LAPORAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

PELATIHAN PEMANFAATAN *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* RUANGKELAS PADA MGMP IPS KOTA BANJARMASIN DAN MAHASISWA PIPS FKIP ULM

Disusun Oleh:

Ketua:

M. Adhitya Hidayat Putra., M.Pd. (8873201019)

Anggota:

Dr. Ismi Rajiani, MM. (0721026603)

Melly Agustina Permatasari, M.Pd. (0011088501)

Syahrul Ramadhan (1910128210023)

Rahmatina (1710128220015)

TERDAFTAR DI PERPUSTAKAAN FKIP ULM BANJARMASIN

TANGGAL	NOMOR	PA
7/10-2020	300.7 Adh P	

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN IPS

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

BANJARMASIN, 2020

LEMBAR PENGESAHAN

PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
PELATIHAN PEMANFAATAN *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* RUANGKELAS PADA MGMP IPS KOTA BANJARMASIN DAN MAHASISWA PIPS FKIP ULM

1.	Program Studi	: Pendidikan IPS
2.	Fakultas	: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
	Alamat	: Jl. Brigjen H. Hasan Basry Banjarmasin
	Telpon	: 0511-3304914
	Fax	: 0511-3304914
	Email	: pendidikan.ips@ulm.ac.id
3.	Ketua Program Studi	: Prof. Dr. Ersis Warmansyah Abbas, M.Pd
4.	Ketua Pelaksana	: M. Adhitya Hidayat Putra, M.Pd.
5.	Anggota	: Dr. Ismi Rajiani, M.M Melly Agustina Permatasari, M.Pd. Syahrul Ramadhan Rahmatina
6.	Biaya	: Rp 4.000.000 (Empat Juta Rupiah)
7.	Sumber Dana	: DIPA (PNBP) FKIP ULM 2020

Banjarmasin, Agustus 2020

Mengetahui,
Dekan FKIP,

Dr. Chairil Faif Pasani, M.Si.
NIP. 19650808 199303 1 003

Ketua Pelaksana,

M. Adhitya Hidayat Putra, M.Pd.
NIP. 199005142018011010 01

Menyetujui,
Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat,

Prof. Dr. Ir. Danang Biyatmoko, M.Si
NIP. 19680507 199303 1 020

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i

DAFTAR ISI ii

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Analisis Situasi 1

B. Landasan Teori 4

C. Identifikasi dan Rumusan Masalah 11

D. Tujuan Kegiatan 12

E. Manfaat Kegiatan 12

BAB II METODE KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT 14

A. Khalayak Sasaran 14

B. Metode Kegiatan 14

C. Rencana Jadwal Kegiatan 15

D. Organisasi Pelaksanaan 15

BAB III HASIL KEGIATAN 16

A. Realisasi Pelaksanaan Kegiatan 16

B. Temuan Kegiatan 16

C. Pembahasan 18

BAB IV SIMPULAN DAN SARAN 25

A. Simpulan 25

B. Saran 27

DAFTAR PUSTAKA 28

DOKUMENTASI 29

BAB I
PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

Dunia pendidikan telah menjadi kebutuhan primer bagi seluruh manusia, baik itu pendidikan yang didapat dari tempat yang formal maupun nonformal (Djaali, 2008). Pendidikan memegang peranan yang amat penting untuk menjamin kelangsungan hidup negara dan bangsa, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia (Khan, 2010; Syaodih, 2012). Arus informasi dan teknologi yang sudah sangat berkembang saat ini sudah mulai menampakkan peran dan fungsinya di dalam dunia pendidikan dengan didukung peran teknologi yang semakin canggih. Teknologi yang sudah canggih membuat banyak orang membuat suatu inovasi-inovasi khususnya di bidang pendidikan. Penerapan teknologi informasi untuk menunjang proses pendidikan telah menjadi kebutuhan bagi lembaga pendidikan di Indonesia. Pemanfaatan teknologi informasi ini sangat dibutuhkan untuk meningkatkan efisiensi dan produktivitas bagi manajemen pendidikan (Freire, 2001).

Belakangan ini, internet sudah menjadi satu kebutuhan.yang harus dipenuhi dalam kehidupan sehari-hari. Internet telah banyak membantu pekerjaan manusia dalam berbagai bidang,

diantaranya bidang pendidikan, perbankan, politik, ekonomi, pemerintahan dan dalam bidang komunikasi dan informasi (Alwi & Sugono, 2011).

Dalam bidang pendidikan khususnya, internet menjadi suatu fasilitas layanan penyedia berbagai informasi dan komunikasi yang dapat menunjang proses pembelajaran. Seiring perubahan tersebut, dunia pendidikan dituntut untuk menyediakan suatu konsep dan mekanisme pendidikan yang sesuai perkembangan teknologi informasi. Konsep tersebut kemudian dikenal sebagai e-Learning, yang mana konsep ini mengakibatkan perubahan belajar dari sistem pendidikan yang konvensional menjadi sistem yang terkomputerisasi baik secara isi dan mekanismenya (Sukmadinata, 2005).

Perkembangan e-learning sejalan dengan mulai dikenalnya perangkat komputer oleh masyarakat umum, dan mulai digunakannya perangkat komputer sebagai media pembelajaran oleh akademisi sebagai suatu teknologi yang dibutuhkan untuk dapat mempermudah menyelesaikan permasalahan baik di dunia pendidikan maupun kehidupan sehari-hari (Amiroh, 2012). E-learning merupakan sebuah inovasi, yang memiliki dampak sangat besar dalam perubahan cara belajar saat ini, dimana cara belajar menjadi lebih menarik karena lebih mengutamakan komunikasi

dua arah, serta waktu yang tidak terbatas dan sangat fleksibel, serta tidak terbatas tempat dan kondisi, yang mana hal ini tentu saja dapat menambah semangat dan kreativitas peserta didik dan akan berdampak pada penguasaan materi serta skill individu para peserta didik. Hal itu mendorong berbagai institusi pendidikan untuk memanfaatkan sistem e-learning tersebut guna meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas dalam proses pembelajaran (Effendi & Zhuang, 2005).

Penerapan teknologi di bidang pendidikan yang saat ini masih terus di kembangkan adalah *Learning Management System* (LMS). LMS atau yang lebih dikenal dengan *Learning Management System* adalah suatu perangkat lunak atau *software* untuk keperluan administrasi, dokumentasi, laporan sebuah kegiatan, kegiatan belajar mengajar dan kegiatan secara online (terhubung ke internet), E-learning dan materi-materi pelatihan. LMS juga terintegrasi dengan beberapa modul dasar yang dibutuhkan untuk membantu sebuah lembaga pendidikan dalam penyediaan informasi secara tepat dan akurat. Hasil yang diharapkan dengan penerapan LMS berbasis web adalah adanya efisiensi dan produktivitas di dalam manajemen pendidikan terutama antara sekolah, guru dan murid demi menunjang proses pendidikan.

Di era pandemi COVID-19, seluruh aspek dalam dunia pendidikan diintegrasikan dalam pemanfaatan teknologi informasi. Satu platform yang konsisten dalam pengembangan LMS adalah PT. Ruang Indonesia. Perusahaan ini ramah dengan sebutan Ruang Guru. Ruang Guru menyediakan satu layanan berbasis software yang release dengan istilah Ruang Kelas. Ruang Kelas dapat dimanfaatkan oleh seluruh komponen pendidikan khususnya (sekolah, guru, hingga peserta didik).

Kekuatan yang dimiliki oleh Ruang Kelas adalah materi dikumpulkan dalam satu sistem LMS. Namun, pemanfaatan Ruang Kelas sangat minim. Hal ini dikarenakan ketidaktahuan khalayak. Berdasarkan permasalahan tersebut, Program Studi Pendidikan IPS melihat ada peluang yang bisa dimanfaatkan oleh guru IPS di kota Banjarmasin maupun mahasiswa Program Studi Pendidikan IPS. Perihal ini dimaksudkan agar konsep e-learning yang diterapkan dapat direspon oleh berbagai kalangan. Dengan demikian dapat memunculkan sinergitas antara Program Studi Pendidikan IPS, mahasiswa dan stakeholder.

B. Landasan Teori

1. Learning Management System (LMS)

Learning Management System (LMS) adalah suatu perangkat lunak atau software untuk keperluan administrasi, dokumentasi,

laporan sebuah kegiatan, kegiatan belajar mengajar dan kegiatan secara online (terhubung ke internet), E-learning dan materi-materi pelatihan. Semua itu dilakukan dengan online. Namun, tidak sesederhana itu. LMS yang kuat harus dapat melakukan pemusatan dan mengotomatisasi administrasi Menggunakan self-service dan self-guided services (Adri, 2008). LMS membangun dan menyampaikan konten pembelajaran secara cepat Konsolidasi pelatihan inisiatif pada sebuah scalable web-based platform Mendukung portabilitas dan standar Mendukung personalisasi konten dan memungkinkan penggunaan kembali Learning Management System adalah sebuah sistem yang memungkinkan sebuah institusi untuk mengembangkan materi pembelajaran elektronik untuk siswanya. Semua Learning Management System mengatur login untuk pengguna yang teregistrasi, mengatur katalog pembelajaran (Effendi & Zhuang, 2005).

Menurut Ryan K.Ellis dalam buku A Field Guide to Learning Management System (2009:1), "Learning Management System, the basic description is a software application that automates the administration, tracking, and reporting of training events". Ryan K.Ellis menjelaskan bahwa LMS adalah sebuah perangkat lunak atau software untuk keperluan administrasi, dokumentasi, pencarian materi, laporan sebuah kegiatan, pemberian materi-

materi pelatihan kegiatan belajar mengajar secara online yang terhubung ke internet. LMS digunakan untuk membuat materi pembelajaran online berbasiskan web dan mengelola kegiatan pembelajaran serta hasil-hasilnya. LMS ini sering disebut juga dengan platform e-learning atau learning content management system (LCMS). Intinya LMS adalah aplikasi yang mengotomasi dan memvirtualisasi proses belajar mengajar secara elektronik (Puspitasari, 2013).

LMS juga terdapat fitur-fitur yang dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan dari pengguna dalam hal pembelajaran. Fitur-fitur yang terdapat dalam LMS pada umumnya yakni administrasi. Administrasi menyimpan informasi tentang unit-unit terkait dalam proses belajar mengajar. Fitur ini mengatur tentang kelengkapan belajar mengajar, antara lain : silabus, jadwal pelajaran, tugas, jadwal ujian, daftar referensi dan bahan bacaan. Penyampaian materi dan kemudahan akses ke sumber referensi, antara lain: bahan presentasi, contoh ujian yang lalu, situs-situs referensi, situs-situs bermanfaat, artikel dan jurnal *online*. Penilaian, fitur yang menampilkan hasil-hasil kegiatan belajar mengajar yang telah berlangsung dan hasil evaluasi. Komunikasi, fitur yang menyediakan sarana komunikasi chat.

2. Pembelajaran IPS; Definisi dan Tujuan

Istilah "Ilmu Pengetahuan Sosial", disingkat IPS, merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi identik dengan istilah "*social studies*" (Sapriya, 2012). Istilah IPS di sekolah dasar merupakan Nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, *humaniora, sains* bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan (Abbas E. W., 2013). Materi IPS untuk jenjang sekolah dasar tidak terlihat aspek disiplin ilmu karena lebih dipentingkan adalah dimensi pedagogik dan psikologis serta karakteristik kemampuan berpikir peserta didik yang bersifat holistik Sapriya (Abbas E. W., 2015).

Dalam pasal 37 Undang-Undang Sisdiknas dijelaskan bahwa mata pelajaran IPS merupakan muatan wajib yang harus ada dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Istilah IPS merupakan hasil kesepakatan dari para ahli di Indonesia dalam Seminar Nasional tentang *Civic Education* tahun 1972 di Tawangmangu, Solo (Sapriya, 2012). Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai mata pelajaran di sekolah pertama kali digunakan dalam Kurikulum 1975.

Pengertian IPS di tingkat persekolahan mempunyai perbedaan makna, disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa

khususnya antara IPS untuk Sekolah Dasar (SD), IPS untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan IPS untuk Sekolah Menengah Atas (SMA) (Supardan, 2014). Pengertian IPS di persekolahan tersebut ada yang berarti mata pelajaran yang berdiri sendiri, gabungan dari berbagai mata pelajaran dan ada pula yang mengartikan IPS sebagai program pengajaran (Wahidmurni, 2017). Hal ini dapat dilihat dari pendekatan masing-masing jenjang.

Forum Komunikasi II HISPIPSI tahun 1991 di Yogyakarta merumuskan pendidikan IPS versi pendidikan sekolah dasar dan menengah sebagai penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis untuk tujuan pendidikan (Syaharuddin & Mutiani, 2020). Penyederhanaan dalam hal ini mengandung arti bahwa kesukaran materi ajar harus disesuaikan dengan tingkat kecerdasan, tingkat perkembangan dan minat siswa. Pendidikan IPS di sekolah adalah penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi negara dan agama yang disusun dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan (Abbas E. W., 2013; Syaharuddin & Mutiani, 2020).

IPS adalah suatu bahan kajian terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi diorganisasikan

dari konsep-konsep keterampilan- keterampilan Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi (Puskur, 2001: 9). Fakih Samlawi & Bunyamin Maftuh (1999: 1) menyatakan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial disusun melalui pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya.

Pembelajaran IPS lebih menekankan pada aspek "pendidikan" dari pada transfer konsep karena dalam pembelajaran IPS siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan keterampilan berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. IPS juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat dan dihadapkan pada berbagai permasalahan di lingkungan sekitarnya.

Tujuan PIPS dapat dicapai dengan baik manakala bahan pendidikan diorganisasikan secara bervariasi mulai dari pendekatan "mono-struktur disiplin ilmu, inter-struktur dan trans-struktur disiplin Ilmu-ilmu Sosial. Walaupun muncul indikasi "kegagalan", yakni munculnya berbagai permasalahan sosial seperti tawuran antar pelajar, konflik antar warga, maraknya kriminalitas,

termasuk di dalamnya korupsi, dan sebagainya. Adapun definisi yang dipaparkan merujuk kepada pemahaman IPS bahwa disiplin ilmu ini menaungi beberapa disiplin ilmu lain. Dengan demikian definisi operasional dari konsep IPS merupakan penyederhanaan ilmu, aksiologis ilmu, bahkan, integrasi dari ilmu sosial dan humaniora (Supardan, 2014).

Pembelajaran IPS yang mengintegrasikan konsep-konsep terpilih dari berbagai ilmu-ilmu sosial dan humaniora siswa agar berlangsung secara optimal. Adapun *National Council For The Social Studies* (NCSS), sebagai organisasi para ahli *Social Studies* menjadi sumber rujukan selama ini merumuskan tujuan pembelajaran Pengetahuan Sosial yaitu mengembangakan siswa untuk menjadi warganegara yang memiliki pengetahuan, nilai, sikap dan keterampilan memadai untuk berperan serta dalam kehidupan demokrasi dimana konten mata pelajarannya digali dan diseleksi berdasar sejarah dan ilmu sosial, serta dalam banyak hal termasuk humaniora dan sains dalam Ichas Hamid Al-lamri dan Tuti Istianti (2006: 15).

Kedua tujuan utama pembelajaran Pengetahuan Sosial tersebut, tidak terpisahkan dan merupakan satu kesatuan yang terintegrasi, saling berhubungan dan saling melengkapi. Ichas Hamid Al-lamri dan Tuti Istianti (2006: 15) Pengetahuan Sosial

mempunyai peran membantu dalam menyiapkan warga negara demokratis dengan penanaman nilai-nilai kebangsaan dan kewarganegaraan didukung penguasaan disiplin ilmu-ilmu sosial.

Beberapa pengertian tentang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) seperti yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli di atas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah satu mata pelajaran yang memadukan konsep dasar ilmu sosial seperti geografi, sejarah, antropologi, dan psikologi untuk diajarkan pada jenjang pendidikan.

Definisi kata pembelajaran dan definisi kata IPS seperti yang telah dikemukakan di atas digabung menjadi satu pengertian makna pembelajaran IPS adalah suatu upaya yang dilakukan secara sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan berkaitan dengan isu-isu sosial dan kewarganegaraan untuk diajarkan disetiap jenjang pendidikan dengan menggunakan metode dan model pembelajaran efektif dan efisien.

C. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan analisis situasi masalah dan landasan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa diperlukan pelatihan karya tulis ilmiah bidang ilmu sosial bagi remaja. Hal ini dikhususkan pemanfaatan learning management system (LMS) bagi guru mata

pelajaran IPS dan mahasiswa Pendidikan IPS FKIP ULM. Adapun rumusan masalah secara operasional dijabarkan sebagai berikut;

1. Bagaimana sosialisasi LMS Ruang Kelas pada guru IPS yang tergabung dalam MGMP IPS Kota Banjarmasin?
2. Bagaimana bentuk pelatihan pemanfaatan *Learning Management System* (LMS) bagi guru mata pelajaran IPS dan mahasiswa Pendidikan IPS FKIP ULM?

D. Tujuan Kegiatan

Berdasarkan identifikasi dan rumusan masalah, maka kegiatan ini bertujuan untuk:

1. Memberikan sosialisasi LMS Ruang Kelas pada guru IPS yang tergabung dalam MGMP IPS Kota Banjarmasin.
2. Mendeskripsikan pelatihan pemanfaatan *Learning Management System* (LMS) bagi guru mata pelajaran IPS dan mahasiswa Pendidikan IPS FKIP ULM.

E. Manfaat Kegiatan

Manfaat kegiatan ini diharapkan dirasakan oleh peserta pelatihan pemanfaatan learning management system (LMS) bagi guru mata pelajaran IPS dan mahasiswa Pendidikan IPS FKIP ULM, secara rinci dimaksudkan sebagaimana berikut:

1. Bagi peserta pelatihan pelatihan pemanfaatan *Learning Management System* (LMS) bagi guru mata pelajaran IPS dan mahasiswa Pendidikan IPS FKIP ULM dapat meningkatkan kecakapan dalam perkembangan teknologi informasi.
2. Bagi dosen Program Studi Pendidikan IPS

a. Menjadi sarana implementasi keilmuan yang berguna bagi stakeholder dan mahasiswa Program Studi Pendidikan IPS FKIP ULM.
b. Sarana peningkatan kepekaan terhadap edukasi kepada tenaga pendidik IPS di Kota Banjarmasin.
c. Sebagai sarana komunikasi antar institusi yakni MGMP IPS Kota Banjarmasin, PT. Ruang Indonesia (Ruang Guru) memunculkan kerjasama.

BAB II
METODE KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT

A. Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran dalam kegiatan pengabdian ini adalah seluruh guru IPS yang tergabung dalam MGMP Kota Banjarmasin serta mahasiswa Pendidikan IPS khususnya yang bersiap Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) II di semester VII.

B. Metode Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat berjudul "Pelatihan Pemanfaatan Learning Management System RuangKelas Pada MGMP Kota Banjarmasin dan Mahasiswa PIPS FKIP ULM" dilaksanakan oleh Program Studi Pendidikan IPS FKIP Universitas Lambung Mangkurat bekerjasama dengan PT. Ruang Indonesia (Ruang Guru). Kegiatan ini merupakan pengabdian sekaligus bentuk konkrit kerjasama yang terjadi antara kedua belah pihak. Penyampaian pelatihan dilakukan dengan dua bentuk kegiatan. Pertama, sosialisasi yang dilakukan kepada guru IPS yang tergabung dalam MGMP Kota Banjarmasin. Sosialisasi dilakukan secara tatap muka dengan mengedepankan prinsip penerapan protokol kesehatan di era pandemi COVID-19. Kedua, pelatihan yang ditujukan kepada mahasiswa pendidikan IPS secara online.

Kegiatan ini dilakukan dengan dua kali kegiatan serta intensif melalui what's up group (WaG).

C. Rencana Jadwal Kegiatan

Berkenaan dengan mekanisme pelaksanaan yang dilakukan dengan dua tahap, maka secara keseluruhan agenda pengabdian direncanakan dalam kurun waktu 1 bulan yakni di Agustus 2020. Adapun rincian kegiatan sebagai berikut:

NO	Hari/Tanggal	Pukul	Lokasi
1	Selasa, 11 Agustus 2020	10:00 s.d 13:00	SMP Negeri 3 Banjarmasin
2	Jum'at, 14 Agustus 2020	09:00 s.d 12:00	Online via gmeet https://s.id/MeetVirtualMhs
3	Sabtu, 5 September 2020	08.30 s.d. 11:30	Online via gmeet https://s.id/MeetVirtualMhs

D. Organisasi Pelaksanaan

Ketua:

Nama Lengkap : M Adhitya Hidayat Putra, M.Pd.

NIDK : 8873201019

Program Studi : Pendidikan IPS

Anggota:

Nama Lengkap :Dr. Ismi Rajiani, MM.

Melly Agustina Permatasari, M.Pd

Syahrul Ramadhan

Rahmatina

BAB III
HASIL KEGIATAN

A. Realisasi Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian "**Pelatihan Pemanfaatan *Learning Management System* Ruangkelas Pada MGMP IPS Kota Banjarmasin Dan Mahasiswa PIPS FKIP ULM**" dilaksanakan dalam 3 (tiga) kali kegiatan. Desain pelaksanaan setengah hari (*half day*). Pelatihan dilakukan dengan berkoordinasi bersama dengan Mahasiswa Pendidikan IPS FKIP ULM. Hal ini dimaksudkan Program Studi Pendidikan IPS memberikan pelatihan yang menyertakan keterlibatan mahasiswa. Dengan demikian, mahasiswa memiliki pengalaman langsung dalam proses pelatihan *Learning Management System* bagi guru mata pelajaran IPS di Kota Banjarmasin dan mahasiswa Pendidikan IPS.

B. Temuan Kegiatan

Pelaksanaan pengabdian "**Pelatihan Pemanfaatan *Learning Management System* Ruangkelas Pada MGMP IPS Kota Banjarmasin Dan Mahasiswa PIPS FKIP ULM**" dilaksanakan dalam 3 bentuk kegiatan. Pertama, kegiatan diisi berupa sosialisasi yang dilaksanakan dengan membangun kerjasama dengan MGMP IPS dan Ruang Guru. Kegiatan ini dihadiri oleh

Kepala Dinas Pendidikan Kota Banjarmasin Totok Agus Daryanto. Namun pada kegiatan kedua dan ketiga dilaksanakan secara virtual melalui google meet.

Berdasarkan ketiga kegiatan tersebut didapati beberapa permasalahan pembelajaran daring. Ragam permasalahan kemudian mencuat menjadi permasalahan yang tidak terselesaikan. Secara operasional temuan dari kegiatan mengidentifikasikan permasalahan sebagaimana berikut:

1. Ketidaklancaran jaringan internet jadi kendala utama dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh.
2. Keterbatasan biaya untuk pembelian gadget (*handphone* maupun *device* lain) untuk mendukung pembelajaran jarak jauh.
3. Keterbatasan biaya untuk akses internet bagi peserta didik
4. Keterbatasan waktu bagi orang tua untuk mendampingi peserta didik saat pembelajaran.
5. Keterbatasan keterampilan pemanfaatan teknologi bagi pendidik untuk menunjang keberhasilan pembelajaran jarak jauh.

C. Pembahasan

Dampak globalisasi menyentuh berbagai bidang kehidupan manusia termasuk pendidikan. Kurikulum pendidikan terus berubah untuk memenuhi tuntutan pendidikan abad 21. Menurut PBB dalam Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, tantangan pendidikan abad 21 yaitu membangun masyarakat berpengetahuan (*knowledge based society*) yang memiliki; (1) keterampilan melek TIK dan media; (2) keterampilan berpikir kritis; (3) keterampilan memecahkan masalah; (4) keterampilan berkomunikasi efektif; dan (5) keterampilan bekerja sama secara kolaboratif. Peran guru, sekolah, masyarakat dan pemerintah secara bersama diperlukan untuk menjawab tantangan pendidikan abad 21.

Learning Management System (LMS) merupakan sistem manajemen pembelajaran yang tidak hanya dapat digunakan untuk pengelolaan sistem pembelajaran secara formal atau di sektor tertentu saja. Pengembangan lebih lanjut dalam dunia pendidikan dapat diterapkan dalam sistem pembelajaran di sekolah, dimana pengembangannya mengimplementasikan sistem pembelajaran konvensional ke dalam bentuk pembelajaran dunia maya, hal ini pembelajaran yang menggunakan jaringan internet sebagai media penghubungnya dan LMS sebagai kelas maya nya, sehingga kelas yang sesungguhnya menjadi pindah ke dunia maya, pendidik tidak

perlu datang ke kelas untuk memberikan tugas tetapi pendidik cukup hanya menyampaikan tugas pembelajaran melalui dunia maya, kemudian siswa mengerjakan tugas tanpa mengumpulkan langsung kepada guru tetapi menggunakan dunia maya sebagai media dalam mengerjakan dan mengirimkan tugas pembelajaran.

Tetapi di dalam dunia pendidikan pembelajaran melalui dunia maya dan kelas secara konvensional memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, sehingga di dalam manajemen pendidikan keduanya saling melengkapi dan tidak bisa ditinggalkan, tetapi bisa mengelaborasi antara pembelajaran yang tepat secara dunia maya dan pembelajaran yang tepat secara konvensional.

Dalam praktiknya, pembelajaran LMS yang menggunakan 2 (dua) metode ini memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Berikut ini perbedaan dari metode pembelajaran antara kelas dengan pendekatan dunia maya (*E-learning*) dengan kelas konvensional. Perbedaan pembelajaran *E-Learning* dengan metode pengajaran konvensional, berikut perbedaannya:

1. E-learning bergantung pada motivasi diri pelajar sedangkan pembelajaran konvensional pendidik memiliki toleran dalam membimbing dan memotivasi pelajar.

2. Tes dan ujian dilakukan sesuai dengan daya tangkap peserta didik sedangkan pembelajaran konvensional tes dan ujian sesuai jadual yang telah ditentukan secara umum.
3. Metode inovatif diperlukan untuk mengadakan tes dan eksperimen sedangkan konvensional laboratorium tersedia dalam melakukan eksperimen dan praktik.
4. Durasi pembelajaran ditentukan oleh pelajar sedang pembelajarn konvensional institusi memiliki kalender dan durasi tetap bagi tiap mata pelajaran.
5. Lebih sukses dalam jumlah pelajar yang mengikuti pembelajaran online sedang konvensional kegiatan pembelajaran dibatasi pada mereka yang sekolah pada institusi tertentu.

Maka dari pendapat ahli diatas, dapat dijabarkan lebih lanjut mengenai manfaat pengembangan Learning Management System (LMS) dalam pembelajaran yang dilakukan dalam dunia pendidikan yaitu: ***pertama*** peserta didik memiliki kesempatan untuk belajar secara mandiri tanpa adanya batasan ruang dan waktu. ***Kedua*** sumber belajar peserta didik tidak terbatas pada satu sumber saja, melainkan bisa didapat dari berbagai sumber yang berbeda. ***Ketiga*** peserta didik melalui kelas maya dengan leluasa dapat mengulang materi yang belum dipahaminya di dalam pembelajaran konvensional secara berkala. ***Keempat*** peserta didik lebih

termotivasi untuk belajar karena banyak inovasi yang dapat dilakukan di dalam kelas maya, tergantung bagaimana guru membuat inovasi dalam pembelajaran yang mampu membuat peserta didik menjadi tertarik terhadap materi yang diajarkannya. ***Kelima*** kejenuhan pada metode pembelajaran konvensional dapat diatasi dengan adanya inovasi pembelajaran di kelas maya, dimana peserta didik merasa tertantang untuk melakukan sebuah pengalaman baru. ***Keenam*** kegiatan peserta didik tidak dibatasi pada jumlah mata pelajaran tertentu seperti di kelas konvensional, jadi peserta didik dapat memilih pelajaran mana yang ingin dipelajari secara random atau acak.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui dunia maya (internet), sangat bermanfaat bagi pembelajaran, selain waktu yang tidak terbatas, sumber pembelajaran pun lengkap dan terbaru serta pembelajaran yang dilakukan tidak jenuh hanya dilakukan secara konvensional di kelas. Maka bagi pendidik terutama dalam persaingan global ini yang melibatkan dunia teknologi informasi, mulai melakukan pendekatan dengan menggunakan metode modern yaitu menggunakan media teknologi informasi dalam pembelajaran yaitu *Learning Management System* (LMS).

Learning management system berbasis *cloud* atau sistem komputasi memungkinkan peserta pelatihan mengakses materi belajar tanpa batas. Baik melalui laptop, PC, tablet, atau bahkan *smartphone.* Selama terhubung dengan koneksi internet, maka seluruh peserta bisa mengakses materi belajar tanpa batasan kapan saja dibutuhkan. Dengan begitu, proses belajar pun lebih efektif bagi masing-masing peserta *e-learning.* Tanpa harus mengesampingkan tanggung jawab serta target-target lain yang perlu dicapai.Ruangguru menyediakan fitur baru bernama Ruangkelas guna mendukung sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) selama masa pandemi Covid-19 agar proses belajar mengajar bisa berjalan lancar. Fitur Ruangkelas adalah layanan learning management system yang dimanfaatkan sebagai sarana kelas virtual guru dan peserta didik.

Ruangguru.com merupakan sebuah wadah yang menghubungkan pelajar dengan pengajar. Dimana pelajar dapat mencari dan menemukan pengajar berdasarkan kebutuhan begitu juga pengajar menyalurkan ilmu yang dimilikinya. Kegiatan belajar-mengajar yang difasilitasi oleh *Ruangguru.com* menyediakan sistem tata kelola pembelajaran (*learning management system*) yang dapat digunakan murid dan guru dalam mengelola kegiatan belajar di kelas *virtual.* Dilengkapi dengan ribuan bank soal yang kontennya

disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia serta peralatan analisis hasil tes dimana pengguna dapat memanfaatkannya tanpa dipungut biaya.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi kini sudah tidak bisa dihindari lagi, salah satu perkembangan teknologi informasi yang sangat familiar adalah internet. Internet merupakan salah satu sumber informasi tanpa batas yang bisa diakses oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun. Hadirnya internet membuktikan terjadinya konvergensi media, cukup dengan satu media komputer kita dapat mengakses berbagai informasi, membaca surat/email, menonton televisi, mendengarkan musik, radio, layanan banking, berbicara melalui video, dan menelepon. Sehingga menjadikan internet suatu kebutuhan bagi masyarakat saat ini.

Konvergensi media adalah penyatuan atau penggabungan berbagai media dan teknologi komunikasi. Dimana konvergensi media merupakan integrasi dari fungsi beberapa media ke dalam suatu media. Sehingga antara teknologi satu dan yang lainnya tidak dapat dibedakan lagi. Konvergensi berkaitan dengan digitalisasi, dimana setiap informasi berkembang dari format analog menjadi format digital. Teknologi digital berkaitan dengan internet, maka dari itu konvergensi memungkinkan bergabungnya media

telekomunikasi tradisional dengan internet sekaligus. Digital memiliki beberapa kelebihan dibanding analog, seperti memproses informasi yang lebih cepat dan tidak mudah diganggu oleh gangguan luar seperti cuaca dan bangunan, serta memiliki tampilan yang *modern*.

BAB IV
SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Learning Management System (LMS) merupakan sistem manajemen pembelajaran yang tidak hanya dapat digunakan untuk pengelolaan sistem pembelajaran secara formal atau di sektor tertentu saja. Pengembangan lebih lanjut dalam dunia pendidikan dapat diterapkan dalam sistem pembelajaran di sekolah, dimana pengembangannya mengimplementasikan sistem pembelajaran konvensional ke dalam bentuk pembelajaran dunia maya, hal ini pembelajaran yang menggunakan jaringan internet sebagai media penghubungnya dan LMS sebagai kelas maya nya, sehingga kelas yang sesungguhnya menjadi pindah ke dunia maya, pendidik tidak perlu datang ke kelas untuk memberikan tugas tetapi pendidik cukup hanya menyampaikan tugas pembelajaran melalui dunia maya, kemudian siswa mengerjakan tugas tanpa mengumpulkan langsung kepada guru tetapi menggunakan dunia maya sebagai media dalam mengerjakan dan mengirimkan tugas pembelajaran.

Permasalahan pembelajaran daring, teridentifikasi menjadi 5 permasalahan, yaitu: 1) Ketidaklancaran jaringan internet jadi kendala utama dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh, 2) Keterbatasan biaya untuk pembelian gadget (*handphone* maupun

device lain) untuk mendukung pembelajaran jarak jauh, 3) Keterbatasan biaya untuk akses internet bagi peserta didik, 4) Keterbatasan waktu bagi orang tua untuk mendampingi peserta didik saat pembelajaran, dan 5) Keterbatasan keterampilan pemanfaatan teknologi bagi pendidik untuk menunjang keberhasilan pembelajaran jarak jauh. *LMS* berbasis *cloud* atau sistem komputasi memungkinkan peserta pelatihan mengakses materi belajar tanpa batas.

Device yang bisa dimanfaatkan, seperti: laptop, PC, tablet, atau bahkan *smartphone.* Selama terhubung dengan koneksi internet, maka seluruh peserta bisa mengakses materi belajar tanpa batasan kapan saja dibutuhkan. Tanpa harus mengesampingkan tanggung jawab serta target-target lain yang perlu dicapai.Ruangguru menyediakan fitur baru bernama Ruangkelas guna mendukung sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) selama masa pandemi Covid-19 agar proses belajar mengajar bisa berjalan lancar. Fitur Ruangkelas adalah layanan learning management system yang dimanfaatkan sebagai sarana kelas virtual guru dan peserta didik.

B. Saran

Adapun saran untuk pengembangan kegiatan masyarakat Program Studi Pendidikan IPS FKIP Universitas Lambung Mangkurat antara lain;

1. Program Studi Pendidikan IPS FKIP Universitas Lambung Mangkurat mampu meningkatkan pola kegiatan serupa pada MGMP IPS di kota maupun kabupaten lain.
2. Bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan IPS FKIP Universitas Lambung Mangkurat diharapkan mampu mengaplikasikan keterampilan mengajar dengan memanfaatkan teknologi informasi secara virtual guna menunjang pembelajaran jarak jauh.
3. Meningkatkan kerjasama dengan lembaga sekolah dalam peningkatan kualifikasi sumber daya manusia dan penerapan pengalaman mengajar secara virtual dengan memanfaatkan *Learning Management System* (LMS).
4. Sebagai sarana komunikasi antar institusi yakni MGMP IPS Kota Banjarmasin, PT. Ruang Indonesia (Ruang Guru) memunculkan kerjasama.

DAFTAR PUSTAKA

Abbas, E. W. (2013). *Mewacanakan Pendidikan IPS.* Bandung: Wahana Jaya Abadi.

Abbas, E. W. (2015). *Pendidikan IPS Berbasis Kearifan Lokal. Penyunting.* Bandung: Wahana Jaya Abadi, dan FKIP-Unlam Press.

Adri, M. (2008). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Multimedia Pembelajaran 1, 1-8*.

Alwi, H., & Sugono, D. (2011). *Politik Bahasa.* . Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Amiroh. (2012). *Membangun E-Learning dengan Learning Management System.* Sidoarjo: Genta Group Production.

Djaali. (2008). *Psikologi Pendidikan.* Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Effendi, E., & Zhuang, H. (2005). *E-Learning Konsep dan Aplikasi.* Yogyakarta: Andi.

Freire, P. (2001). *Pedagogi Pengharapan. Diterjemahkan oleh Robert R. Barr.* Yogyakarta: Kanisius.

Khan, Y. (2010). *Pendidikan Karakter Berbasis Potensi Diri.* Yogyakarta: Pelangi Publishing.

Puspitasari, Y. (2013). *Pembangunan Aplikasi Learning Management System Pada SMA Darul Hikam Bandung.* Bandung: UNIKOM.

Sapriya. (2012). *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sukmadinata, N. S. (2005). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan.* Bandung: PT Rosda Karya.

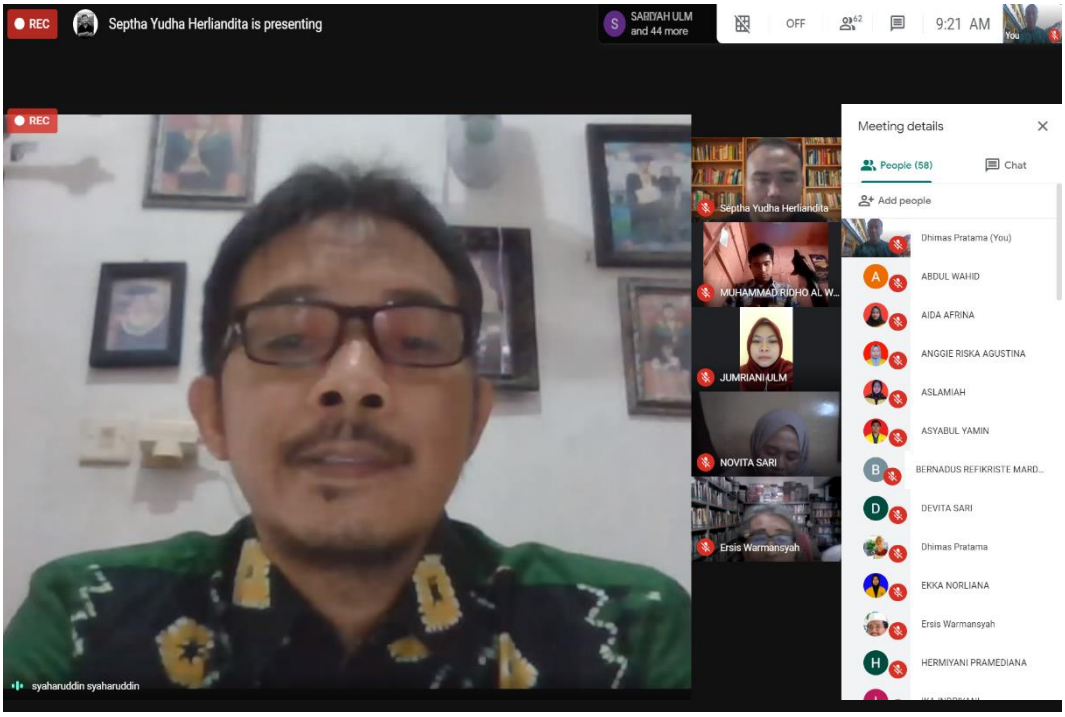
Supardan, D. (2014). *Pendidikan IPS: Perspektif Filosofi, Kurikulum, dan Pembelajaran.* Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

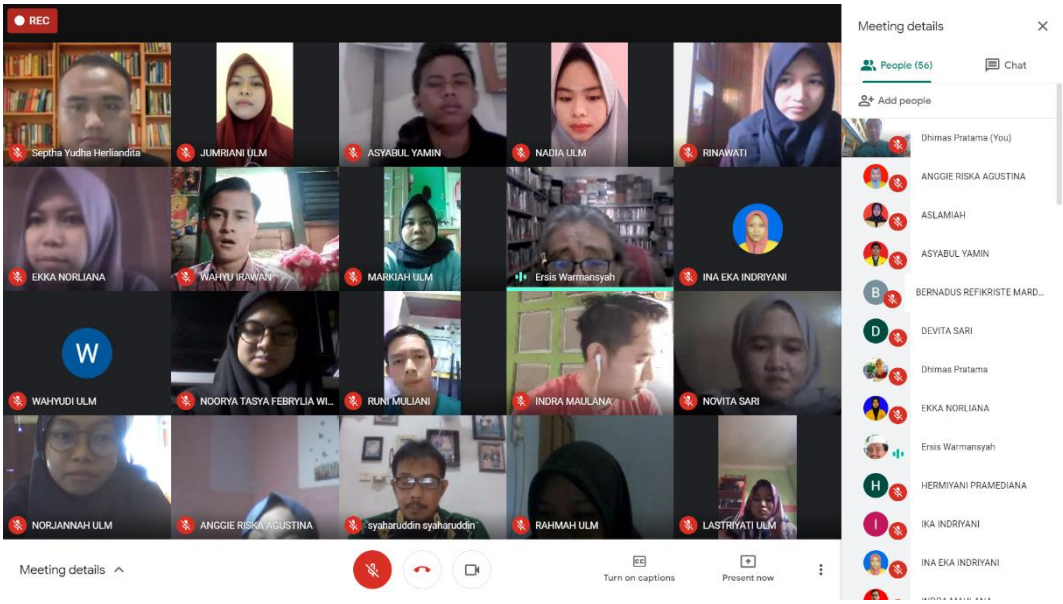
Syaharuddin, & Mutiani. (2020). *Strategi Pembelajaran IPS; Konsep dan Aplikasi.* Banjarmasin : Program Studi Pendidikan IPS FKIP ULM.

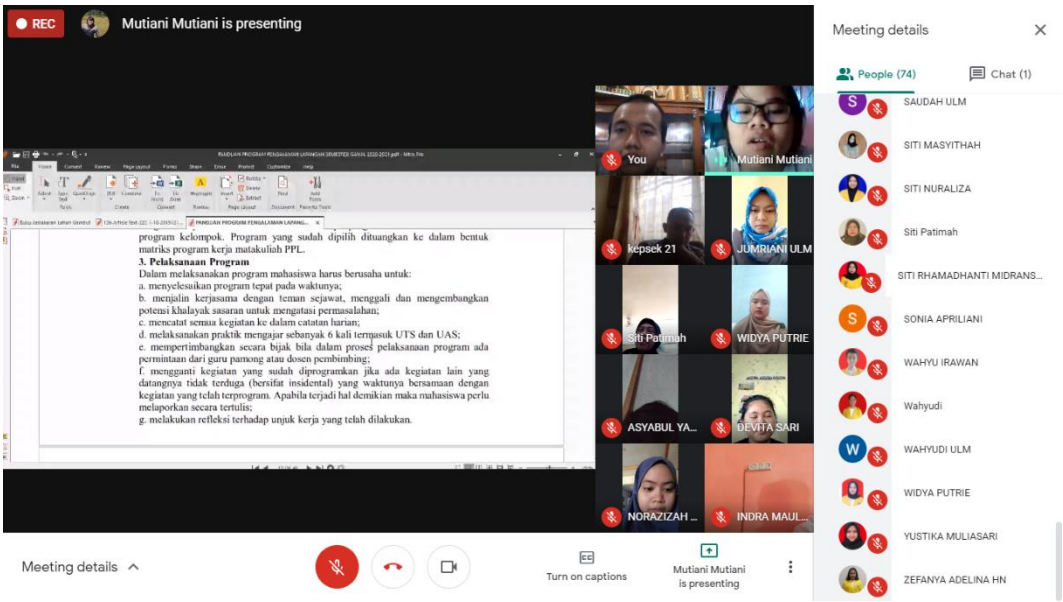
Syaodih. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Wahidmurni. (2017). *Metodologi Pembelajaran IPS: Pengembangan Standar Proses Pembelajaran IPS di Sekolah/Madrasah.* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

DOKUMENTASI


REC
Septha Yudha Herliandita is presenting
SABDAH ULM and 44 more
OFF
9:21 AM
You
REC
Meeting details
People (58)
Chat
Add people
Septha Yudha Herliandita
MUHAMMAD RIDHO AL W...
JUMRIANI ULM
NOVITA SARI
Ersis Warmansyah
Dhimas Pratama (You)
ABDUL WAHID
AIDA AFRINA
ANGGIE RISKA AGUSTINA
ASLAMIAH
ASYABUL YAMIN
BERNADUS REFIKRISTE MARD...
DEVITA SARI
Dhimas Pratama
EKKA NORLIANA
Ersis Warmansyah
HERMIYANI PRAMEDIANA
syaharuddin syaharuddin

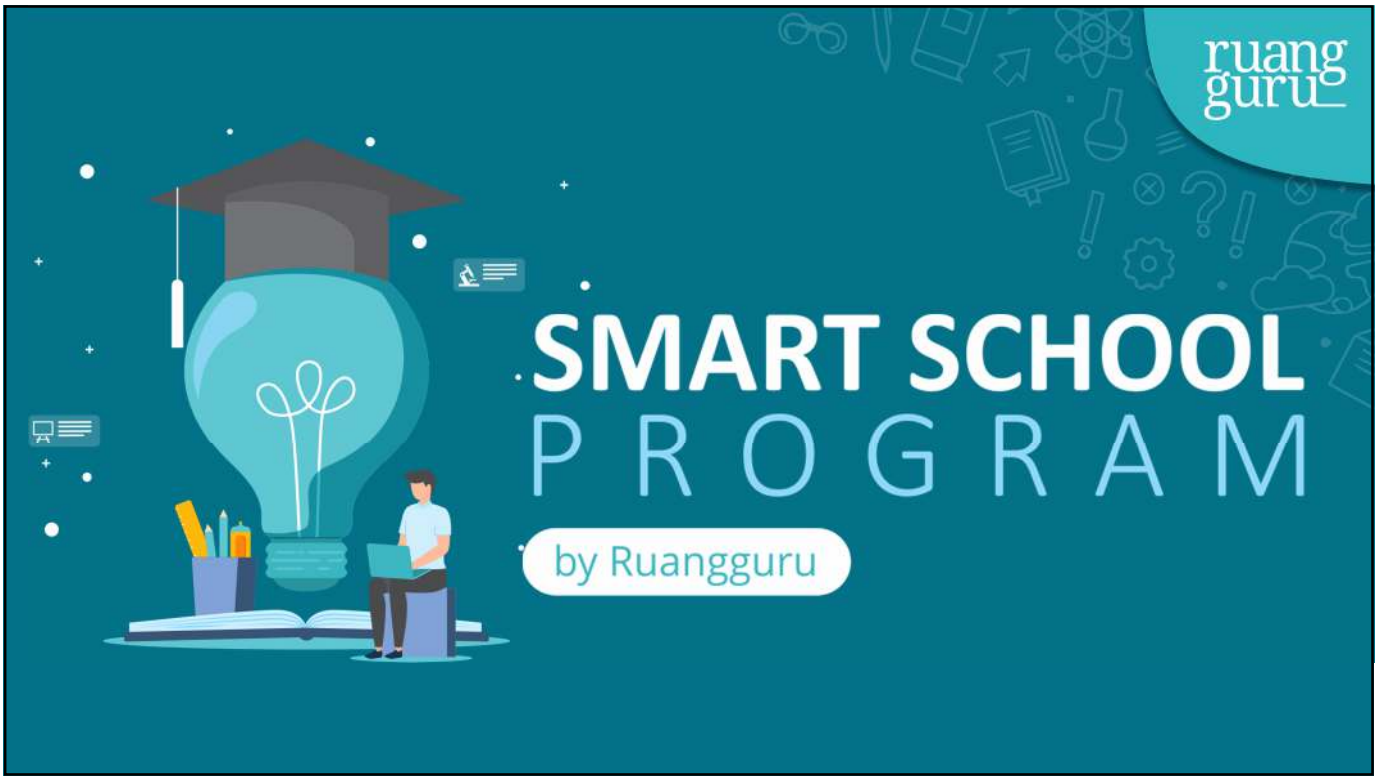

REC
Septha Yudha Herliandita
JUMRIANI ULM
ASYABUL YAMIN
NADIA ULM
RINAWATI
EKKA NORLIANA
WAHYU IRAWAN
MARKIAH ULM
Ersis Warmansyah
INA EKA INDRIYANI
WAHYUDI ULM
NOORYA TASYA FEBRYLIA WL..
RUNI MULIANI
INDRA MAULANA
NOVITA SARI
NORJANNAH ULM
ANGGIE RISKA AGUSTINA
syaharuddin syaharuddin
RAHMAH ULM
LASTRIYATI ULM
Meeting details
Turn on captions
Present now
Meeting details
People (56)
Chat
Add people
Dhimas Pratama (You)
ANGGIE RISKA AGUSTINA
ASLAMIAH
ASYABUL YAMIN
BERNADUS REFIKRISTE MARD...
DEVITA SARI
Dhimas Pratama
EKKA NORLIANA
Ersis Warmansyah
HERMIYANI PRAMEDIANA
IKA INDRIYANI
INA EKA INDRIYANI


REC
Mutiani Mutiani is presenting
program kelompok. Program yang sudah dipilih dituangkan ke dalam bentuk matriks program kerja matakuliah PPL.
3. Pelaksanaan Program
Dalam melaksanakan program mahasiswa harus berusaha untuk:
a. menyelesaikan program tepat pada waktunya;
b. menjalin kerjasama dengan teman sejawat, menggali dan mengembangkan potensi khalayak sasaran untuk mengatasi permasalahan;
c. mencatat semua kegiatan ke dalam catatan harian;
d. melaksanakan praktik mengajar sebanyak 6 kali termasuk UTS dan UAS;
e. mempertimbangkan secara bijak bila dalam proses pelaksanaan program ada permintaan dari guru pamong atau dosen pembimbing;
f. mengganti kegiatan yang sudah diprogramkan jika ada kegiatan lain yang datangnya tidak terduga (bersifat insidental) yang waktunya bersamaan dengan kegiatan yang telah terprogram. Apabila terjadi hal demikian maka mahasiswa perlu melaporkan secara tertulis;
g. melakukan refleksi terhadap unjuk kerja yang telah dilakukan.
You
Mutiani Mutiani
kepsek 21
JUMRIANI ULM
Siti Patimah
WIDYA PUTRIE
ASYABUL YA...
DEVITA SARI
NORAZIZAH ...
INDRA MAUL...
Meeting details
Turn on captions
Mutiani Mutiani is presenting
Meeting details
People (74)
Chat (1)
SAUDAH ULM
SITI MASYITHAH
SITI NURALIZA
Siti Patimah
SITI RHAMADHANTI MIDRANS...
SONIA APRILIANI
WAHYU IRAWAN
Wahyudi
WAHYUDI ULM
WIDYA PUTRIE
YUSTIKA MULIASARI
ZEFANYA ADELINA HN

REC
WAHYUDI ULM
LASTRIYATI ULM
syaharuddin syaharuddin
Septha Yudha Herlandita
JUMRIANI ULM
Ersis Warmansyah
Meeting details
People (59)
Chat
Add people
Dhimas Pratama (You)
ABDUL WAHID
AIDA AFRINA
ANGGIE RISKA AGUSTINA
ASLAMIAH
ASYABUL YAMIN
BERNADUS REFIKRISTE MARD...
BERNADUS REFIKRISTE MARD...
DEVITA SARI
Dhimas Pratama
EKKA NORLIANA
Ersis Warmansyah

REC
ASLAMIAH and 79 more
OFF
You
BERNADUS REFIKRISTE M...
Huzaini Jamhari
JUMRIANI ULM
Mahmudah Hasanah
ruth siana

MATERI PELATIHAN


ruang guru
SMART SCHOOL
PROGRAM
by Ruangguru

ruang guru
OVERVIEW
1.
Sekilas Tentang Ruangguru
2.
Context
3.
Partnership Program
4.
Benefit

ruang guru

Sekilas Tentang
Ruangguru

Ruangguru telah menjadi aplikasi bimbel dengan >17 juta pengguna dan bermitra dengan 25.000 sekolah di seluruh Indonesia

Selama lebih dari 5 tahun kami juga ikut berkontribusi dalam memajukan pendidikan di Indonesia

Belajar dengan Ruangguru telah direkomendasikan oleh pemerintah dan dinas pendidikan

Audiensi dengan **Dinas Pendidikan Kabupaten Tanah Laut**
(8 Juli 2020)

Audiensi dengan **Walikota Banjarmasin** dan **Kepala Dinas Pendidikan Kota Banjarmasin**

Dan banyak dukungan dari daerah lain di seluruh Indonesia

Audiensi dengan **Kepala Dinas Pendidikan Kota Banjarbaru**

RUANGGURU TELAH BEKERJASAMA DENGAN BEBERAPA SEKOLAH KHUSUSNYA DI KALIMANTAN

MDIM Kindaung Banjarmasin untuk siswa kelas 6 di TAB 2020/2021

Chosen Generation Academy
Untuk seluruh siswa SMA di TAB 2020/2021

SMA Negeri 2 Banjarmasin
Untuk seluruh guru dan siswa di TAB 2020/2021

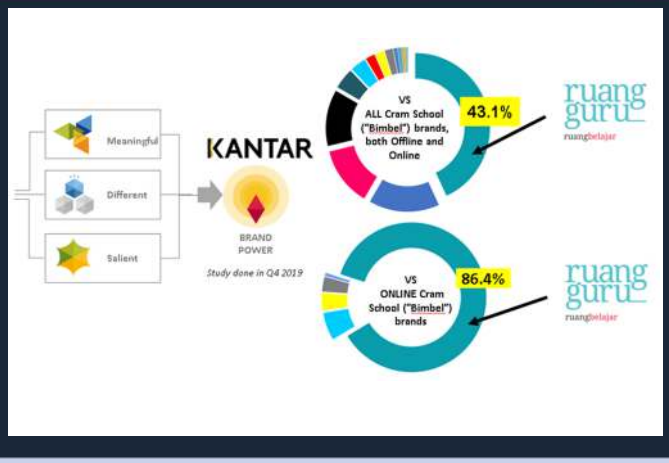
MI Al-hamid Banjarmasin Kerjasama untuk siswa kelas 6 di TAB 2020/2021

SMPS Waladun Sholeh
Kab. Tanah Laut
Untuk seluruh siswa dan guru di TAB 2020/2021

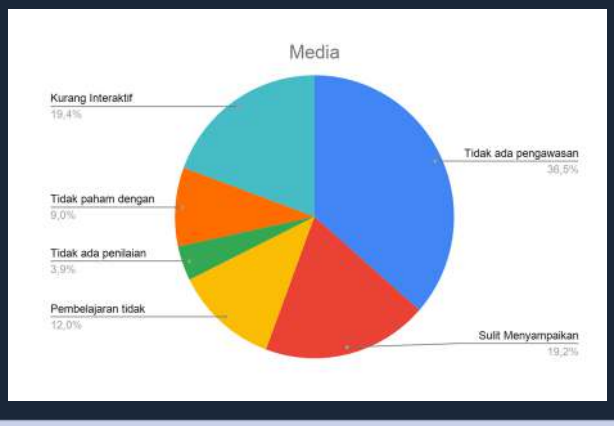
SMA Negeri 4 Banjarmasin
Untuk seluruh guru di TAB 2020/2021

ruang guru

Berdasarkan Riset Kantar, Ruangguru menjadi perusahaan terbesar di kalangan masyarakat baik untuk bimbel *online* maupun *offline* bahkan mengalahkan branding bimbel konvensional yang telah bertahan selama 10-20 tahun.



Mempersiapkan Tahun Ajaran 2020/2021



Grafik kendala dalam media pembelajaran yang digunakan di masa Pandemi COVID-19

Semenjak adanya Pandemi COVID-19, proses pembelajaran guru dan siswa mulai bergeser dari **pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran berbasis daring (*online*).**

Berdasarkan hasil survey Ruangguru kepada 1803 guru yang tersebar di seluruh provinsi setidaknya 30% mengeluhkan media pembelajaran yang digunakan selama pandemi COVID-19 dinilai belum maksimal/efektif.

Kondisi yang dihadapi sekolah

dalam mempersiapkan Tahun Ajaran Baru di Tengah Pandemi Covid 19:

- Proses pembelajaran ini masih tetap harus berlangsung
- Sekolah belum mempersiapkan metode belajar yang tepat untuk situasi pandemi COVID-19
- Terbatasnya sarana pembelajaran untuk situasi *#BelajarDariRumah* yang memungkinkan kurangnya efektivitas dalam memahami pelajaran

Kebutuhan:

1. **Media pembelajaran** dengan fitur yang mempermudah interaksi antara guru dan siswa
2. Guru dapat memberikan materi dan tugas kepada siswa dalam **satu platform yang sama**
3. Materi berupa video **pembelajaran yang dapat menarik** minat belajar siswa dan *user friendly*.
4. Adanya **controling** dan monitoring dari guru

#2 Partnership Program

Bergabunglah Menjadi Bagian Dalam

"Smart School Program"

Smart School Program merupakan paket belajar inovatif dengan memanfaatkan teknologi melalui layanan-layanan Ruangguru. Paket belajar yang ditawarkan tersedia untuk siswa di jenjang SD, SMP, SMA. Tersedia juga paket peningkatan kualitas guru.

Melalui program ini, **Ruangguru menjawab kendala sekolah** dengan memberikan sarana pembelajaran digital yang menghubungkan antara guru dan siswa melalui *Learning Management System*.

Dengan *Smart School Program*,

Ruangguru dapat membantu proses pembelajaran selama #BelajarDariRumah menjadi lebih optimal

5 Benefit Mengikuti Smart School Program

1. Akses **ruangbelajar** sebagai referensi atau sumber utama materi pembelajaran dan **ruangbelajar for teacher** sebagai sumber pelatihan untuk guru
2. **Ruangkelas** fitur LMS Premium
3. **Ruanguji** *platform Online Tryout* dan PAS
4. **Dasbor** *activity* pembelajaran di ruangbelajar dan hasil penilaian di ruanguji
5. **Sesi konsultasi** dari konsultan pendidikan Ruangguru

1 Referensi Materi Pembelajaran & Latihan Soal

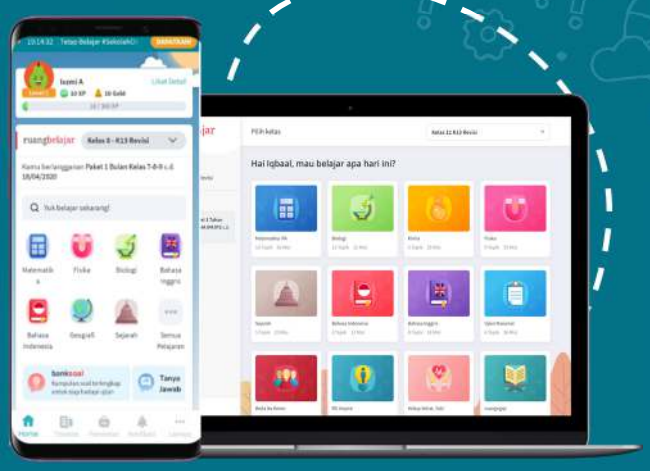
ruangbelajar by Ruangguru

#BelajarJadiMudah

Video belajar beranimasi yang tersedia untuk setiap mata pelajaran utama dari jenjang SD, SMP, SMA dan SMK.

>26.500
Video Belajar

>250.000
Soal & Pembahasan



ruangbelajar versi apps dan desktop

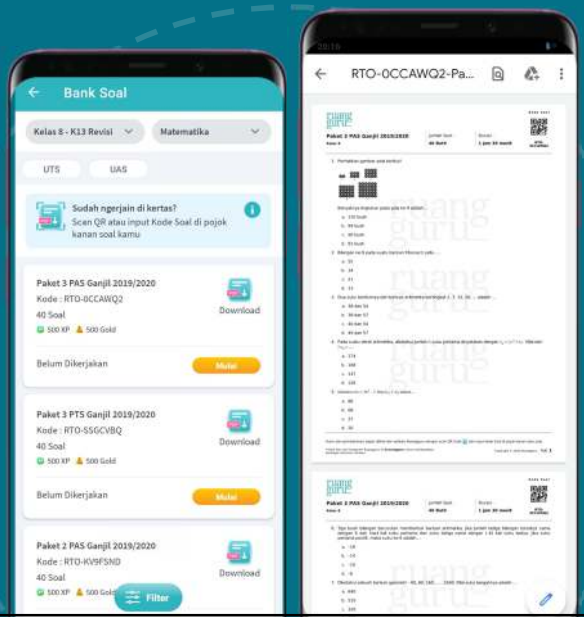
Guru dapat menjadikan ruangbelajar sebagai **referensi materi pembelajaran**

ruangbelajar

1. Lebih dari **26.500 video belajar** beranimasi yang dapat menjadi referensi materi pembelajaran bagi guru dan dapat diakses 24 jam

2. Mencakup **semua materi** pelajaran dan **semua kurikulum** (KTSP, K13, K13 Revisi) per jenjang

Guru dapat menjadikan **fitur Bank Soal** sebagai bahan **penugasan untuk siswa**



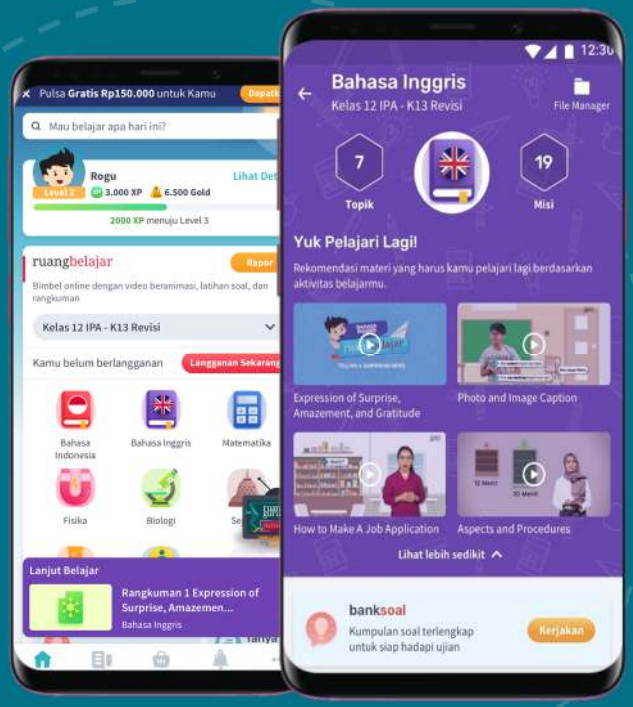
ruangbelajar

3. Terdapat lebih dari **250.000 bank soal** dari 5 tahun akademik yang **dapat di download** agar siswa siap untuk menghadapi Ulangan Harian (UH), Ulangan Tengah Semester (UTS), dan Ulangan Akhir Semester (UAS)

Siswa dan sekolah dapat **mengukur perkembangan belajar** sesuai dengan aktivitas yang dilakukan di fitur ruangbelajar

ruangbelajar
by Ruangguru

4 Di dalam **rapor**, siswa/sekolah dapat mengetahui **perkembangan belajar** dengan jumlah video yang telah ditonton, latihan soal yang dikerjakan dan rata-rata nilai. Orang tua juga akan dikirimkan rapor perkembangan belajar 1x dalam setiap bulan



ruangbelajar
by Ruangguru

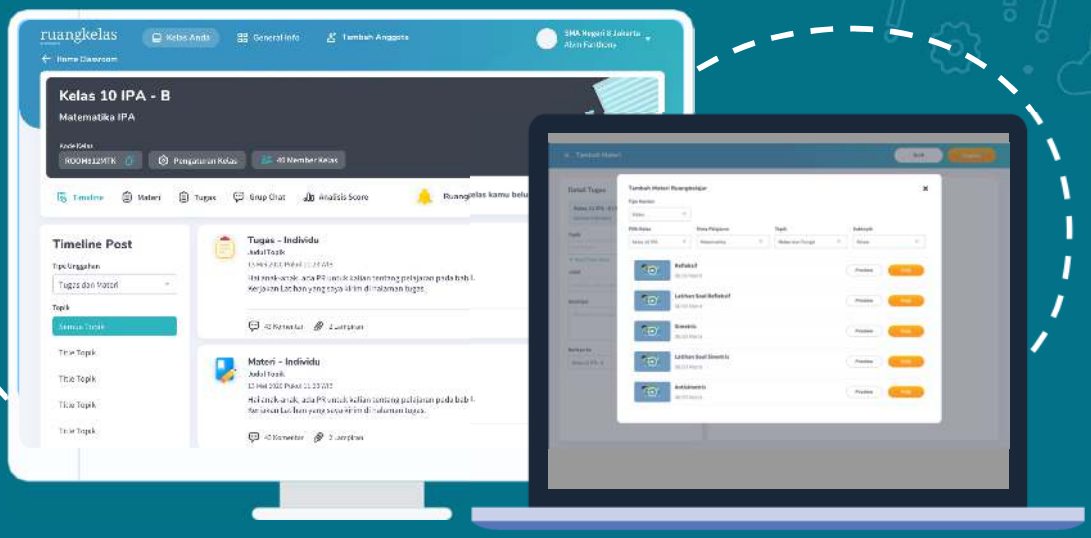
5 Selain itu, siswa juga akan mendapatkan **smart recommendation** video yang akan mengarahkan siswa pada materi yang masih belum dikuasai.

6 Akses ruangbelajar *for teacher*

Ruangbelajar for teacher merupakan *Platform* pelatihan *online* berbasis *mobile* yang diperuntukkan bagi para pendidik, profesional, dan umum untuk pengembangan kompetensi pedagogik dan profesional. Terdapat 250 video dan modul pelatihan guru yang dapat dipelajari. Modul pelatihan guru ini mencakup:

- STRATEGI PEMBELAJARAN
- PERENCANAAN KURIKULUM
- MANAJEMEN PENDIDIKAN BERBASIS SEKOLAH
- PEMBELAJARAN DIGITAL
- WAWASAN PENDIDIKAN
- KEBERAGAMAN DALAM PENDIDIKAN
- KOMPETENSI SOSIAL GURU
- LINGKUNGAN BELAJAR INKLUSIF

2 LMS Ruangguru Premium

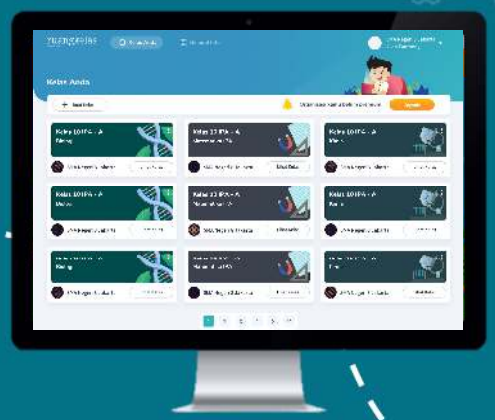


Pembelajaran Interaktif dalam satu *Platform*

Ruangguru menawarkan solusi untuk memecahkan kendala pembelajaran yang dihadapi guru selama masa pandemi COVID-19, dengan Ruangkelas. Ruangkelas merupakan sebuah LMS *(Learning Management System)* sebagai sarana kelas virtual yang memiliki ragam fungsi dan *user friendly* sehingga mudah digunakan oleh guru maupun siswa. Berbagai fitur ruangkelas memungkinkan guru untuk mengajar kapanpun dan dimanapun, memberikan tugas, menilai pekerjaan siswa bahkan guru dapat mengajar secara live teleconference.

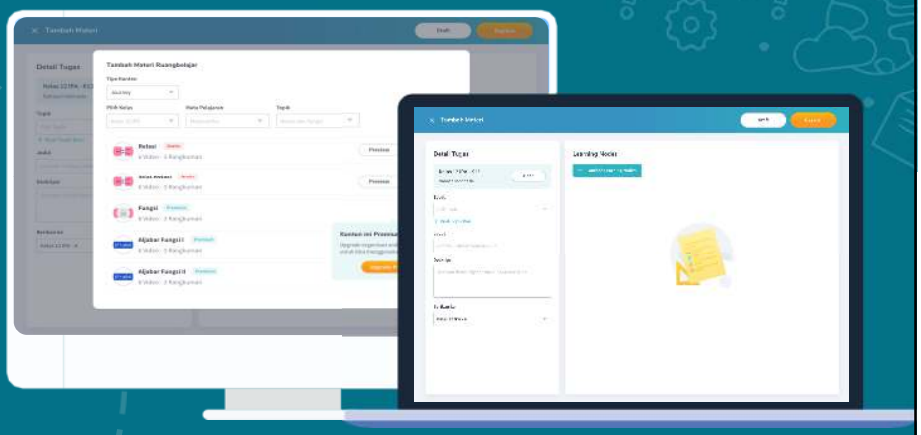
LMS by Ruangguru

ruangkelas



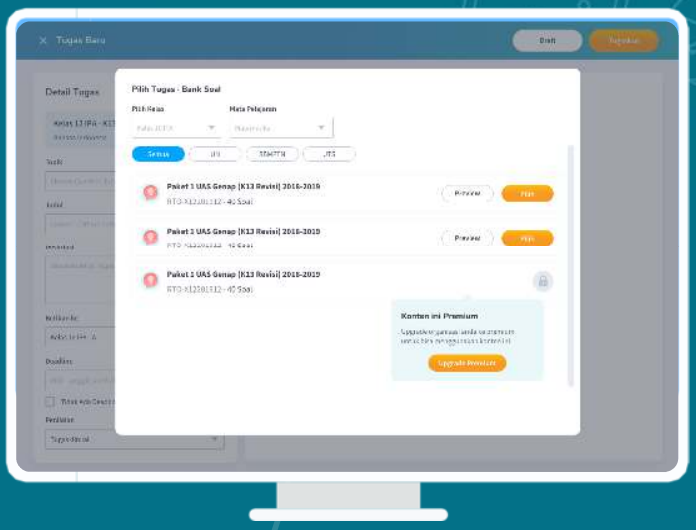
2.1 Pemberian Materi: menambahkan materi dari ruangbelajar atau sumber pembelajaran lainnya dari guru

Guru dapat menambahkan materi bahan ajar yang telah dibuat sendiri dengan format file *excel*, *docs*, *png* dan *PDF* maupun mengambil langsung materi yang telah dikurasi oleh tim Ruangguru melalui **ruangbelajar**, terdapat lebih dari **26,500** video materi di dan akan selalu bertambah dengan materi terbaru



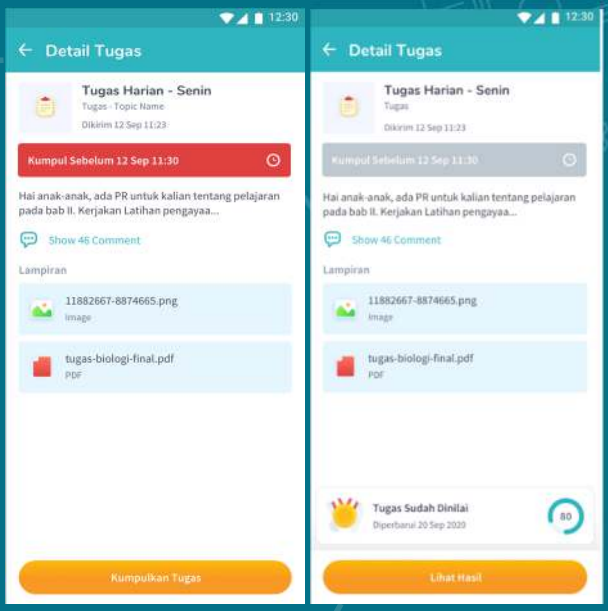
2.2 Pemberian Tugas: memberikan tugas dari Bank Soal dan Latihan Soal yang tersedia di ruangbelajar atau sumber soal lainnya

Guru mata pelajaran dapat menambahkan tugas atau soal yang dibuat langsung oleh guru dengan cara melampirkan / *upload* file tugas ke dalam *classroom,* tugas atau soal juga langsung dipilih dari Bank Soal/Latihan Soal yang tersedia di ruangbelajar. Terdapat lebih dari **250,000 soal** yang dapat dijadikan refrensi atau langsung digunakan dalam pemberian tugas.



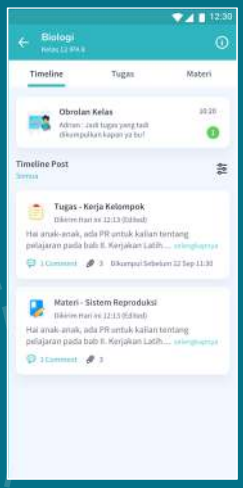
2.3 Pengumpulan Tugas

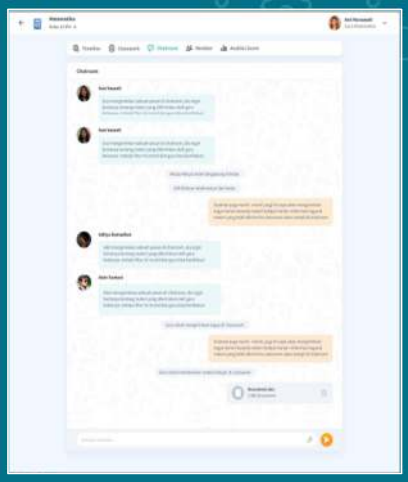
Siswa dapat submit atau mengirimkan tugas yang telah selesai dikerjakan dengan format file (excel, docs, dan PDF, video dengan max kapasitas 100 mb). Guru dapat mengatur waktu pengumpulan tugas oleh siswa, setelah siswa mengumpulkan tugas, guru akan mengoreksi tugas tersebut dan menampilkan hasil penilaian tugasnya. Guru dapat mengetahui daftar siswa yang sudah mengumpulkan tugas yang diberikan



Fitur dalam LMS Ruangguru

2.4 *Chatroom*: media interaksi antara guru dan murid dalam satu kelas untuk berbagi informasi dan berdiskusi





Perbedaan LMS Premium dengan LMS Gratis

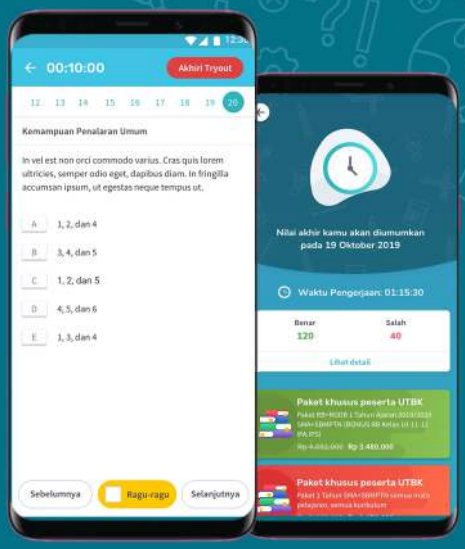
Fitur	LMS Premium	LMS Gratis
Pemberian materi dengan bahan ajar yang dibuat sendiri	✓	✓
Memberikan penugasan kepada siswa dengan menggunakan soal yang dibuat oleh guru	✓	✓
Chatroom	✓	✓
Pemberian materi dari ruangbelajar	✓	×
Memberikan penugasan kepada siswa dengan mengambil dari bank soal pada aplikasi Ruangguru	✓	×
Terdapat *analysis sikap dan pengetahuan*	✓	×
Live Teaching	✓	×

3 *Online Tryout* & Penilaian Akhir Semester (PAS/PTS/PAT)

ruanguji by Ruangguru

- Fitur **Ruanguji** berisi kumpulan *Tryout online* mulai dari *Tryout* PTS, PAS, dan UTBK berbasis **IRT**. Sekolah dapat melakukan *Customisasi* soal yang dibutuhkan. *syarat dan ketentuan berlaku
- dapat dijadikan **fasilitas PAS *Online*** oleh sekolah **menggantikan PAS *Offline***
- Soal dapat direquest sesuai dengan kebutuhan sekolah
- Hasil PAS dapat dijadikan acuan pengambilan nilai untuk rapor bayangan & rapor semester

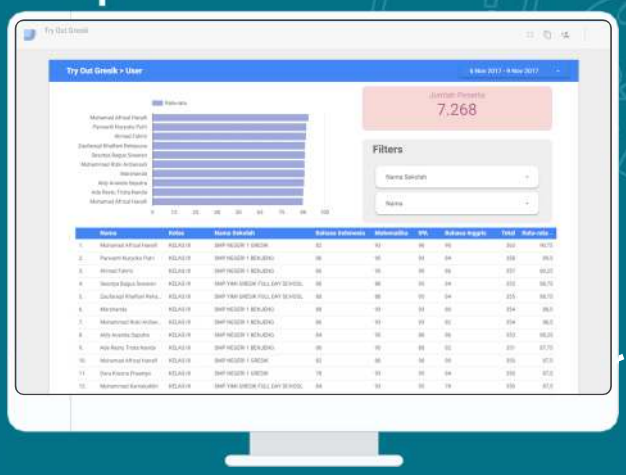
"Contoh event pelaksanaan PAT dengan School Partner"



Sekolah atau Instansi dapat memiliki data monitoring hasil pengerjaan PAS *Online* di ruanguji

Pada **data hasil PAS *Online,*** data yang dapat dilihat meliputi:

- Jumlah siswa yang mengikuti PAS Online dalam 1 waktu event berlangsung
- Nilai pengerjaan siswa untuk setiap matapelajaran.
- Nilai rata-rata setiap matapelajaran
- Nilai rata-rata setiap siswa.
- Nilai rata-rata per sekolah.
- Nilai rata-rata dalam level Kota/Kabupaten
- Nilai rata-rata dalam level Provinsi.



4 *Smart School* akan mendapatkan *School Dashboard*

School Dashboard

merupakan fitur pemantauan sekolah terhadap aktivitas belajar siswa-siswi pada platform pembelajaran *online* di **ruangbelajar**.

Fitur ini ditujukan langsung kepada Pejabat Sekolah agar dapat terus memantau akses pembelajaran siswa-siswi pada saat belajar dari rumah dalam masa melawan virus Covid-19. Dasbor ini juga dapat dijadikan sebagai alat bantu pengambilan kebijakan sekolah.

Smart School Offering

Paket	Minimum Pembelian	Benefit Paket
Ruangbelajar 1 Tahun	Semua Siswa dalam 1 Sekolah (*Full House*)	1. ***Ruangkelas*** *fitur LMS Premium* 2. *Gratis akun seluruh* ***guru di sekolah tersebut*** **untuk akses fitur Premium ruangkelas*** 3. ***Ruanguji*** *untuk Online Tryout dan PAS* 4. ***Dasbor*** *activity pembelajaran ruangbelajar* 5. ***Sesi konsultasi*** *dari konsultan pendidikan Ruangguru*
Ruangbelajar Plus 1 Tahun	Semua Siswa dalam 1 Sekolah (*Full House*)	1. ***Ruangkelas*** *fitur LMS Premium* 2. *Gratis akun seluruh* ***guru di sekolah tersebut*** **untuk akses fitur Premium ruangkelas*** 3. ***Ruanguji*** *untuk Online Tryout dan PAS* 4. ***Dasbor*** *activity pembelajaran ruangbelajar* 5. ***Sesi konsultasi*** *dari konsultan pendidikan Ruangguru*

*** 1. Diskon yang dapat dipakai hingga 65%**

Customize Offering

Paket	Minimum Pembelian	Harga / *Account*	Diskon	Harga Spesial	Benefit Paket
Ruangbelajar 1 Tahun Plus	150 *Account*	Rp1.350.000	65%	Rp 472.500	1. ***Ruangkelas*** *fitur LMS Premium* 2. *Gratis akun* ***ruangbelajar & ruangbelajar for teacher*** *untuk guru** 3. ***Ruanguji*** *untuk Online Tryout dan PAS* 4. ***Dasbor*** *activity pembelajaran ruangbelajar* 5. ***Sesi konsultasi*** *dari konsultan pendidikan Ruangguru*

School Partner Offering

Paket	Minimum Pembelian	Diskon	Benefit Paket
Ruangbelajar 1 Tahun	15 akun	62.5%	• **Free 1 akun RB per jenjang + 1 akun RBFT** (berlaku kelipatan) • **LMS Premium** untuk siswa yang berlangganan paket ruangbelajar • **1 Akun LMS Premium** untuk guru setiap pembelian 15 akun ruangbelajar siswa (15:1) • Guru yang belum berlangganan ruangbelajar, tetap bisa mendapatkan akses LMS Non-Premium

Perbedaan Benefit

Smart School Offering
dengan
School Partner Offering

Program	Benefit School Partner
Dasbor *activity* pembelajaran ruangbelajar	✕
Regular Tryout dan PAT	✕
LMS Premium (Hanya untuk siswa berlangganan)	✓
Akses konseling ke tim Ruangguru	✓

MDIM Kindaung Banjarmasin menjadi bagian dari Smart School Program Ruangguru

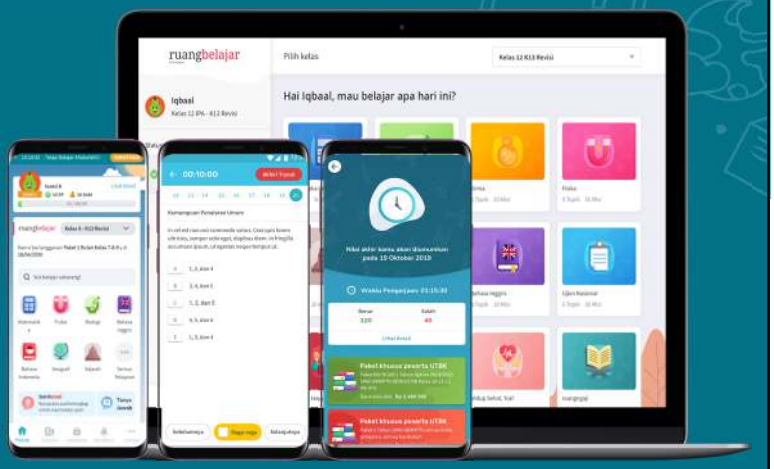
MDIM Kindaung Banjarmasin

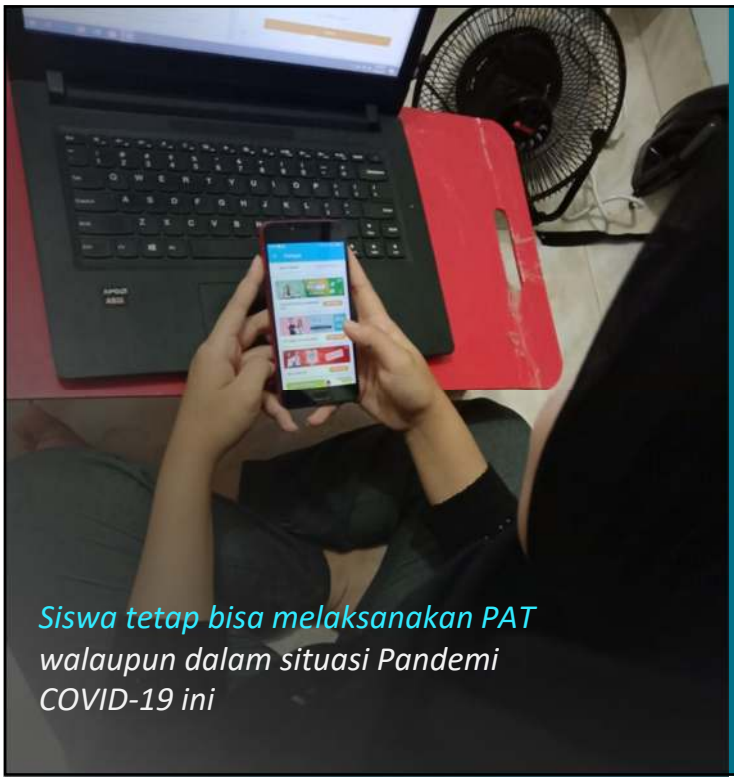
- Kerjasama untuk Smart School Program selama 1 Tahun untuk Siswa Kelas 6

Manfaat

yang didapatkan oleh MDIM Kindaung Banjarmasin

1. Siswa mendapatkan akses ruangbelajar belajar kapanpun dan dimanapun selama 1 Tahun
2. Akses latihan soal dan pembahasan di ruangbelajar





Siswa tetap bisa melaksanakan PAT walaupun dalam situasi Pandemi COVID-19 ini

Manfaat

yang didapatkan oleh MDIM Kindaung Banjarmasin

3. Menyelenggarakan PTS, PAS, PAT Online eksklusif di aplikasi ruangguru.

*Pelaksanaan PAT online ekslusif yang terdapat di aplikasi ruangguru, **dengan request sesuai dengan kebutuhan sekolah***

Manfaat

yang didapatkan oleh MDIM Kindaung

4. Dashboard nilai dan pemantauan kegiatan siswa untuk sekolah

Tampilan Dashboard Pemantauan kegiatan belajar siswa yang dapat dijadikan sebagai penilaian dan kontroling

ruang guru
Terima Kasih
SYIFA AULIA PUTRI
Sarjana Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang
Account Manager Ruangguru
Banjarmasin - Kalimantan Selatan
Contact Person :
Whatsapp : 0821-5087-7982

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Alamat Jalan Brigjen H. Hasan Basry Banjarmasin 70123
Telpon (0511) 3304914
Laman http://fkip.ulm.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: 2228 /UN8.1.2/KP/2020

Memperhatikan surat Koordinator Program Studi Pendidikan IPS Nomor 127/UN8.1.2.1.6/KP/2020 tanggal 31 Agustus 2020, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat menugaskan:

No.	Nama	NIDN	Jabatan
1	M. Adhitya Hidayat Putra, M.Pd.	8873201019	Ketua
2	Dr. Ismi Rajiani, MM.	0721026603	Anggota
3	Melly Agustina Permatasari, M.Pd.	0011088501	Anggota
4	Syahrul Ramadhan	1910128210023	Anggota
5	Rahmatina	1710128220015	Anggota

Untuk melaksanakan Pengabdian Kepada Masyarakat yang berjudul **"Pelatihan Pemanfaatan *Learning Management System* Ruang Kelas pada MGMP IPS Kota Banjarmasin dan Mahasiswa PIPS FKIP ULM",** yang dilaksanakan pada:

Waktu Penelitian : Bulan September 2020

Tempat Penelitian : Banjarmasin, Kalimantan Selatan

Demikian surat tugas ini dibuat untuk disampaikan dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Banjarmasin, 04 SEP 2020
Dekan,

Dr. Chairil Faif Pasani, M.Si.
NIP 196508081993031003

E-ISSN : 2716-2346
THE KALIMANTAN SOCIAL STUDIES JOURNAL

LETTER OF ACCEPTANCE

September 23th, 2020

Dear Authors,

On the behalf of the released our journal *The Kalimantan Social Studies Journal*. We are pleased to inform that your paper, entitled:

"**The Utilization of Learning Management System RuangKelas at Ruang Guru for Social Studies Subjects in Banjarmasin**"

Written by Muhammad Adhitya Hidayat Putra, M.Pd.

has been **ACCEPTED** and will be proceed to be published in The Innovation of Social Studies Journal, Vol. 2, No. 1 on October 2020.

We congratulate for your achievement. The technical issues about the publication will be informed later at **https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/kss**. Thank you very much for participating in our journal.

Kindest Regard,
Chief in Editor

Syaharuddin