

PENGGUNAAN *SOCIAL LEARNING NETWORK* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Novrita Mulya Rosa¹, Ahmad Suryadi², Robiatul Adawiyah³

¹Pendidikan Matematika, FMIPA, Universitas Indraprasta PGRI

²Teknik Informatika, FTIK, Universitas Indraprasta PGRI

³Pendidikan Ekonomi, FIPPS, Universitas Indraprasta PGRI

e-mail: yadi2812@gmail.com

Abstrak

Penerapan *e-learning* pada pembelajaran jarak jauh menjadi solusi bagi sekolah dalam menyelenggarakan proses pembelajaran di masa pandemi saat ini. *Learning Management System* (LMS) adalah perangkat lunak berbasis daring yang memberikan fasilitas pembelajaran jarak jauh (Widiastuti, 2021). Penggabungan fitur *Learning Management System* (LMS) dan *Social Network* (SN) menjadi *Social Learning Network* (SLN) yang khusus dibuat untuk keperluan Pendidikan. SLN mendukung pembelajaran kolaboratif dan mendukung proses sharing pengetahuan melalui jejaring sosial (Huang et al., 2010). Guru dan peserta didik dapat berembuk untuk memilih jenis SLN yang dapat melancarkan interaksi pembelajaran secara daring. Mitra dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah guru pada SMK Mandala Tiara Bangsa, Cipinang Pulogadung, Jakarta Timur. Permasalahan yang ditemukan di SMK Mandala Tiara Bangsa adalah kurangnya pengetahuan dan kemampuan guru dalam penggunaan dan pemanfaatan berbagai aplikasi media pembelajaran daring. Solusi dari permasalahan tersebut adalah memberikan sosialisasi untuk menambah pengetahuan guru tentang berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran daring, kemudian memberikan pelatihan *Google classroom*, *Edmodo*, dan *Schoology* sebagai media pembelajaran. Tahapan kegiatan terdiri dari persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Tahapan persiapan diawali dengan survei ke mitra untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh mitra dilanjutkan dengan perijinan dan pembuatan proposal. Menyiapkan alat dan bahan untuk pelaksanaan abdimas serta materi yang akan disampaikan. Tahap pelaksanaan abdimas dilakukan secara daring dengan aplikasi *zoom* untuk menyampaikan materi pelatihan dan demo penggunaan *google classroom*, *Edmodo* dan *Schoology*. Pada akhir tahapan adalah evaluasi dari kegiatan yang dilakukan peserta dalam mengelola *google classroom*, *Edmodo*, dan *Schoology*.

Kata kunci: *Social Learning Network* (SLN), Pembelajaran Daring

Abstract

The application of e-learning in distance learning is a solution for schools in carrying out the learning process during the current pandemic. Learning Management System (LMS) is an online-based software that provides distance learning facilities (Widiastuti, 2021). Merging the Learning Management System (LMS) and Social Network (SN) features into a Social Learning Network (SLN) which is specifically made for educational purposes. SLN supports collaborative learning and supports the process of sharing knowledge through social networks (Huang et al, 2010). Teachers and students can consult to choose the type of SLN that can facilitate online learning interactions. Partners of this community service activity are teachers at Mandala Tiara Bangsa Vocational School, Cipinang Pulogadung, East Jakarta. The problem found in Mandala Tiara Bangsa Vocational School is the lack of knowledge and ability of teachers in the use and utilization of various online learning media applications. The solution to this problem is to provide socialization to increase teacher knowledge about various kinds of learning media that can be used in online learning, then provide training on Google classroom, Edmodo, and Schoology as learning media. The activity stages consist of preparation, implementation and evaluation. The preparation stage begins with a survey to partners to find out the problems faced by partners followed by licensing and making proposals. Prepare tools and materials for the implementation of community service as well as materials to be delivered. The abdimas implementation stage is carried out online with the Zoom application to deliver training materials and demos on the use of Google Classroom, Edmodo and Schoology. At the end of the stage is an evaluation of the activities carried out by participants in managing google classroom, Edmodo, and Schoology.

Keywords: Social Learning Network (SLN), Online Learning

PENDAHULUAN

Dalam masa pandemi Covid-19 ini, pemerintah menghentikan pembelajaran tatap muka dan menggantinya dengan pembelajaran jarak jauh secara daring, sistem pembelajaran jarak jauh ini merupakan solusi yang tepat untuk kondisi saat ini agar kegiatan belajar mengajar tetap terlaksana dengan baik. Menteri Pendidikan dan kebudayaan berupaya agar mutu Pendidikan di Indonesia dalam penyelenggaraannya tetap menjaga kualitas Pendidikan yang baik. Pembelajaran jarak jauh yaitu Pendidikan yang dilaksanakan oleh peserta didik dan pengajar, dalam hal ini memanfaatkan media teknologi sebagai sarana untuk menunjang pembelajaran yang dilakukan secara daring.

Penerapan *e-learning* pada pembelajaran jarak jauh menjadi solusi bagi sekolah dalam menyelenggarakan proses pembelajaran di masa pandemi saat ini. *E-learning* memungkinkan memberikan pelayanan yang lebih baik dan menginovasi kepada peserta didik sehingga tidak terpaku pada pembelajaran konvensional teknologi itu sendiri. Proses pembelajaran berbasis teknologi internet yang memberikan kebebasan akses dan pembelajaran yang interaktif dapat menunjang kemampuan siswa dalam mendapat pengetahuan yang lebih banyak dan pemanfaatan positif dari teknologi itu sendiri. (Saifullah & Akbar, 2020)

Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi (TI) yang pesat, kebutuhan akan media pembelajaran berbasis TI tidak terelakkan (Kurniawan, 2009). Berkembangnya revolusi industry 4.0 terdapat banyak aplikasi untuk menunjang pembelajaran interaktif guru dengan siswanya menggunakan *e-learning*. *Learning Management System* (LMS) adalah perangkat lunak berbasis daring yang memberikan fasilitas pembelajaran jarak jauh. (Widiastuti, 2021). Pembelajaran menggunakan LMS berbasis kelas virtual dapat berfungsi layaknya pembelajaran di dalam kelas tatap muka dimana guru dan dosen dapat memberikan materi, tugas, kuis, evaluasi, dan penilaian akhir kepada peserta didik dan mahasiswa. Pada LMS terdapat fitur dimana guru dan peserta didik dapat berinteraksi seperti diskusi dan tanya jawab.

Sekolah dapat memilih *Learning Management System* (LMS) yang sesuai dengan kondisi sekolah masing-masing. Guru dan peserta didik dapat berembuk untuk memilih jenis LMS yang dapat melancarkan interaksi pembelajaran secara daring. Pemilihan LMS yang menarik akan memotivasi peserta didik untuk belajar meskipun dari jarak jauh sehingga dapat pula membangun karakter kemandirian mereka. LMS adalah portal yang menghubungkan guru dan murid sehingga dengan mudah membagikan materi pelajaran atau tugas di luar jam sekolah. (Wang et al., 2012). Sedangkan *Social Network* (SN) adalah ruang virtual dimana orang dari minat yang sama berkumpul untuk berkomunikasi, berbagi foto dan mendiskusikan ide-ide dengan satu sama lain (Boyd dan Ellison, 2008). Penggabungan fitur *Learning Management System* (LMS) dan *Social Network* (SN) menjadi *Social Learning Network* (SLN) yang khusus dibuat untuk keperluan Pendidikan. SLN mendukung pembelajaran kolaboratif dan mendukung proses sharing pengetahuan melalui jejaring sosial. (Huang et al., 2010).

SMK Mandala Tiara Bangsa adalah sekolah kejuruan dengan kompetensi farmasi yang beralamat di Jl. Persahabatan Timur II No. 16, Cipinang, Pulogadung, Jakarta Timur. Para guru di SMK Mandala Tiara Bangsa sudah mempersiapkan scenario pembelajaran daring namun mereka kesulitan dalam mengemas materi yang akan disajikan. Para guru hanya menggunakan media *social whatsapp* belum menggunakan SLN.

METODE

Metode Pendekatan dan Penerapan IPTEK

Ada beberapa metode pendekatan yang digunakan dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat, meliputi :

1. Sosialisasi dan Diskusi

Program pengabdian masyarakat diawali dengan sosialisasi berupa pemaparan materi mengenai pembelajaran jarak jauh secara *online* (daring) atau dikenal dengan *e-learning*. Pada pengabdian ini peserta dikenalkan dengan aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran daring berbasis *Social Learning Network* (SLN) yaitu *google classroom*, *Edmodo*, dan *Schoology*. Kegiatan diharapkan berlangsung interaktif dimana terjadi diskusi atau tanya jawab antar peserta dengan tim.

2. Demonstrasi

Setelah materi selesai dipaparkan, dilanjutkan demonstrasi penggunaan *Google classroom*, *Edmodo*, dan *Schoology*.

3. Pelatihan

Setelah tim mendemonstrasikan penggunaan *google classroom* dilanjutkan dengan praktik oleh peserta. Peserta mempraktikkan penggunaan *Google classroom*, *Edmodo*, dan *Schoology*.

Pelaksanaan kegiatan berlangsung secara online menggunakan aplikasi *zoom*. Tim dan peserta berinteraksi melalui aplikasi *zoom*. Peserta dapat menggunakan laptop ataupun *smartphone* mereka untuk mengikuti kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengabdian masyarakat mulai dari perencanaan hingga pengumpulan laporan akhir berlangsung pada periode bulan September 2021 hingga Januari 2022. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran secara *online* menggunakan Teknologi Informasi sebagai media pembelajaran di masa pandemi khususnya penggunaan *google classroom*, *schoology* dan *Edmodo*. Realisasi kegiatan ini dilakukan dalam beberapa tahapan. Tahapan kegiatan program PKM dapat dilihat berdasarkan tabel berikut :

Tabel 1. Tahapan Kegiatan Program Pengabdian Masyarakat

Tahap Persiapan	
Pembentukan Tim Abdimas	Pembentukan tim terdiri atas 3 dosen lintas Program Studi yaitu 1 orang dosen Pendidikan Matematika, 1 orang dosen Informatika dan 1 orang dosen Pendidikan Ekonomi serta 1 orang mahasiswa program studi Pendidikan Matematika Universitas Indraprasta PGRI
Survei	Identifikasi Permasalahan dan kebutuhan mitra
Pembuatan Proposal	Pembuatan proposal untuk menawarkan solusi permasalahan Mitra
Koordinasi Tim dan Mitra	Perencanaan pelaksanaan program secara konseptual, operasional dari Tim dan Mitra
Persiapan Alat dan Bahan	Penyediaan alat dan bahan sosialisasi dan pelatihan serta pembuatan materi kegiatan

Tahap Pelaksanaan	
Sosialisasi penggunaan <i>google classroom</i> , <i>schoology</i> , dan <i>Edmodo</i>	Kegiatan dilaksanakan melalui pemaparan materi dan diskusi
Pelatihan penggunaan <i>google classroom</i> , <i>schoology</i> dan <i>Edmodo</i>	Kegiatan dilaksanakan melalui pelatihan dan pendampingan
Evaluasi Program	
Dilakukan dengan membandingkan kondisi mitra sebelum dan sesudah pelaksanaan program.	
Pelaporan	
Penyusunan laporan kemudian dipublikasikan	

Kegiatan dilaksanakan pada Sabtu, 27 September 2021 secara daring menggunakan aplikasi *zoom*. Peserta kegiatan terdiri dari 16 orang guru SMK Mandala Tiara Bangsa, Cipinang Pulogadung, Jakarta Timur. Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini telah terlaksana dengan baik berkat dukungan berbagai faktor yaitu komunikasi antar anggota tim berlangsung lancar dan efektif sehingga koordinasi tim pada proses persiapan, pembagian tugas, pelatihan dan simulasi dapat berlangsung dengan baik dan tepat waktu. Peserta sangat antusias dan bersemangat mengikuti

pelatihan. Berikut adalah dokumentasi kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan secara daring.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan

Peserta antusias mengikuti kegiatan sosialisasi dan pelatihan dari awal hingga akhir. Pelatihan berlangsung menarik karena terjadi interaksi dua arah antara pemateri dan peserta. Peserta diberikan pendampingan dan pengarahan agar materi yang diberikan dapat dipahami dan dipraktikkan dengan baik.

Materi pertama tentang pembelajaran daring. Pada sesi ini, tim menyampaikan jenis-jenis aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran *online*. Pada kegiatan ini, tim mensosialisasikan *google classroom*, *schoology*, dan *edmodo*.

Selanjutnya dilakukan pelatihan berupa praktik penggunaan *Google classroom*, *Edmodo*, dan *Schoology* meliputi cara membuat akun, cara login ke *website google classroom*, *Edmodo*, dan *Schoology*, cara membuat kelas, cara menambahkan peserta kelas, cara memposting materi bahan ajar dan tugas untuk peserta didik, manajemen tugas peserta didik. Pelatihan dilakukan melalui praktek secara langsung oleh masing-masing peserta dengan media laptop / notebook ataupun *smartphone*. Tim membuat panduan atau modul pelatihan yang dibagikan kepada peserta saat pelatihan dilaksanakan. Evaluasi kegiatan untuk mengetahui kemampuan dan keterampilan peserta sebelum dan sesudah pelatihan. Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui data serap materi yang telah diberikan atau tingkat ketercapaian dari pelatihan yang telah diberikan. Hasil Evaluasi menunjukkan bertambahnya pengetahuan peserta tentang pemanfaatan teknologi informasi sebagai media pembelajaran. Peserta mengenal berbagai aplikasi berbasis internet yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Kegiatan ini dikhususkan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam menggunakan *google classroom* sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan secara *online* di masa pandemi saat ini.

Luaran yang dicapai

Dampak yang terlihat secara langsung pada saat kegiatan berlangsung adalah minat dan antusiasme peserta yang besar dalam mengikuti kegiatan, mulai dari pengenalan, penyampaian materi, tanya jawab, hingga mempraktikkan penggunaan *google classroom*, *schoology*, dan *Edmodo*. Secara keseluruhan produk dari kegiatan ini adalah meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mitra menggunakan *google classroom* sebagai media pembelajaran dan alat evaluasi peserta didik. dengan keterampilan yang dimiliki diharapkan bahwa guru dapat mengelola pembelajaran kelas yang berlangsung secara *online*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan dapat disimpulkan bahwa terjadinya peningkatan pengetahuan dan keterampilan menggunakan *google classroom* sebagai media pembelajaran dan alat evaluasi. Dalam pelatihan ini, sebagian besar guru mampu dan bersedia menggunakan *Google classroom*, *Schoology*, *Edmodo* pada proses pembelajaran online.

SARAN

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini diharapkan dapat berkelanjutan agar dapat memperkenalkan dan memberi pelatihan jenis – jenis media- media pembelajaran online lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis Mengucapkan banyak terima kasih kepada Kepala Sekolah SMK Mandala Tiara Bangsa, Cipinang Pulogadung, Jakarta Timur.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfina, O. (2020). Penerapan Lms-Google Classroom Dalam Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Majalah Ilmiah Methoda*, 10(1), 38–46.
- Balasubramanian, K., Jaykumar, V., & Fukey, L. N. (2014). A Study On “Student Preference Towards The Use Of Edmodo As A Learning Platform To Create Responsible Learning Environment.” *Procedia-Social And Behavioral Sciences*, 144, 416–422.
- Huang, J. J. S., Yang, S. J. H., Huang, Y.-M., & Hsiao, I. Y. T. (2010). Social Learning Networks: Build Mobile Learning Networks Based On Collaborative Services. *Journal Of Educational Technology & Society*, 13(3), 78–92.
- Kurniawan, R. (2009). Analisis Dan Perancangan Aplikasi E-Learning Berbasis Web. *Institut Teknologi Adhi Tama, Surabaya-Indonesia*.
- Ramelan, A. (2015). *Penerapan Social Learning Network Berbasis Schoology Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Jurusan Teknik Komputer Dan Informatika Di Smkn 2 Bandung*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Saifullah, S., & Akbar, B. M. (2020). Pelatihan E-Learning Menggunakan Google Classroom Bagi Guru Ma Raden Fatah Prambanan. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 93–103.
- Wang, Q., Woo, H. L., Quek, C. L., Yang, Y., & Liu, M. (2012). Using The Facebook Group As A Learning Management System: An Exploratory Study. *British Journal Of Educational Technology*, 43(3), 428–438.
- Widiastuti, I. (2021). Pemanfaatan Pembelajaran Learning Management System (Lms) Di SMK Syafi'i Akrom Pekalongan. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 305–312.