

PEMANFAATAN E-LEARNING PADA PENGGUNAAN APLIKASI EDMODO DI SMK NEGERI 1 SETIA JANJI

Cecep Maulana*¹, Ricki Ananda², William Ramdhan¹, Dahriansah³

¹Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Royal

²Sistem Komputer, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Royal

³Manajemen Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Royal

email: *cecep.maulana1977@gmail.com

Abstract: Distance learning media is very much needed during the current Covid-19 epidemic. Limitations of teacher-student interaction, which requires changing face-to-face learning patterns to online (online), are one of the obstacles to the teaching and learning process in schools, especially at SMK Setia Janji range. E-learning is a distance learning media that can be used in online learning processes (in a network) online. This community service discusses how the implementation of Edmodo E-learning for teachers of SMK Setia Janji in Kisaran as a daily activity of using Edmodo in the classroom to practice and register to take this application in class to provide information about the use of technology to teachers as targets in learning activities for students in the class. The method used is by means of training, with reference to the laboratory model as the development of E-learning in using Edmodo in the classroom. Community service at SMK Setia Janji aims to assist teachers in providing effective and efficient learning media online. In addition, students have motivation in using Edmodo because this program is attractive to teachers and students whose applications are: quizzes, assignments, and managing communication with students, coworkers, and parents..

Keywords: appliciation; edmodo; E-learning

Abstrak: Media pembelajaran jarak jauh sangat di butuhkan pada masa pandemi Covid-19 saat ini. Keterbatasan Interaksi guru dengan siswa yang mengharuskan merubah pola pembelajaran tatap muka menjadi daring (dalam jaringan) online, menjadi salah satu hambatan proses belajar mengajar di sekolah, khususnya di SMK Setia Janji kisaran. E-learning merupakan salah satu media pembelajaran jarak jauh yang dapat di gunakan dalam peroses pembelajaran secara daring (dalam jaringan) online. Pengabdian kepada masyarakat ini membahas tentang bagaimana implementasi E-learning Edmodo bagi guru SMK Setia Janji di Kisaran sebagai kegiatan sehari-hari penggunaan Edmodo di kelas mempraktekkan dan mendaftar untuk mengikuti aplikasi ini di kelas memberikan informasi tentang pemanfaatan teknologi kepada guru sebagai sasaran dalam kegiatan pembelajaran bagi siswa didalam kelas. Metode yang digunakan dengan cara pelatihan, dengan acuan laboratory model sebagai pengembangan E-learning dalam menggunakan Edmodo di kelas. Pengabdian kepada masyarakat di SMK Setia Janji bertujuan untuk membantu guru dalam memberikan media pembelajaran yang efektif dan efisien secara online, Selain itu siswa memiliki motivasi dalam menggunakan Edmodo karena program ini menarik bagi guru dan siswa yang aplikasinya adalah: kuis, tugas, dan mengatur komunikasi dengan siswa, rekan kerja, dan orang tua

Kata kunci: aplikasi; Edmodo; E-learning

PENDAHULUAN

E-learning merupakan suatu konsep yang mengarah pada pembelajaran yang menggunakan media elektronik yang memberikan kemudahan bagi penggunaannya, hal ini tertuju pada pengembangan ilmu pengetahuan serta teknologi informasi yang mengalirkan dampak positif bagi berkembangnya dunia informasi dan terlebih khusus lagi pada dunia pendidikan. Hal ini membawa keuntungan bagi pengajaran yang berperan aktif dalam usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan serta efektif dalam menjalankan teknologi elektronik tersebut. Perkembangan teknologi elektronik memberikan arti dan bagi kehidupan kita yang begitu besar bagi penggunaannya (Maulana, 2018). Hal ini didasari dengan begitu banyak aplikasi-aplikasi yang merupakan kebutuhan dan life style untuk mendukung pada pembelajaran serta mengarah tentang pengajaran pada dunia pendidikan yang bersumber pada jaringan internet (Santoso & Muin, 2016).

Dengan demikian akses tersebut dapat diperoleh melalui internet yang dapat dipilih aplikasinya yang menunjang kebutuhannya, sesuai dengan aplikasi yang dibutuhkan maka pengguna mengoptimalkan dengan aplikasi pembelajaran yang efektif bagi siswa dan siswi di dalam kelas sehingga guru lebih leluasa dan terbuka untuk mengembangkan ilmu pengetahuan kepada peserta didik dengan bahan/materi pelajaran di sampaikan melalui aplikasi, kemudian mengupayakan pemanfaatan E-Learning pada akhirnya dapat diimplementasikan kemudian pada tahap evaluasi (Hanum, 2013).

Aplikasi yang digunakan pada Edmodo adalah yang merupakan plat-

form khusus untuk kegiatan pendidikan yang berbasis online dan aplikasi sangat banyak digunakan untuk siswa dan mahasiswa, disamping mudah menjalankan aplikasi juga tersedia bermacam-macam fitur seperti Quiz, Assignment dan assessment hal ini sangat mendukung guru dalam kegiatan pembelajaran ini, melalui aplikasi ini siswa-siswi akan tertarik dan termotivasi untuk berkomunikasi seperti didunia maya karena di dalam Edmodo, guru/dosen dapat menjelaskan kegiatan materi belajar melalui diskusi kelas online, memberikan polling untuk memeriksa pemahaman siswa, dan rencana penghargaan kepada siswa secara individual berdasarkan kinerja atau perilaku (Usman, 2016).

Edmodo sebenarnya adalah sebuah situs jejaring sosial layaknya seperti facebook atau twitter, yang bisa berintraksi antara satu dengan lainnya tetapi disini juga Edmodo memberikan kontribusinya pada pengawasan orang tua dimana di fitur tersebut orang tua (parents) diikutsertakan dalam kegiatan pembelajaran online, hal ini membantu guru dalam pengawasan selama berlangsung kegiatan pembelajarannya. Edmodo ini sangat dinilai ramah terhadap perkembangan anak didik dan juga dari sisi pengalaman penggunaannya, dimana Edmodo itu tidak akan pernah menjumpai iklan ketika kegiatan belajar berlangsung hal ini tentu saja mengganggu siswa-siswi dalam kegiatan pembelajaran melalui online (Sukardi & Hartanto, 2018).

Dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini, maka tim PKM menghimbau kepada guru harus mendaftarkan diri dan pastikan sudah mempunyai alamat email yang sah. Hal ini untuk memungkinkan dalam kontribusi untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, kegiatan ini telah dilaksanakan di SMK Negeri 1

Setia Janji yang merupakan sekolah menengah kejuruan untuk mendidik siswanya untuk terampil dan mahir dalam kejuruannya.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini berlokasi di desa Urung Pane, Setia Janji, Asahan sebagai sekolah favorit di kecamatan Setia janji dilakukan dalam bentuk pembelajaran dan pengajaran dengan penggunaan aplikasi Edmodo dengan metode kegiatan pelatihan dalam bentuk presentasi, dengan menjelaskan dasar teori dan praktek langsung dan diskusi kemudian dilakukan tanya-jawab dimana peran guru untuk transper kepeserta didik sehingga siswa akan termotivasi dalam pemanfaatan e-learning bagi siswa serta menunjukkan bahwasanya guru siap dan sudah dibekali penguasaan dibidang informasi teknologi sehingga guru mampu dan kreatif dalam perkembangan informasi teknologi yang semakin cepat oleh sebab itu, guru harus mampu mengelola aplikasi pembelajaran yang efektif dan menjalankan komputerisasi dengan baik yang nantinya diimplementasi ke siswa khususnya SMK Negeri 1 Setia Janji yang merupakan sekolah dengan fasilitas yang cukup baik dalam penerapan aplikasi tersebut.

Dalam implementasi pembelajaran, terdapat model yang menempatkan guru untuk bersosialisasi dengan siswa-siswi dalam penerapan e-learning. Sebagai bukti maka model pembelajaran yang tepat untuk digunakan sebagai acuan adalah dengan laboratory model. Laboratory Model ini di gunakan jika tersedia sejumlah komputer di sekolah/laboratorium yang

dilengkapi dengan jaringan internet, dimana siswa dapat mengguunakannya secara lebih leluasa (satu siswa satu komputer).

Hal ini sangat diperlukan dengan model pembelajaran yang baik sehingga guru dan siswa merasa nyaman dengan melaksanakan kegiatan ini di laboratorium mini didasarkan pada keseder-hanaan alat (benda-benda konkrit) yang digunakan dan kegiatannya sendiri dilaksanakan di kelas (Ekasiwi, 2016)

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan melakukan beberapa langkah yang harus diikuti bagi guru-guru SMK Negeri 1 Setia Janji pada pemanfaatan E-Learning penggunaan Edmodo sebagai berikut:

1. Sesi mendengarkan secara seksama melalui presentasi yang kami sampaikan kepada guru-guru untuk berusaha terlibat langsung dalam penerapan Edmodo di SMK Negeri 1 Setia janji.
2. Sesi tanya jawab dan mengarahkan langsung untuk mendaftarkan bagi guru yang belum memiliki aplikasi ini

PEMBAHASAN

Dalam implementasi pembelajaran, terdapat model penerapan E-Learning yang bisa digunakan yaitu:

Model Selektif

Model selektif ini digunakan jika jumlah computer di sekolah sangat terbatas (misalnya hanya ada satu unit komputer). Di dalam model ini, guru harus memilih salah satu alat atau media yang tersedia yang dirasa tepat untuk menyampaikan bahan pelajaran. Jika guru menemukan bahan E-Leaming yang

bermutu dari internet, maka dengan terpaksa guru hanya dapat menunjukkan bahan pelajaran tersebut kepada siswa sebagai bahan demonstrasi saja. Jika terdapat lebih dari satu komputer di sekolah/kelas, maka siswa harus diberi kesempatan untuk memperoleh pengalaman langsung.

Sequential Model

Model ini digunakan jika jumlah komputer di sekolah terbatas (misalnya hanya dua atau tiga unit komputer). Para siswa dalam kelompok kecil secara bergiliran menggunakan komputer untuk mencari sumber pelajaran yang dibutuhkan. Siswa menggunakan bahan E-Learning sebagai bahan rujukan atau untuk mencari informasi baru.

Static Station Model

Model ini digunakan jika jumlah komputer di sekolah/kelas terbatas, sebagaimana halnya dalam sequential model. Di dalam model ini, guru mempunyai beberapa sumber belajar yang berbeda untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sama. Bahan E-Learning digunakan oleh satu atau dua kelompok siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kelompok siswa lainnya menggunakan sumber belajar yang lain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sama.

Laboratory Model

Model ini digunakan jika tersedia sejumlah komputer di sekolah/laboratorium yang dilengkapi dengan jaringan internet, dimana siswa dapat menggunakannya secara lebih leluasa (satu siswa satu komputer). Dalam hal ini, bahan E-Learning dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran mandiri. Setiap model E-Learning yang dapat digunakan dalam pembelajaran di atas

masing-masing mempunyai kekuatan dan kelemahan. Pemilihannya tergantung infrastruktur telekomunikasi dan peralatan yang tersedia di sekolah. Memberikan sosialisasi pemahaman yang baik seputar pemanfaatan E-Learning di SMK Negeri 1 Setia Janji.

Sebagai salah satu pembelajaran E-Learning, Edmodo memberikan peran edukasi kepada guru-guru dalam mempermudah kegiatan pembelajaran kepada guru yang berkelanjutan pada perkembangan teknologi informasi dan dijadikan sebagai media pembelajaran dalam penggunaan aplikasi Edmodo yang diterapkan di dalam kelas (Sapta & Maulana, 2017). Dengan melakukan pelatihan kepada seluruh guru-guru bidang studi di sekolah SMK Negeri 1 Setia Janji, dan diteruskan dengan praktek langsung dengan mengikuti kegiatan yang bersifat menjalankan suatu aplikasi Edmodo sebagai pelaksanaan PKM di SMK Negeri 1 Setia Janji. Para guru sangat antusias dengan mengikuti kegiatan ini sekitar 30 guru bidang studi yang terlibat untuk mengimplementasikan pemanfaatan E-Learning pada Penggunaan Aplikasi Edmodo. Tim PKM sangat senang dengan pelaksanaan kegiatan ini karena para guru-guru sangat termotivasi untuk mengikuti kegiatan ini. Hal ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini yang menunjukkan kegiatan ini.

Edmodo sangat membantu siswa dalam melakukan pembelajaran berbasis Learning Management System (LMS). Edmodo juga merupakan platform yang sengaja dikembangkan untuk guru dan siswa dalam rangka menunjang proses pembelajaran dengan mengedepankan kenyamanan pengguna. Hal ini karena Edmodo memberikan banyak fasilitas penunjang yang memberikan kemudahan bagi siswa karena di aplikasi ini sudah

tersedia kolom komentar dan kolom berisikan tugas (*Assignment*), Kuis, penilaian (*Assessment*) serta juga ada kolom jadwal untuk mengumpulkan PR yang sudah diatur oleh guru dalam memberikan materi melalui E-learning yang menggunakan aplikasi Edmodo.

Peran siswa sangat tinggi dimana aplikasi ini siswa lebih aktif dan secara tidak langsung siswa termotivasi cepat memberikan respon ketika mengerjakan kuis dan tugas karena tampilan Edmodo begitu menarik tetapi juga melalui E-learning siswa lebih banyak berdiskusi dengan teman mereka, hal ini terbukti karena penggunaan online yang menghubungkan satu dengan lainnya begitu erat atau di sebut dengan *make sociality*. Kemudian salah satu kekuatan difitur ini adalah tampilan pada *parents code* dimana fungsi kolom tersebut untuk memberikan ruang kepada orang tua untuk berperan serta atau bergabung sehingga siswa terpantau oleh aplikasi ini secara online, maka siswa akan bersungguh-sungguh mengikuti kegiatan pembelajaran.

Fitur-Fitur Pada Edmodo

Adapun beberapa fitur yang akan dijelaskan tentang pemanfaatan E-Learning pada penggunaan aplikasi Edmodo yaitu: (Chotimah, Ani & Widodo, 2017).

Note (catatan), Catatan ini sangat penting bagi siswa dimana pada catatan tertera informasi yang tertulis yang nantinya akan direspon oleh siswa, Dengan Catatan siswa dapat juga memberikan komentar seputar kegiatan E-learning tersebut. Kegiatan ini berisikan tentang semua informasi mengenai kuis, materi ajar serta tugas yang disampaikan oleh guru.

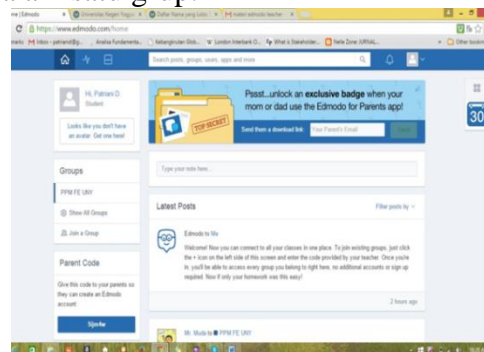
Alert (Pengumuman), tampilan ini pada dasarnya memberitahu infor-

masi yang sifatnya mengajak untuk catatan yang lebih sederhana tetapi bisa saja pengumuman ini dianggap penting untuk disampaikan ke siswa dan mereka akan merespon dari pengumuman tersebut karena siswa menganggap informasi yang ada di pengumuman tersebut bersifat penting.

Assignment (Penugasan), Fitur ini sangat berguna bagi guru dimana di kolom ini berisikan tentang tugas-tugas yang wajib dilakukan oleh siswa selama berlangsung kegiatan belajar yang nantinya muncul batasan waktu untuk pengumpulan tugas, dan guru secara langsung bisa memberikan score yang diperoleh siswa dalam mengerjakan tugas.

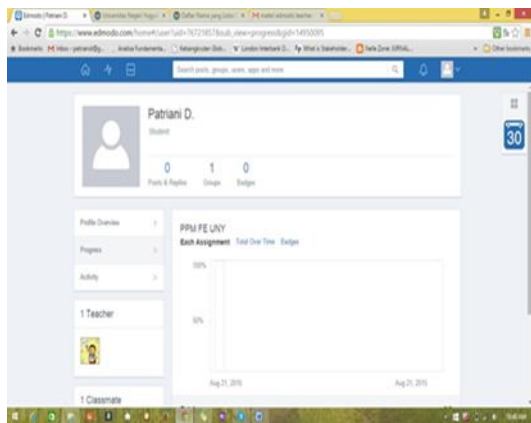
Quiz (Kuis), Fitur ini memudahkan bagi guru karena kolom untuk melakukan Quis sudah tersedia serta siswa akan melaksanakan quisi melalui aplikasi tersebut sehingga guru menginformasikan kepada siswa untuk mengerjakan quisi.

Tampilan home Menu “Home” merupakan tampilan permula untuk membuka aplikasi Edmodo dimana akan muncul menu awal atau tampilan beranda pada web Edmodo siswa. Seluruh postingan yang di upload oleh guru dapat dilihat oleh para siswa yang berada dalam satu grup.



Gambar 1 Tampilan home pada Edmodo Progress

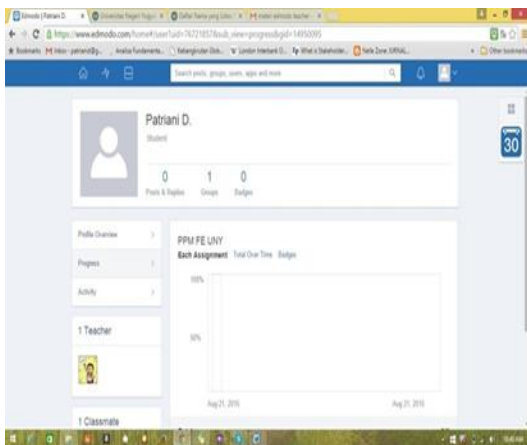
Pada menu progress siswa dapat melihat nilai atas tugas yang telah dikerjakan dan telah dinilai oleh guru.



Gambar 2 Menu Progress siswa pada Web Edmodo

Backpack

Pada menu backpack siswa dapat melihat handout, link video, dan video animasi atau media lainnya yang di upload oleh guru



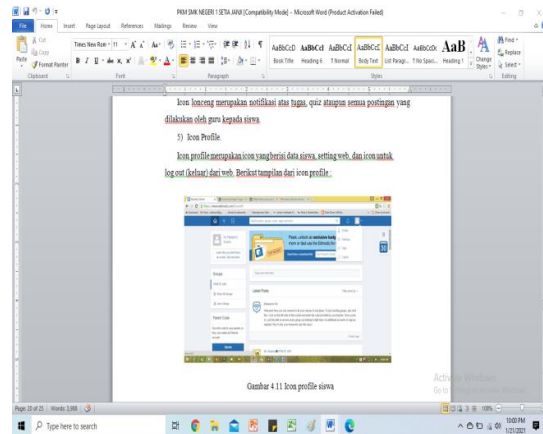
Gambar 3 Menu Backpack siswa

Icon Lonceng

Icon lonceng merupakan notifikasi atas tugas, quiz ataupun semua postingan yang dilakukan oleh guru kepada siswa

Icon Profile.

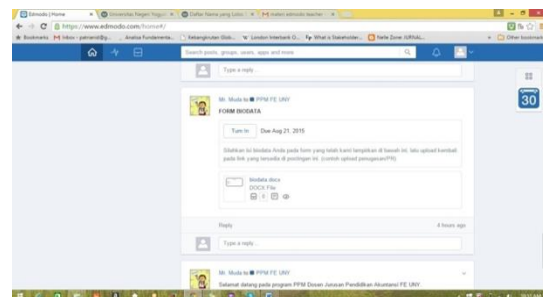
Icon profile merupakan icon yang berisi data siswa, setting web, dan icon untuk log out (keluar) dari web. Berikut tampilan dari icon profile.



Gambar 4 Tampilan Icon profile siswa

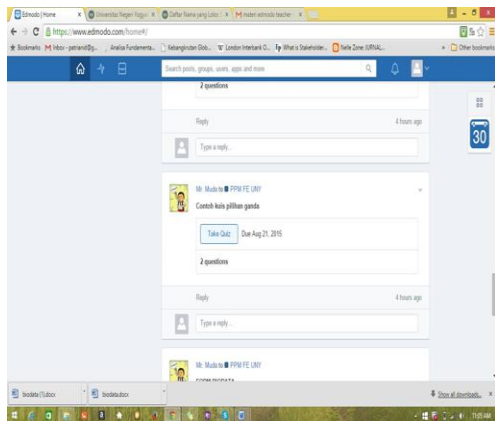
Cara mengupload tugas.

Cara Siswa Mengupload tugas dan mengerjakan quiz dalam web dapat dilihat pada gambar 8 tugas mengisi form biodata



Gambar 5 Cara mengupload Tugas siswa

Setelah diisi, kemudian klik turned in, maka akan muncul note seperti diatas kemudian diisi oleh siswa untuk guru, kemudian upload file tugas yang telah dibuat oleh siswa dengan mengklik icon di kiri bawah, yaitu icon File. Setelah file terupload klik turned in dibawah kanan. Berikut tampilan proses upload file.



Gambar 6: cara mengerjakan quiz siswa



Gambar 7 Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui presentasi



Gambar 8 Penggunaan Aplikasi Edmodo

SIMPULAN

Setela dilakukan Pelatihan penggunaan aplikasi Edmodo sebagai metode pembelajaran E-Learning di SMK Negeri 1 Setia janji telah dilaksanakan dengan baik dan tertib. Dalam kegiatan pengabdian ini, siswa dapat bersosialisasi melalui kelas online yang menggunakan aplikasi Edmodo di kelas. Hal ini sangat membantu guru bagaimana cara mengoperasikan dalam menggunakan Edmodo. Selain itu, Penggunaan pembelajaran E-Learning dalam aplikasi Edmodo ini memiliki motivasi besar bagi siswa-siswi SMK Negeri 1 Setia janji karena fitur yang ada diaplikasi tersebut sangat lengkap dan menarik, hal ini membuat siswa sangat menerima melakukan pembelajaran online dikelas menggunakan aplikasi Edmodo.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Setia janji yang memeberikan kontribusi dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat serta terima kasih kepada guru-guru yang telah berperan aktif mengikuti pelatihan ini dengan baik yang nantinya akan diterapkan untuk siswa yang mempelajari dalam penggunaan E-learning pada aplikasi Edmodo. Ucapan terima kasih yang sama kepada ketua LPPM STMIK Royal Kisaran yang telah memberi kami kontribusi dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Sapta, A., Maulana, C. (2018). Use of Edmodo In Improving Self-Efficacy. *Prosiding Universitas Medan Area*, 1(1).

- Bilfaqih, Y, & Widiyastuti. (2016). Model Pembelajaran Laboratory Based Education. December.
- Ekasiwi, N. (2016). Penggunaan metode laboratorium mini untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD negeri 003 Koto Perambahan. *Jurnal Pendidikan*, 8(1), 46-51
- Chotimah, L. N., Ani, H. M., & Widodo, J. (2017). Pengaruh status sosial ekonomi orang tua terhadap prestasi belajar siswa (Studi kasus siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Jember tahun ajaran 2016/2017). *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 11(1), 75-80.
- Maulana, C. (2018). Use Technology in Devolving English Speaking. 4307(1), 1–6.
- Hanum, N. S. (2013). Keefetifan e-learning sebagai media pembelajaran (studi evaluasi model pembelajaran e-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1).
- Santoso, K. I., & Muin, M. A. (2016). Implementasi Network Attached Storage (NAS) Menggunakan NAS4Free untuk Media Backup File. *Scientific Journal of Informatics*, 2(2), 123. <https://doi.org/10.15294/sji.v2i2.5078>
- Sugiharini, N., Agustini, K., & Pradnyana, G. A. (2017). PENERAPAN E-LEARNING DI SMKN 2 TABANAN Abstrak. 6(1), 17–23.
- Sukardi, & Hartanto. (2018). Pelatihan Pemanfaatan Media E-Learning Edmodo di SMKN 2 Tulungagung. *J-Adimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 6, 39–48.
- Usman. (2016). Politeknik Negeri Samarinda. *Jurnal Eksis*, 12(1), 3295–3298.