuk satu akun remind menurut peruntukkan tertentu.

Gambar 8.2. Peruntukkan Akun pada Aplikasi Remind
(Sumber: Dokumen Pribadi)

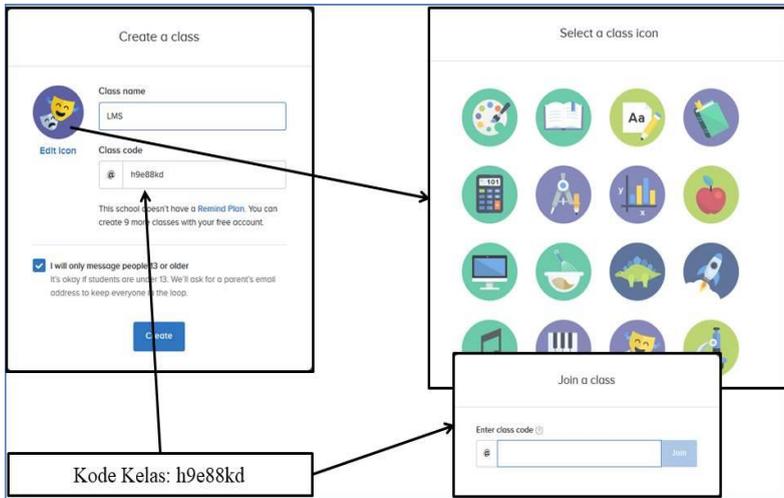
Setelah peruntukkan akun ditentukan (misalnya: sebagai guru), sebelum pemanfaatannya guru akan mengisi nama kelas melalui instruksi “Class name”. Nama kelas sebaiknya disesuaikan dengan

nama kelas sebenarnya atau nama matakuliah (bagi dosen)/nama mata pelajaran (bagi guru) yang diampu. Setelah itu, guru akan memasukkan nama siswa seperti pada Gambar 8.3.



Gambar 8.3. Pengelolaan Akun pada Aplikasi Remind
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Beberapa cara bergabung kesuatu kelas difasilitasi oleh aplikasi remind. Salah satunya dengan dimasukkan sendiri oleh guru melalui pengisian nama dan alamat email siswa. Namun cara tersebut dianggap kurang efektif karena membutuhkan waktu yang lama. Selain itu, kesalahan penginputan email akan menyebabkan siswa tidak dapat bergabung kekelas dimaksud. Cara lain yang dianggap lebih efektif yakni dengan memberikan kode kelas kesiswa seperti pada Gambar 8.4.



Gambar 8.4. Kreasi Kelas pada Aplikasi Remind
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Ketika guru merancang suatu kelas, kode kelas akan diberikan secara otomatis. Kode tersebut dapat dipergunakan oleh siswa untuk bergabung kekelas dimaksud. Untuk peruntukkan orangtua, kode siswa dapat dimasukkan untuk mengakses kelas yang ingin dipantau.

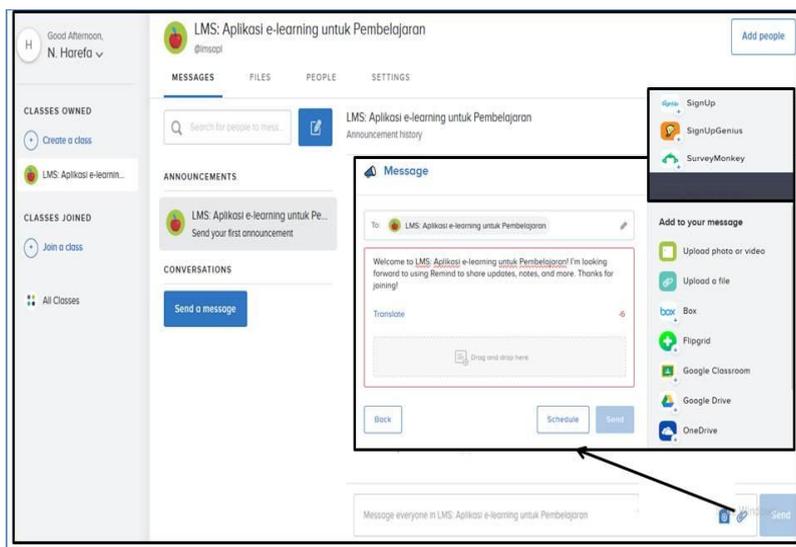
C. FITUR-FITUR APLIKASI REMIND

Aplikasi remind merupakan aplikasi sederhana yang dapat dimanfaatkan sebagai LMS pembelajaran online maupun *blended*. Kendati demikian, aplikasi remind menyediakan beberapa fitur untuk mendukung pembelajaran online maupun *blended* sehingga dapat optimal, efisien, dan efektif. Fitur-fitur tersebut antara lain:

1. Fitur Messages

Seperti aplikasi-aplikasi lainnya, remind menyediakan beberapa fitur yang dapat dimanfaatkan pada proses pembelajaran online maupun

blended. Salah satu fitur penting yang tersedia pada aplikasi remind yakni fitur *messages*. Berbagai kegiatan dapat dilampirkan melalui fitur ini, pengoperasian fitur tergolong sederhana seperti pada Gambar 8.5.



Gambar 8.5. Fitur Messages pada Aplikasi Remind
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Fitur *messages* (pesan) pada aplikasi remind tidak seperti fitur pesan pada umumnya. Fitur pesan ini merupakan fitur krusial dan penting pada pemanfaatan remind, selain mengirim pesan guru dapat melampirkan beberapa dokumen dari berbagai tipe penyimpanan. Fitur ini dapat diintegrasikan dengan aplikasi google classroom yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya.

2. Fitur Files

Fitur penting lainnya yakni fitur *files*. Melalui fitur ini, guru dapat melihat seluruh file yang ada pada kelas. Selain itu, guru dapat

mengirim file berupa materi pembelajaran atau file-file relevan lainnya sebagai bahan kajian pada proses pembelajaran. Semua file yang dikirim guru dapat diakses oleh seluruh peserta kelas.

3. Fitur People

Selain kedua fitur di atas, fitur penting lainnya yakni fitur *people*. Melalui fitur ini, guru dapat melihat seluruh peserta kelas, baik siswa maupun orangtua siswa. Selain itu, melalui fitur ini guru dapat mengundang siswa dan orangtua siswa untuk bergabung kesuatu kelas yang telah dirancang. Selain mengundang, guru juga dapat mengeluarkan siswa dan orangtua siswa dari kelas dengan memanfaatkan fitur ini.

4. Fitur Settings

Fitur terakhir yang tidak kalah penting yakni fitur *settings*. Melalui fitur ini, guru dapat melakukan pengaturan kelas, baik berupa ikon grup, cara bergabung kekelas, dan berbagai pengaturan lainnya. Selain itu, guru dapat melampirkan peraturan-peraturan tertentu yang relevan dengan peruntukkan kelas.

Aplikasi remind merupakan salah satu LMS berbasis pesan. Aplikasi ini mengusung tema “peringat” bagi penggunaanya. Sebagian besar aktivitas terintegrasi aplikasi ini berupa pengingat dalam bentuk pesan. Aplikasi ini sangat sederhana, namun dapat dijadikan sebagai variasi pemanfaatan LMS sehingga pembelajaran online atau *blended* tidak monoton. Selain itu, penggunaan LMS yang beragam dapat menstimulus siswa untuk mengasah diri dan meningkatkan keingintahuan. Tetapi, guru harus melakukan analisis yang mendalam

terhadap pemanfaatan LMS yang beragam. Selain sisi positif, penggunaan LMS yang beragam justru dapat menimbulkan kebingungan pada peserta kelas mengingat masing-masing LMS memiliki karakteristik yang berbeda.

PENUTUP

Perkembangan teknologi khususnya pada bidang pendidikan yang menyangkut proses pembelajaran semestinya disikapi dengan bijaksana. Era kini, anggapan bahwa “teknologi akan menggantikan peran manusia” menjadi topik hangat yang telah banyak dibicarakan baik pada forum formal maupun nonformal. Sejatinya, peran manusia merupakan peran sempurna dan kompleks yang tidak dapat digantikan dengan apapun. Kemampuan pemecahan masalah, kreativitas, kasih sayang, perhatian, dan berbagai aspek lainnya menjadi peran unik manusia yang tidak dapat digantikan dengan teknologi apapun. Oleh sebab itu, manusia tidak seharusnya minder akan teknologi tetapi manusia semestinya semakin antusias dan *powerfull*, mengingat teknologi menyediakan beragam fasilitas untuk *upgrade* diri. Segala kemudahan disediakan, kemudahan dari sisi positif, pun demikian dari sisi negatif.

Menjadi catatan bahwa manusia yang tidak membuka dan mengasah diri akan teknologi dengan sendirinya akan mengalami degradasi peran, dan digantikan oleh perkembangan teknologi itu sendiri. Manusia yang demikian umumnya tidak mampu melihat sisi positif perkembangan teknologi. Akibatnya, berbagai kesempatan yang tersedia justru tidak dapat dielaborasi. Kesempatan-kesempatan yang terlewatkan tersebut suatu saat akan menghimpit dan mendegradasi perannya mengingat perkembangan teknologi yang sangat cepat, pesat, dan masif.

Sebaliknya, manusia yang membuka dan mengasah diri akan teknologi, niscaya akan mendapatkan berbagai keuntungan dan

kemudahan. Sejatinya, perkembangan teknologi akan menstimulus manusia mengasah kemampuan pemecahan masalah yang lebih kompleks, mengasah kreativitas yang lebih luwes, mengasah kemampuan memberi kasih sayang dalam berbagai bentuk yang lebih menarik, mengasah bentuk perhatian yang lebih kreatif dalam berbagai bentuk dan pengimplementasian, serta berbagai stimulus lainnya. Manusia yang demikian akan menjadi “orangtua” dan “pemilik” perkembangan teknologi itu sendiri, dia akan selalu memiliki inovasi untuk mengoptimalkan perkembangan tersebut, dia semakin mudah melakukan pekerjaannya, dan bahkan teknologi cenderung menjadi “tenaga kerja” baginya.

Oleh sebab itu, melawan arus perkembangan teknologi menjadi keputusan tidak ideal dan tidak direkomendasikan. Berjalan beriringan dengan perkembangan teknologi merupakan keputusan tepat sembari mengasah diri agar tidak dikalahkan oleh perkembangan tersebut. Dengan demikian, peran manusia justru semakin besar, penting, dan krusial. Bukan sebaliknya, menjadi semakin terdegrasi.

Pada buku ini telah dipaparkan beberapa produk teknologi berupa aplikasi pada bidang pendidikan, khususnya manajemen sistem pembelajaran. Aplikasi-aplikasi tersebut umumnya telah dimanfaatkan pada pembelajaran online dan/atau *blended* yang telah berkembang dengan pesat pada era ini. Melalui paparan tersebut, *stakeholders* pendidikan khususnya guru diharapkan memiliki gambaran tentang masifnya pemanfaatan teknologi pada bidang pendidikan. Sehingga berbagai daya dan upaya dapat dioptimalkan untuk berjalan beriringan dengan inovasi-inovasi tersebut.

Semoga buku ini dapat menjadi referensi untuk pembelajaran online dan/atau *blended* yang aplikatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, M. W. 2007. *Designing Successful e-Learning*. San Francisco: John Wiley & Sons, Inc
- Clark, R.C., & Mayer, R.E. 2011. *E-Learning and the Science of Instruction*. San Francisco: John Wiley & Sons, Inc
- Diego, W. 2015. *E-LEARNING – TalentLMS*. San Francisco: Epignosis LLC
- Gavilanez, P.G.M., Hidalgo, K.P., Rosero, A., & Amaguana, M.C.H. 2017. *Using The Edmodo Platform in the Development of Academic Writing*. Quito: Diagramacion
- Keeler, A., & Miller, L. 2015. *50 Things You Can Do with Google Classroom*. San Diego: Dave Burgess Consulting, Inc
- Littlejohn, A., & Pegler, C. 2007. *Preparing for Blended e-Learning (Connecting With E-Learning)*. New York: Routledge
- Pete, T.D. 2016. *An Intro To Class Dojo*. San Francisco: John Wiley & Sons, Inc
- Rice, W. 2015. *Moodle E-learning Course Development, 3rd Edition: A complete guide to create and develop engaging e-learning courses with moodle*. Birmingham: Packt Publishing
- Schlager, D. 2017. *Schoology: The Adoption of a Learning Management System*. Minnesota: Saint Chaterine University
- <https://www.classdojo.com>
- <https://classroom.google.com>
- <https://www.codechum.com>
- <https://www.edmodo.com>
- <https://www.moodle.com>
- <https://www.remind.com>
- <https://www.schoology.com>
- <https://www.talentlms.com>

Perkembangan teknologi yang begitu pesat mempengaruhi bidang pendidikan. Perkembangan masif tersebut sejatinya mengakomodasi pengembangan pendidikan melalui pengimplementasian model pembelajaran, strategi pembelajaran, dan media pembelajaran. Pemanfaatan media-media pembelajaran terintegrasi teknologi informasi dan komunikasi serta pergeseran sistem pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran online dan/atau blended merupakan impresi nyata perkembangan teknologi. Zaman kini, optimalisasi proses pembelajaran dapat efektif dan efisien dengan pengintegrasian teknologi informasi dan komunikasi yang komprehensif.

Buku ini memaparkan aplikasi-aplikasi e-learning yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran online maupun blended. Melalui buku ini, gambaran dan proses pemanfaatan aplikasi e-learning dipaparkan secara sederhana, representatif, dan aplikatif. Dengan aplikasi-aplikasi tersebut, pembelajaran online dan/atau blended dapat diimplementasikan secara utuh maupun melalui kolaborasi dengan pembelajaran konvensional.



Nelius Harefa menyelesaikan pendidikan Sarjana Sains dari Universitas Negeri Medan (2013), Magister Pendidikan bidang Pendidikan Kimia dari Universitas Negeri Medan (2017). Sejak 2017, menjadi dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Kimia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia, Jakarta. Pada 2018 – 2020, menjadi Kepala Laboratorium Kimia, Program Studi Pendidikan Kimia, Universitas Kristen Indonesia. Pada 2019, memenangkan Hibah Penelitian Kompetitif Nasional Kemenristekdikti dengan judul “Pengembangan Modul Praktikum Elektronik Kimia Berbasis Eksperimen Sederhana” dan “Pengaruh Kandungan Oksigen Udara Sekolah Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa”. Beberapa karya ilmiah telah diterbitkan pada jurnal nasional dan jurnal internasional, diantaranya: “*Science generic skills of ‘chemistry’? prospective teachers: A study on collaborative learning using Exe-media*” dan “*The Difference of Students’ Learning Outcomes with Project Based Learning Using Handout and Sway Microsoft 365*”, serta artikel ilmiah pada jurnal nasional dan internasional lainnya.



UKI PRESS

ISBN 978-623-7256-80-9

