

Pengembangan Pembelajaran Berbasis *Social Learning Networks Microsoft Teams* pada Mata Kuliah Animasi

Yulan Mardiaty,^{1✉} Kunto Imbar Nursetyo², Cecep Kustandi²

¹ Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

² Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

³ Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.21009/JPI.041.05>

Article History

Submitted: 2021

Accepted : 2021

Published : 2021

Keywords

Keywords 1;
Pengembangan
Pembelajaran; 2;
*Social Learning
Networks* 3; *ADDIE*
4; *Microsoft Teams*
5; *Animation*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa rancangan pembelajaran berbasis *Social Learning Networks (SLN)* dengan menggunakan platform *Microsoft Teams* yang dapat digunakan oleh mahasiswa yang sedang mengikuti mata kuliah Animasi di Program Studi Teknologi Universitas Negeri Jakarta. Penelitian ini dilakukan dengan mengikuti prosedur model pengembangan *ADDIE*, yang terdiri dari 5 tahap yaitu (1) *Analysis*: melakukan analisis kebutuhan, peserta didik dan materi, (2) *Design*: merancang desain pembelajaran, (3) *Development*: mengembangkan rancangan pembelajaran, (4) *Implementation*: melakukan uji coba kepada para ahli dan pengguna, (5) *Evaluation*: mengevaluasi hasil pengembangan produk berdasarkan uji coba yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil uji coba para ahli diperoleh nilai rata-rata keseluruhan 3,36 yang berarti sangat baik. Sedangkan hasil uji coba *one to one* dan *small group* didapatkan hasil rata-rata keseluruhan 3,55 yang berarti sangat baik. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan rancangan pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan untuk memfasilitasi mahasiswa dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran *online*.

Abstract

This study aims to produce a product in the form of a Social Learning Networks (SLN) based learning design using the Microsoft Teams platform that can be used by students who are taking Animation courses at the Jakarta State University Technology Study Program. This research was conducted by following the ADDIE development model procedure, which consisted of 5 stages, namely (1) Analysis: conducting a needs analysis, students and materials, (2) Design: designing a learning design, (3) Development: developing a learning design, (4) Implementation: conducting trials on experts and users, (5) Evaluation: evaluating the results of product development based on the trials that have been done. Based on the trial results of the experts, the overall average value was 3.36 which means very good. While the results of the one to one and small group trials obtained an overall average of 3.55 which means very good. The results of this development research indicate that the learning design developed can be used to facilitate students in the learning process, especially online learning.

✉ Corresponding author : Yulan Mardiaty
Alamat : Universitas Negeri Jakarta
Jakarta, Indonesia
E-mail : YulanMardiaty_1215164483@mhs.unj.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah proses untuk membantu manusia agar lebih baik lagi dalam mengembangkan potensi diri yang dimilikinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Saat ini kita telah sampai pada era Revolusi Industri 4.0 dimana teknologi melesat dengan cepat. Era ini ditandai dengan meningkatnya konektivitas, interaksi dan perkembangan sistem digital, kecerdasan buatan serta virtual (Delipiter Lase, 2019, h. 1). Berkaitan dengan hal tersebut, Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta membekali mahasiswanya dengan kemampuan membuat media animasi pembelajaran yang diberikan pada tahun kedua perkuliahan dengan bobot 3 SKS.

Berdasarkan pra-penelitian yang dilakukan oleh penulis melalui survey singkat didapatkan informasi terkait kesenjangan dan kebutuhan penelitian dimana mahasiswa merasa kurangnya waktu belajar yang memungkinkan adanya peningkatan pengetahuan dan lambatnya proses pengerjaan tugas. Tidak adanya media yang memfasilitasi mahasiswa untuk berdiskusi dengan tutor atau teman sebaya di luar jam perkuliahan. Kemudian adanya kebutuhan pengembangan pembelajaran *online* yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran mahasiswa dengan tugas-tugas yang membutuhkan kemampuan kolaborasi tingkat tinggi.

Selain itu juga terdapat tantangan yang harus dihadapi dalam proses pembelajaran yakni mahasiswa yang menjadi sasaran merupakan generasi Z yang termasuk kalangan *digital natives* sehingga memiliki intensitas tinggi dalam mengakses gawai atau perangkat digital lainnya setiap hari. Hal-hal tersebut tentu mempengaruhi pendekatan belajar pada pendidikan formal yang harus sesuai dengan keadaan pada saat ini. Sebagaimana sejalan dengan pembaharuan Definisi Teknologi Pendidikan 2018 yaitu:

Educational technology is the study and ethical application of theory, research and best practice to advance knowledge as well as mediate and improve learning and performance through the strategic design, management, and implementation of learning and instructional processes and resources.

Teknologi pendidikan hadir untuk memediasi dan meningkatkan pembelajaran serta kinerja peserta didik melalui desain yang strategis dari proses dan sumber pembelajaran. Dengan demikian mendesain pembelajaran dalam rangka memenuhi kebutuhan mahasiswa adalah salah satu upaya penting yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Desain pembelajaran yang diciptakan harus tetap menjadikan mahasiswa lebih dominan dan dituntut untuk semakin aktif. Keaktifan tersebut menjadikan mahasiswa bukan hanya sebagai penerima pengetahuan yang disampaikan oleh pendidik saja, tetapi juga harus menjadi individu yang aktif mengkonstruksikan pengetahuan mereka masing-masing dengan memproses segala informasi yang tersedia guna mengembangkan pengalaman belajar dan menjadi mahasiswa yang mandiri.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut peneliti beranggapan bahwa diperlukan sebuah pengembangan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan untuk menyelesaikan kekurangan pembelajaran yang ada. Seperti yang sudah diketahui sasaran pada mata kuliah ini merupakan kalangan generasi Z yang mana menurut Tapscott dalam (Lucy Pujasari Supratman, 2018, h.49) adalah generasi yang lahir mulai dari Januari 1998 sampai dengan sekarang.

Sementara itu generasi Z menurut pendapat (Tarkus Suganda, 2018, h.4) adalah generasi yang suka bersosialisasi dan mengekspresikan diri, memiliki mobilitas tinggi, *multitasking*, berpikiran global, berkomunikasi secara digital dan menyukai hal-hal yang bersifat visual. Mereka cenderung sangat menyukai media sosial seperti *Facebook*, *Instagram*, *Line*, *WhatsApp*, dan lain sebagainya yang mampu mengkombinasikan tulisan, gambar dan video untuk mengekspresikan diri. Mereka juga lebih menyukai berkiriman pesan secara instan dibandingkan dengan bertelepon.

Pernyataan di atas juga diperkuat dengan data yang dihimpun oleh *We are social* dan *Hootsuite* per Januari 2020 bahwa di Indonesia terdapat 160 milyar pengguna aktif sosial media (usia 16 sampai 64 tahun) dengan rata-rata penggunaan 3 jam 26 menit setiap harinya digunakan untuk mengakses media sosial (Simon Kemp, 2020).

Berkaitan dengan cukup tingginya intensitas penggunaan media sosial di Indonesia dan didalamnya juga terdapat generasi Z. Peneliti memiliki pandangan bahwa hal ini tentu berpengaruh terhadap pola pembelajaran untuk generasi Z yang sudah menjadikan media sosial sebagai bagian penting dalam aktivitas kesehariannya. Maka dari itu dibutuhkan sebuah konsep pembelajaran yang didalamnya terdapat konsep yang ada pada media sosial sehingga dapat lebih mudah dalam melakukan pendekatan pembelajaran kepada mahasiswa.

Social Learning Networks (SLN) adalah sebuah konsep pembelajaran yang hadir seiring dengan munculnya *Computer Supported Social Learning* (CSSL) sebagai pendukung munculnya paradigma pembelajaran baru di tengah era ledakan teknologi. *Social Learning Network* (SLN) bertujuan untuk mendorong penggunaannya memiliki pengalaman baru dalam belajar dimanapun dan kapanpun menggunakan jejaring sosial (*social network*) yang telah dilengkapi dengan konsep kepedulian sosial (Halimi, Seridi, Faron, 2011, h.1)

Biasanya *Social Learning Networks* ini akan diaplikasikan ke dalam sebuah *online learning* atau *virtual classroom* yang memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi satu sama lain dengan cara saling bertukar informasi, komentar, pesan, gambar, maupun audio-video untuk tujuan pengembangan pengetahuan. Melalui media ini interaksi hubungan interpersonal menjadi lebih dekat dan kelebihan inilah yang membuat *social networks* dimanfaatkan dalam bidang pembelajaran yang sering kita ketahui sebagai SLN

Universitas Negeri Jakarta telah memfasilitasi mahasiswa dan dosen dengan memberikan layanan untuk mengakses penuh *Office 365* secara gratis yang didalamnya terdapat *platform Microsoft Teams*. Secara garis besar *Microsoft Teams* merupakan ruang kelas *online* yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran jarak jauh. *Platform* ini merupakan *platform* kolaborasi terpadu dalam dunia pendidikan yang menggabungkan percakapan di tempat belajar yang persisten, pertemuan video, penyimpanan file (termasuk kolaborasi dalam file), dan integrasi aplikasi. *Platform* ini juga menyediakan fitur-fitur bawaan yang sejalan dengan konsep

Social Learning Networks yaitu kolaborasi, komunikasi dan personalisasi.

Berdasarkan uraian yang dipaparkan sebelumnya, *platform Microsoft Teams* memiliki peluang untuk dimanfaatkan dalam mengembangkan pembelajaran dari konvensional menjadi *online learning* yang dikemas sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Hal tersebut didasari dengan adanya fitur-fitur yang dimiliki oleh *Microsoft Teams* yang sejalan dengan konsep *Social Learning Networks*. Dengan telah tersedianya fitur-fitur tersebut, maka akan lebih mudah untuk memasukkan konsep *Social Learning Networks* dalam pengembangan pembelajaran.

Pengembangan ini penting untuk dilaksanakan karena adanya kebutuhan pendekatan pembelajaran untuk mahasiswa demi kemudahan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dikembangkannya rancangan pembelajaran ini diharapkan akan menutup kesenjangan yang ada demi terlaksananya proses pembelajaran yang jauh lebih baik. Artikel ini menguraikan proses pengembangan pembelajaran berbasis *Social Learning Networks* (SLN) dengan *Microsoft Teams* pada mata kuliah animasi di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu: *analysis, design, development, implementation & evaluation*. Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta (FIP UNJ). Adapun durasi penelitian dilaksanakan selama 6 bulan dimulai dari bulan Februari 2020 hingga Juli 2020 dengan sasaran penelitian dosen mata kuliah animasi dan mahasiswa Teknologi Pendidikan angkatan 2018 yang sedang mengikuti mata kuliah animasi.

Penelitian pengembangan ini melibatkan satu orang ahli desain pembelajaran, satu orang ahli materi dan satu orang ahli media pembelajaran. Teknik evaluasi yang digunakan ialah *expert review*. Pada tahap evaluasi digunakan kuesioner sebagai instrumen penelitian.

Kuesioner yang dibuat menggunakan skala 1-4 untuk menilai aspek-aspek sebagai berikut: 1) pembelajaran, 2) kurikulum/materi, 3) tampilan, 4) bahasa dan komunikasi, 5) pemanfaatan media, 6) penyajian bahan bacaan, 7) penyajian presentasi, 8) penyajian video, 9) penyajian infografis, 10) *social learning networks*, 11) *platform microsoft teams*. Data yang diperoleh dari kuesioner diolah menggunakan teknis analisis data dengan rumus statistik sederhana untuk mengetahui skor rata-rata yang selanjutnya dianalisis secara deskriptif untuk mengambil kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Pembelajaran Berbasis *Soial Learning Networks Microsoft Teams* pada mata kuliah animasi ini dilaksanakan melalui lima tahapan sesuai dengan model pengembangan *ADDIE for online learning* yang diadaptasi dari *E-learning methodologies - guide for designing and developing e-learning courses* oleh *Food and Agriculture Organization of the United Nations*, dengan penjabaran sebagai berikut:

A. Analysis (Analisis)

Pada tahap ini pengembangan melakukan analisis kebutuhan, analisis peserta didik dan analisis materi melalui informasi yang didapatkan dari dosen mata kuliah animasi dan menyebarkan kuesioner kepada mahasiswa teknologi pendidikan yang sudah pernah atau sedang mengikuti mata kuliah animasi. Adapun hasil yang diperoleh dari tahap analisis ini ialah:

Tabel 1 Hasil tahap analisis

No.	Keterangan	Hasil
1.	Analisis Kebutuhan	Pembelajaran masih bersifat konvensional sehingga dibutuhkan pengembangan pembelajaran <i>online</i> pada mata kuliah ini.
2.	Analisis Peserta Didik	Peserta didik merupakan <i>digital natives</i> yang sudah terbiasa dengan pola interaksi dalam media

		sosial dan sebagian besar sudah pernah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan <i>SLN</i> .
3.	Analisis Materi	Materi yang akan dipelajari adalah <i>Theory of Augmented Reality, Application for Augmented Reality, Theory of Virtual Reality, Authoring tools for Virtual Reality</i> , dan Model Pengembangan Hannafin & Peck.

B. Design (Desain)

Selanjutnya pengembang mulai menentukan tujuan atau capaian pembelajaran dan strategi pembelajaran. Adapun tujuan pembelajaran umum pada mata kuliah animasi adalah mahasiswa mampu mengembangkan produk *Extended Reality* animasi pembelajaran sederhana dengan model Hannafin & Peck. Kemudian strategi penyampaian yang akan digunakan saat proses pembelajaran mata kuliah animasi adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Strategi penyampaian pembelajaran

Methods		Delivery Formats
<i>Expositive Methods</i>	<i>Presentation</i>	<i>Powerpoint Presentation</i>
		<i>PDF</i>
	<i>Demonstration</i>	<i>Microsoft Sway</i>
		<i>Classroom Notebook</i>
		<i>Video Lessons</i>
<i>Application Methods</i>	<i>Demonstration-Practice</i>	<i>Video Conference</i>
		<i>Virtual Classroom</i>
	<i>Guided Research</i>	<i>Discussion Channel</i>

Collaborative Methods	Project Work	Shared Document
		Discussion Channel
		Shared Document
	Online Guided Discussion	Microsoft One Note
		Discussion Forum (on channel)
		Discussion Chat
Collaborative Work	Collaborative Chat	
	Shared Document	
	Microsoft OneNote	

C. Development (Pengembangan)

Pada tahap ini yang pertama-tama dilakukan adalah mengecek ketersediaan fitur dan tools Microsoft Teams sesuai kebutuhan platform Social Learning Networks (SLN) dengan mengacu pada kajian teori terkait dengan SLN.

Tabel 3 Rekapitulasi hasil expert review

No.	Fitur dan tools	Ketersediaan
1	Forum Diskusi	Tersedia
2	Chat	Tersedia
3	Komentar	Tersedia
4	Kolaborasi	Tersedia
5	Learning History	Tersedia
6	Small Social Networks	Tersedia
7	Menyimpan Konten	Tersedia
8	Berbagi Konten	Tersedia
9	Assignment	Tersedia
10	Notifikasi	Tersedia

Setelah ketersediaan fitur dan tools tersebut sudah dapat dipastikan untuk memfasilitasi pembelajaran berbasis Social Learning Networks. Setelah itu komponen-komponen pembelajaran yang telah dirancang pada tahap sebelumnya kemudian dikembangkan pada tahap ini agar dapat digunakan oleh mahasiswa yang menjadi sasaran dalam penelitian ini. Selanjutnya adalah merancang aktivitas pembelajaran dari setiap pokok bahasan sekaligus menentukan mode kegiatan pembelajarannya yaitu online

menggunakan Social Learning Networks atau tatap muka.

RANCANGAN AKTIVITAS PEMBELAJARAN

Mata Kuliah : Animasi
Dosen/Pemysin : Kunto Imbar Nustyo, M.Pd/Yulan Mardiaty

Capaian Pembelajaran: Setelah mengikuti mata kuliah animasi mahasiswa diharapkan mampu mengembangkan produk Extended Reality animasi pembelajaran sederhana dengan model Hanrafin & Peck.

Pertemuan	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Pola Pembelajaran		Metode
			SLN	Tatap Muka	
1	Orientasi Perkuliahan	Silabus Perkuliahan	-	√	Presentation
		Identitas Mata Kuliah	-	√	
2	Theory Augmented Reality	Tata Tertib Perkuliahan	-	√	Online guided discussion
		Definition of Augmented Reality	√	-	
		Three Types of Augmented Reality	√	-	
3	Application of Augmented Reality	A Brief History of Augmented Reality	√	-	Online guided discussion, worked examples & demonstration-practice.
		Augmented Reality Software and Demonstration to Produce Augmented Reality using Unity	√	√	
4	Theory Virtual Reality	Concepts of Virtual Reality	√	-	Online guided discussion, case studies
		Virtual Reality Headsets	√	-	
		The History of Virtual Reality	√	-	
5	Authoring tools for Virtual Reality	Programs and Website to Produce Virtual Reality	√	√	Online guided discussion, worked examples, demonstration-practice & problem based learning
		InstaVR Demonstration	√	√	

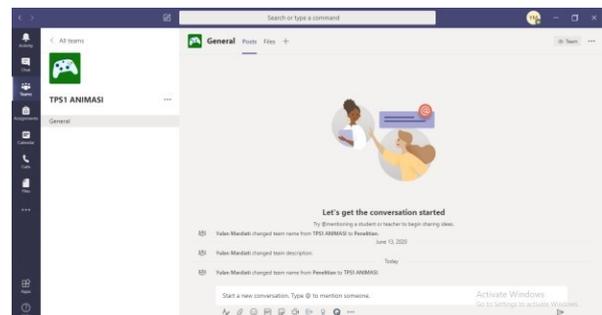
Gambar 1 Rancangan aktivitas pembelajaran

Kemudian mengembangkan alur pembelajaran (learning guide) atau skenario proses pembelajaran. Setelah aktivitas pembelajaran dan alur sudah siap maka selanjutnya adalah menyiapkan platform Microsoft Teams yang digunakan sebagai Social Learning Networks. Pengembang juga harus login terlebih dahulu agar bisa meneruskan langkah selanjutnya yaitu membuat virtual classroom pada Microsoft Teams.

Alur Pembelajaran

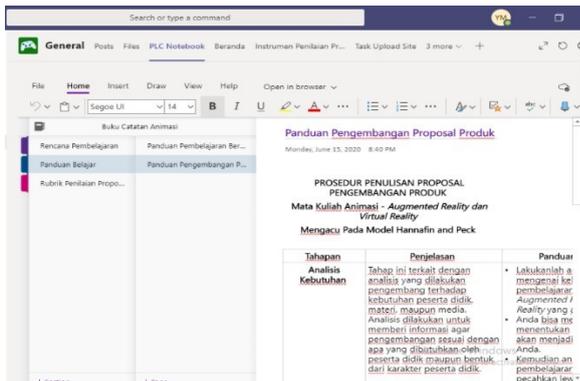
- Halo! Selamat bertemu kembali. Sudah tahu dong hari ini kita akan belajar tentang apa? Ayo siapa yang tahu?
- Sebelum membahas mengenai langkah-langkah membuat produk Virtual Reality, coba perhatikan paparan dan video berikut ini [How to Make a VR App Using Ricoh Theta & InstaVR!](#) (Dosen menyisipkan link materi)
- Menurut kalian, apa saja langkah-langkah yang harus dilakukan dalam membuat VR App menggunakan Ricoh Theta & InstaVR? Ayo kita diskusikan bersama-sama!
- Wah! Hebat! Begitulah langkah-langkah membuat VR App menggunakan Ricoh Theta & Insta VR, tidak jauh berbeda tahapannya mulai dari create project, insert object, menggunakan main camera kemudian atur posisi obyek, menambahkan script, lalu sampai pada build and run.
- Kalian sudah mempelajari bagaimana membuat VR App dengan Authoring Tools Ricoh Theta & Insta VR. Tentu kalian tahu bahwa terdapat perbedaan dalam menggunakan Authoring tools gratis dengan yang berbayar. Selanjutnya perhatikan dengan seksama kasus di bawah ini!
- Dalam membuat VR App menggunakan free InstaVR tentu akan mengalami kendala

Gambar 2 Pengembangan alur pembelajaran

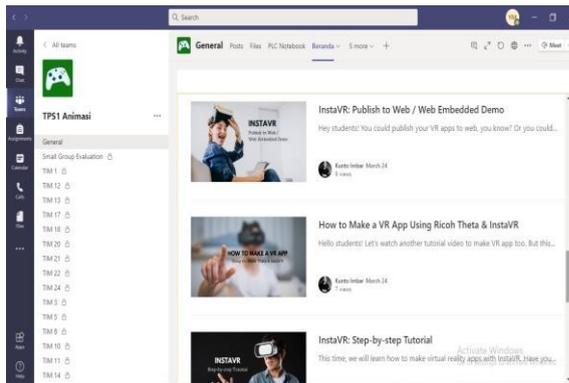


Gambar 3 Virtual classroom pada Microsoft Teams

Setelah *virtual classroom* tersebut siap, lalu pengembang membuat panduan belajar yang dibutuhkan untuk pembelajaran *online* ini. Selanjutnya menyusun *learning materials* dalam *tab files* dan beranda. Hingga tahap akhir yaitu menjadikan *Microsoft Teams* sebagai *Social Learning Networks (SLN)* dengan alur pembelajaran yang sudah disusun sedemikian rupa.



Gambar 4 Panduan belajar pada *classroom notebook* Microsoft Teams



Gambar 5 Konten pembelajaran pada *virtual classroom* Microsoft Teams

D. Implementation (Implementasi)

Uji coba yang dilakukan kepada peserta didik melalui *one-to-one evaluation* (individu) dan kepada *small group evaluation* (kelompok kecil), dimana *one-to-one evaluation* dilakukan dengan menggunakan responden sebanyak 5 orang dan *small group evaluation* diujicobakan kepada 8 orang responden. Alur dari uji coba tersebut adalah peserta didik diminta untuk mengikuti alur pembelajaran yang sudah dirancang dan dikembangkan kemudian diimplementasikan pada *virtual classroom* TPSi Animasi dengan platform Microsoft Teams. Setelah itu peserta didik diminta untuk mengisi form kuesioner

untuk evaluasi dari pengguna dan memberikan kritik serta saran di kolom yang telah disediakan. Hasil data dari implementasi/ujicoba produk ini akan disimpulkan pada tahap selanjutnya dan data akan terlampir dalam halaman penilaian dari *expert review* hingga *small group evaluation*.

E. Evaluation (Evaluasi)

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam proses pengembangan ini. Setelah alur dan skenario pembelajaran yang dikembangkan sudah selesai dan *learning materials* beserta dengan komponen-komponen lain sudah diaplikasikan ke dalam *virtual classroom*, maka pengembang melakukan uji formatif untuk menilai kelayakan dari produk pembelajaran yang dihasilkan. Evaluasi dilaksanakan oleh 3 orang ahli yaitu ahli desain pembelajaran, ahli materi, dan ahli media. Berikut rekapitulasi penilaian dari para ahli:

Tabel 4 Rekapitulasi hasil *expert review*

Responden	Nilai Rata-Rata
Ahli desain pembelajaran	3,67
Ahli materi	3,00
Ahli media	3,43
Rata-Rata Keseluruhan	3,36

Berdasarkan hasil perhitungan serta acuan penilaian dengan skala yang digunakan yaitu skala 1-4 yang berarti sebagai berikut:

Tabel 5 Penilaian skala Likert

Skala	Nilai
1,00 - 1,75	Tidak baik
1,76 - 2,50	Kurang baik
2,51 - 3,25	Baik
3,26 - 4,00	Sangat baik

Maka nilai yang diperoleh dari ahli desain pembelajaran sebesar 3,67 yang masuk ke dalam kategori “sangat baik”. Nilai 3,00 dari ahli materi masuk ke dalam kategori “baik” dan nilai 3,43 dari ahli media masuk ke dalam kategori “sangat baik”. Lalu nilai rata-rata keseluruhan yang dicapai adalah sebesar 3,36 yang berarti masuk ke dalam kategori “sangat baik”. Oleh karena itu, pengembangan pembelajaran berbasis *Social*

Learning Networks ini dapat dikatakan memiliki kualitas yang sangat baik. Namun ada beberapa masukan dari ketiga ahli tersebut untuk perbaikan rancangan pembelajaran yang tersaji pada tabel 5 di bawah ini:

Tabel 6 Rekapitulasi saran dan revisi *expert review*

Saran	Masukan	Revisi
Ahli desain pembelajaran	Peta kompetensi pada setiap kotak harus diberi nomor.	Memberi nomor pada capaian pembelajaran yang menjadi ganti dari peta kompetensi.
Ahli materi	Analisis instruksional harus lebih relevan dengan pokok bahasan dan sub pokok bahasan.	Memperbaiki analisis instruksional agar lebih sesuai dengan pokok bahasan dan sub pokok bahasan.
	Materi dalam RPKPS terlalu banyak dan terlalu tinggi untuk ukuran mahasiswa Teknologi Pendidikan.	Mempersempit dan menurunkan level materi pembelajaran agar sesuai. Serta menghapus beberapa materi pembelajaran yang tidak terlalu sinkron dengan tujuan pembelajaran.
	Gunakan alur pembelajaran yang berbeda agar tidak monoton.	Mengganti dan menambah alur pembelajaran serta menggunakan bahasa yang lebih komunikatif agar tidak monoton.
Ahli media	Harus membangun bahasa dan pola komunikasi sehingga ada	Mengganti redaksi pada <i>learning materials</i> yang digunakan dengan bahasa

	rasa tertarik atau termotivasi bagi peserta didik.	dan pola komunikasi yang membuat peserta didik atau mahasiswa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar.
--	--	---

Setelah mendapatkan hasil *expert review* kemudian dilakukan revisi, maka yang dilakukan selanjutnya adalah melaksanakan uji coba kepada mahasiswa yang terbagi ke dalam *one to one* dan *small group*. Berikut adalah hasil uji coba kepada para mahasiswa lewat *one to one evaluation* dan *small group evaluation*.

Tabel 7 Rekapitulasi hasil uji coba ke mahasiswa

Jenis Uji Coba	Nilai
<i>One to one</i>	3,59
<i>Small group</i>	3,52
Rata-Rata Keseluruhan	3,55

Berdasarkan nilai *one to one evaluation* didapatkan hasil sebesar 3,59 yang berarti masuk ke dalam kategori “sangat baik” kemudian untuk *small group evaluation* didapatkan hasil 3,52 yang berarti masuk ke dalam kategori “sangat baik”. Lalu nilai rata-rata keseluruhan yang dicapai dari uji coba kepada mahasiswa adalah sebesar 3,55 yang berarti masuk ke dalam kategori “sangat baik”.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan pembelajaran berbasis *Social Learning Networks (SLN)* dengan *Microsoft Teams* pada mata kuliah animasi di Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ ini menghasilkan RPKPS (Rancangan Program Kegiatan Pembelajaran Semester) dan *virtual classroom* dengan menggunakan *Microsoft Teams*. Produk tersebut diharapkan dapat memfasilitasi mahasiswa dalam belajar dengan menggunakan pendekatan yang sesuai. Pengembangan ini dilaksanakan menggunakan model *ADDIE for online learning* yang terdiri dari lima langkah yaitu (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation* dan (5) *evaluation*.

Berdasarkan prosedur pengembangan yang dilakukan pengembangan pembelajaran ini, dapat disimpulkan bahwa pengembangan pembelajaran berbasis *Social Learning Networks (SLN)* dengan *Microsoft Teams* pada mata kuliah animasi yang diimplementasikan pada *virtual classroom* TPS₁ Animasi dapat digunakan untuk memfasilitasi mahasiswa dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran *online*. Selain itu juga terdapat saran yang harus diperhatikan oleh pengembang selanjutnya agar mendapatkan hasil yang lebih maksimal, yaitu (1) memperhatikan kemampuan yang dimiliki dalam pengembangan pembelajaran, tidak hanya kemampuan mendesain proses pembelajaran namun juga kemampuan mengelola konten pembelajaran dengan *platform* sejenis, (2) diharapkan memiliki referensi yang lebih kaya dan mendalam terkait kajian *Social Learning Networks*, (3) memiliki kemampuan terkait materi pembelajaran dalam proses pembelajaran, dan (4) selalu menggunakan prinsip desain pesan dalam mengembangkan media atau konten pembelajaran. Kemudian saran untuk dosen atau tutor diharapkan dapat memberikan pelatihan penggunaan *platform Microsoft Teams* terlebih dahulu kepada mahasiswa yang akan mengikuti proses pembelajaran agar memudahkan mereka dalam menggunakan *platform*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada kedua dosen pembimbing atas saran dan masukannya, seluruh dosen di Prodi Teknologi Pendidikan atas ilmu yang diberikan, teman-teman angkatan 2016 atas segala bantuan kalian dan para mahasiswa angkatan 2018 yang terlibat dalam penelitian ini yang telah banyak membantu selama proses penelitian berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- E, Rochmah. & W, Abdulmajid M. (2018) "Membangun virtual classroom melalui social learning networks (SLNS)". *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*. Vol. 8(1). No15. h.17.
- Ghirardini, B. (2011). *E-Learning Methodologies: A Guide for Designing and Developing E-Learning Courses*. Rome: Food Agriculture Organization of the United Nations.
- Halimi, Khalid. Seridi, Hasina. & Faron, Catherine. (2011). "So learn: a social learning network". Paper presented at *International Conference on Computational Aspects of Social Networks, CASoN, Salamanca, Spain*. h.1
- Kemp, Simon. (2020). *Digital 2020: Indonesia Data Reportal*. Diakses melalui <https://datareportal.com/reports/digital-2020-indonesia>
- Koenigsbauer, Kirk. (2016). *Memperkenalkan Microsoft Teams, ruang kerja berbasis obrolan di Office 365*. Diakses melalui <https://www.microsoft.com/id-id/microsoft-365/blog/2016/11/02/introducing-microsoft-teams-the-chat-based-workspace-in-office-365/>
- Lase, Delipiter. (2019). "Pendidikan di Era Revolusi 4.0". *Jurnal Sundermann*. Vol. 1(1). h.1
- Martin, Louis. & Tape, Dave. (2019). "Teachig with a Teams: An Introduction to teaching an undergraduate law module using Microsoft Teams". *Inovative Practice in Higher Education*. Vol (3)3. h.60.
- Plomp, Tjeerd & Nieveen, Nienke. (2013). *Education Design Research -Part A: An Introduction*. Enschede: SLO.
- Prawiradilaga, Dewi S. Ariani, Diana. & Handoko, Hilman. (2013). *Mozaik Teknologi Pendidikan E-learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Prawiradilaga, Dewi S. (2015). *Prinsip Disain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Prawiradilaga, Dewi S. (2012). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Prawiradilaga, Dewi S. & Chaerumam, Uwes Anis (2018). *Modul Hypercontent: Teknologi Kinerja (Performance Technology) - Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana.
- Savitri, Astrid. (2019). *Revolusi Industri 4.0; Mengubah Tantangan Menjadi Peluang di Era Disrupsi 4.0*. Yogyakarta: Penerbit Genesis.
- Siregar, E. (2018). *Pedoman Pelaksanaan Media Pembelajaran*. UNJ Press. ISBN 978-602-0766-26-3.
- Suganda, Tarkus. (2018). "Pengelolaan Pebelajaran Zaman Now (Generasi Z)" *Research Gate*.
- Supratman, Lucy Pujasari. (2018). "Penggunaan Media Sosial oleh Digital Native". *Jurnal Telekomunikasi*. No.1. h. 49
- Susilawati, Evi. (2017). "Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan". *Jurnal Edutech*. Vol.16(3). h.288.
- Tigowati, Efendi, Agus. & Budiyanto, Cucuk W. (2017). "E learning Berbasis Schoology dan Edmodo: Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMK". *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*. Vol.2. No.1. h. 50.