



KEGIATAN PELATIHAN IMPLEMENTASI SCHOODOLOGY DALAM KBM UNTUK MENINGKATKAN KEAHLIAN DAN ETIKA SISWA SMA MENGGUNAKAN ICT

Anita Anggraeni¹, Cynantia Rachmijati²

¹IKIP SILIWANGI, Cibereum, Cimahi

²IKIP SILIWANGI, Bandung, Cimahi

Email: anitaenglish26@gmail.com

Naskah diterima; Maret 2021; Revisi Juni 2021; disetujui Oktober 2021; publikasi online Desember 2021

Abstrak

Kualitas pembelajaran secara umum di SMK PGRI 2 Cimahi berdasarkan hasil diskusi dengan guru pamong adalah secara umum mereka cukup memiliki semangat untuk mempelajari bahasa Inggris namun pembelajaran masih terpaku pada media sumber belajar berupa LKS. Dengan demikian mereka lebih banyak terfokus pada hasil mengerjakan LKS. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang sangat besar bagi kemajuan dunia pendidikan. Bentuk dari perkembangan teknologi informasi yang diterapkan di dunia pendidikan adalah E-Learning. Salah satu platform yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif ialah Schoology. Penggunaan media schoology mewajibkan peserta didik akan selalu terhubung dengan jaringan internet. Pengawasan yang positif dari guru serta orang tua sangat diharapkan agar peserta didik tidak mengakses hal-hal yang sifatnya negatif. Karena itu kegiatan pengabdian masyarakat yang berjudul "Kegiatan Pelatihan Implementasi schoology dalam KBM untuk meningkatkan keahlian dan etika siswa SMA menggunakan ICT" adalah untuk memberikan sosialisasi terkait penggunaan schoology bagi para guru serta etika bersosialisasi dalam berinternet untuk para siswa. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 22-24 Januari 2021 yang dilaksanakan secara daring karena masih adanya PSBB Covid-19. Salah satu indikator yang dapat diukur adalah dilihat dari kegiatan ini adalah para guru dan para siswa bisa menggunakan aplikasi schoology dengan baik serta para siswa bisa berkomunikasi sesuai dengan prinsip netiquette (internet etiquette). Sehingga kegiatan pengabdian masyarakat ini kami nyatakan berhasil.

Kata kunci: *e-learning*, *kegiatan pelatihan*, *netiquette*, *schoology*

Abstract

The quality of learning in general at SMK PGRI 2 Cimahi based on the results of discussions with the English teacher is that in general they have enough enthusiasm to learn English, but learning is still fixated on learning resource media in the form of worksheets. Thus they are more focused on the results of working on worksheets. The development of information and communication technology has brought enormous changes for the advancement of the world of education. The form of the development of information technology applied in the world of education is E-Learning. One of the platforms that can be used as an interactive learning medium is Schoology. The use of schoology media requires students to always be connected to the internet network. Positive supervision from teachers and parents is expected so that students do not access things that are negative in nature. Therefore, the community service activity entitled "Schoology Implementation Training Activities in Teaching and Learning to improve the skills and ethics of high school students using ICT" is to provide socialization related to the use of schoology for teachers as well as socializing ethics on the internet for students. This activity was carried out on January 22-24, 2021 which was carried out online because of the Covid-19 PSBB. One of the indicators that can be measured is that seen from this activity, teachers and students can use schoology applications well and students can communicate according to the principle of netiquette (internet etiquette). Therefore we declared that this community service activity deemed as successful.

Keywords: *netiquette*, *schoology*, *training*, *e-learning*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang luar biasa bagi perkembangan dunia pendidikan. Dengan perkembangan tersebut, metode pembelajaran juga mengalami banyak perkembangan, baik itu metode pembelajaran personal, media pembelajaran maupun proses pembelajaran. Bentuk perkembangan teknologi informasi yang digunakan dalam dunia pendidikan adalah e-learning. E-learning merupakan sebuah inovasi, dan telah memberikan kontribusi yang besar terhadap perubahan dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran ini, proses pembelajaran tidak lagi hanya mendengarkan uraian materi dari guru, tetapi siswa juga terlibat dalam kegiatan lain, seperti observasi dan melakukan, Demo, dll. Bahan ajar dapat divisualisasikan dalam berbagai format dan bentuk yang dinamis dan interaktif, sehingga peserta didik atau siswa termotivasi untuk lebih berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Aminoto & Pathoni, 2014).

Istilah e-learning terdiri dari dua pihak yaitu "E" dan "belajar". Istilah "E" berarti elektronik dan "pembelajaran" berarti belajar. Akibatnya, e-learning secara harfiah didasarkan pada pembelajaran online. Dengan perkembangan teknologi, e-learning telah menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dan multimedia untuk mendukung proses pengajaran online dan offline. Keberadaan pembelajaran online dapat membantu memperluas cakupan proses pengajaran dan proses pembelajaran sebelumnya hanya terbatas dalam pertemuan kelas, tetapi juga di luar kelas. Belajar online sangat penting untuk meningkatkan penyerapan siswa dengan bahan yang diajarkan, meningkatkan partisipasi siswa aktif, meningkatkan keterampilan belajar independen dan meningkatkan kualitas materi pembelajaran. Harapannya dapat mendorong pertumbuhan guru dan siswa berdasarkan inovasi baru di bidangnya masing-masing (Sugihartini & Jayarta, 2019).

Dalam proses pembelajaran di kelas di

SMK PGRI 2 Cimahi ini, ditemukan beberapa permasalahan seperti kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Akibatnya siswa menjadi kurang fokus dan kurang tertarik mendengarkan materi yang disampaikan guru. Siswa juga sering ketinggalan materi saat mencatat materi yang disampaikan guru dan konsentrasi siswa pun terbagi-bagi. Siswa memerlukan bahan ajar yang disampaikan Guru di dalam kelas, sedang guru harus mencapai tujuan dari pembelajaran. Materi yang diterima oleh siswa belum sepenuhnya menggambarkan pengetahuan yang sebenarnya, karena keterbatasan seorang guru. Selain itu, pengetahuan yang disampaikan oleh guru masih sering secara konvensional (tidak menggunakan multimedia). Kualitas pembelajaran secara umum berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan guru pamong adalah secara umum mereka cukup memiliki semangat untuk mempelajari bahasa Inggris namun pembelajaran masih terpaku pada media sumber belajar berupa LKS. Dengan demikian mereka lebih banyak terfokus pada hasil mengerjakan LKS.

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk pendidikan dapat dilakukan dalam berbagai bentuk sesuai dengan fungsinya dalam pendidikan. Dalam hal ini adalah mengembangkan kegiatan pembelajaran secara daring, terutama dalam setting KBM SMK PGRI 2 Cimahi yang selama ini terfokus pada penggunaan LKS. Fungsi teknologi informasi dan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk pendidikan telah menjadi keharusan yang tidak dapat lagi ditunda. Berbagai aplikasi teknologi aplikasi dan komunikasi tersedia di masyarakat dan siap untuk menunggu tujuan pendidikan secara optimal. Dalam kondisi nyata, teknologi informasi dan pendidikan dalam pendidikan akan beroperasi sebagai gudang sains, alat bantu belajar, lembaga pendidikan, standar keterampilan, dukungan administrasi, alat manajemen sekolah dan infrastruktur pendidikan. Platform yang dapat digunakan sebagai dukungan belajar interaktif adalah "schoolology". "Schoolology" adalah salah satu halaman web dalam bentuk tampilan laman media sosial yang menawarkan pembelajaran

yang sama seperti di kelas gratis dan mudah digunakan sebagai layaknya Facebook (Aminoto & Pathoni, 2014).

Keuntungan dari laman “schoology” adalah ketersediaan fasilitas bantuan, yang digunakan untuk memverifikasi keberadaan siswa dan fasilitas Analytic untuk melihat semua kegiatan siswa di setiap kursus, penugasan, diskusi dan kegiatan lain yang disediakan untuk siswa. Berkat fitur analitik ini, kita juga dapat melihat di mana saja atau dalam aktivitas apa pun, seorang siswa menghabiskan waktunya ketika dia terhubung. Hasil penelitian juga menyatakan bahwa dengan pembelajaran e-learning menggunakan schoology ini cenderung menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa (Suparman, 2019).

Covid Pandemi 19 yang terjadi di seluruh Indonesia pada Maret 2020 ini mempengaruhi proses pengajaran dan pembelajaran di sekolah. Akibatnya, sekolah ditutup dan pembelajaran dilakukan secara online dimana siswa dan guru belajar secara terpisah di rumah mereka. Banyak media online digunakan sebagai wadah pembelajaran yang sudah tersedia di Internet dengan baik sebelum kedatangan epidemi atau pandemic Covid-19 ini namun baru beberapa sekolah yang menerapkannya. Dengan demikian, ketika pandemi ini terjadi, sekolah menjadi wajib untuk menggunakan media pembelajaran online. Pembelajaran online tentu saja tidak sama dengan belajar secara tatap muka. Salah satu kekhawatiran kegiatan belajar online ini adalah etika komunikasi siswa dengan guru di media online. Sejauh ini, siswa tidak terbiasa menggunakan gadget sebagai media pembelajaran. Sehingga bahasa yang digunakan oleh beberapa siswa selama komunikasi dengan guru tidak menunjukkan komunikasi dengan baik, namun hampir sama dengan komunikasi yang dilakukan dengan sesama teman (Salihin, 2020).

Untuk memaksimalkan penggunaan media TIK Online dalam bentuk sekolah, guru, orang tua dan siswa perlu mengetahui dan memahami cara menggunakan media TIK. Guru perlu memahami cara memasuki bahan ajar, gambar, tugas, kuis,

dan cara untuk mengevaluasi pekerjaan siswa berdasarkan dukungan online. Orang tua perlu memahami bagaimana mengendalikan anak-anak dalam proses pembelajaran dan siswa perlu memahami cara membuat misi, kuis, dan cara mengunduh materi pengajaran yang disediakan oleh guru pada aplikasi “Schoology” tersebut. Dunia pendidikan harus menjadi contoh yang baik untuk mensosialisasikan penggunaan dan penegakan aturan. Untuk mengantisipasi dampak negatif pada penggunaan Internet, sekolah harus membekali siswa dengan etika penggunaan Internet (Fatmawati, Sulistiyarini, & Bibi, 2017). Oleh karena itu, kegiatan sosialisasi diperlukan pada pentingnya etika dalam penggunaan Internet untuk siswa. Terutama karena penggunaan internet dan aplikasi serta media pembelajaran banyak dilaksanakan secara online selama pandemi ini. Pendidikan karakter untuk sosialisasi beretika dalam internet ini penting untuk diketahui dan dilaksanakan baik oleh para guru maupun siswa serta orang tua.

Karena itu kegiatan pengabdian masyarakat yang berjudul “Implementasi schoology dalam KBM untuk meningkatkan keahlian dan etika siswa SMA menggunakan ICT” adalah untuk memberikan sosialisasi terkait penggunaan schoology bagi para guru serta etika bersosialisasi dalam berinternet untuk para siswa. Kegiatan ini dilaksanakan di SMK PGRI 2 Cimahi pada tanggal 22-24 Januari 2021 yang dilaksanakan secara daring karena masih adanya PSBB Covid-19.

B. METODE

Metode yang dipilih dalam melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah webinar atau pemberian informasi kepada para guru dan siswa di SMK PGRI 2 Cimahi. Kegiatan ini diikuti oleh kurang lebih 32 murid dan 1 orang guru Bahasa Inggris

Metode yang dipilih dalam melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah seminar secara daring (webinar) dimana mereka akan diberikan pelatihan dan sosialisasi. Kegiatan webinar yang diberikan meliputi:

1. Pengertian media dan teknologi
2. Penggunaan dan pemanfaatan schoology
3. Pengertian netiquette dan literasi digital

Langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dilaksanakan dalam 4 tahap sebagai berikut ini :

1. *Tahap 1 yaitu identifikasi permasalahan*

Pada tahap ini tim pelaksana mengadakan wawancara. Wawancara ini dilaksanakan dengan berdiskusi dengan para guru.

2. *Tahap 2 yaitu pengolahan informasi dan penentuan pemecahan masalah*

Pada tahap ini tim pelaksana mengolah semua informasi baik berupa masukan hasil survei dan wawancara. Hasil wawancara didapatkan dari hasil wawancara secara langsung dengan para guru dan hasil survei didapat dari para siswa melalui hasil google form. Isi pertanyaan dari google form tersebut terdiri atas :

- a. Sejauh mana peserta mengenal schoology
- b. Ketepatan waktu saat pembelajaran dimulai
- c. Ketepatan waktu saat menyerahkan tugas
- d. Melakukan aktivitas lain seperti tidur dan makan, beribadah saat pembelajaran berlangsung \
- e. Mengaktifkan dan berinteraksi menggunakan sosial media
- f. Menonton youtube
- g. Menonton film
- h. Menggunakan bahasa yang sopan selama pembelajaran berlangsung baik secara langsung melalui chat, maupun bahasa pengantar dalam tugas

Kajian teoretik dan empiris dikumpulkan terkait dengan usaha memberikan solusi terhadap masalah-masalah yang telah teridentifikasi. Adapun solusi yang segera perlu dilakukan adalah melalui penggunaan internet sebagai optimalisasi pembelajaran melalui learning management system via schoology serta pentingnya netiquette (etika berinternet) bagi para siswa.

3. *Tahap 3 yaitu penyusunan materi pelatihan*

Pada tahap ini tim pelaksana mulai menyusun materi kepada para peserta serta mencari referensi yang sesuai.

4. *Tahap 4 yaitu kegiatan pelaksanaan*

Pada tahap ini adalah kegiatan paling penting, yaitu pelaksanaan kegiatan. Kegiatan ini dilaksanakan secara daring melalui webinar via zoom.

Diharapkan dari kegiatan ini guru-guru yang mendapatkan pendampingan webinar secara daring ini dapat secara mandiri melakukan proses mengajar secara daring dengan menggunakan LMS yang sesuai serta menerapkan netiquette yang tepat untuk para siswa.

Salah satu indikator yang dapat diukur adalah dilihat dari kegiatan ini adalah para guru dan para siswa bisa menggunakan aplikasi schoology dengan baik serta para siswa bisa berkomunikasi sesuai dengan prinsip netiquette (internet etiquette).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Saat ini pembelajaran daring Menjadi solusi untuk melakukan sebuah pembelajaran di kelas

Para peserta didik harus mengikuti pembelajaran daring ini agar tidak tertinggal materi yang disampaikan oleh guru. walaupun bersifat sedikit tidak formal, akan tetapi para peserta didik harus mengikuti aturan dan etika yang berlaku, dan berikut aturan dan etika dalam Pembelajaran daring secara umum;

1. Peserta didik tepat waktu dalam mengikuti pembelajaran.

Walaupun kegiatan pembelajaran bersifat daring (Online), Para peserta didik pun harus tetap mengikuti pembelajaran dengan tepat waktu. bahkan seharusnya peserta didik bisa lebih awal karena sistem pembelajaran ini dikerjakan dirumah dan peserta didik tidak perlu mobile untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar.

2. Menggunakan Bahasa yang baik dan Sopan

dalam kegiatan Pembelajaran

Agar terciptanya interaksi yang baik maka di setiap kegiatan pembelajaran diusahakan untuk diselipkan sesi diskusi, dimana Peserta didik dan guru mata pelajaran saling berdiskusi mengenai materi yang disampaikan. Hal yang paling penting yang harus diperhatikan adalah tata krama dan bahasa yang di sampaikan saat kegiatan diskusi ini berlangsung.

3. Berpenampilan rapi dan sopan (Apabila melakukan tatap muka Virtual)

Berpenampilan rapi sangat penting ketika melakukan pembelajaran dengan metode tatap muka virtual yang biasa menggunakan Media ZOOM atau Google Meet, sebab penampilan yang rapi akan menjadi penilaian guru terhadap peserta didik yang mana guru menilai peserta didik yang berpenampilan rapi itu sudah siap untuk mengikuti KBM.

Selain etika dalam pembelajaran daring, peserta didik pun harus memperhatikan etika dalam menghubungi guru jika ada keperluan, berikut etika nya ;

- a. Mengucapkan salam sebagai pembuka obrolan atau chat.
- b. Memperkenalkan diri untuk mencairkan suasana.
- c. Menyampaikan hal yang ditanyakan dengan menggunakan bahasa yang baik, sopan dan tidak bertele - tele
- d. Ucapkan terima kasih jika sudah mendapatkan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan.
- e. Memperhatikan durasi waktu, karena guru tidak selalu setiap saat dapat membalas, guru pun memiliki waktu diluar pekerjaannya.

Menganalisis tingkat Kesopanan Murid saat Pembelajaran Jarak Jauh agak mudah terukur ketika platform yang digunakan bersifat visual, misalnya dengan menggunakan Zoom, Microsoft Teams, Google Meet, Webex dan lainnya. Namun hal ini agak sulit terukur ketika platform yang digunakan tidak bersifat visual, misalnya Google Classroom dan schoology. Banyak murid yang

menganggap platform yang digunakan tidak mengharuskan mereka untuk memperhatikan etika dan kesopanan. ini membuat penyampaian materi menjadi tidak efektif.

Akibat dari hal ini, murid cenderung melakukan hal-hal lain yang melanggar norma kesopanan, misalnya tertidur saat guru menjelaskan, makan saat pembelajaran berlangsung, tidak menyalakan kamera padahal guru sudah meminta serta mengerjakan hal lain diluar materi yang sedang dibahas. Kegiatan-kegiatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran jarak jauh menurunkan nilai kesopanan dalam keberlangsungan pembelajaran. Tidak bisa dipungkiri bahwa pembelajaran daring membuat interaksi guru dan murid semakin sedikit. Selain itu, guru tidak bisa mengawasi kondisi murid secara langsung. Guru pun tidak bisa memastikan apakah murid tersebut masih fokus terhadap materi yang disampaikan atau tidak karena beberapa murid tidak menyalakan kamera saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner yang telah diisi oleh 32 responden, didapat informasi bahwa sebagian besar sampel pernah tidur saat kelas dengan persentase 34,2% sampel cukup sering tidur saat kelas, 23,1% sampel sering tidur saat kelas, dan 6,4% sampel menjawab sangat sering tertidur saat pembelajaran jarak jauh berlangsung. Namun, dibalik kondisi ini masih ada sampel yang tetap fokus dan tidak tertidur saat pembelajaran berlangsung, yaitu sebesar 36,3%. Selain mengambil data tentang frekuensi murid yang tertidur saat pembelajaran jarak jauh, kami juga mengambil data mengenai frekuensi murid yang makan dan melakukan aktivitas lain saat pembelajaran jarak jauh.

Pada pembelajaran daring dengan menggunakan platform non visual, seperti schoology, indikator etika dan kesopanan yang diukur antara lain :

1. Ketepatan waktu saat pembelajaran dimulai. (26% ya, 74% tidak)
2. Ketepatan waktu saat menyerahkan tugas (71% ya, 29% tidak)

3. Melakukan aktivitas lain seperti tidur dan makan, beribadah saat pembelajaran berlangsung (91% ya, 9% tidak)
4. Mengaktifkan dan berinteraksi menggunakan sosial media (100% ya)
5. Menonton youtube (24% ya, 76% tidak)
6. Menonton film (10% ya, 90% tidak)
7. Menggunakan bahasa yang sopan selama pembelajaran berlangsung baik secara langsung melalui chat, maupun bahasa pengantar dalam tugas (92%, 8% tidak)

Dari hasil respon kuesioner dapat disimpulkan bahwa nilai-nilai kesopanan pada pembelajaran jarak jauh menurun dibanding pembelajaran tatap muka. Buktinya adalah banyak sekali murid yang melakukan aktivitas-aktivitas lain diluar pembelajaran saat pembelajaran masih berlangsung. Ini tidak seperti pembelajaran tatap muka di kelas yang seluruh aktivitas muridnya dapat dengan mudah disaksikan oleh guru. Tidak terlihatnya aktivitas murid oleh guru membuat murid merasa bebas melakukan apa saja. Dapat ditarik kesimpulan bahwa rasa hormat murid terhadap guru cenderung menurun dalam pembelajaran jarak jauh. Karena tidak diawasi secara langsung didalam ruang kelas, akhirnya siswa tidak fokus pada pembelajaran dan akhirnya melakukan kegiatan lain misalnya menonton youtube, film, membuka media sosial atau bahkan tidur.

Berdasarkan hasil kuesioner, sampel melakukan kegiatan-kegiatan tersebut karena merasa bosan, sulit berkonsentrasi dan mengantuk. Akibatnya, sampel mencari kegiatan lain yang membuat dirinya lebih fresh. Apalagi selama pembelajaran online seluruh pembelajaran dilakukan daring dan murid dituntut untuk melihat layar laptop selama beberapa jam. Tak bisa dipungkiri bahwa mata pun akan lelah dan tidak baik untuk kesehatan. Namun, bukan berarti hal ini mendorong murid melupakan nilai-nilai kesopanan yang melekat pada budaya Indonesia.

Dalam pembelajaran jarak jauh, pola komunikasinya tentu tidak bisa disamakan dengan pembelajaran tatap muka. Hal ini

disebabkan ada media yang memisahkannya. Mulai dari aturan berperilaku, pengolahan kata, dan tata bahasa yang disampaikan dalam pembelajaran jarak jauh tentu berbeda dengan pembelajaran tatap muka. Pesan bermedia harus dibuat agar dimaknai sama oleh penerimanya, dan hal ini memerlukan suatu daya imajinasi yang cukup tinggi.

Dalam pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang dilaksanakan selama pandemi Covid-19 ini, terdapat masalah-masalah baru yang muncul dari sisi kesopanan murid dalam mengikuti kelas. Banyak murid yang cenderung melakukan hal-hal yang melanggar norma kesopanan, misalnya tidur saat kelas, bermain media sosial, makan dan lainnya. Tingkat kesopanan murid telah menurun dibanding saat pembelajaran offline dilakukan. Ini karena, dalam Pembelajaran Jarak Jauh, guru-murid tidak dapat bertatap muka sehingga guru tidak dapat memantau aktivitas murid. Sistem on-cam pun, tidak bisa diterapkan secara merata karena perbedaan kondisi internet pada setiap murid. Banyak murid juga merasa pembelajaran jarak jauh ini kurang efektif, selain dikarenakan banyak kendala teknis, penyampaian materi tidak dapat dilaksanakan secara maksimal sehingga banyak murid yang merasa bosan dan sulit untuk berkonsentrasi saat mengikuti pembelajaran. Hal ini juga menyebabkan murid yang bosan cenderung melakukan hal-hal lain yang kurang sopan dilakukan saat pembelajaran berlangsung.

Dari pembahasan hasil respon kuesioner serta diskusi dengan guru Pendidikan Bahasa Inggris, kemudian kegiatan pengabdian masyarakat ini berlanjut dengan kegiatan sosialisasi, pelatihan netiquette untuk para siswa dan kemudian ditutup dengan sharing informasi terkait strategi guru untuk lebih menerapkan netiquette.

Berdasarkan definisi yang diambil dari website Techterm maka *Netiquette is a combination of the words network and etiquette and is defined as a set of rules for acceptable online behavior. Similarly, online ethics focuses on the acceptable use of online resources in an online social environment.* Maka bisa diartikan "netiquette" atau "etika berinternet" adalah kombinasi kata

jaringan dan etiket dan didefinisikan sebagai seperangkat aturan untuk perilaku online yang dapat diterima (Christensson, 2017). Demikian pula, etika online berfokus pada penggunaan sumber daya online yang dapat diterima dalam lingkungan sosial online.

Dari hasil kuesioner tersebut maka beberapa hal yang sebaiknya diajarkan oleh para guru terkait netiquette adalah :

1. Empati
2. Bagaimana Internet bekerja
3. Memahami data pengguna
4. Mempraktikkan literasi digital
5. Mengakui kesenjangan digital
6. Mempraktikkan kesehatan digital
7. Mengamankan perangkat digital

Sehingga yang perlu kita tekankan terkait peran guru mengenai pendidikan netiquette adalah :

1. Memperlakukan siswa dan orang lain dengan hormat dan bermartabat,
2. Berinteraksi dengan bijak dengan cara yang konstruktif agar tidak mempermalukan atau mengancam orang lain,
3. Selalu mendorong dan membimbing siswa untuk selalu menghargai perbedaan pendapat,
4. Membimbing dan selalu mengingatkan siswa untuk tidak melakukan kekerasan dan penyalahgunaan perangkat,
5. Memperhatikan dan mengingatkan siswa untuk mempraktikkan kebiasaan online yang sehat.

Terkait pelatihan netiquette para siswa sesudah pembahasan hasil kuesioner tersebut adalah mereka diberikan beberapa pertanyaan terkait pengalaman mereka di internet, bagaimana mereka berinteraksi dan bagaimana sebaiknya mereka menanggapi hal tersebut. Pertanyaan yang diberikan antara lain :

1. Apakah kamu pernah menerima SMS atau pesan singkat (baik dari teman sehati atau teman internet) yang kamu anggap tidak

sopan? Bagaimana kamu menanggapi hal tersebut ?

2. Apa yang kamu anggap kasar atau tidak kasar dalam berinteraksi secara online?
3. Dengan cara apa kamu dapat menjaga diri kamu tetap aman saat online?
4. Apakah menurut kamu netiquette penting untuk proses belajar mengajar? Kenapa?

Sesi tanya jawab dan sharing ini berlangsung cukup meriah dan setiap siswa mengemukakan pengalaman dan pendapatnya. Sesudah sesi tersebut akhirnya para siswa dan para guru mengetahui dan menyadari betapa pentingnya netiquette.

Maka bisa kita tarik kesimpulan, meskipun kegiatan pembelajaran jarak jauh membuat siswa tidak bisa fokus dengan baik namun sebaiknya guru tetap mengingatkan siswa untuk tetap menjaga etika dan bersosialisasi melalui Pendidikan netiquette dan mengembangkan strategi pembelajaran melalui kegiatan diskusi agar lebih banyak interaksi terjalin dengan guru dan siswa.

Tahapan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah wawancara dengan guru Bahasa Inggris, lalu pembagian survey google form kepada 32 siswa, dilanjutkan dengan pemaparan netiquette dan pelatihan schoology yang dilaksanakan secara daring melalui Zoom, diikuti dengan sharing terkait netiquette, kemudian implementasi penggunaan schoology dan ilmu netiquette melalui forum schoology dan diakhiri dengan penarikan kesimpulan. Salah satu indikator yang dapat diukur adalah dilihat dari kegiatan ini adalah para guru dan para siswa bisa menggunakan aplikasi schoology dengan baik serta para siswa bisa berkomunikasi sesuai dengan prinsip netiquette (internet etiquette). Sehingga kegiatan pengabdian masyarakat ini kami nyatakan berhasil.

D. KESIMPULAN

Hal-hal yang dapat disimpulkan dari kegiatan ini adalah :

1. Bahwa tingkat kesopanan dalam kegiatan PJJ

ini masih sangat kurang. Setelah tahu kondisi tersebut, diharapkan dapat memahami pentingnya budaya sopan santun dalam PJJ, mengetahui cara melaksanakannya, serta dapat benar-benar mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

2. Pemanfaatan dan penggunaan schoology sudah cukup baik dan bisa dilaksanakan
3. Baik guru dan siswa masih belum memahami dan mengetahui terkait implementasi netiquette.

Hal-hal yang dapat disarankan sesuai dengan simpulan di atas adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Inggris hendaknya secara terus-menerus diupayakan oleh berbagai pihak terkait, terutama oleh pihak sekolah dan guru sebagai tenaga pendidik langsung yang mengajar di dalam kelas dan berhadapan dengan siswa.
2. Guru sebaiknya mengikuti perkembangan zaman terutama pemanfaatan internet agar lebih mengembangkan kemampuan pembelajaran
3. Sebaiknya materi terkait netiquette dan etika saat PJJ terutama saat pandemi ini lebih ditingkatkan dan lebih disosialisasikan

E. UCAPAN TERIMA KASIH

Mengucapkan terima kasih kepada Para jajaran pimpinan IKIP SILIWANGI, Dekan, Ketua Program Studi dan Ketua LPPM serta para guru dan siswa SMK PGRI 2 Cimahi karena terselenggaranya acara Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini bisa berjalan dengan baik dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alinurdin. (2019). Etika penggunaan internet (digitaleitiquette) dilingkungan mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* Vol 6 No 2 , 123-142.
- Aminoto, T., & Pathoni, H. (2014). Penerapan media e-learning berbasis schoology untuk

meningkatkan aktivitas dan hasil belajar materi usaha dan energi di kelas XI SMAN 10 kota Jambi . *Jurnal Sainmatika* Vol 8 No 1, 13-29.

Christensson, P. (2017, December 30). Netiquette Definition. Retrieved from Tech Term: <https://techterms.com/definition/netiquette>

Daud, W., & Ghani, M. (2017). The acceptance of schoology among early childhood education students at Mara polytech college. *Journal of global business and social entrepreneurship* Vol 3 No 6, 133-142.

Fatmawati, E., Sulistiyarini, D., & Bibi, S. (2017). Etika penggunaan internet untuk siswa sekolah kristen kanaan. *Gervasi* Vol 1 No 1, 87-94.

Rusman. (2013). Model model pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Salihin, A. (2020, September 15). Etika komunikasi saat belajar daring . Retrieved from MTSN 5 PIDIE Provinsi Aceh: mtsn5pidie.sch.id/2020/09/15/etika-komunikasi-siswa-saat-belajar-daring/

Sugihartini, N., & Jayarta, N. L. (2019). Pelatihan dan pendampingan e-learning di SMAKN 4 Negara. *Prosiding Senadimas ke 4*, (pp. 903-908).

Suparman, A. R. (2019). Pelatihan penggunaan media ICT online bagi guru, orang tua dan siswa SMP IT Insan MULia Manokwari berupa edmodo dan schoology. *Jurnal Abdimas BSI* Vol 2 No 2, 251-261.