

PELATIHAN PENGGUNAAN EDMODO BAGI SISWA DI SMP NEGERI 2 NUSA PENIDA

I Made Ardwi Pradnyana¹, Gede Saindra Santyadiputra², I Gede Mahendra Darmawiguna³

^{1, 2, 3}Jurusan Teknik Informatika, Universitas Pendidikan Ganesha

e-mail: ardwi.pradnyana@undiksha.ac.id, gsaindras@undiksha.ac.id,
mahendra.darmawiguna@undiksha.ac.id

Abstrak

Salah satu komponen yang menjadi penentu kesuksesan implementasi e-learning Edmodo di sekolah adalah pengetahuan dan keterampilan guru dan juga siswa dalam menggunakan Edmodo. Pelatihan ini adalah tindak lanjut dari pelatihan dan pendampingan yang sudah dilakukan sebelumnya di SMP Negeri 2 Nusa Penida. Tahapan yang dilakukan dalam pelatihan ini yaitu (1) pengenalan pembelajaran daring, (2) pengenalan edmodo dan fitur-fiturnya, (3) praktik dan simulasi pembelajaran menggunakan edmodo, dan (4) evaluasi pelatihan. Pelatihan ini diikuti oleh 28 orang perwakilan siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 92,9% menyatakan e-learning menggunakan Edmodo menarik, dimana 78,6% nya menyatakan menarik karena Edmodo dapat diakses darimana saja. Selanjutnya, hasil evaluasi juga menunjukkan bahwa 89,3% siswa menyatakan setuju jika guru mereka menggunakan e-learning Edmodo dalam proses pembelajaran, dengan dominasi alasan yaitu 50% karena memungkinkan siswa bisa belajar dimana saja dan kapan saja mereka mau (*fleksibel*). Untuk tanggapan kesulitan yang mungkin akan dialami ketika akan menggunakan edmodo, 53,6% menyatakan tidak merasa akan menemukan kesulitan. Selanjutnya, siswa menyatakan bahwa kendala yang akan mereka temui dominan yaitu 42,9% pada koneksi atau jaringan internet yang masih tidak lancar.

Kata kunci: pelatihan, e-learning, edmodo, siswa, SMP Negeri 2 Nusa Penida.

Abstract

One component that determines the successful implementation of Edmodo e-learning in schools is the knowledge and skills of teachers and students in using Edmodo. This training is a follow up of the training and mentoring that has been done previously at SMP Negeri 2 Nusa Penida. The steps taken in this training are (1) introduction of online learning, (2) introduction of edmodo and its features, (3) practice and learning simulation using edmodo, and (4) training evaluation. The training was attended by 28 student representatives. The evaluation results showed that 92.9% stated e-learning using Edmodo was interesting, where 78.6% said it was interesting because Edmodo could be accessed anywhere. Furthermore, the evaluation results also showed that

89.3% of students agreed that their teachers used Edmodo in the learning process, with a 50% reason for allowing students to learn wherever and whenever they wanted (flexible). For responses to difficulties that might be experienced when going to use edmodo, 53.6% stated they did not feel they would find difficulties. Furthermore, students stated that the obstacle they would encounter was dominant, namely 42.9% on internet connections or networks that were still not smooth.

Keywords: training, e-learning, edmodo, students, SMP Negeri 2 Nusa Penida.

PENDAHULUAN

Implementasi teknologi informasi dalam bidang Pendidikan bukanlah hal baru. E-learning atau pembelajaran dalam jaringan (daring) adalah salah satu bentuk implementasi teknologi dalam bidang Pendidikan. E-learning diimplementasikan dalam rangka mendukung penyelenggaraan Pendidikan mulai dari sekolah sampai perguruan tinggi. E-learning dianggap mampu berdampak positif pada peningkatan kompetensi dan kualitas sumber daya manusia (Putranti, Herlambang, & Saputra, 2019)(Waryanto & Insani, 2013).

E-learning melibatkan penggunaan media elektronik dalam implementasinya. E-learning didefinisikan sebagai distribusi materi pembelajaran dan pengalaman belajar secara elektronik menggunakan media elektronik yaitu perangkat komputer (Waryanto & Insani, 2013).

Menurut Hendrastomo dalam (Agustina, Santosa, & Ferdiana, 2016), "terdapat tiga tantangan yang harus dihadapi dalam implementasi pembelajaran e-learning yaitu sumber daya manusia, sarana dan prasarana pendukung". Berbagai upaya dilakukan dan diarahkan dalam rangka mendukung suksesnya implementasi e-

learning. Kesiapan sumber daya manusia adalah salah satu penentu suksesnya implementasi e-learning. Guru dan siswa adalah salah satu komponen yang menentukan kesuksesan implementasi e-learning. Guru harus memiliki pengetahuan dan kompetensi yang memadai untuk dapat mengelola e-learning. Namun demikian, guru tidak akan berhasil menerapkan e-learning dalam pembelajarannya apabila tidak diimbangi kompetensi siswa dalam menggunakan e-learning. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Agustina et al., 2016) menyampaikan bahwa salah satu faktor penentu keberhasilan dalam terlaksananya proses belajar mengajar menggunakan e-learning adalah peserta didik.

Pelatihan ini merupakan tidaklanjut dari pelatihan dan pendampingan yang telah dilakukan sebelumnya oleh penulis. Sebelumnya, penulis melakukan pelatihan penggunaan e-learning khususnya Edmodo yang ditujukan bagi guru di SMP Negeri 2 Nusa Penida. Pelatihan diselenggarakan selama 1 hari. Pelatihan diselenggarakan di dalam ruang Laboratorium Komputer di SMP Negeri 2 Nusa Penida. Pelatihan dihadiri oleh 23 orang guru SMP Negeri 2 Nusa Penida yang terdiri dari guru

PNS, kontrak dan pengabdian. Pelatihan dimulai dari proses mengisi daftar hadir oleh peserta pelatihan, pembagian modul/ tutorial pelatihan, proses perkenalan, proses penyampaian materi yang diikuti dengan praktek (Pradnyana, Santyadiputra, & Darmawiguna, 2019).

Saat pelatihan, peserta guru diberikan pengetahuan dan praktik menggunakan fitur-fitur Edmodo. Peserta praktik membuat akun edmodo, membuat kelas pada edmodo, mengundang siswa pada kelas edmodo, memberi tugas, mengirim pesan, membuat kuis, membuat polling atau jajak pendapat, mengelola library, dan mengelola penilaian pada edmodo. (Pradnyana et al., 2019).

Pasca pelatihan tersebut, penulis memberikan pendampingan penerapan Edmodo. Pendampingan dilakukan dengan memfasilitasi guru untuk mengungkapkan dan memfasilitasinya dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi selama implementasi Edmodo. Permasalahan tersebut disampaikan melalui komunikasi di group whatsapp dan melalui Edmodo. Salah satu permasalahan atau kendala yang dihadapi adalah adanya guru yang masih mengalami kesulitan dalam mengarahkan siswa untuk menggunakan Edmodo. Guru tersebut kemudian menyampaikan agar penulis melakukan pelatihan penggunaan Edmodo khusus untuk siswa.

Menurut (Budiaman, 2017) "e-learning menjadi stimulus yang menantang siswa untuk tahu lebih banyak tentang materi ajar yang sedang dibahas. Pembelajaran dengan media e-learning mampu membangun kreativitas pemikiran dan ide-ide siswa

terhadap pemahaman materi pelajaran". Selain itu, pelatihan ini penting dilakukan agar siswa memiliki pemahaman yang lebih jelas mengenai pembelajaran daring khususnya menggunakan Edmodo. Harapannya penerapan pembelajaran daring menggunakan Edmodo lebih lancar dan bisa diterima oleh siswa.

METODE

Metode yang digunakan pada kegiatan pengabdian ini adalah metode pelatihan. Pelatihan dilakukan di ruang Perpustakaan SMP Negeri 2 Nusa Penida pada tanggal 12 November 2019.

Peserta pelatihan adalah perwakilan siswa di SMP Negeri 2 Nusa Penida. Pelatihan ini diikuti oleh 28 orang siswa dari kelas IX.

Langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pelatihan yaitu:

(1) Pengenalan pembelajaran daring (e-learning)

Kegiatan pertama sebelum mengenalkan edmodo adalah mengenalkan konsep pembelajaran daring. Siswa diberikan pemahaman mengenai konsep pembelajaran daring, persamaan dan perbedaannya dengan pembelajaran konvensional. Pemahaman ini penting diberikan sehingga siswa memiliki gambaran situasi yang akan mereka hadapi ketika pembelajaran daring diterapkan oleh guru mereka. Mereka diharapkan lebih memahami bahwa untuk kasus di SMP Negeri 2 Nusa Penida, pembelajaran daring adalah pelengkap untuk pembelajaran dengan tatap muka yang mereka

ikuti. Materi ini juga memberikan siswa pemahaman bahwa pembelajaran daring memiliki kelebihan dan kekurangan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. harapannya, dengan mengetahui setelah pemberian materi ini, siswa menjadi semangat mengikuti instruksi dari guru ketika edmodo diterapkan.

(2) Pengenalan edmodo dan fitur-fiturnya

Setelah penulis mengenalkan konsep pembelajaran daring, selanjutnya siswa dikenalkan edmodo. Siswa dikenalkan mengenai proses pendaftaran akun dan fitur-fitur edmodo yang kemungkinan akan digunakan oleh guru. Fitur edmodo yang dikenalkan ke siswa yaitu: pendaftaran kelas, kuis, tugas, jajak pendapat dan group.



Gambar 1. Siswa Mencoba Fitur Edmodo: Menjawab Soal Tugas

(3) Praktik dan simulasi pembelajaran menggunakan edmodo.

Kegiatan praktik dan simulasi dilakukan bergantian dengan pengenalan fitur, dengan kata lain siswa langsung diajak praktik dan

simulasi ketika dikenalkan fitur. Pada kegiatan simulasi, siswa bertidak sebagai siswa atau peserta di kelas maya yang penulis bentuk. Siswa masuk ke kelas maya di edmodo menggunakan kode kelas yang penulis bagikan. Selama simulasi, penulis memberikan contoh soal tugas, kuis, jajak pendapat dan aktivitas di group. Siswa menjawab tugas, menjawab kuis, mengisi jajak pendapat yang diberikan dan mencoba fitur yang ada di group. Hasil pekerjaan siswa kemudian ditunjukkan kembali sehingga mereka memiliki bayangan apa yang dilakukan setelahnya dari sisi guru.



Gambar 2. Siswa Mencoba Fitur Edmodo: Menjawab Soal Quiz

(4) Evaluasi pelatihan

Setelah praktik, simulasi dan diskusi, selanjutnya penulis memberikan kuesioner evaluasi yang diberikan untuk diisi oleh siswa. Setelah semua siswa mengisi kuesioner, hasilnya ditunjukkan kepada siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah penulis mengikuti langkah-langkah kegiatan sesuai dengan yang direncanakan, maka pada bagian berikut ini akan diberikan penjelasan mengenai hasil dari aktivitas pada langkah tersebut. Empat tahapan kegiatan tersebut berjalan lancar sesuai rencana.

Pada aktivitas tahap pertama, siswa dapat memahami konsep pembelajaran daring yang penulis maksud. Hal ini dibuktikan dengan pertanyaan-pertanyaan konfirmasi yang dijawab/ditanggapi dengan jawaban yang tepat oleh siswa.

Aktivitas pada tahap kedua adalah pengenalan Edmodo dan fitur-fiturnya. Siswa diberikan pengetahuan mengenai Edmodo mulai dari tahap bergabung ke dalam kelas di Edmodo dengan mengisi kode kelas yang dibagikan. Semua peserta pelatihan berhasil bergabung dikelas maya yang penulis siapkan. Setelah semua bergabung, selanjutnya penulis mulai mengenalkan fitur-fitur Edmodo. Adapun fitur-fitur Edmodo yang dikenalkan ke siswa yaitu:

(1) Mengelola akun. Siswa diberikan pengetahuan fitur utama Edmodo yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk tujuan personalisasi akun. Siswa diajarkan memperbaharui foto akun, memperbaharui nama, email, nomor telepon, pengaturan pemberitahuan (*notifikasi*) Melihat dan mengunduh materi pelajaran. Pada fitur ini, siswa dapat membaca maupun mengunduh materi yang diunggah oleh guru di Edmodo. Hasilnya semua siswa dapat melihat atau menampilkan

materi yang penulis unggah melalui perangkat *smartphone* yang mereka bawa.

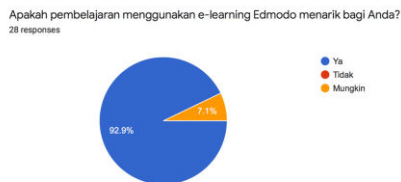
- (2) Melihat, mengerjakan dan mengirim tugas. Siswa diberikan pengetahuan untuk dapat melihat tugas dan batas waktu pengerjaan tugas yang diberikan oleh guru, mengerjakannya secara langsung di Edmodo dan mengunggahnya. Hasilnya adalah siswa dapat mengerjakan contoh soal tugas yang diberikan penulis dan mengirimkannya secara langsung melalui perangkat *smartphone* yang mereka bawa.
- (3) Melihat dan mengisi jajak pendapat. Siswa diajarkan cara untuk mengisi jajak pendapat yang disiapkan oleh penulis. Hasilnya semua siswa bisa mengisi jajak pendapat yang diberikan penulis.
- (4) Melihat dan mengerjakan kuis. Siswa diberikan pengetahuan mengenai cara melihat kuis, mengerjakan dan mengunggahnya sesuai batas waktu yang diberikan. Hasilnya semua siswa dapat mengerjakan contoh soal kuis yang diberikan melalui perangkat *smartphone* yang mereka bawa..
- (5) Memperbaharui status. Siswa diberikan pengetahuan untuk dapat *sharing* mengenai apa saja terutama mengenai materi pelajaran melalui Edmodo. Hal ini sesuai konsep Edmodo yang merupakan media pembelajaran *e-learning* yang cara kerjanya memiliki kemiripan dengan *facebook*.

Tahap ketiga yaitu praktek dan simulasi. Pada tahap ini, siswa

mempraktekkan dengan mencoba fitur yang dikenalkan pada langkah sebelumnya. Aktivitas pada tahap kedua dan ketiga dilakukan secara bersamaan per fitur.

Tahap terakhir pada kegiatan pelatihan ini adalah evaluasi. Siswa diberikan kuesioner online dan dijawab langsung. Berikut adalah pertanyaan dan hasil jawaban oleh siswa.

(1) Apakah pembelajaran menggunakan e-learning Edmodo menarik bagi Anda? Pilihan untuk jawaban ini adalah Ya, Tidak dan Mungkin. Hasil jawaban oleh siswa ditunjukkan pada gambar 3.



Gambar 3. Grafik Respon Edmodo Menarik

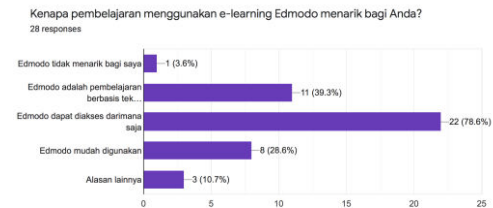
Hasil tersebut menunjukkan bahwa 26 orang atau 92,9% menyatakan pembelajaran e-learning menggunakan Edmodo menarik, sisanya 2 orang atau 7,1% menyatakan mungkin.

(2) Kenapa pembelajaran menggunakan e-learning Edmodo menarik bagi Anda? Untuk pertanyaan ini, siswa diperkenankan memilih lebih dari 1 alasan. Adapun pilihan jawaban untuk pertanyaan ini yaitu:

- Edmodo tidak menarik bagi saya
- Edmodo adalah pembelajaran berbasis teknologi informasi
- Edmodo dapat diakses darimana saja

- Edmodo mudah digunakan
- Alasan lainnya

Hasil jawaban untuk pertanyaan ini ditunjukkan pada gambar 4.



Gambar 4. Grafik Respon Alasan Edmodo Menarik

Hasil tersebut menunjukkan masih terdapat 1 orang siswa yang menyatakan tidak menarik. Sisanya menjawab dengan alasan-alasan yang menunjukkan mereka tertarik menggunakan Edmodo.

(3) Apakah Anda setuju jika guru-guru di sekolah Anda memanfaatkan e-learning Edmodo dalam proses pembelajaran? Pilihan jawaban untuk pertanyaan ini adalah Ya, Tidak dan Mungkin.

Hasil jawaban siswa untuk pertanyaan tersebut ditunjukkan pada gambar 5.

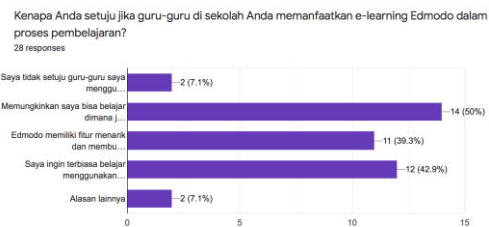


Gambar 5. Grafik Respon Dukungan Guru Menggunakan Edmodo

Hasil tersebut menunjukkan bahwa 89,3% atau 25 orang menyatakan setuju guru-guru menggunakan e-learning Edmodo dalam proses pembelajaran, 2 orang atau 7.1% menyatakan mungkin dan sisanya hanya 1 orang atau 3,6% yang menyatakan tidak setuju. Angka ini menunjukkan bahwa siswa secara umum, siswa sangat menginginkan guru menggunakan Edmodo dalam proses pembelajaran.

Alasan setuju mereka ditunjukkan pada hasil jawaban kuesioner berikut.

- (4) Kenapa Anda setuju jika guru-guru di sekolah Anda memanfaatkan e-learning Edmodo dalam proses pembelajaran?
- Saya tidak setuju guru-guru saya menggunakan e-learning Edmodo
 - Memungkinkan saya bisa belajar dimana saja dan kapan saja saya mau (fleksibel)
 - Edmodo memiliki fitur menarik dan membuat saya semakin semangat belajar
 - Saya ingin terbiasa belajar menggunakan perangkat teknologi informasi
 - Alasan lainnya



Gambar 6. Grafik Respon Alasan Dukungan Guru Menggunakan Edmodo

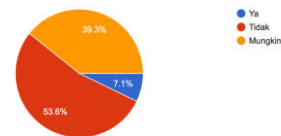
Tiga porsi jawaban terbesar siswa untuk alasan menyatakan setuju guru

menggunakan Edmodo adalah memungkinkan mereka bisa belajar dimana saja dan kapan saja saya mau (fleksibel) yaitu 50%, ingin terbiasa belajar menggunakan perangkat teknologi informasi yaitu 42,9% dan Edmodo memiliki fitur menarik dan membuat saya semakin semangat belajar yaitu 39,3%. Grafik untuk hasil ini ditunjukkan pada gambar 6.

- (5) Menurut Anda, apakah e-learning Edmodo akan menyulitkan Anda dalam belajar? Pilihan jawaban untuk pertanyaan ini adalah Ya, Tidak dan Mungkin.

Hasil jawaban untuk pertanyaan tersebut ditunjukkan pada gambar 7.

Menurut Anda, apakah e-learning Edmodo akan menyulitkan Anda dalam belajar?
28 responses



Gambar 7. Grafik Respon Tentang Dampak Penggunaan Edmodo

Hasil tersebut menunjukkan bahwa 52,6% siswa merasakan Edmodo tidak akan mempersulit mereka dalam belajar. Hanya 7,1% atau 2 orang siswa saja yang merasakan Edmodo akan mempersulit mereka.

Selanjutnya, menurut siswa, kendala terbesar yang mungkin mereka alami ketika penerapan Edmodo adalah koneksi atau jaringan internet yang masih tidak lancar yaitu sebesar 42,9%. Alasan ini wajar sebab di daerah Nusa Penida saat ini, terutama bagi siswa yang tinggal di perbukitan masih terkendala masalah signal dan koneksi internet. Jadi walaupun fasilitas internet

di sekolah sudah baik, mereka khawatir ketika berada dilingkungan diluar sekolah tidak akan mendapatkan akses internet yang memadai seperti yang tersedia di sekolah. Hal ini juga sesuai dengan apa yang disampaikan oleh (Agustina et al., 2016) bahwa tantangan juga terjadi pada bagaimana sarana yang disediakan oleh lembaga pendidikan dan pemerintah dalam membantu proses belajar mengajar menggunakan metode e-learning. Karena e-learning membutuhkan koneksi internet yang baik, sedangkan saat ini masih cukup banyak daerah yang koneksi internetnya kurang baik.

Sementara itu, melalui kuesioner ini juga diperoleh informasi bahwa semua siswa memiliki perangkat untuk mengakses edmodo seperti laptop atau smartphone, sehingga untuk masalah untuk hal ini siswa sama sekali tidak bermasalah. Grafik hasil kuesioner ditunjukkan pada gambar 8.



Gambar 8. Grafik Respon Tentang Kendala Menggunakan Edmodo

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan penggunaan Edmodo bagi siswa di SMP Negeri 2 Nusa Penida telah berhasil dilaksanakan dan diikuti oleh 28 orang perwakilan siswa. Kegiatan pengabdian dilaksanakan melalui empat tahapan yaitu pengenalan pembelajaran daring (e-learning), pengenalan edmodo dan fitur-fiturnya, praktik dan simulasi

pembelajaran menggunakan edmodo serta evaluasi pelatihan.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 92,9% menyatakan pembelajaran e-learning menggunakan Edmodo menarik dan 89,3% siswa menyatakan setuju jika guru mereka menggunakan e-learning Edmodo dalam proses pembelajaran. Untuk tanggapan kesulitan yang mungkin akan dialami ketika akan menggunakan edmodo, 53,6% menyatakan tidak merasa akan menemukan kesulitan, jikapun ada 42,9% nya menyatakan permasalahan ada pada koneksi atau jaringan internet yang masih tidak lancar.

Pelatihan ini hanya diikuti oleh sebagian kecil siswa 6,4% atau 28 orang siswa dari total siswa yang belajar di SMP Negeri 2 saat ini yang mencapai 436 siswa. Namun demikian, penulis berharap respon kuesioner evaluasi dapat dijadikan salah satu acuan pihak sekolah dalam rangka mengefektifkan implementasi Edmodo sebagai media pembelajaran daring yang dapat dijadikan sebagai pelengkap dan pendamping untuk proses pembelajaran konvensional yang dilakukan disekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R., Santosa, P. I., & Ferdiana, R. (2016). Sejarah, Tantangan, dan Faktor Keberhasilan dalam Pengembangan e-Learning. *Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia*, (November). Surabaya: SESINDO.
- Budiawan, B. (2017). Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Penerapan E-Learning Dalam Pembelajaran Ips.

- Jurnal Sejarah Lontar*, 7(2), 50.
<https://doi.org/10.21009/lontar.072.05>
- Pradnyana, I. M. A., Santyadiputra, G. S., & Darmawiguna, I. G. M. (2019). Pelatihan Penggunaan E-Learning Edmodo Bagi Guru di SMP Negeri 2 Nusa Penida. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat (SENADIMAS) Ke-4*, 889–897. Retrieved from <https://lppm.undiksha.ac.id/senadimas2019/>
- Putranti, A. D. A. D., Herlambang, A. D., & Saputra, M. C. (2019). Kualitas dan Kesuksesan Implementasi Layanan E-Learning Berbasis Moodle dengan Menggunakan Expectation – Confirmation Model dan Delone and Mclean ' s Model. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer E-ISSN:2548-964X*, 3(1), 90–99.
- Waryanto, N. H., & Insani, N. (2013). Tingkat Kesiapan (Readiness) Implementasi E-Learning di Sekolah Menengah Atas Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 1(2), 117–124.
<https://doi.org/10.21831/jpms.v2i2.2478>