

PELATIHAN PENGGUNAAN SOCIAL LEARNING NETWORK UNTUK PROSES PEMBELAJARAN BAGI GURU SEKOLAH MENENGAH PERTAMA DI DESA SUNGAI PANTAI KABUPATEN BARITO KUALA

Ahmad Hendrawan, Rabiatul Adawiyah, Noor Rahman, M. Khafidz Arifin, M. Syafwansyah Effendi
Jurusan Teknik Mesin Program Studi Alat Berat Politeknik Negeri Banjarmasin

ahendrawan@poliban.ac.id,
rabiatulpoltek@yahoo.com,
noorrahman1601@gmail.com,
khafidz@poliban.ac.id

ABSTRACT

Sungai Pantai Village Area, Badauh Region Subdistrict, Barito Kuala Regency is located at 114, 40°- 114, 50° East Longitude and 250°- 318° South Latitude. Height above sea level 2 ml. The village area consists of rice fields, yards, swamps, rivers, handil and forests. Sungai Pantai Village, Badauh Region Subdistrict, Barito Kuala Regency, initially had 8 RT areas. However, since 1997, Sungai Pantai village has only 7 RT areas. This is against the background of RT residents. 05 which is decreasing and leaves the RT area until it finally runs out. Initially, the area of this village was 10,000 X 3,400 M, which is 34 km², in 1981 the government conducted a transmigration of Danda Jaya and Terantang, which included the village of Sungai Pantai, so that the village area of Sungai Pantai became 7000X3,400 M, which became 24.5 km². Teachers as the spearhead in the world of education, are required to always be responsive and sensitive to the various reforms that occur around them, including environmental conditions, especially during the Covid-19 Pandemic. Teachers must be able to maximize the rapid development of science, technology and information in addressing this. Most teachers have not made maximum use of information technology, communication and computers for the learning process, in this case the Social Learning Network because the mastery of it is still minimal. To improve this, training was held on the use of Social Learning Network for the learning process for school teachers. This training activity is in order to improve the ability of teachers in the use of social networking -based learning media with web and mobile. The methods used in this activity are direct practicum method and limited lecture method in compliance with Covid-19 health standards. The external target of this activity is to Improve Teachers' Ability in Using Social Learning Networks for the learning process.

Keywords: *Teacher, Social Learning Network*

ABSTRAK

Wilayah Desa Sungai Pantai Kecamatan Rantau Badauh Kabupaten Barito Kuala terletak pada 114, 40°- 114, 50° Bujur Timur dan 250°- 318° Lintang Selatan. Tinggi dari permukaan laut 2 ml. Wilayah desa tersebut terdiri dari lahan Persawahan, Pekarangan, Rawa-rawa, Sungai, Handil dan Hutan. Desa Sungai Pantai Kecamatan Rantau Badauh Kabupaten Barito Kuala pada awalnya mempunyai 8 wilayah RT. Namun sejak tahun 1997 desa Sungai Pantai hanya memiliki 7 wilayah RT saja. Hal ini dilatarbelakangi oleh

warga RT. 05 yang kian berkurang dan meninggalkan wilayah RT tersebut sehingga akhirnya habis. Pada awalnya luas wilayah desa ini adalah 10.000 X 3.400 M yaitu 34 km² pada tahun 1981 pemerintah mengadakan transmigrasi Danda Jaya dan Terantang yang meliputi desa Sungai Pantai, sehingga menjadi wilayah desa Sungai Pantai menjadi 7000X3.400 M, yaitu menjadi 24,5 km². Guru sebagai ujung tombak dalam dunia pendidikan, dituntut untuk senantiasa tanggap dan peka terhadap berbagai pembaharuan yang terjadi di sekelilingnya, termasuk kondisi lingkungan khususnya dimasa Pandemi Covid-19. Guru harus mampu memaksimalkan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan informasi dalam menyikapi hal tersebut. Sebagian besar guru belum maksimal memanfaatkan teknologi informasi, komunikasi dan komputer untuk proses pembelajaran, dalam hal ini *Sosial Learning Network* dikarenakan penguasaan akan hal tersebut masih minim. Untuk meningkatkan hal tersebut maka diadakan pelatihan penggunaan *Social Learning Network* untuk proses pembelajaran bagi guru sekolah. Kegiatan pelatihan ini dalam rangka peningkatan kemampuan guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis jejaring sosial dengan aplikasi berbasis *web* dan berbasis *mobile*. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode praktikum secara langsung dan metode ceramah terbatas dengan mematuhi standar kesehatan Covid-19. Target luaran dari kegiatan ini adalah Meningkatkan Kemampuan Guru Dalam Penggunaan *Social Learning Network* untuk proses pembelajaran..

Kata Kunci : Guru, *Social Learning Network*

PENDAHULUAN

Analisa Situasi

Pada awalnya Desa Sungai Pantai merupakan hutan belantara, kemudian datanglah para perantau dari Kabupaten Hulu Sungai Utara dan Kabupaten Tabalong, yaitu dari Amuntai dan Kalua. Mereka datang kewilayah ini dengan menggunakan perahu dan sampan (jukung) sebagai alat transportasi untuk pulang pergi pada masa itu. Pada saat itu wilayah ini termasuk wilayah Kecamatan Belawang karena wilayahnya masih hutan belantara, kemudian terjadi pemekaran wilayah. Jadilah Kecamatan Rantau Badauh, dengan serta merta wilayah ini menjadi salah satu Desa di Kecamatan Rantau Badauh.

Asal muasal nama Desa Sungai Pantai adalah mengikuti nama Desa Sungai Pantai yang mengikuti alur Sungai Barito. Selanjutnya dibentuklah kepengurusan desa yang diberi nama Desa Sungai Pantai sekitar tahun 1935-an. Dan dibentuklah aparat desa yang terdiri dari Kepala Desa, Kepala padang dan Kepala dusun.

Desa Sungai Pantai adalah salah satu dari 9 (Sembilan) desa yang terletak di wilayah Kecamatan Rantau Badauh Kabupaten Barito Kuala yang terletak disekitar 9 km dari Kecamatan Rantau Badauh, 25 km dari Kabupaten Barito Kuala dan sekitar 20 km dari Ibu Kota Kalimantan Selatan (Banjarmasin). Wilayah Desa Sungai Pantai Kecamatan Rantau Badauh Kabupaten Barito Kuala terletak diantara:

- Sebelah barat selatan berbatasan dengan desa Terantang Kecamatan Masdastana dan sebelah barat arah utara berbatasan dengan desa Danda Jaya Kecamatan Rantau Badauh.
- Sebelah timur arah selatan berbatasan dengan desa Batuah dan Sampurna Kecamatan Jajangkit dan sebelah timur arah utara berbatasan dengan Handil Bati-bati Kecamatan Jajangkit.
- Sebelah utara berbatasan dengan desa Pindahan Baru.
- Sebelah selatan berbatasan dengan desa Tebing Rimbah Kecamatan Mandastana.

Wilayah Desa Sungai Pantai Kecamatan Rantau Badauh Kabupaten Barito Kuala terletak pada 114, 40°- 114, 50° Bujur Timur dan 250°- 318° Lintang Selatan. Tinggi dari permukaan laut 2 ml. Wilayah desa tersebut terdiri dari lahan Persawahan, Pekarangan, Rawa-rawa, Sungai, Handil dan Hutan. Desa Sungai Pantai Kecamatan Rantau Badauh Kabupaten Barito Kuala pada awalnya mempunyai 8 wilayah RT. Namun sejak tahun 1997 desa Sungai Pantai hanya memiliki 7 wilayah Rt saja. Hal ini dilatarbelakangi oleh warga RT. 05 yang kian berkurang dan meninggalkan wilayah RT tersebut sehingga akhirnya habis. Pada awalnya luas wilayah desa ini adalah 10.000 X 3.400 M yaitu 34 km² pada tahun 1981 pemerintah mengadakan transmigrasi Danda Jaya dan Terantang yang meliputi desa Sungai Pantai, sehingga menjadi wilayah desa Sungai Pantai menjadi 7000X3.400 M, yaitu menjadi 24,5 km²

Analisis Situasi Mitra

Ali Muhson, 2010, dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi menyimpulkan Penggunaan Teknologi Informasi (TI) sebagai

media pembelajaran sudah merupakan suatu tuntutan. Walaupun perancangan media berbasis TI memerlukan keahlian khusus, bukan berarti media tersebut dihindari dan ditinggalkan. Media pembelajaran berbasis TI dapat berupa internet, intranet, mobile phone, dan CD Room/Flash Disk. Adapun komponen utamanya meliputi Learning Management System (LMS), dan Learning Content (LC). Edmodo adalah salah satu media sosial yang sering digambarkan sebagai *facebook* pembelajaran (Warjanto dkk, 2014). Edmodo menggabungkan beberapa fitur *Learning Management System* (LMS) dan *Social Network* (SN) menjadi *Social Learning Network* (SLN) yang khusus dibuat untuk keperluan pendidikan (Zakaria, 2019). LMS sendiri adalah portal yang menghubungkan guru dan murid sehingga dapat dengan mudah membagikan materi pelajaran atau tugas diluar jam sekolah (Wang dkk, 2012). LMS mampu membantu guru dan murid saling berinteraksi dan berdiskusi diluar jam sekolah yang mana apabila dilakukan pada saat jam sekolah akan menghabiskan banyak waktu (Adzharuddin dan Ling, 2013). Sedangkan SN adalah ruang virtual di mana orang dari minat yang sama berkumpul untuk berkomunikasi, berbagi foto dan mendiskusikan ide-ide dengan satu sama lain (Boyd dan Ellison, 2008).

Penutupan sementara lembaga pendidikan sebagai upaya menahan penyebaran pandemi covid-19 di seluruh dunia berdampak pada jutaan pelajar, tidak kecuali di Indonesia. Gangguan dalam proses belajar langsung antara siswa dan guru dan pembatalan penilaian belajar berdampak pada psikologis anak didik dan menurunnya kualitas keterampilan murid. Beban itu merupakan tanggung jawab semua elemen pendidikan khususnya negara dalam memfasilitasi kelangsungan sekolah bagi semua stakeholders pendidikan guna melakukan pembelajaran jarak jauh (Rizqon Halal Syah Aji, 2020).

Dampak COVID-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di sekolah dasar dapat dilakukan dengan baik. COVID-19 begitu besar dampaknya bagi pendidikan untuk memutus rantai penularan pandemik COVID-19 pembelajaran yang biasanya dilakukan di sekolah sekarang menjadi belajar di rumah dengan menggunakan berbagai macam aplikasi seperti ruang guru, class room, zoom, google doc, google form, maupun melalui grup whatsapp. Kegiatan belajar dapat berjalan baik dan efektif sesuai dengan kreatifitas guru dalam memberikan materi dan soal latihan kepada siswa, dari soal-soal latihan yang dikerjakan oleh siswa dapat digunakan untuk nilai harian siswa (Wahyu Aji Fatma Dewi, 2020)

Untuk mencetak sumber daya yang berkualitas tidak hanya diperlukan sarana pendidikan yang cukup, tetapi juga diperlukan guru yang memiliki profesionalisme yang baik. Guru sebagai ujung tombak dalam dunia pendidikan, dituntut untuk senantiasa tanggap dan peka terhadap berbagai pembaharuan yang terjadi di sekelilingnya. Tugas guru untuk senantiasa meningkatkan wawasan keilmuan dan meningkatkan kualitas pendidikannya, sehingga apa yang disampaikan oleh guru kepada siswa bukan hal yang kadaluwarsa. Dengan demikian, guru harus mampu mengikuti pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan informasi. Pesatnya perkembangan teknologi komputer dan informasi dan komunikasi baik secara *hardware* maupun *software*, membuat guru harus dapat menyikapinya dengan bijak. Sebagian besar guru belum memanfaatkan teknologi komunikasi, informasi, dan komputer untuk proses pembelajaran khususnya dimasa Pandemi

Covid-19, karena belum sepenuhnya memahami cara penggunaan *Social Learning Network*.

Permasalahan Mitra

Guru sebagai ujung tombak dalam dunia pendidikan, dituntut untuk senantiasa tanggap dan peka terhadap berbagai pembaharuan yang terjadi di sekelilingnya, termasuk kondisi lingkungan khususnya dimasa Pandemi Covid-19. Guru harus mampu memaksimalkan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan informasi.

Sebagian besar guru belum maksimal memanfaatkan teknologi informasi, komunikasi dan komputer untuk proses pembelajaran, dalam hal ini *Sosial Learning Network* dikarenakan penguasaan akan hal tersebut masih minim. Untuk meningkatkan hal tersebut maka diadakan pelatihan penggunaan *Social Learning Network* untuk proses pembelajaran bagi guru sekolah.

LANDASAN TEORI

Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran dialami manusia sepanjang hayat dan berlaku dimanapun dan kapanpun. Pembelajaran menurut Martinis Yamin (2007: 75), proses pembelajaran yang dilakukan dalam kelas merupakan aktivitas mentransformasikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Pendapat tersebut dapat mengandung arti bahwa proses transfer pengetahuan, sikap, dan keterampilan dilakukan oleh setiap individu yang belajar. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (Syaiful Sagala, 2011: 63) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Pembelajaran adalah pemberdayaan potensi peserta didik menjadi kompetensi. Kegiatan pemberdayaan ini tidak dapat dikatakan berhasil bila tidak ada orang atau individu. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 menyatakan bahwa pembelajaran diartikan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar mempunyai bagian yang penting demi mewujudkan proses kegiatan pembelajaran yang efektif dan mendapatkan hasil yang baik. Gerlach dan Ely (1971) dalam Arsyad Azhar (2011: 3) mengatakan bahwa media diartikan secara luas adalah manusia, materi dan kejadian yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Sedangkan menurut Fleming (1987) dalam Arsyad Azhar (2011: 3) media menunjukkan fungsi atau perannya yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Azhar Arsyad (2011: 2-3) menyatakan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar

demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

Social Learning Network

Social Learning Network/s (SLN/SLNs) LMS dan LCMS merupakan perangkat lunak yang telah banyak digunakan dan terbukti handal dalam penerapan sistem e-learning. Akan tetapi sistem ini juga memiliki beberapa kelemahan. Salah satu kelemahannya adalah sebagian besar dari sistem ini kurang memperhatikan daya saai (adaptability), fleksibilitas, dan hubungan sosial. Bahkan pada sebagian kasus, fitur-fitur kolaborasi dan fitur analisis hubungan sosial dinonaktifkan yang menyebabkan pengelola sistem tidak dapat mengetahui hal-hal yang sedang dikerjakan oleh komunitasnya. Oleh karena itu, dalam perkembangan teknologi saat ini, konsep hubungan sosial dan kepedulian sosial mulai diterapkan dan memberikan pengaruh yang berarti terhadap kolaborasi dan pembelajaran. Dengan adaptasi konsep ini dalam teknologi, siswa dapat berkolaborasi, meningkatkan kemampuan kognitif, dan keterampilan sosialnya. Oleh karena itu, muncullah paradigma baru dalam belajar yang disebut CSSL (Computer Supported Social Learning). Di dalamnya terdapat konsep Social Learning Network yang bertujuan untuk mendorong penggunaannya memiliki pengalaman baru dalam belajar menggunakan jejaring sosial (Social Network) yang telah dilengkapi dengan konsep kepedulian sosial (Halimi, 2011). Jejaring sosial atau social network (SN) adalah 'sebuah jejaring' yang memuat interaksi sosial dan hubungan interpersonal. Secara lebih rinci, SN adalah sebuah aplikasi atau laman yang memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi satu sama lain dengan cara saling bertukar informasi, komentar, pesan, gambar, maupun audio-video. Dalam Social Network Sites (SNS) seperti Facebook atau Twitter, pengguna difasilitasi untuk melakukan interaksi, komunikasi, dan kolaborasi (Greenhow, Robelia, & Hughes, 2009). Dengan kata lain, mekanisme bersosialisasi melalui jaringan ini telah terbukti dapat meningkatkan hubungan interpersonal dan memfasilitasi komunikasi nonverbal melalui media seperti audio-video maupun gambar. Dengan berkomunikasi melalui media ini, interaksi interpersonal menjadi lebih dekat. Oleh karena itu, berdasarkan kelebihan inilah berbagai situs jejaring sosial didorong untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran (Huang, 2010).

Social learning network (SLN) atau Jejaring Sosial untuk Pembelajaran, menurut Kordesh (2000) merujuk pada koneksi interpersonal melalui interaksi dengan tujuan utama untuk pengembangan pengetahuan. Secara lebih rinci, SLN merujuk pada beberapa fenomena. x Penggunaan Social Network (SN) untuk pembelajaran dalam pendidikan formal. x Penggunaan SN oleh para pelajar dalam sebuah kolaborasi/diskusi yang dilaksanakan secara informal. x Penggunaan laman yang secara khusus dirancang untuk pembelajaran melalui jejaring sosial (Social Learning Network atau SLN). x Penggunaan SLN yang secara khusus dikembangkan sendiri oleh guru.

Edmodo sebagai Social Learning Network (SLN)

Edmodo adalah salah satu dari beberapa jenis Social Learning Networks (SLNs) yang beredar di dunia world wide web. Berikut beberapa contoh SLN: a.

Einztein (www.einztein.com) merupakan SLN yang ditujukan bagi pembelajar dewasa (pendidikan tinggi) dan pembelajar seumur hidup, b. Sophia (www.sophia.org) merupakan SLN yang menyediakan ribuan tutorial akademik yang diajarkan oleh guru dengan berbagai model instruksional, dan dapat diikuti oleh pembelajar dengan berbagai model belajar. c. RemixLearning (www.remixlearning.com) yang juga didukung oleh The Bill & Melinda Gates Foundation menyediakan sebuah SLN yang dapat diatur sesuai selera oleh sekolah, perpustakaan, museum, dan institusi lainnya yang membutuhkan. d. Schoology (www.schoology.com) merupakan LMS yang dilengkapi dengan SLNs. Edmodo adalah sebuah media untuk melaksanakan pembelajaran secara daring. Edmodo menggabungkan sebagian fitur dari Learning Management System (LMS) dan sebagian fitur dari Jejaring Sosial (Social Network), menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan, kemudian lebih dikenal dengan Jejaring Sosial Pembelajaran (Social Learning Networks). Edmodo diciptakan oleh Jeff O'Hara dan Nic Borg pada tahun 2008. Jeff O'Hara adalah seorang administrator jaringan bagi Community Unit School District 200 di Wheaton, Illinois, sedangkan Nic adalah pengembang web bagi Kaneland Community Unit School District 302 di Maple Park, Illinois, USA. Ide pengembangan Edmodo berasal dari kepopuleran Facebook, yang ditambah dengan sebuah fitur untuk menjamin keamanan interaksi dan kolaborasi antara siswa dan guru. Oleh karena semakin besarnya kebutuhan akan media pembelajaran daring, Edmodo kemudian berkembang menjadi salah satu media/platform dalam pendidikan dasar dan menengah (K1-K12) yang digunakan oleh lebih dari 29 juta pengguna di dunia.

METODE KEGIATAN

Pendekatan Masalah

Kepedulian Lembaga Perguruan Tinggi kepada masyarakat khususnya guru-guru dalam rangka meningkatkan kemampuan guru dalam penggunaan *Social Learning Network* khususnya dimasa Pandemi Covid-19 ini sehingga proses pembelajaran tetap berlangsung dengan baik dan kualitas pendidikan tetap terjaga adalah tinggi, ini merupakan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Untuk merealisasikan program tersebut diperlukan suatu rencana. Program pengabdian pada masyarakat yang dilaksanakan dalam kegiatan ini adalah Pelatihan Penggunaan *Social Learning Network* Untuk Proses Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Menengah Pertama Di Desa Sungai Pantai Kabupaten Barito Kuala.

Materi pelatihan ini menitikberatkan pada pemanfaatan Social Learning Network untuk proses pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan ini didukung oleh para staf pengajar Program Studi Alat Berat Politeknik Negeri Banjarmasin.

Metode Kegiatan

Memberikan pelatihan dalam rangka peningkatan kemampuan guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis jejaring sosial dengan aplikasi berbasis *web* dan berbasis *mobile*. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode

praktikum secara langsung dan metode ceramah terbatas dengan mematuhi standar kesehatan Covid-19.

Sebelum dimulai kegiatan praktikum diawali dengan pengenalan tentang SLN dan aplikasi melalui web dan *mobile*. Sebelum dimulai kegiatan praktikum diawali dengan pengenalan aplikasi melalui web dan *mobile*. Pengenalan digunakan untuk membantu guru dalam menggunakan media pembelajaran sebagai proses untuk pembelajaran. Kegiatan pelatihan ini bertempat di SMPN 4 Rantau Badauh Desa Sungai Pantai Kabupaten Barito Kuala.

Adapun pembagian materi pelatihannya adalah sebagai berikut :

- Sesi ke-1 untuk penjelasan tentang *Social Learning Network*.
- Sesi ke-2 untuk materi aplikasi berbasis *website*, pembuatan catatan, share materi, mengerjakan tugas dan mengerjakan kuis kemudian dilakukan evaluasi.
- Sesi ke-3 untuk materi aplikasi berbasis *mobile*, pembuatan catatan, share materi, melalui perangkat *smartphone*.
- Sesi ke-4 untuk membandingkan antara aplikasi Edmodo dengan Google Classroom



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan 1



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan 2

HASIL DAN PEMBAHASAN

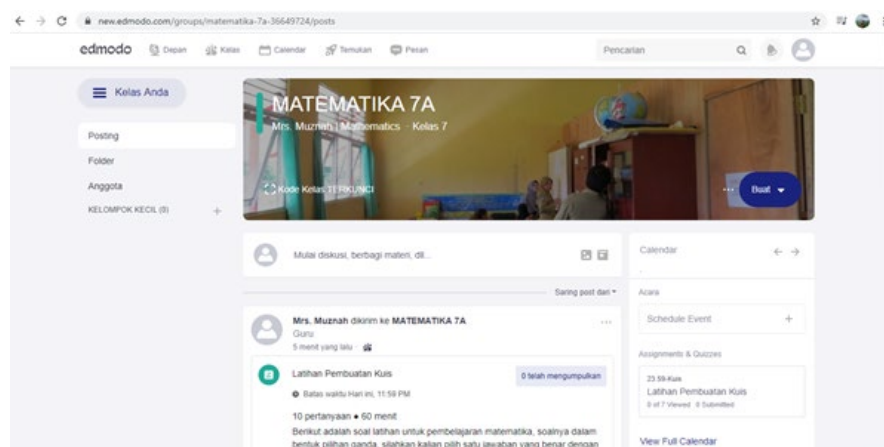
Pelatihan ini dilaksanakan selama bulan September terbagi menjadi 4 sesi pertemuan. Aplikasi yang digunakan pada pelatihan ini menggunakan Edmodo dan Google Classroom

Pelatihan diikuti oleh 15 orang guru Sekolah Menengah Pertama di Desa Sungai Pantai Kabupaten Barito Kuala.

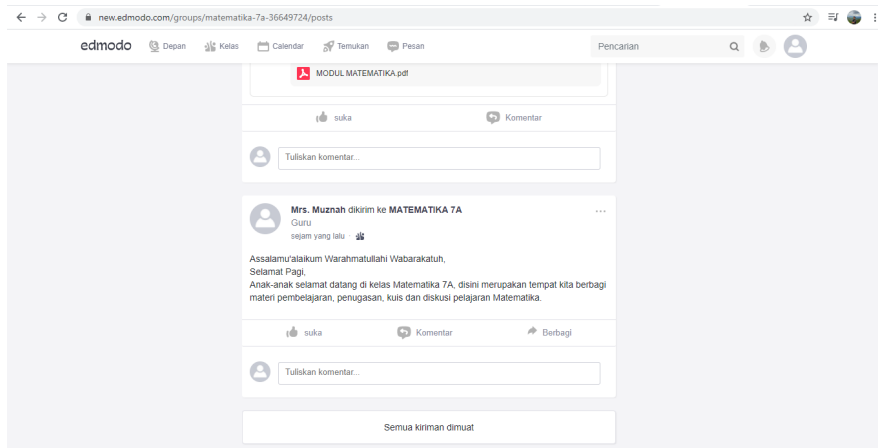
Pada sesi ke-1 untuk menjelaskan tentang *Social Learning Network*. Pada sesi ke-2 membahas materi aplikasi berbasis *website*, pembuatan catatan, share materi, mengerjakan tugas dan mengerjakan kuis kemudian dilakukan evaluasi. Pada sesi ke-3 membahas materi aplikasi berbasis *mobile*, pembuatan catatan, share materi, melalui perangkat *smartphone*. Pada sesi ke-4 membandingkan antara penggunaan aplikasi Edmodo dengan Google Classroom. Setiap sesi diberikan terlebih dahulu teori kemudian dilanjutkan praktek.

Kegiatan pelatihan ini telah meningkatkan pemahaman penggunaan *Social Learning Network* untuk proses pembelajaran.

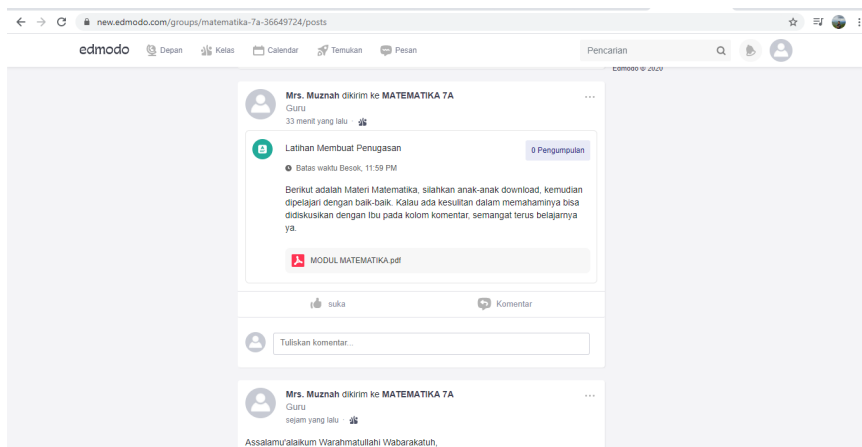
Berikut contoh hasil praktek yang dilakukan pada saat pelatihan :



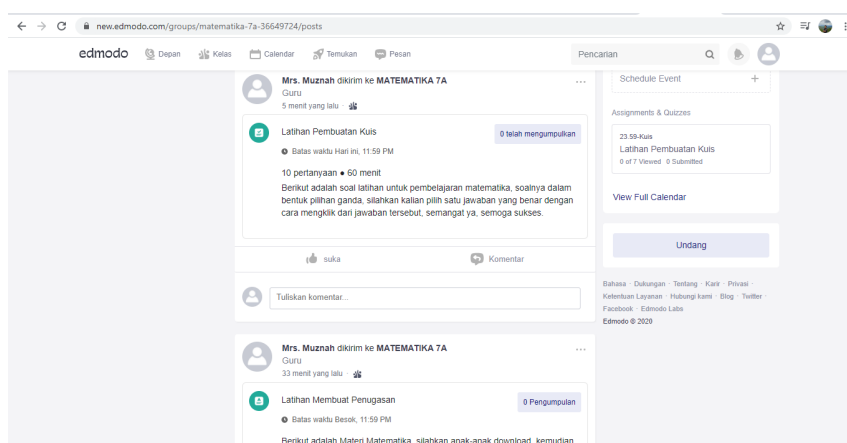
Gambar 3. Contoh Hasil Antar Muka Kelas Pembelajaran Edmodo



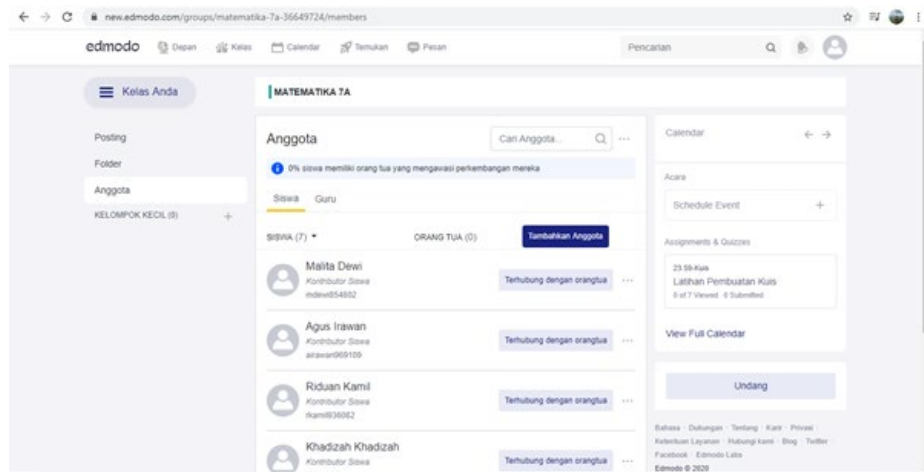
Gambar 4. Contoh Pesan Pembuka



Gambar 5. Contoh Hasil Latihan Pembuatan Latihan



Gambar 4. Contoh Hasil Latihan Pembuatan Quiz



Gambar 5. Contoh Melihat Anggota Siswa Kelas



Gambar 6. Hasil Pembuatan Sekolah SMP 4 Rantau Badauh

KESIMPULAN

Setelah selesainya kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu berupa pelatihan penggunaan *social learning network* untuk proses pembelajaran bagi guru sekolah menengah pertama di desa sungai pantai kabupaten barito kuala didapatkan terjadinya peningkatan pengetahuan dan kemampuan guru dalam membuat menggunakan *Social Learning Network* dalam hal ini menggunakan aplikasi Edmodo.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu terlaksananya kegiatan pengabdian masyarakat ini dari tahap pengusulan, pelaksanaan, sampai dengan penyelesaian laporan. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini tidak dapat terlaksana dengan baik tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, diantaranya Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (P3M) Politeknik Negeri Banjarmasin yang telah memfasilitasi khususnya dalam hal pendanaan, Ibu Yayuk Supriawidarti, S.Pd., Kepala Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Rantau Badauh berikut seluruh guru dan staff, yang telah bersedia menjadi mitra tempat pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat dan membantu selama kegiatan, dan seluruh guru yang telah berpartisipasi sebagai peserta dalam kegiatan Pengabdian Masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adzharuddin, Nor Azura dan Ling, Nor Azura., 2013, Learning Management System (LMS) among University Students: Does It Work?, *International Journal of e- Education, e-Business, e-Management and e-Learning*, Vol. 3, No. 3
- Ali Muhson, 2010, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. VIII. No.2, pp. 1 – 10
- Boyd, D. M. & Ellison, N. B, 2008, Social network sites: definition, history, and scholarship, *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13, 1, 210–230.
- Rizqon Halal Syah Aji, 2020, Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran, *Jurnal Sosial dan Budaya Syar'i* Vol.7 No.5 pp.395-402
- Wahyu Aji Fatma Dewi, 2020, Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmu Pendidikan* Volume 2 Nomor 1 April 2020 pp 55-61
- Wang, Qiyun., Woo, Huay Lit., Quek, Choon Lang., Yang, Yuqin and Liu, Mei., 2012, Using the Facebook group as a learning management system: An exploratory study, *British Journal of Educational Technology* Vol 43 No 3.
- Warjanto, Setyo., Nurhayati., Azhar, Anugrah., 2014, Efektifitas Social Learning Network Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA pada Materi Alat Optik, *Prosiding Fisika UIN 2014*, Jakarta
- Zakaria, Muchammad. (2019). Tentang Edmodo : Pengertian, Manfaat, dan Fitur-Fiturnya <http://www.nesabamedia.com/2019/04/pengertian-manfaat-dan-fitur-edmodo.html>