

## **PENGEMBANGAN MODUL PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI EDMODO UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI ICT GURU DI SEKOLAH KRISTEN KANAAN SEMARANG**

**Franke Wijaya<sup>1</sup>, Ade Iriani<sup>2</sup>**

<sup>12</sup> Universitas Kristen Satya Wacana  
Email : [wijayafranke@gmail.com](mailto:wijayafranke@gmail.com)<sup>1</sup>, [ade.iriiani@uksw.edu](mailto:ade.iriiani@uksw.edu)<sup>2</sup>

### **ABSTRAK**

Kompetensi ICT guru merupakan bagian dari salah satu kualifikasi pendidik yaitu kompetensi pedagogik yang harus dimiliki oleh guru. Kompetensi ICT guru bisa ditingkatkan dengan menggunakan aplikasi pendidikan diantaranya Edmodo, namun tidak semua guru mengetahui fungsi aplikasi ini. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan modul pelatihan penggunaan aplikasi Edmodo untuk meningkatkan kompetensi ICT guru. Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian ini dilakukan di Sekolah Kristen Kanaan Semarang. Pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, angket dan studi dokumentasi. Tahap pengembangan yang dilakukan melalui (1) Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain dan Produk, (4) Validasi Desain dan (5) Perbaikan Desain. Hasil penelitian menghasilkan produk yaitu modul pelatihan “Penggunaan Aplikasi Edmodo.” Hasil uji validitas oleh pakar diperoleh hasil bahwa modul layak digunakan. Modul yang telah diuji coba dapat diterima dan digunakan untuk meningkatkan kompetensi ICT di kalangan guru sekolah Kristen Kanaan Semarang. Modul pelatihan ini diharapkan dapat digunakan sebagai media belajar mandiri dalam penggunaan aplikasi Edmodo untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang menarik dan virtual.

Kata Kunci: Kompetensi ICT, Modul, Edmodo

### **ABSTRACT**

ICT competence is one part of educator qualification that teachers have to possessed the pedagogical competencies. Teachers ICT competence can be increased by using learning management system, Edmodo, unfortunately many teachers still didn't know the use of Edmodo itself. The aim of this research is to develop a module about how to use Edmodo to increased teacher ICT competencies. This is Research and Development (R&D) type of research. And this research is done in Kanaan Christian School Semarang. The methods that are used for this research are interview, observation, questionnaire, and document studies. The steps are (1) potential and problems, (2) data collection, (3) product design, (4) design validation, and (5) design improvements. The result of this research is using data analysis by Fish Bone diagram with the subject of the research are the teachers in Kanaan Christian School, and the product of this research is a training module “How to Use Edmodo”. The validity test result by the experts is that the training module is proper to use. The module that has been tested can be used to increased Kanaan Christian School Semarang teachers' ICT competencies. This training module can be used to be an independent learning media in using Edmodo for the interesting and virtual learning activities.

Keywords: ICT Competencies, Module, Edmodo Achievement

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses penyampaian informasi pengetahuan dari guru kepada siswa. Ciri-ciri pembelajaran pada dasarnya merupakan tanda-tanda upaya guru mengatur unsur-unsur dinamis dalam pembelajaran, sehingga dapat mengaktifkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar agar terjadi proses belajar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu kondisi yang sengaja diciptakan dimana dalam kegiatan tersebut terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik guna mewujudkan tujuan pembelajaran itu sendiri. (Putri, 2017). Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi informasi, membawa dampak yang positif bagi berkembangnya dunia informasi, terkhususnya dalam dunia pendidikan. Teknologi informasi atau *Information Communication and Technology* (ICT) yang memakai media komputer dan internet, dari *software* dan *hardware* memberikan banyak tawaran dan pilihan untuk dunia pendidikan dalam melengkapi proses belajar mengajar. Keunggulan dari teknologi informasi yang digunakan dalam proses belajar mengajar dapat membuat pembelajaran menjadi menarik melalui visual dan interaktif. Seiring dengan majunya teknologi, maka kegiatan belajar mengajar dapat memanfaatkan ICT ini.

Format pendidikan yang tersedia di abad-21 yaitu *Cyber (E-Learning)*, dimana pembelajaran melalui pemanfaatan *Information Communication and Technology* (ICT) melalui perangkat komputer dan internet. Pembelajaran dapat dilakukan jarak jauh atau dikenal *open and distance learning* (ODL), tidak terbatas ruang dan waktu, membuka kelas virtual dan berinteraksi di dunia maya. Oleh sebab itu Permendikbud 36 tahun 2018, mata pelajaran komputer (TIK) diberlakukan lagi. Pasal 10A: Pelaksanaan pembelajaran informatika sebagai mata pelajaran pilihan dilaksanakan mulai tahun ajaran 2019/2020 sesuai kesiapan sekolah. TIK atau nama lainnya ICT merupakan kompetensi yang dituntut dari seorang guru untuk menunjang proses belajar mengajar.

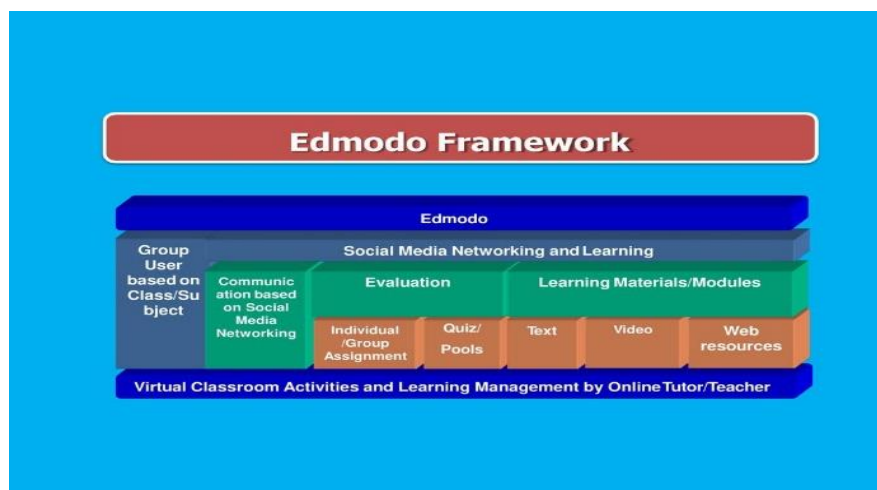
Bagi praktisi pendidikan dalam memanfaatkan ICT dalam proses pembelajaran, dapat menggunakan aplikasi pendidikan yang telah dirancang khusus. Salah satunya adalah aplikasi Edmodo yang merupakan salah satu *Learning Management System* (LMS) yang memiliki fitur-fitur untuk melengkapi kelas konvensional sehingga mengarah ke bentuk pembelajaran *E-Learning* bahkan *Blended Learning*.

Menurut Basori (2013) Edmodo merupakan salah satu *open source* gratis yang berusaha mengimbangi perkembangan facebook. Hanya saja bedanya edmodo lebih digunakan dalam dunia pendidikan. Sehingga fitur yang adapun mendukung pengelolaan pembelajaran secara terintegratif. Menurut Usman (2016) Edmodo adalah sebuah platform pembelajaran sosial yang didesain khusus untuk dunia pendidikan dengan tampilan mirip face book yang praktis, mudah dan dapat digunakan langsung oleh guru/dosen, siswa/mahasiswa maupun untuk orang tua/wali. Edmodo ialah salah satu aplikasi yang dapat menunjang terselenggaranya pendidikan yang digital, menurut Gede Aditra dkk. (2016). Edmodo sebagai solusi ditawarkan untuk menjawab kebutuhan dalam dunia pendidikan. Edmodo ialah platform media sosial yang sering digambarkan sebagai facebook untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan. Dengan fitur-fitur yang ada seperti membuat tugas, kuis, dan penilaian dapat membantu guru dalam menciptakan kegiatan pembelajaran secara *online*.

Adapun kelebihan dari aplikasi Edmodo sebagai berikut: (a) Proses belajar mengajar tidak tergantung oleh waktu dan tempat, dapat diakses kapanpun dan dimanapun; (b) Sebuah wadah interaksi komunikasi dan sharing yang sangat efektif dan efisien untuk tenaga pendidik yaitu guru, murid dan orang tua; (c) Dapat memberikan penilaian secara tepat di aplikasi Edmodo; (d) Memberikan kesempatan bagi orang tua/wali murid untuk memonitor kegiatan pembelajaran dan pencapaian anak; (e) Jadikan kelas lebih interaktif dinamis sehingga tercipta interaksi guru dengan guru,

guru dengan murid dan murid dengan murid di dalam proses pembelajaran; (f) Membantu terbentuk kerja kelompok multidisiplin; (g) Menciptakan lingkungan yang virtual kolaboratif sehingga dapat membantu dalam pembelajaran yang mengedepankan proses; (h) Mudah digunakan karena mirip dengan aplikasi media sosial facebook; (i) Gratis, dapat diakses secara online dan tersedia untuk

perangkat smartphone; (j) Tidak perlu server di sekolah; (k) Edmodo selalu diperbarui oleh pihak pengembang; (l) Edmodo dapat diterapkan di satu kelas, satu sekolah, antara sekolah di satu Kota/Kabupaten; (m) Edmodo digunakan untuk berkomunikasi menggunakan media sosial, materi pembelajaran, evaluasi, pengajaran tim, dan kolaborasi guru.



Gambar 1. Edmodo Framework

Oleh sebab itu, diperlukan modul pelatihan untuk meningkatkan kompetensi ICT guru. Karena tujuan penyusunan modul ialah: (a) Mempermudah dan memperjelas penyajian *message* pembelajaran; (b) Mengantisipasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya ingat, baik peserta pelatihan maupun instruktur; (c) Digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta pelatihan; (d) Sebagai panduan belajar mandiri; (e) Sebagai alat ukur dan mengevaluasi hasil belajar; (f) Sebagai panduan referensi untuk meningkatkan kemampuan. Dari hal-hal di atas, penyusunan modul diharapkan dapat menjadi media yang tepat dalam pelatihan, dan kebutuhan pembelajar dapat tercukupi sesuai dengan minat dan kemampuan. Kesimpulannya penyusunan modul memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta pelatihan.

Modul memiliki beberapa karakteristik menurut Daryanto (2013) yaitu: (a) *Self instruction*: yaitu peserta pelatihan dibuat dapat belajar secara mandiri melalui

modul; (b) *Self contained*: seluruh materi pembelajaran yang diperlukan tertuang dalam modul; (c) *Stand alone*: modul tidak tergantung oleh media lain, atau tidak dipakai bersama-sama media lain; (d) *Adaptif*: memiliki sifat adaptasi tinggi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi; (e) *User friendly*: dirancang untuk dapat membantu pemakai, sehingga pemakai dapat merespon dan mengakses sesuai dengan keinginan dalam kemudahan. Oleh karena itu, modul pelatihan menjadi alat untuk meningkatkan kompetensi guru.

Dari identifikasi masalah yang ada, peneliti menemukan bahwa fakta yang terjadi di lapangan, kemampuan ICT pada bidang pendidikan di negara berkembang seperti Indonesia, tentu tidak sebaik kemampuan ICT di negara maju, dengan demikian permasalahan kelemahan tenaga pendidik dalam kompetensi ICT ditemukan di mana saja di Indonesia. Kemudian implementasi kurikulum 2013 memaksa guru untuk memperdalam kompetensi ICT. Menurut

Irwantoro dan Suryana (2016:292) guru yang mengabaikan kompetensi ini, maka mereka akan berada dalam fase ketertinggalan informasi, keterbatasan sumber belajar, perlambatan dalam proses pembelajaran, dan ketinggalan kemampuan dengan siswa yang sudah mengenal penggunaan internet dan multimedia. Dan juga masalah yang terjadi proses belajar mengajar guru di Sekolah Kristen Kanaan Semarang masih konvensional yaitu tatap muka, diharapkan dengan aplikasi Edmodo ini kalangan guru dapat melakukan *e-learning*, menciptakan kelas virtual, berbagi konten untuk pendidikan, memposting bahan-bahan pembelajaran, berbagi link dan video serta komunikasi dengan siswa dan orang tua. Maka peneliti tertarik mengambil judul “Pengembangan Modul Pelatihan Penggunaan Aplikasi Edmodo untuk Meningkatkan

Kompetensi ICT Guru di Sekolah Kristen Kanaan Semarang.”

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian Research and Development (R&D). Penelitian ini berlokasi di Sekolah Kristen Kanaan Semarang. Penelitian ini melibatkan beberapa subyek yang akan menjadi sumber pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu para guru.

Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, angket dan studi dokumen. Metode penelitian mengacu pada prosedur penelitian Sugiyono (2012) sampai langkah ke lima yang diintegrasikan dengan desain pengembangan model ADDIE. Integrasi keduanya seperti yang ada di gambar berikut:

**Tabel 1.** Prosedur Sugiyono Terintegrasi Model ADDIE

Sugiyono	ADDIE
Potensi dan Masalah	Tahap Analisis
Pengumpulan Data	Tahap Design
Desain Produk	Tahap Pengembangan
Validasi Desain	Tahap Impelementasi
Perbaikan Desain	Tahap Evaluasi

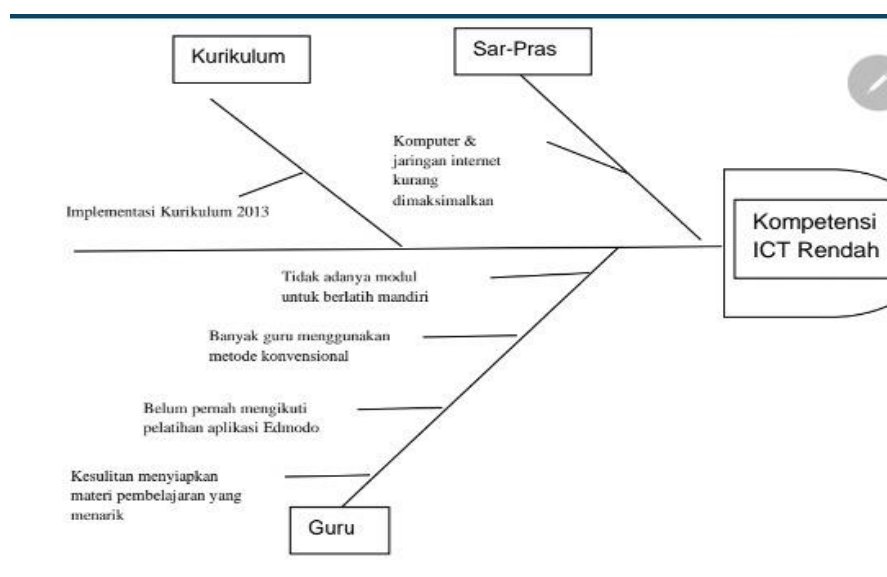
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan desain penelitian menggunakan Sugiyono (2012) dan pengembangan dengan model ADDIE. Meliputi potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain dan uji coba produk. Tahapan pengembangan dalam penelitian sebagai berikut:

Potensi dan Masalah. Berdasarkan hasil wawancara kepada kepala sekolah dan guru, observasi di ruang kelas, penyebaran angket dan studi dokumentasi. Terdapat beberapa masalah dan potensi yang ada. Di lapangan ditemui yaitu pada tahun ajaran 2018/2019 di Sekolah Kristen Kanaan Semarang telah menerapkan kurikulum 2013 secara menyeluruh, di mana kurikulum 2013 mendorong proses pembelajaran lebih interaktif, inovatif dan memanfaatkan

multimedia. Namun ada guru-guru ditemukan banyak yang masih menggunakan metode mengajar secara konvensional, belum adanya pembelajaran *e-learning*, ditambah mereka belum pernah mendapatkan pelatihan dan tidak adanya modul yang dapat digunakan untuk belajar secara mandiri. Kesulitan guru dalam menyiapkan materi pembelajaran yang menarik untuk siswa dan juga guru belum pernah melakukan proses pembelajaran secara virtual. Hampir sebagian besar guru belum mengenal dan menggunakan aplikasi Edmodo sebagai *tools* pembelajaran. Di balik masalah yang di atas, terdapat juga potensi di mana guru dapat memaksimalkan jaringan internet yang ada, dan alat multimedia seperti artikel *online* di google, *handphone* dan laptop, serta setiap guru telah memiliki laptop. Dari data yang diatas, maka penulis menggunakan diagram *Fish Bone* (tulang ikan) untuk

menganalisa potensi dan masalah seperti di bawah ini:



Gambar 2. Diagram Tulang Ikan

**Pengumpulan Data.** Menurut data yang didapat melalui wawancara, observasi, penyebaran angket dan studi dokumentasi, ditemui bahwa kompetensi ICT guru-guru Sekolah Kristen Kanaan Semarang rendah, sehingga dibutuhkan pelatihan dalam memanfaatkan *tools* pembelajaran aplikasi Edmodo untuk dapat membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan serta meningkatkan kompetensi ICT guru.

**Desain Produk.** Hasil pengembangan yang dilakukan adalah menyusun modul pelatihan dengan judul “Penggunaan Aplikasi Edmodo” yang memuat materi tentang panduan membuat akun Edmodo sebagai guru, bagaimana membuat kelas virtual dan panduan akun Edmodo sebagai murid dan orang tua. Modul ini dijelaskan langkah demi langkah sehingga dapat dijadikan media belajar mandiri. Penyusunan modul ini terlebih dahulu diawali dalam mencari tahu kebutuhan yang ada.

**Validasi Desain.** Validasi dilakukan oleh Prof. Dany Manongga PhD. Selaku pakar pelatihan dan modul, sehingga dapat digunakan untuk merevisi materi yang ada dan meningkatkan kualitas modul pelatihan. Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli pakar, terdapat komentar dan saran

secara umum tentang modul sebagai berikut: penyusunan sistematik modul yang perlu diperbaiki, perlu ada nilai tambah yang membedakan modul pelatihan penggunaan aplikasi Edmodo dengan buku-buku atau modul yang beredar, penambahan kata pengantar pada beberapa bab pembelajaran, penambahan kriteria penilaian, penambahan glosarium atau peristilahan, modul dibuat semenarik mungkin dan memiliki layout yang rapi.

**Perbaikan Desain.** Berdasarkan hasil penilaian dari ahli pakar, dilakukan revisi atau perbaikan modul dengan merapikan sistematika modul yaitu tiga bab pembelajaran: pembelajaran pertama adalah membuat akun guru, pembelajaran kedua membuat kegiatan kelas virtual dan pembelajaran ketiga adalah membuat akun murid dan orang tua. Penulis juga menambahkan kriteria penilaian agar dapat mengukur kemampuan setiap pribadi, kata pengantar dan glosarium.

Langkah berikutnya setelah mendapatkan perbaikan desain modul pelatihan, modul tersebut di uji cobakan secara terbatas di kalangan guru Sekolah Kristen Kanaan Semarang.

Dalam sesi pembelajaran pertama, para guru pertama-tama mendapatkan presentasi pengantar mengenai *Edmodo Framework* bahwa Edmodo adalah aplikasi jejaring sosial berbasis lingkungan sekolah yang dirancang untuk penggunaan pembelajaran dan menciptakan kelas virtual. Setelah itu para guru dipandu untuk membuat akun masing-masing, bagaimana mereka mengedit profil, mengganti data diri, memasukkan data sekolah, mengatur notifikasi dan privasi, setelah itu membuat group/kelompok. Setiap sesi pembelajaran akan ada soal latihan.

Sesi pembelajaran kedua, para guru diberikan teori pengantar tentang fitur-fitur aplikasi Edmodo yang menunjang dalam menciptakan kelas virtual. Kemudian bagaimana membuat kegiatan kelas secara virtual yaitu: (a) langkah-langkah membuat kelas; (b) mengunggah dan mengatur sumber bahan di *library*; (c) melakukan *post*; (d) memberikan penugasan/ (*assignment*); (e) membuat quiz; (f) memberikan penilaian/ *grade*

Dalam sesi pembelajaran ketiga, terdapat panduan bagaimana membuat akun Edmodo sebagai siswa/ murid dan orang tua. Bagaimana siswa mengerjakan *quiz*, menggunakan *E-Learning* Edmodo pada murid, orang tua dapat mengakses kegiatan pembelajaran anaknya dari kode parent yang diberikan oleh guru.

Pada akhir pelatihan, penulis bertanya dan melakukan *interview* untuk mendapatkan *feedback* dari peserta mengikuti pelatihan. Dalam wawancara didapati bahwa ada beberapa fitur yang mungkin terlewatkan untuk dijelaskan, lalu peserta mengatakan sebagian besar guru dapat mengikuti arahan dan pelatihan dengan baik, dengan indikator bahwa mereka bisa mengerjakan soal latihan.

## PENUTUP

### Simpulan

Hasil penelitian ini menghasilkan produk akhir yaitu “Modul Pelatihan Penggunaan Aplikasi Edmodo” dengan tujuan untuk meningkatkan kompetensi ICT di kalangan guru Sekolah Kristen Kanaan

Semarang. Dalam hasil uji coba validitas, modul dinyatakan layak digunakan dalam uji coba terbatas dengan skor  $20 \leq 50$  yang artinya layak. Sedangkan hasil perbaikan desain dan diuji cobakan terbatas, modul dinyatakan dapat diterima dan digunakan sebagai modul pelatihan untuk meningkatkan kompetensi ICT guru. Dalam hasil perbaikan desain produk, berisi tiga pembelajaran, yaitu: Panduan Akun Edmodo sebagai guru; Kegiatan kelas virtual dan Panduan Akun Edmodo sebagai murid dan orang tua. Penggunaan modul pelatihan ini untuk meningkatkan kompetensi ICT di kalangan guru dapat dilihat dari dimulainya penggunaan aplikasi Edmodo dalam pembelajaran, entah antara kepala sekolah dengan guru, antar guru dengan guru dan guru dengan murid dan orang tua.

### Saran

Peneliti memberikan saran untuk pihak Sekolah dalam hal ini Kepala Sekolah dalam menyiapkan semua Guru yang inovatif dan melek teknologi serta terpenuhinya sarana dan prasarana yang memadai untuk menghadapi setiap perubahan dan perkembangan pada pendidikan. Kepala sekolah dan guru dapat menggunakan produk ini sebagai media belajar mandiri dalam penggunaan aplikasi Edmodo dalam proses pembelajaran. sehingga proses pembelajaran dapat menarik dan guru dapat menerapkan kegiatan pembelajaran secara virtual. (*Virtual Class*).

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, Y. et al. (2019). *Desain Kelas Digital Menggunakan Edmodo & Schoology*.
- Basori. 2013. *Pemanfaatan Social Learning Network "Edmodo" dalam Membantu Perkuliahan Teori Bodi Otomotif di Prodi PTM JPTK FKIP UNS*. JIPTEK, Vol. VI No.2, Hal. 99-105. Tersedia Pada: <https://jurnal.uns.ac.id/jptk/article/view/12562>.

- Cahyono, D. Y. (2015). *E-Learning (Edmodo) Sebagai Media Pembelajaran Sejarah*. Jurnal Penelitian. Volume 18, No. 2, Mei 2015, hlm 102-112
- Danim, S. (2010). *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara Gorup.
- Daryanto, (2013). *Menyusun Modul Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru dalam Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Fahrudin, E. et al (2016). *Penerapan Metode E-Learning Menggunakan Edmodo Di SMK Gema Bangsa Untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di Bidang IPTEK*. Universitas Terbuka Convention Center.
- Mafulah S. et al (2018). *Pelatihan Pengenalan Aplikasi Pembelajaran Edmodo bagi Mahasiswa Universitas Kanjuruhan Malang*. Jurnal Pemberdayaan Masyarakat, Vol 3 No. 1, 2018
- Mulyasana, D. (2011). *Pendidikan Bermutu dan Berdaya Saing*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nagaletchimee Annamalai et al (2018). *Enhancing Meaningful Learning of Poems Using Edmodo*. Pertanika J. Soc. Sci. & Hum. 26 (2): 841-858 (2018)
- Padmini, H. K. (2017). *Pengembangan Modul I-House Training*
- Permendikbud 36. (2018). *Pelaksanaan Pembelajaran Informatika*
- Pradnyana, A. G. et al (2016). *Pelatihan Penggunaan E-Learning Berbasis Media Sosial Edmodo bagi Guru SMA Di Kecamatan Buleleng*. Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat 2016.
- Putri, Santhy Rahmawati, Sri Wahyuni, Pudjo Suharso. 2017. *Penggunaan Media Pembelajaran Edmodo untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pemasaran di SMK Negeri 1 Jember Tahun Ajaran 2016/2017*. Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial Vol. 11 No. 1 Hal. 111-116. Tersedia Pada: <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPE/article/view/6455>.
- Sopiatin, P. (2010). *Manajemen Belajar Berbasis Kepuasan Siswa*. Bogor: GHALIA INDONESIA.
- Subiyanto, et al (2018). *Pelatihan E-Learning Menggunakan Edmodo Pada Para Guru SMK NU Ungaran*.
- Sugiyono, (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Jakarta : Alfabeta.
- Sugiyono, (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta
- Usman BV. 2016. *E-Learning Berbasis Edmodo dalam Pengajaran Bahasa Inggris pada Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Samarinda*. Jurnal Eksis Vol.12 No.1, Hal. 3295-3298. Tersedia Pada: <http://e-journal.polnes.ac.id/index.php/eksis/article/viewFile/44/23>.