

PEMANFAATAN APLIKASI DIGITAL LEARNING "NETBOARD.ME" DALAM PEMBELAJARAN DARING

Hetty Meileni¹⁾, Indra Satriadi²⁾, Sony Oktapriandi³⁾, dan Desi Aprianty⁴⁾

¹⁾Manajemen Informatika, Politeknik Negeri Sriwijaya, Jl. Srijaya Negara Bukit Besar,
Palembang, 30139

²⁾Manajemen Informatika, Politeknik Negeri Sriwijaya, Jl. Srijaya Negara Bukit Besar,
Palembang, 30139

³⁾Manajemen Informatika, Politeknik Negeri Sriwijaya, Jl. Srijaya Negara Bukit Besar,
Palembang, 30139

⁴⁾Manajemen Informatika, Politeknik Negeri Sriwijaya, Jl. Srijaya Negara Bukit Besar,
Palembang, 30139

E-mail: hmeileni@gmail.com

Abstract

The use of IT today requires us to innovate and be creative in everything. In delivering teaching materials, a teacher must have high innovation and creativity in providing lessons to increase students motivation and enthusiasm in learning. Learning media that are generally used by teachers are too monotonous and sometimes one-way, for examples delivering teaching materials using the whats app or classroom application. With this method, many students do not understand the material being taught and do not become enthusiastic in learning. For this reason teachers must be introduced to an application that make it easy to give lesson to students, interesting and not boring. Interactive digital learning is one way of delivering teaching material to students. The netboard.me application is one of the tools that can be use to apply interactive digital learning to students. The interaction that occurs between teachers and students can increase the enthusiasm and motivastion of students to learn.

Keywords: *interactive, digital, learning, application, netboard,me*

Abstrak

Penggunaan IT sekarang ini menuntut kita untuk berinovasi dan kreatif dalam segala hal. Dalam menyampaikan materi ajar seorang guru harus memiliki inovasi dan kreativitas tinggi dalam memberikan pelajaran untuk meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam belajar. Media pembelajaran yang pada umumnya digunakan oleh guru terlalu monoton dan terkadang bersifat satu arah misalnya menyampaikan materi ajar menggunakan aplikasi whats app atau classroom. Dengan metode seperti ini banyak siswa yang kurang paham akan materi yang diajarkan dan tidak menjadi semangat dalam belajar. Untuk itulah guru harus diperkenalkan dengan sebuah aplikasi yang memudahkan dalam memberikan pelajaran kepada siswa, menarik dan tidak membosankan. Interactive digital learning merupakan salah satu cara dalam menyampaikan materi ajar kepada siswa. Aplikasi netboard.me merupakan salah satu tools yang dapat digunakan dalam menerapkan interactive digital learning kepada siswa. Adanya interaksi yang terjadi antara guru dan siswa dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: *interactive, digital, learning, aplikasi, netboard,me*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi pada bidang pendidikan sangatlah pesat, hal ini menuntut guru harus menguasai teknologi untuk kemudian digunakan sebagai media pendukung dalam kegiatan pembelajaran. Beberapa contoh penerapan teknologi dalam pembelajaran adalah model pembelajaran campuran (*blended learning*). Pada model ini pembelajaran tidak terfokus pada kegiatan tatap muka dikelas tetapi menggunakan juga teknologi berbasis web untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dikelas. *Blended learning* menjadi pembelajaran yang cukup efektif, suasana yang jenuh belajar dikelas dapat diatasi dengan kegiatan belajar yang menyenangkan dan interaktif decara online. Penggunaan teknologi yang berbasis web ini mungkin terbilang cukup mahal, karena membutuhkan perangkat elektronik seperti komputer, laptop ataupun smartphone. Namun teknologi yang dimaksudkan dapat juga berupa alat alat peraga (*tools*) hasil pengembangan kreatifitas para guru dan tetap mengacu pada kebaruan teknologi.

Patra dan Yulianto (2011) Metode pembelajaran daring adalah salah satu metode belajar yang dapat dilakukan dari rumah, menggunakan teknologi dan internet dan aplikasi anatar lain yaitu whatsapp, google classroom, google meet atau aplikasi lainnya. Pembelajaran daring terkadang kurang efektif dalam proses pembelajaran, kurang menyenangkan dibandingkan dengan tatap muka. Padma dan Sukanesh (2011) pembelajaran daring dapat menciptakan suasana kebosanan dalam belajar dan dapat menurunkan semangat belajar siswa.

Ermayulis (2020) mengemukakan bahwa pembelajaran daring merupakan alternatif solusi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran saat ini. Pembelajaran daring yakni pembelajaran yang dilaksanakan secara online, menggunakan aplikasi pembelajaran, jejaring sosial atau melalui platform yang tersedia. Materi pembelajaran diberikan secara online, komunikasi dan tes dilakukan secara online juga.

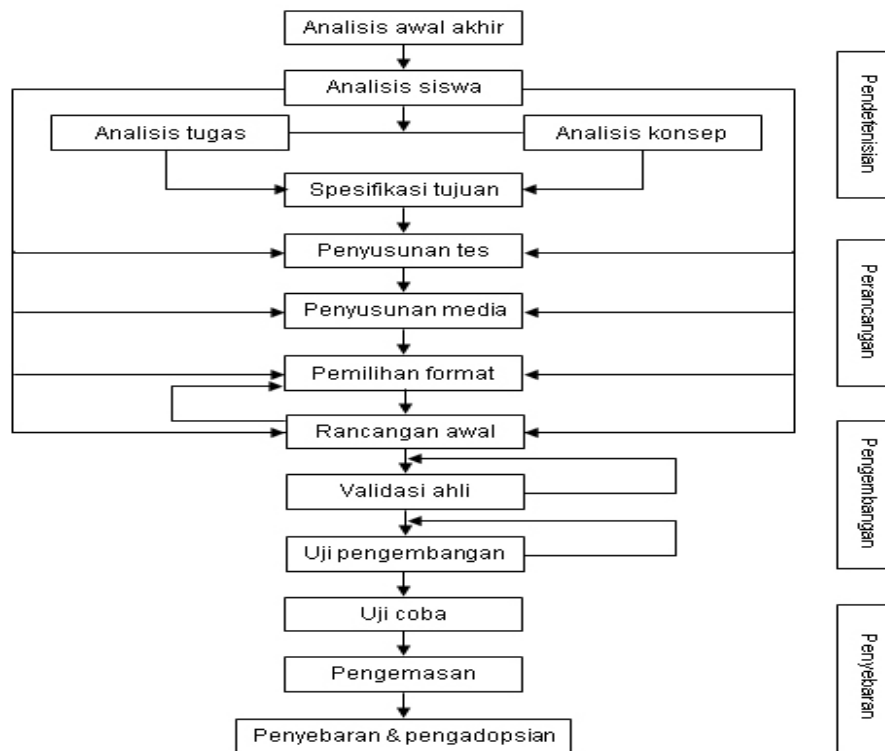
Salah satu alternatif aplikasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran online yaitu dengan menggunakan aplikasi netboard.me yang tersedia secara gratis di internet. Aplikasi netboard.me merupakan interactive digital learning dalam menyampaikan materi kepada siswa. Siswa dapat berinteraksi secara inteactive melalui aplikasi netboard.me. Guru dapat memantau keaktifan siswa melalui aplikasi netboard.me ini.

Manfaat dari penggunaan aplikasi netboard.me dapat memberikan suasana belajar baru yang tidak monoton. Dengan adanya aplikasi interactive digital learning, guru-guru dapat lebih mudah memberikan materi pelajaran kepada siswa dan menciptakan motivasi semangat dalam belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Pada metode penelitian dan pengembangan terdapat beberapa jenis model. Model yang digunakan adalah pengembangan model 4-D. Model pengembangan 4-D (Four D) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan) dan Disseminate (Penyebaran). Metode dan model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa bahan ajar digital. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk untuk mengetahui sejauh mana peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik setelah pembelajaran menggunakan media digital learning. sugiyono (2016).

Prosedur Pengembangan Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian pengembangan model 4-D (Four D Models) menurut Thiagarajani. Hal ini meliputi 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop) dan diseminasi (disseminate) yang dapat dijelaskan sebagai berikut :



Gambar 1. Four D Models

1. Tahap pendefinisian (define)

Tahap pendefinisian berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini dibagi menjadi beberapa instrum yaitu:

a. Analisis Awal (Front-end Analysis)

Analisis awal dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini dimunculkan fakta-fakta dan alternatif penyelesaian sehingga memudahkan untuk menentukan instrum awal dalam pengembangan media pembelajaran yang sesuai untuk dikembangkan.

b. Analisis Peserta Didik (Learner Analysis)

Analisis peserta didik sangat penting dilakukan pada awal perencanaan. Analisis peserta didik dilakukan dengan cara mengamati karakteristik peserta didik. Analisis ini dilakukan dengan mempertimbangkan ciri, kemampuan, dan pengalaman peserta

didik, baik sebagai kelompok maupun individu. Analisis peserta didik meliputi karakteristik kemampuan akademik, usia, dan motivasi terhadap mata pelajaran.

c. Analisis Tugas (Task Analysis)

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas utama yang akan dilakukan oleh peserta didik. Analisis tugas terdiri dari analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) terkait materi yang akan dikembangkan melalui media pembelajaran.

d. Analisis Konsep (Concept Analysis)

Analisis konsep bertujuan untuk menentukan isi materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Analisis konsep dibuat dalam peta konsep pembelajaran yang nantinya digunakan sebagai sarana pencapaian kompetensi tertentu, dengan cara mengidentifikasi dan instrume secara sistematis bagian-bagian utama materi pembelajaran.

e. Analisis Tujuan Pembelajaran (Specifying Instructional Objectives)

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan instrumen pencapaian pembelajaran yang didasarkan atas analisis materi dan analisis kurikulum. Dengan menuliskan tujuan pembelajaran, peneliti dapat mengetahui kajian apa saja yang akanditampilkan dalam media pembelajaran, menentukan kisi-kisi soal, dan akhirnya menentukan seberapa besar tujuan pembelajaran yang tercapai.

2. Tahap Perancangan (design)

Setelah mendapatkan permasalahan dari tahap pendefinisian, selanjutnya dilakukan tahap perancangan. Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu media pembelajaran

3. Tahap Pengembangan (develop)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan ahli dan uji coba kepada peserta didik.

4. Tahap Diseminasi (instrument)

Setelah uji coba terbatas dan instrument telah direvisi, tahap selanjutnya adalah tahap diseminasi. Tujuan dari tahap ini adalah menyebarluaskan media pop-up. Pada penelitian ini hanya dilakukan diseminasi terbatas, yaitu dengan menyebarluaskan

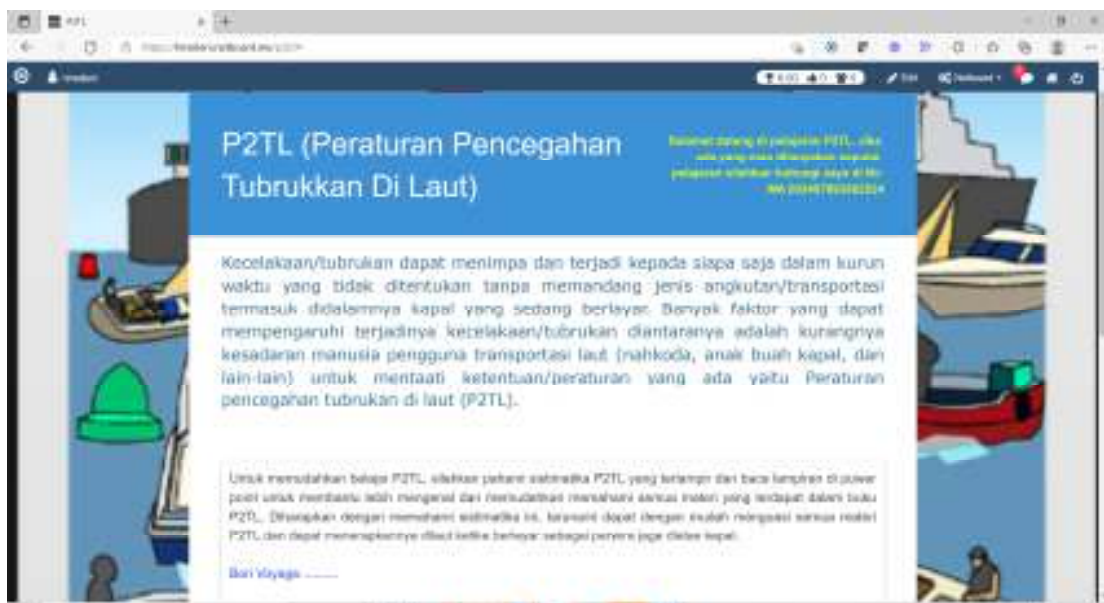
dan mempromosikan produk akhir media pembelajaran secara terbatas kepada guru SMKP Sinar Bahari Palembang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi netboard.me dapat digunakan secara gratis melalui laman <https://netboard.me/>. Untuk menggunakan aplikasi ini pengguna diharuskan mendaftar terlebih dahulu.

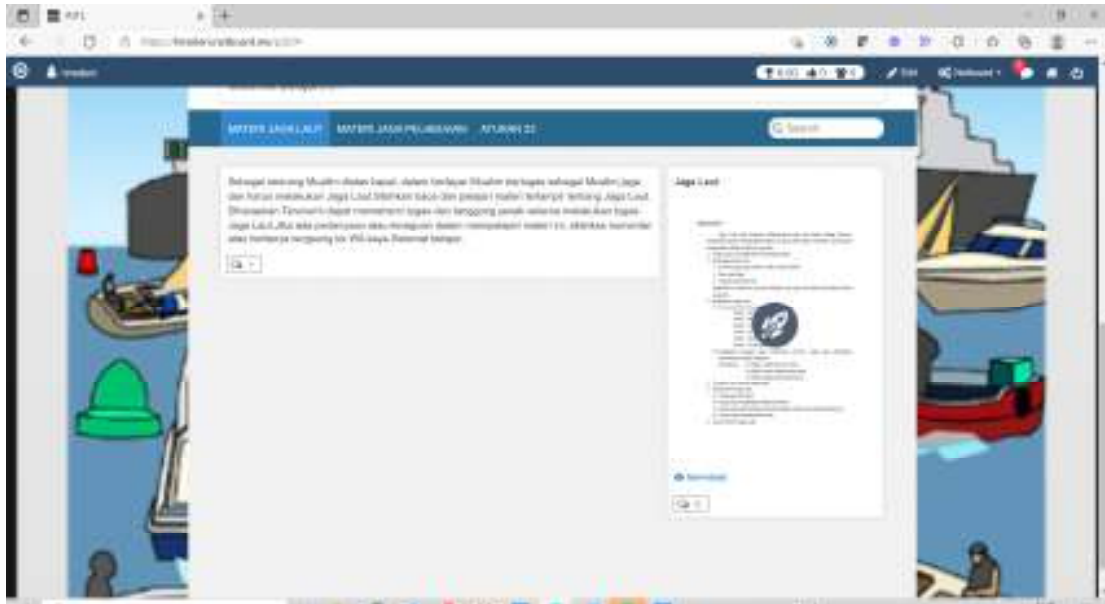
Berikut contoh penggunaan aplikasi netboard.me untuk mata pelajaran P2TL (Peraturan Pencegahan Tubrukkan Di Laut). Pelajaran ini diberikan kepada siswa kelas XI Nautica di SMK Pelayaran Sinar Bahari Palembang. Siswa dapat mengakses materi melalui link yang diberikan oleh guru contohnya <https://hmeileni.netboard.me/p2tl/?link=tiweUSfL-ukn1435W-pwHY1CIN>.

Gambar 2 dibawah ini menampilkan halaman awal ketika pengguna mengakses link pelajaran P2TL di aplikasi netboard.me.



Gambar 2. Tampilan Halaman Awal Pelajaran P2TL

Gambar 3 dibawah ini menampilkan materi pelajaran yang diupload di aplikasi netboard.me siswa dapat mengakses pelajaran yang diberikan guru dan dapat memberikan komentar tentang materi yang diberikan sehingga terjadi interaksi guru dan siswa.



Gambar 3. Tampilan halaman materi ajar

Selain materi ajar yang diberikan dalam bentuk dokumen word ataupun pdf, guru juga dapat mengupload bahan ajar dalam format video. Gambar 4 dibawah ini menampilkan materi ajar dalam format video.



Gambar 4. Tampilan materi ajar dalam format video

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan aplikasi interactive digital learning dengan menggunakan aplikasi netboard.me. Dengan aplikasi netboard.me motivasi dan semangat siswa dalam belajar dapat meningkat. Adanya interaksi antara guru dan siswa dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Darmaningrat, tyas, wahyu, eko., Ali, Noor, Holil, Ahmad., Wibowo Prasetianto Radityo., & Astuti Maria Hanim (2018). Pemanfaatan aplikasi digital learning untuk pembelajaran pengayaan disekolah menengah kota Surabaya. *Seminar nasional sistem informasi Indonesia, 5 november 2021*.

Ermayulis, syafni (2020). Penerapan sistem pembelajaran daring dan luring di tengah pandemic covid-19. Penerapan Sistem Pembelajaran Daring Dan Luring Di Tengah Pandemi Covid-19 – Stit Al-Kifayah Riau (Stit-Alkifayahriau.Ac.Id).

Fitra, Julsyam., & Maksum, Hasan (2021) . Efektivitas media pembelajaran interaktif dengan aplikasi powtoon pada mata pelajaran bimbingan TIK. *JP2, Vol 4 No.1, Tahun 2021, pp. 1-3*.

Patria, L., dan Yulianto, K. (2011). Pemanfaatan Facebook Untuk Menunjang Kegiatan Belajar Mengajar Online Secara Mandiri. *Prosiding Seminar Nasional FMIPA-UT 2011*. <http://repository.ut.ac.id/id/eprint/2305>.

Padma, A., dan Sukanesh, R. (2011). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Online Akibat Pandemi COVID-19. *Automatic Classification and Segmentation of Brain Tumor in CT Images Using Optimal Dominant Gray Level Run Length Texture Features*, 2(10), 53²59.

Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B. Bandung: Alfabeta.