

## PELATIHAN *SKILL SOCIAL LEARNING NETWORK* PADA PENERAPAN HOTS BAGI GURU MATEMATIKA SE KABUPATEN LANGKAT

Syawal Gultom<sup>1\*</sup>, Martina Restuati<sup>2</sup>, Ani Sutiani<sup>3</sup>, Herwawan Syaputra<sup>1</sup>, Nanda Pratiwi<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Medan

<sup>2</sup>Jurusan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Medan

<sup>3</sup>Jurusan Kimia, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Medan

\*Corresponding author : [syawalgultom@unimed.ac.id](mailto:syawalgultom@unimed.ac.id)

### Abstrak

Dewasa ini perkembangan internet semakin pesat dan merambah ke beberapa bidang, tidak terkecuali bidang pendidikan. Media pembelajaran juga ikut berkembang dan memunculkan Jejaring Sosial Pembelajaran (*Social Learning Network*). Edmodo merupakan sebuah media pembelajaran secara daring yang menggabungkan beberapa fitur *Learning Management System* dan *Social Network* menjadi *Social Learning Network* yang khusus dibuat untuk keperluan pendidikan. Untuk memperoleh proses pembelajaran yang efektif, guru maupun murid harus memiliki media pembelajaran yang inovatif dan menarik, hal inilah yang dialami oleh Guru-guru Matematika di Kabupaten Langkat. Guru-guru Matematika di Kabupaten Langkat belum melaksanakan pelatihan peningkatan penggunaan media pembelajaran *social network*, *Flipped Learning*, Edmodo. Hal tersebut melatar belakangi tim pengabdian untuk memberikan pelatihan "Pelatihan *Skill Social Learning Network* pada Penerapan Hots Bagi Guru Matematika Se Kabupaten Langkat". Kegiatan ini diselenggarakan di Gedung PKK Langkat, Kwala Bingai Stabat, dengan metode ceramah dan praktik langsung. Peserta pelatihan ini adalah 60 orang yang terdiri dari guru matematika se Kabupaten Langkat. Kegiatan berlangsung selama 1 (satu) hari dengan durasi 4 (empat) jam. Melalui kegiatan ini, diharapkan ketrampilan dan pemahaman peserta meningkat terkait penggunaan jejaring sosial pembelajaran Edmodo berbasis Hots.

**Kata Kunci:** *Social Learning Network, Penerapan Hots*

### Abstract

Nowadays, the development of the internet is increasingly rapid and has penetrated several fields, including education. Learning media has also developed and given rise to *Social Learning Networks*. Edmodo is an online learning media that combines several *Learning Management System* and *Social Network* features into a *Social Learning Network* specifically created for educational purposes. To obtain an effective learning process, teachers and students must have innovative and interesting learning media, this is what Mathematics teachers in Langkat Regency experienced. Mathematics teachers in Langkat Regency have not yet carried out training to improve the use of *social network learning media*, *Flipped Learning*, Edmodo. This is the background for the community service team to provide training on "Social Learning Network Skill Training on the Application of Hots for Mathematics Teachers throughout Langkat Regency". This activity was held at the PKK Langkat Building, Kwala Bingai Stabat, with lecture and direct practice methods. The participants in this training were 60 people consisting of mathematics teachers throughout Langkat Regency. The activity lasted for 1 (one) day with a duration of 4 (four) hours. Through this activity, it is hoped that the skills and understanding of participants will increase regarding the use of the Edmodo Hots-based social learning network.

**Keywords:** *Social Learning Network, Implementation of Hots*

### 1. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi (TI) yang pesat, kebutuhan akan media pembelajaran berbasis TI tidak terelakan (Kurniawan, 2009). 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 (Edmodo, 2016). 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).

SLN mendukung pembelajaran kolaboratif dan mendukung proses sharing pengetahuan melalui jejaring social (Huang dkk, 2010). Edmodo merupakan salah satu aplikasi SLN yang menyediakan fitur pembelajaran dan media social. Beberapa fitur pembelajaran yang disediakan antara lain: diskusi dalam satu kelompok atau kelas, catatan, pengumpulan tugas, kuis, polling, sharing materi dll. Selain itu orang tua siswa juga dapat memantau putra-putrinya melalui aplikasi Edmodo. Guru Kabupaten Langkat dan Seluruh Civitas Akademika dengan segala sumber dayanya siap membantu dan membimbing siswa untuk belajar dan mengembangkan kemampuan non akademik. Untuk itu sekolah perlu mengupayakan agar siswa dapat memahami dan mampu mengerjakan tugas yang diberikan dan mampu bersaing ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun didunia kerja. Untuk mendukung hal itu maka perlu media pembelajaran yang menarik agar siswa dapat belajar aktif dan dapat menyerap pengetahuan yang diajarkan oleh gurunya baik di jam sekolah maupun diluar jam sekolah.

Guru-guru belum diberikan pelatihan penggunaan Edmodo sebagai media pembelajaran dan berkeinginan menerapkan Edmodo pada proses belajar mengajar, Guru pun perlu diberikan pemahaman dan pelatihan dalam membuat akun, menggunakan fitur-fitur, diskusi dsb sehingga dalam penerapannya guru guru dapat secara kreatif menggunakan media pembelajaran. Setelah melihat dan menganalisis kondisi tersebut, maka tim pengabdian masyarakat Fakultas matematika dan ilmu pengetahuan alam ingin membuat pengabdian Pelatihan Skill Social Learning Network pada Penerapan Hots Bagi Guru Matematika Se Kabupaten Langkat ". Melalui bantuan Edmodo sebagai media pembelajaran, maka memudahkan para guru-guru dan siswa dalam proses belajar mengajar dan meningkatkan kemampuan HOTS guru dan siswa.

Guru-guru Matematika Kabupaten Langkat yang memiliki media pembelajaran yang belum memanfaatkan teknologi informasi. Salah satunya adalah media pembelajaran berbasis social network. Sebagian besar guru guru sudah menggunakan media sosial sebagai media interaksi, namun belum memanfaatkannya sebagai media pembelajaran. Jejaring sosial (social network) memiliki dampak positif namun tak sedikit pula yang mendapatkan efek negatif. Social Learning Network membantu interaksi

guru dengan murid dan dapat memberikan penugasan mata pelajaran yang dapat dilakukan di luar jam dan area sekolah. Sehingga guru dapat menggunakan teknologi informasi khususnya jejaring sosial untuk hal yang positif. Selain itu Social Learning Network mendorong guru dan siswa untuk lebih berinteraksi dengan guru dan mendorong dalam memahami mata pelajaran yang diberikan di luar jam dan area sekolah.

Adapun tujuan dari diselenggarakannya Pengabdian ini adalah Pelatihan Skill Social Learning Network pada Penerapan Hots Bagi Guru Matematika Se Kabupaten Langkat dengan menggunakan bantuan aplikasi Edmodo. Tujuan pengabdian mengacu pada permasalahan dan analisa situasi pada mitra. Media pembelajaran Social Learning Network dengan aplikasi Edmodo mengarahkan para siswa untuk dapat melakukan pembelajaran berbasis internet. Edmodo dapat menjadi media guru dan siswa-siswi didiknya untuk bertukar materi, memberikan tugas, memberikan kuis, polling dan pengumpulan tugas yang dapat langsung dinilai dan langsung dapat dipantau siswa-siswi bahkan orang tua siswa atau wali.

## 2. BAHAN DAN METODE

Sebelum dimulai kegiatan praktikum diawali dengan pengenalan tentang SLN dan aplikasi Edmodo melalui web dan mobile. Sebelum dimulai kegiatan praktikum diawali dengan pengenalan aplikasi Edmodo melalui web dan mobile. Pengenalan digunakan untuk membantu peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran sebagai proses untuk belajar. Kegiatan pelatihan ini bertempat Hotel Grand Stabat, Kab Langkat.

Masing-masing peserta menggunakan 1 unit computer selama praktik berlangsung dan diberikan modul untuk memudahkan dalam proses praktikum. Kegiatan dilaksanakan dalam 1 (satu) hari dengan durasi pelatihan adalah  $\pm 4$  (empat) jam, terdiri dari :

- 30 menit pengenalan Edmodo
- 180 menit untuk pelatihan dengan dua sesi
- 30 menit untuk evaluasi keseluruhan materi.

Adapun pembagian materi pelatihannya adalah sebagai berikut :

- Sesi 1 untuk materi Edmodo berbasis website, pembuatan catatan, share materi, mengerjakan tugas dan mengerjakan kuis kemudian dilakukan evaluasi.
- Sesi 2 untuk materi Edmodo berbasis mobile, pembuatan catatan, share materi, mengerjakan tugas dan mengerjakan kuis melalui perangkat smartphone, kemudian dilakukan evaluasi.

Evaluasi keberhasilan kegiatan pelatihan ini dilakukan setelah masing- masing sesi pelatihan dan pada akhir kegiatan. Setiap sesi pelatihan dilakukan

evaluasi kemudian dilanjutkan evaluasi materi secara keseluruhan di akhir kegiatan. Indikator keberhasilan kegiatan ini dilihat dari respon positif dari para peserta melalui evaluasi yang diberikan. Evaluasi kegiatan juga dilakukan berupa kuesioner yang diisi peserta, terkait dengan kegiatan yang telah diikuti.

Luaran yang dihasilkan adalah kemampuan peserta dalam menggunakan media belajar dengan aplikasi Edmodo baik melalui website maupun aplikasi mobile. Kemampuan pemahaman peserta diperoleh berdasarkan hasil evaluasi terhadap peserta didik. Peserta diberikan sertifikat sebagai bukti keikutsertaan dalam pelatihan ini.

Melalui pelatihan ini, diharapkan siswa dapat memanfaatkan dan menerapkan teknologi informasi sebagai media untuk belajar. Sehingga siswa dapat kreatif memanfaatkan media pembelajaran berbasis social network dan mengurangi penggunaan internet untuk hal-hal yang tidak mendukung pendidikan. Selain itu siswa dapat melakukan proses belajar yang tidak terpaku pada ruang kelas dan jam sekolah. Sehingga proses belajar juga tetap dapat dilakukan di luar jam dan area sekolah.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses dan Hasil Pelaksanaan Kegiatan sebelum dimulai kegiatan praktikum diawali dengan pengenalan tentang SLN dan aplikasi Edmodo melalui web dan *mobile*. Sebelum dimulai kegiatan praktikum diawali dengan pengenalan aplikasi Edmodo melalui web dan *mobile*. Pengenalan digunakan untuk membantu peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran sebagai proses untuk belajar. Kegiatan pelatihan ini bertempat di Gedung PKK Langkat. Masing-masing peserta menggunakan 1 unit computer selama praktik berlangsung dan diberikan modul untuk memudahkan dalam proses praktikum. Kegiatan dilaksanakan dalam 1 (satu) hari dengan durasi pelatihan adalah  $\pm 4$  (empat) jam, terdiri dari : 30 menit pengenalan Edmodo

- 180 menit untuk pelatihan dengan dua sesi
- 30 menit untuk evaluasi keseluruhan materi.

Adapun pembagian materi pelatihannya adalah sebagai berikut :

- Sesi 1 untuk materi *Edmodo* berbasis *website*, pembuatan catatan, share materi, mengerjakan tugas dan mengerjakan kuis kemudian dilakukan evaluasi.
- Sesi 2 untuk materi *Edmodo* berbasis *mobile*, pembuatan catatan, share materi, mengerjakan tugas dan mengerjakan kuis melalui perangkat *smartphone*, kemudian

dilakukan evaluasi.



**Gambar 2.** Paparan Tentang Pelatihan Skill Social Learning

Evaluasi keberhasilan kegiatan pelatihan ini dilakukan setelah masing-masing sesi pelatihan dan pada akhir kegiatan. Setiap sesi pelatihan dilakukan evaluasi kemudian dilanjutkan evaluasi materi secara keseluruhan di akhir kegiatan. Indikator keberhasilan kegiatan ini dilihat dari respon positif dari para peserta melalui evaluasi yang diberikan. Evaluasi kegiatan juga dilakukan berupa kuesioner yang diisi peserta, terkait dengan kegiatan yang telah diikuti. Luaran yang dihasilkan adalah kemampuan peserta dalam menggunakan media belajar dengan aplikasi Edmodo baik melalui *website* maupun aplikasi *mobile*. Kemampuan pemahaman peserta diperoleh berdasarkan hasil evaluasi terhadap peserta didik. Peserta diberikan sertifikat sebagai bukti keikutsertaan dalam pelatihan ini.

Melalui pelatihan ini, diharapkan guru dan siswa dapat memanfaatkan dan menerapkan teknologi informasi sebagai media untuk belajar. Sehingga guru dan siswa dapat kreatif memanfaatkan media pembelajaran berbasis social network dan mengurangi penggunaan internet untuk hal-hal yang tidak mendukung pendidikan. Selain itu siswa dapat melakukan proses belajar yang tidak terpaku pada ruang kelas dan jam sekolah. Sehingga proses belajar juga tetap dapat dilakukan di luar jam dan area sekolah.



**Gambar 2.** Praktek Penggunaan Aplikasi Social Learning Edmodo dan Canva



**Gambar 2.** Foto Bersama Setelah Kegiatan Pelatihan Berlangsung

### Evaluasi Pasca Pemberian Pelatihan

Tahapan selanjutnya dari proses pelaksanaan kegiatan pada Pengabdian Kegiatan Masyarakat di Gedung PKK Kab Langkat, seluruh peserta masyarakat yang telah diberi bekal diarahkan diarahkan untuk melakukan kegiatan langsung pembuatan penggunaan Apikasi Edmodo. Pada proses ini, dilakukan pendampingan mulai penggunaan aplikasi, Modul SOP. Pendampingan dilakukan dengan bertemu langsung, juga dengan komunikasi melalui telepon seluler dan email. Hal ini dilakukan, karena keterbatasan waktu para peserta jika harus dikumpulkan kembali tiap minggunya, maka berdasarkan permasalahan tersebut diambil kebijakan bahwa pendampingan dapat juga dilayani via telepon dan email. Kegiatan selanjutnya adalah pendampingan sekaligus evaluasi mereview terhadap pelatihan yang sudah dilaksanakan.

#### Indikator Keberhasilan

Hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian ini ditandai dengan keberhasilan indikator yang telah ditetapkan yakni pada tabel 5.1. dan 5.2.

**Tabel 5.1.** Pencapaian indikator kinerja

Indikator Kinerja	Baseline	Target Capaian Kegiatan
Tingkat kehadiran anggota kelompok mitra	50%	100%
Jumlah anggota kelompok mitra yang telah memahami dasar-dasar Pelatihan penggunaan Aplikasi Edmodo	50%	100%
Jumlah masyarakat mitra yang telah melakukan Pelatihan penggunaan Aplikasi Edmodo	60%	100%

**Tabel 5.2.** Pencapaian indikator tambahan

Indikator Kinerja	Target Capaian Kegiatan
-------------------	-------------------------

Proposal	100%
Persetujuan	100%
Perizinan	100%
Kesediaan peserta	100%
Kesiapan tim teknis	
- Dosen 4 orang	100%
- Mahasiswa 2 orang	100%
Pelaksanaan kegiatan FDG	
- Workshop 1	100%
- Workshop 2	100%
- Workshop 3	100%
- Evaluasi	100%
Penyusunan draft laporan	100%
Presentasi hasil kegiatan	100%
Penyusunan laporan	100%
Penyerahan laporan	100%

Untuk lebih jelasnya tingkat keberhasilan kegiatan Peningkatan Penggunaan *Social Learning Network* Bagi Guru Matematika Se Kab. Langkat dapat dilihat pada tabel 5.3.

**Tabel 5.3.** Pencapaian perubahan usaha

Indikator	Awal	Akhir
Pemberian pelatihan	Mitra belum mengetahui	Mitra sudah mampu
Peningkatan Penggunaan <i>Social Learning Network</i> Bagi Guru Matematika Se Kab. Langkat	penggunaan Aplikasi	mengoperasikan Aplikasi Edmodo.
Keberlanjutan Penggunaan Aplikasi	Mitra selama ini hanya memakai Aplikasi yang ditetapkan Oleh Kementerian	Mitra mampu membuat menggunakan Aplikasi Edmodo dan telah digunakan ke pembelajaran.

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa dalam pelaksanaan Pelatihan Peningkatan Penggunaan *Social Learning Network* Bagi Guru Dan Siswi SMP Annizam Medan terlaksana dengan baik yang dapat dilihat dari indikator ketercapaian yang telah dilaksanakan.

## 4. KESIMPULAN

Catatan penting selama kegiatan ini berlangsung adalah respon yang sangat baik dari para peserta agar kiranya dapat dipertimbangkan oleh pihak-pihak terkait. Mitra berharap agar kegiatan sejenis terus berlangsung tiap tahun, sekalipun dalam tema yang

berbeda, akan tetapi adanya pertemuan antara mitra dengan berbagai peneliti di bidang pendidikan, pelatihan keterampilan guru Matematika se Kab. Langkat dalam pemanfaatan aplikasi edmodo.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Rektor Universitas Negeri Medan dan Ketua LPPM Universitas Negeri Medan serta Dekan FMIPA Universitas Negeri Medan yang telah memberikan dana dan sarana sehingga pengabdian ini dapat dilaksanakan.

#### 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
- Boyd, D. M. & Ellison, N. B., 2008, Social network sites: definition, history, and scholarship, Journal of Computer-Mediated Communication, 13, 1, 210–230.
- Edmodo, <https://www.edmodo.com/about> di akses pada tanggal 12 Juli 2016, pukul: 15.00 WIB
- Huang, J. J. S., Yang, S. J. H., Huang, Y.-M., dan Hsiao, I. Y. T., 2010, Social Learning Networks: Build Mobile Learning Networks Based on Collaborative Services, Educational Technology & Society, 13 (3), 78–92.
- Kurniawan, Rendra., 2009, Analisis dan Perancangan Aplikasi E-Learning Berbasis Web, Institut Teknologi Adhi Tama, Surabaya-Indonesia.
- 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