

Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran Online Berbasis Kehadiran Sosial (Sosial Presence)

Ika Rusdiana, Shofwatul Aini

¹ Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Indonesia; rosdyana.ika@iainponorogo.ac.id

² Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Indonesia; shofi@iainponorogo.ac.id

ARTICLE INFO

Keywords:

LMS;
Online Learning;
Social Presence;
Learning Engagement

Article history:

Received 2024-10-27

Revised 2024-11-29

Accepted 2024-12-31

ABSTRACT

This study aims to develop an online learning system (LMS) based on social presence. Through the innovation of this system, it is expected to create a new, more interactive atmosphere in online learning, facilitating interaction and engagement among learners. Social presence is a key element in creating an effective and meaningful online learning experience. It refers to the learners' ability to feel present, connected, and emotionally as well as socially engaged in the online learning environment. This study adopts a development research approach using the ADDIE model. The product of this research is a Learning Management System (LMS) accessible at www.gocid.com. GOOCID stands for Go Online Class in Indonesia. The results of product feasibility testing by experts indicate a feasibility level of 80%, meaning that this LMS offers high-quality UI (User Interface) and UX (User Experience) that meet user needs. Moreover, psychological experts' evaluations of the "social presence" aspect yielded a feasibility score of 98.12%, indicating that the Gocid LMS successfully integrates social presence elements relevant to enhancing user engagement in online learning.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Ika Rusdiana

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Indonesia; rosdyana.ika@iainponorogo.ac.id

1. PENDAHULUAN

Sejak mewabahnya pandemi COVID-19 di berbagai negara, pertumbuhan pembelajaran daring menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Tidak hanya di Indonesia, negara-negara terdampak pandemi juga berupaya mempertahankan keberlangsungan layanan pendidikannya. Hal ini memicu kemunculan berbagai platform pembelajaran daring. Saat ini, semakin banyak kelas atau kursus yang dilaksanakan secara daring, baik untuk meningkatkan kenyamanan maupun mendukung keterjangkauan yang menjadi salah satu keunggulan pembelajaran daring. Aspek utama dari pembelajaran daring melibatkan pemanfaatan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih praktis, di mana peserta didik terlibat dalam pembelajaran kolaboratif yang didukung perangkat

teknologi (Xin & Feenberg, 2007). Dalam konteks pendidikan di Indonesia, kebijakan pembelajaran ring dituangkan dalam Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19), yang menetapkan bahwa seluruh layanan pendidikan dilakukan secara daring (Harnani, 2020).

Negara-negara terdampak pandemi telah berupaya merumuskan kebijakan terbaik untuk menjaga keberlangsungan layanan pendidikan. Di Indonesia, situasi ini menghadirkan sejumlah tantangan nyata yang harus segera diatasi, antara lain: 1). Ketimpangan akses teknologi antara sekolah di perkotaan dan pedesaan; 2). Keterbatasan kompetensi guru dalam memanfaatkan aplikasi pembelajaran daring; 3). Keterbatasan sumber daya pendukung untuk penerapan teknologi pendidikan, dan 4). Relasi antara guru, siswa, dan orang tua dalam pembelajaran daring yang belum terintegrasi secara optimal.

Untuk mengatasi tantangan-tantangan tersebut, sistem pendidikan di Indonesia perlu melakukan lompatan besar dalam mentransformasi era baru revolusi pendidikan daring. Upaya ini memerlukan pendekatan yang komprehensif, termasuk penguatan infrastruktur teknologi, peningkatan kompetensi pendidik, dan kolaborasi yang lebih erat antara seluruh pemangku kepentingan dalam dunia pendidikan. Kenyataannya pada saat itu sistem pendidikan Indonesia masih belum siap menghadapi era baru dalam pendidikan, karena terbatasnya tenaga pendidik, peserta didik dan orang tua atau masyarakat juga masih awam dan belum memahaminya. Namun dengan sigap harus tetap melaksanakan pembelajaran jarak jauh karena tidak dimungkinkannya dilakukan tatap muka. Adanya pandemi tersebut seolah-olah memaksa semua orang beralih kegiatan secara drastis dan harus siap terhadap perkembangan teknologi yang ada. Apabila dilihat dari bidang sosiologi, kebijakan tersebut merupakan langkah yang tepat untuk dilakukan. Dengan begitu seperti ada percepatan supaya masyarakat lebih cepat maju dalam menggunakan teknologi internet (Siahaan, 2020).

Terlepas dari fenomena pembelajaran daring di masa pandemi, mari sejenak kita renungkan esensi pelaksanaan pembelajaran daring itu sendiri. Menurut survei terbaru dari Babson survey research group, lebih dari 30 persen siswa pendidikan tinggi di Amerika Serikat mengambil setidaknya satu kursus jarak jauh (Josep, 2022). Beberapa alasan yang dikemukakan mengapa mereka memilih pembelajaran online adalah aspek fleksibilitas; dapat diakses dari mana pun dan kapan pun selama ada koneksi internet, menawarkan berbagai pilihan program, memungkinkan untuk belajar atau mengajar dimanapun kita berada, memungkinkan pengalaman belajar yang disesuaikan, lebih hemat waktu dan biaya dibandingkan pendidikan tradisional.

Berbicara tentang konsep pembelajaran online yang ideal bukanlah perkara sederhana, hal ini membutuhkan kajian dari berbagai disiplin ilmu, diantaranya adalah psikologi, pedagogi, dan ICT (Siddiquei & Khalid, 2017). Di sisi lain, kemajuan teknologi yang semakin pesat mengisyaratkan bahwa pembelajaran online merupakan satu fenomena pembelajaran yang harus berkembang, tidak hanya dimaknai sebagai tool atau teknologi dalam penyampaian pesan, melainkan harus menyentuh seluruh aspek pembelajaran, memaknai pembelajaran secara utuh sebagai suatu proses yang kompleks, mencakup aspek berfikir, emosi, dan perubahan sikap.

Dilansir dari laman website Kementerian Agama (Kemenag) menghadirkan program *Cyber Islamic University* (CIU). CIU hadir dalam rangka menjawab tantangan pendidikan di era digital. Model pembelajaran di CIU dilakukan sepenuhnya melalui jaringan, untuk itu dibutuhkan konsep yang matang agar tidak menghilangkan pendidikan karakter dan penerapan moderasi beragama pada setiap kurikulum pembelajarannya. Kebijakan CIU ini telah dilakukan dan dimulai dari Universitas Islam Ciber Syekh Nurjati Indonesia (UISSI) sebagai pilot project pertama perguruan tinggi Islam berbasis siber dalam rangka meningkatkan layanan pendidikan yang merata dan bermutu. Program ini akan didorong menjadi *World Class Cyber Islamic University*. Kelak UISSI akan menjadi *role model*

PTKIN-PTKIN di Indonesia lainnya sesuai standar (Tim Humas Kemenag, 2021). Tidak hanya *Cyber Islamic University*, konsep pembelajaran online yang matang juga sangat dibutuhkan dalam rangka mensukseskan implementasi kurikulum merdeka belajar-kampus merdeka (KMBKM). Model pembelajaran online yang interaktif menjadi salah satu alternatif dalam memfasilitasi mahasiswa untuk belajar di luar prodi selama tiga semester.

Harapan pemerintah atas terselenggaranya sistem pembelajaran online yang komprehensif tampaknya masih terus membutuhkan penyempurnaan. Bertolak dari pengalaman belajar selama masa pandemi covid-19 misalnya, ragam permasalahan muncul selama pembelajaran jarak jauh, mulai dari faktor kemampuan siswa dan guru dalam mengoperasikan perangkat IT, ketersediaan kuota internet, infrastuktur jaringan, serta peran orang tua sebagai pengganti guru di sekolah.

Kehadiran *social presence* merupakan salah satu elemen/strategi penting dalam mengembangkan pembelajaran online dan blended. Fakta ini telah diakui secara luas oleh para praktisi pendidikan, sebagaimana disitir oleh Anthony G. Picciano, seorang guru besar pada City University of New York yang menyatakan bahwa ragam penelitian berkualitas tinggi dan aplikasi praktis telah dilakukan untuk menegaskan bahwa nuansa kehadiran sosial dalam sistem pembelajaran online merupakan satu pendekatan baru dalam pendidikan (Whiteside dkk., 2017).

Penelitian tentang pembelajaran online yang menjadi basis pengembangan kelas syber tengah menjadi isu hangat di kalangan para ahli. Pada tahun 2011, Terry Anderson meneliti tentang aspek pedagogis pendidikan online, serta merumuskan model pendidikan online berdasarkan hasil uji kerangka teoretis yang relevan dengan aspek pedagogis pendidikan online (Anderson, 2011). Kunci dari model ini adalah asumsi bahwa pendidikan online telah berkembang sebagai bagian dari pembelajaran secara umum, tidak hanya sekedar pembelajaran jarak jauh. Karena pada saat ini, pembelajaran campuran yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dan online, telah berkembang dan menjadi bentuk pembelajaran yang dominan di semua tingkat pendidikan, ini berfungsi sebagai dasar untuk model yang terintegrasi. Kemungkinan, dalam waktu yang tidak terlalu lama, semua kursus dan program pembelajaran akan memiliki beberapa komponen pembelajaran online, seperti yang disarankan dalam model terpadu ini.

Selain kajian dalam perspektif pedagogis, konsep pembelajaran online juga memperhatikan aspek psikologis peserta didik. Dalam konteks kajian bidang psikologi, pembelajaran online kerap dikaitkan dengan kesehatan mental peserta didik. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Siti Fatimah menyebutkan bahwa e-learning memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kesehatan mental peserta didik, di samping faktor lain yang juga berpengaruh yakni usia dan jenis kelamin (Fatimah & Mahmudah, 2020). Penelitian senada juga dilakukan oleh Veni Nella Syahputri, hasil penelitian ini menguatkan bahwa pembelajaran online menimbulkan dampak psikologis yang cukup mengkhawatirkan, diantaranya adalah kelelahan berinteraksi dengan layar, gangguan fisik, manajemen waktu yang buruk, ketidakpastian dari dosen, serta perasaan terisolir dari teman sekelasnya (Syahputri dkk., 2020).

Tren, potensi, sekaligus tantangan dalam pembelajaran online juga menjadi isu hangat penelitian, diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Rose Liang dari Nanyang Technology University yang menyatakan tentang beberapa konsep yang harus diperhatikan dalam pembelajaran online, yaitu: 1) teknologi; 2) kehadiran fisik versus online; 3) formal tatap muka versus jarak jauh; 4) mono versus multi (bahasa); 5) software terbuka versus berpemilik. Sementara itu, potensi pembelajaran online meliputi 4 faktor yaitu aksesibilitas, fleksibilitas, interaktivitas, dan kolaborasi dengan teknologi. (Liang & Chen, 2012) Hasil penelitian yang dilakukan oleh Omar, M.K., et al. menjelaskan bahwa selama mengikuti pembelajaran online sebagian besar siswa jarang atau hanya kadang-kadang berinteraksi dengan pengajar dan teman sebayanya. Selain itu, sejumlah siswa tampak berkutat dengan pengalaman belajar baru dan tidak dapat berpartisipasi secara aktif, sebagian siswa juga menyatakan

kekesalannya dengan mengatakan, "Saya tidak bisa dengan mudah bertanya kepada dosen saya. Saya tidak fokus pada pembelajaran online" (Omar dkk., 2021). Berdasarkan review literatur dan kajian atas beberapa penelitian sebelumnya, maka kajian ini difokuskan pada pengembangan sistem pembelajaran online berbasis kehadiran sosial (*social presence*).

Silsilah konstruk kehadiran sosial dapat ditelusuri kembali ke konsep kedekatan Mehrabian, yang ia definisikan sebagai "perilaku komunikasi yang meningkatkan kedekatan dan interaksi nonverbal dengan orang lain". Penelitiannya menunjukkan bahwa isyarat nonverbal seperti ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan kontak mata meningkatkan stimulasi sensorik lawan bicara. Hal ini pada gilirannya akan mengarah pada interaksi yang lebih intens, lebih afektif, dan lebih cepat (Rourke dkk., 2001). Karya Mehrabian kemudian ditindaklanjuti oleh ahli teori komunikasi yang mempelajari berbagai media termasuk mesin faksimili, pesan suara, dan audio-telekonferensi dalam pengaturan organisasi. Short, Williams, dan Christie menyatakan bahwa keterbatasan media dalam mengirimkan isyarat nonverbal akan memiliki efek negatif pada komunikasi interpersonal. Pernyataan Short dkk. inilah yang kemudian memperkenalkan sekaligus mendefinisikan istilah kehadiran sosial (*social presence*) sebagai aspek penting dalam komunikasi dan interaksi interpersonal (Rourke dkk., 2001).

Menurut penelitian Biocca, Harms, dan Gregg yang membahas tentang pengukuran *social presence*, mereka mendefinisikan *social presence* sebagai kesadaran dari waktu ke waktu pada kehadiran bersama dengan orang lain yang disertai dengan keterlibatan (Biocca dkk., 2001). Kehadiran sosial dalam pembelajaran online dimaksudkan untuk menciptakan "engagement" yang dibuktikan dengan terciptanya nuansa komunikasi yang aktif dan efektif pada peserta didik. Efektivitas komunikasi dapat dilihat dari kualitas, atau sejauh mana keberlangsungan kegiatan belajar bersama serta kemampuan masing-masing individu dalam menjaga perhatian bersama, untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman (Clark, 1996). Meskipun berada pada lingkungan pembelajaran virtual, peserta didik tetaplah memiliki kecenderungan untuk saling berinteraksi dengan manusia lainnya. Hal ini mencerminkan identitas manusia sebagai makhluk sosial yang terlahir dengan membawa rasa ingin tahu, sehingga memaksanya untuk menjalin komunikasi dengan sesamanya dalam rangka memenuhi kebutuhannya. Demikian halnya dalam kegiatan pembelajaran, sekalipun pembelajaran dilakukan secara online, tampaknya kecenderungan manusia untuk saling berinteraksi dengan sesama masih sangat dominan, hal ini semakin menegaskan pernyataan bahwa "communication is the essence of human life" (Light, 1997).

Mengingat pentingnya aspek komunikasi dan interaksi dalam lingkungan pembelajaran online, maka penelitian pengembangan ini dimaksudkan untuk menyempurnakan platform LMS sebelumnya yang belum terintegrasi dengan fitur-fitur media sosial. Integrasi fitur media sosial dalam sistem pembelajaran daring dimaksudkan untuk membangun engagement dalam proses pembelajaran. Lebih dari itu, hasil pengembangan ini diharapkan dapat mendukung dalam mewujudkan smart society, sumber daya manusia yang kreatif dan adaptif melalui program kampus merdeka, serta realisasi Cyber Islamic University (CIU) di Indonesia.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Fokus penelitian pengembangan yang dilakukan adalah menghasilkan produk berupa learning management system (LMS) yang layak digunakan serta efektif untuk menciptakan keterlibatan (engagement) siswa dalam proses pembelajaran online. Kelayakan tersebut dapat ditinjau dari tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektif, sementara efektivitas dapat dilihat dari respon siswa saat uji coba produk (Plomp & Nieveen, 2013).

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development/R&D dengan model pengembangan ADDIE (analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) oleh Robert Maribe Branch (Sugiyono, 2022.) Model penelitian pengembangan ini terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Adapun teknik pengumpulan data adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Teknik pengumpulan data

No.	Klasifikasi	Jenis data		Teknik pengumpulan data
		Kuantitatif	Kualitatif	
1.	Data awal produk		√	Dokumentasi, Observasi
2.	Data studi pendahuluan		√	Observasi, Wawancara, Dokumentasi
3.	Data uji rancangan	√	√	Angket/ kuesioner, wawancara
4.	Data uji coba kelompok kecil	√	√	Angket/ kuesioner, wawancara
5.	Uji coba kelompok besar terbatas	√	√	Angket/ kuesioner, wawancara

Teknik dan langkah analisis data dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 2. Tabel teknik dan langkah analisis data

Tahap ke-	Deskripsi Kegiatan
1	Melakukan analisis terhadap data yang diperoleh dari penelitian terhadap produk yang ada, baik dari aspek bentuk, performance, maupun spesifikasi kerjanya.
2	Melakukan analisis terhadap data hasil penelitian lapangan untuk mengetahui apakah produk tersebut sesuai dengan kebutuhan lapangan atau tidak.
3	Menganalisis hasil pengujian internal oleh ahli terhadap rancangan/desain baru LMS.
4	Menganalisis hasil uji coba terbatas, menggunakan 2 kelas jurusan PBA dan dengan jumlah 26 mahasiswa.
5	Menganalisis hasil uji coba kelompok besar terbatas, menggunakan 3 Kelas mahasiswa dari kelas PBA dan PAI dengan jumlah 30-45 mahasiswa.
6	Melakukan evaluasi hasil uji coba.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

LMS GOOCID (Go Online Class In Indonesia) ini merupakan pengembangan sebuah sistem pembelajaran online berbasis kehadiran sosial dengan alamat akses www.goocid.com. Model ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengurai persoalan pembelajaran daring di lembaga-lembaga pendidikan, khususnya perguruan tinggi. Pengembangan sistem pembelajaran ini adalah pengembangan dari LMS OCID menjadi GOOCID dengan penekanan pada fitur kehadiran sosial. Dengan fitur ini memungkinkan antar pengguna dapat saling terkoneksi dan berinteraksi secara lebih

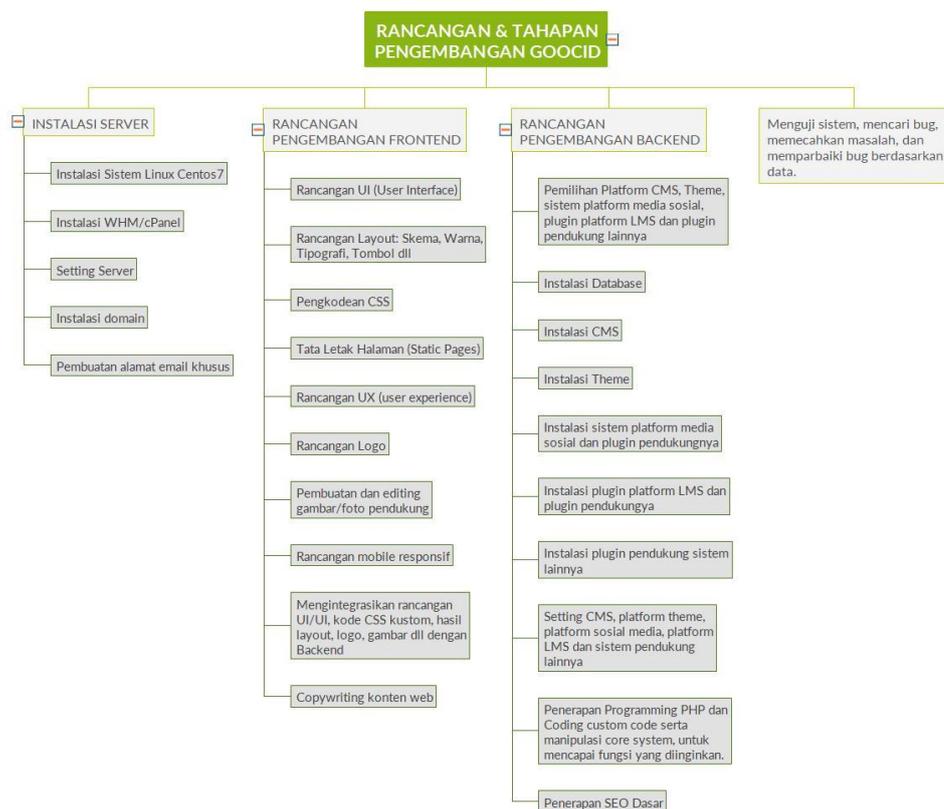
private, melakukan posting status, foto, video, komentar, membuat grup diskusi, dan lain-lain, sehingga diharapkan belajar akan lebih menyenangkan.

LMS GOOCID dirancang untuk menghadirkan satu pendekatan baru dalam pelaksanaan pembelajaran online. Sistem ini dikembangkan menggunakan ADDIE Model. Hasil analisis kebutuhan menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran online selama pandemi dan new normal memberikan bukti akan potret suram pembelajaran daring di masyarakat kita. Peserta didik hanya dijejali dengan materi – materi yang sulit mereka pahami (red. Karena minimnya interaksi antar pengguna), juga tekanan akan banyaknya tugas-tugas sekolah yang harus diselesaikan.

LMS GOOCID dikembangkan berdasarkan observasi peneliti selama melaksanakan pembelajaran online menggunakan LMS lama dengan alamat akses ocid.co, ditemukan hal-hal sebagai berikut:

- Belum terjadi interaksi yang aktif antar peserta didik, sehingga peserta didik masih melaksanakan pembelajaran secara monoton.
- Peserta didik belum sepenuhnya menggunakan fitur-fitur yang tersedia di LMS secara optimal, hal ini dikarenakan belum terciptanya engagement yang baik antar pengguna.
- Peserta didik belum menjadikan LMS sebagai medium belajar layaknya ruang-ruang kelas dalam pembelajaran offline, akan tetapi masih menganggap LMS sebatas alat/media informasi untuk mentransfer informasi ke peserta didik.
- Pada pembelajaran online yang cenderung pasif, peserta didik sering dihadapkan pada problem-problem psikologis seperti stress yang disebabkan banyaknya tugas-tugas yang dibebankan kepada mereka tanpa didukung oleh support sosial yang memadai, baik dari pendidik ataupun dari teman sebaya.

Dari hasil analisis tersebut peneliti mengembangkan model pembelajaran online melalui LMS yang terintegrasi dengan media sosial. Fitur-fitur media sosial yang ada pada LMS ini diharapkan dapat memberikan dukungan kepada seluruh pengguna untuk menciptakan interaksi yang positif dalam pelaksanaan pembelajaran online. Secara teknis, alur pengembangan produk disajikan dalam gambar berikut:



Gambar 1. Alur pengembangan produk

Berdasarkan hasil uji validitas produk yang dilakukan oleh ahli IT, ditemukan bahwa pengembangan LMS goocid sangat sesuai dengan generasi pelajar milenial saat ini yang familiar dengan sosial media. Hasil penilaian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan produk ini mencapai 80%, artinya LMS ini memiliki kualitas sistem baik UI ataupun UX yang sangat kompatibel dengan kebutuhan pengguna.

Logika sederhana yang dijadikan dasar pengembangan LMS ini adalah tingginya tingkat penggunaan generasi milenial terhadap media sosial. Sehingga saat ini, sangat mustahil untuk membayangkan hidup tanpa media sosial (dalam bentuk/sistem apapun). Selama beberapa tahun, media sosial telah menjadi salah satu alat yang menonjol untuk meningkatkan pertumbuhan pribadi/profesional dalam hal pembelajaran. Setiap hari, jutaan orang di seluruh dunia menggunakan berbagai platform media sosial untuk tetap terhubung dan mendapatkan informasi tentang acara dan berita global, menghadiri rapat, berbagi pengalaman, dan menemukan hal orang baru. Beberapa organisasi mengintegrasikan media sosial ke dalam strategi pemasaran dan komunikasi mereka untuk segera mengidentifikasi tren global dan menganalisis statistik mereka di hampir segala lini.

Media sosial adalah elemen kolaboratif alami dan banyak pengguna sering menggunakannya untuk berkomunikasi, merencanakan acara, dan mendapatkan dukungan sosial. Dukungan sosial adalah semua jenis komunikasi yang membantu orang merasa lebih yakin tentang suatu situasi. Ini adalah komunikasi, yang dapat terjadi baik secara verbal maupun non-verbal antara penyedia dan penerima dukungan. Dukungan sosial mengurangi ketidakpastian dalam suatu situasi dan meningkatkan persepsi seseorang tentang suatu hal, yang membantu untuk hal yang lebih baik dan meningkatkan prestasi dalam berbagai bidang salah satunya adalah dunia pendidikan. Fitur utama dari dukungan sosial adalah: komunikasi; pengurangan ketidakpastian; kontrol yang ditingkatkan (Veselina & Snejana, 2017)

Namun demikian sedikit yang memanfaatkan potensi Learning Management System (LMS) dan mengintegrasikan media sosial untuk membuat eLearning lebih menarik, interaktif, dan sekaligus menyenangkan bagi pengguna mereka. LMS dengan integrasi media sosial disinyalir dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan pengguna, meningkatkan kualitas dan pengalaman program pembelajaran online, dan menjadikannya sangat menarik dan kolaboratif bagi yang terlibat di dalamnya.

Dalam bahasa lain yakni pembelajaran majemuk, yaitu LMS yang terintegrasi dengan media sosial, pengguna dapat mempelajari hal-hal unik dalam berbagai gaya. Misalnya, pengguna dapat membuat variasi dengan menggunakan infografis, video, audio, dan mendistribusikannya menggunakan platform media sosial. Dengan menerapkan praktik seperti itu, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan dapat dibagikan. Sebab itu, semua orang menikmati seluruh proses belajar sesuatu dengan cepat.

Berdasarkan hasil uji kelayakan serta validasi oleh ahli IT, pengembangan LMS goocid memenuhi unsur-unsur fleksibilitas, interaktivitas, dan kolaborasi, sebagaimana disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil penilaian ahli IT

Ahli IT	Aspek			Rata-rata
	Fleksibilitas	Interaktifitas	Kolaborasi	
Validator 1	95	88	95	93
Validator 2	100	96		99

Validator 3	100	92	85	92
-------------	-----	----	----	----

Melalui tiga unsur ini sistem sangat mudah dan fleksibel untuk dioperasikan, misalnya kemudahan pengguna untuk mengakses sistem melalui perangkat yang beragam, seperti perangkat komputer, Tab, dan handphone. Selain kemudahan dalam mengakses melalui perangkat yang berbeda, sistem ini juga dapat diakses oleh sistem operasi Windows dan Android. Dan yang paling penting adalah kemudahan dalam melakukan instalasi sistem.

Unsur interaktivitas yang dikembangkan dalam LMS ini mencakup tersedianya fitur-fitur komunikasi sosial yang beragam seperti: wall, kirim pesan, grup, dan lain-lain. Melalui fitur-fitur tersebut, pengguna terbukti dapat memberikan atau berbagi dokumen, file materi ajar secara tidak terbatas. Dengan demikian, tercipta interaksi yang lebih intens dan menyenangkan antar peserta didik ataupun antara peserta didik dengan tutor. Melalui fitur-fitur media sosial yang tersedia peserta didik akan terbantu dalam memberikan akses komunikasi yang lebih luas dan cepat kepada tutor ataupun sesama teman, Selain itu itu peserta didik juga akan lebih nyaman dalam berdiskusi melalui forum-forum yang tersedia di LMS.

Unsur ketiga adalah kolaborasi, melalui fitur kolaborasi peserta didik lebih mudah berinteraksi saat menyelesaikan tugas yang bersifat kelompok, mendiskusikan materi pembelajaran, ataupun sebatas berdiskusi membahas topik-topik yang ringan lainnya. Melalui pemanfaatan fitur-fitur media sosial yang tersedia, mahasiswa diharapkan dapat melahirkan ide-ide kreatif dan bermanfaat guna mengembangkan keilmuan mereka ataupun minat lain yang relevan.

Berdasarkan hasil uji materi oleh ahli psikologi, ditemukan bahwa produk LMS goocid memuat aspek-aspek kehadiran social yang relevan untuk menciptakan engagement antar pengguna dalam pembelajaran online. Hasil penghitungan menunjukkan perolehan skor kelayakan 98, 125%. Hal ini didasarkan pada hasil konversi skala tingkat pencapaian yakni berada pada rentang 90-100 (sangat baik). Secara detail, skor disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil penilaian ahli Psikologi

Ahli	Aspek				Rata-rata
	Interaksi antar siswa	Keterlibatan siswa	Interaksi siswa-materi	Interaksi siswa-guru	
Validator 1	100	95	100	100	98.75
Validator 2	95	95	100	100	97.5

Untuk mengetahui tingkat efektivitas LMS berbasis kehadiran sosial, peneliti melakukan uji coba pada kelompok kecil dan kelompok besar terbatas. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui aspek-aspek kehadiran sosial yang mencakup interaksi antar siswa, keterlibatan siswa, interaksi siswa dan materi juga interaksi siswa dengan guru. Hasil penghitungan pada uji coba kelas kecil diperoleh skor 79,6 sementara hasil penghitungan pada uji coba kelas besar terbatas diperoleh skor 83,5. Dari hasil penghitungan terhadap dua kelompok dapat disimpulkan bahwa tingkat efektivitas LMS dalam menciptakan engagement peserta didik berada pada kategori baik. Secara rinci, skor hasil uji coba disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 5. Rekapitulasi hasil uji coba kelompok kecil

Aspek	Prosentase	Kategori
Interaksi antar siswa	78,2%	Baik
Keterlibatan siswa (<i>Student Engagement</i>)	79%	Baik
Interaksi siswa-materi	81%	Baik
Interaksi siswa-guru	80,2%	Baik
Rerata	79,6%	Baik

Tabel 6. Rekapitulasi hasil uji coba kelompok besar terbatas

Aspek	Prosentase	Kriteria
Interaksi antar siswa	84%	Baik
Keterlibatan siswa (<i>Student Engagement</i>)	82%	Baik
Interaksi siswa-materi	83%	Baik
Interaksi siswa-guru	85%	Sangat Baik
Rerata	83,5%	Baik

Kategori **BAIK** dapat dimaknai sebagai tingkat kelayakan sistem yang sesuai dengan standar LMS, baik dilihat dari aspek teknologi ataupun konten materi. Dilihat dari aspek IT, sistem ini sangat mendukung proses pembelajaran dengan memanfaatkan teks, gambar, dan suara sehingga setiap individu dapat memiliki pengalaman dan mengambil bagian dalam pembelajaran di dalam dan di luar kelas. Sedangkan jika dilihat dari aspek materi/konten, fitur-fitur pada sistem ini sangat mendukung untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan interaktif, tercipta engagement antar pengguna, sehingga dapat meminimalisir dampak negative pembelajaran online, seperti stress, tidak fokus, individualis, dan lain sebagainya.

Melalui inovasi dalam fitur-fitur pada LMS goocid, peserta didik dapat berkolaborasi dengan sesama user dalam beragam konteks pembelajaran. Artinya, fitur-fitur ini sangat membantu peserta didik dalam menyelesaikan aktivitas-aktivitas yang sulit diselesaikan secara individual, sehingga secara psikologis lebih menyenangkan dan menyehatkan. Terma “menyenangkan dan menyehatkan” inilah yang menjadi inti tujuan pengembangan produk, hal ini didasarkan pada teori yang menekankan pada kualitas interaksi. Melalui interaksi yang berkualitas termasuk personalisasi dan komunikasi yang bermakna akan berdampak pada kepuasan peserta didik dalam pengalaman belajar mereka secara keseluruhan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan tentang pengembangan LMS berbasis kehadiran sosial, maka hasil penelitian dan pengembangan ini merupakan inovasi baru dalam menciptakan model pembelajaran online. Model ini memberikan tawaran baru dalam mengkonstruksi pembelajaran online yang efektif, mendukung tercapainya capaian pembelajaran yang ditentukan. Pada tataran yang lebih luas, LMS ini dapat dijadikan sebagai platform diskusi yang sangat interaktif, misalnya melalui fitur grup/forum diskusi, seluruh pengguna dapat melakukan aktivitas diskusi yang menyenangkan, saling berbagi dokumen/foto/video/ audio yang relevan dengan topik pembahasan.

Selanjutnya, tingkat efektivitas LMS dengan kriteria baik memungkinkan implementasi LMS ini untuk kepentingan yang lebih luas, tidak hanya kelas-kelas virtual, akan tetapi juga forum-forum diskusi lainnya. Dengan demikian, hasil pengembangan ini memberikan implikasi yang positif dan konstruktif dalam mengembangkan kualitas pembelajaran daring di Indonesia. Di sisi lain, LMS goocid

ini merupakan tawaran untuk mewujudkan terciptanya cyber class yang valid, praktis, dan efisien dalam rangka mendukung pelaksanaan MBKM ataupun program pemerintah (khususnya Kementerian Agama) dalam membangun Islamic Cyber University.

REFRENSI

- Anderson, T. (2011). *The Theory and Practice of Online Learning*. Athabasca University Press.
- Biocca, F., Harms, C., & Gregg, J. (2001). The Networked Minds Measure of Social Presence: Pilot Test of the Factor Structure and Concurrent Validity. *Media Interface and Network Design (M.I.N.D) Labs*, 1–10. <https://www.researchgate.net/publication/200772411>
- Clark, H. H. (1996). *Using Language*. Cambridge University Press.
- Fatimah, S., & Mahmudah, U. (2020). How E-Learning Affects Students' Mental Health During Covid-19 Pandemic: An Empirical Study. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1), 114–124. <https://jurnal.uns.ac.id/jdc>
- Harnani, S. (2020, Juli 7). *Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19*. bdkjakarta.kemenag.go.id.
- Josep, G. (2022). *5 Alasan Mengapa Pembelajaran Daring Menjadi Masa Depan Pendidikan di Tahun 2023*. id.education.com.
- Liang, R., & Chen, D.-T. V. (2012). Online Learning: Trends, Potential and Challenges. *Creative Education*, 03(08), 1332–1335. <https://doi.org/10.4236/ce.2012.38195>
- Light, J. (1997). Communication is The Essence of Human Life: Reflection on Communicative Competence. *Augmentative and Alternative Communication*, 13(2), 61–70.
- Omar, M. K., Hassan, M., Arsad, N. M., Ismail, N., Jamaluddin, R., & Jusoh, R. (2021). Undergraduates Students' Learning Experience on the Impact of Online Learning during Pandemic. *Open Journal of Social Sciences*, 09(09), 167–184. <https://doi.org/10.4236/jss.2021.99012>
- Plomp, Tj., & Nieveen, Nienke. (2013). *Educational design research. Part A: an introduction*. Netherlands Institute for Curriculum Development.
- Rourke, L., Anderson, T., Garrison, D. R., & Archer, W. (2001). Assessing Social Presence in Asynchronous Text-based Computer Conferencing. *Journal of Distance Education*, 1–18. http://cade.athabasca.ca/vol14.2/rourke_et_al.html
- Siahaan, M. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan. *Jurnal Kajian Imiah (JKI), Edisi Khusus(1)*, 73–80. <http://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/JKI>
- Siddiquei, N. L., & Khalid, R. (2017). The Psychology of E-learning. *International Journal of Law*, 2(1), 11–19. www.ijlhss.com
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. ALFABETA.
- Syahputri, V. N., Rahma, E. A., Setiyana, R., Diana, S., & Parlindungan, F. (2020). Online Learning Drawbacks During The Covid-19 Pandemic: A Psychological Perspective. *EnJourMe (English Journal of Merdeka): Culture, Language, and Teaching of English*, 5(2), 108–116. <https://doi.org/10.26905/enjourme.v5i2.5005>

- Tim Humas Kemenag. (2021, Maret 25). *Kemenag Matangkan Konsep Pembelajaran Cyber Islamic University*. kemenag.go.id.
- Veselina, N., & Snejana, D. (2017). The Benefits of Combining Social Media and e-learning for Training Improving in FTT Yambol. *Proceedings of the 12th International Conference on Virtual Learning*.
- Whiteside, A. L., Dikkers, A. G., & Swan, K. (2017). *Social Presence in Online Learning: Multiple Perspective on Practice and Research*. Stylus Publishing, LLC.
- Xin, C., & Feenberg, A. (2007). Pedagogy in Cyberspace: The Dynamics of Online Discourse. *E-Learning and Digital Media*, 4(4), 415–432. <https://doi.org/10.2304/elea.2007.4.4.415>

