
**PELATIHAN APLIKASI EDMODO SEBAGAI METODE E-LEARNING PADA GURU
SMK ARUNG SAMUDERA BANJARMASIN UNTUK MENINGKATKAN
KWALITAS PEMBELAJARAN**

¹*Lilis Anggraini, S.Kom.M.Kom*

²*Hoiriyah, S.Kom., M.Kom*

³*Fakhriani Ekawati, S.Kom, M.Kom*

⁴*Muhammad Saidi Rahman, S.Kom., M.Kom*

¹Fakultas Teknologi Informasi Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin
email :lilis.anggraini@gmail.com

²Fakultas Teknologi Informasi Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin
email : Ihaybjm18@gmail.com

³Fakultas Teknologi Informasi Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin
email : fakhrianiekawati@gmail.com

⁴Fakultas Teknologi Informasi Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin
email : m.saidi.rahman@gmail.com

ABSTRAK

Di era medorn sekarang ini, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi telah merambah ke semua bidang kehidupan. Salah satu contoh pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan ialah E-learning. Penggunaan E-learning akan memudahkan para guru dan siswa dalam proses pembelajaran khususnya dalam proses belajar mengajar di SMK Arung Samudera yang sangat rendah. Tujuan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini ialah : Pertama, memberikan penjelasan tentang pemanfaatan Edmodo dalam proses pembelajaran, Kedua, untuk memberikan pengetahuan tentang cara menggunakan fitur-fitur dalam aplikasi Edmodo untuk memudahkan proses pembelajaran. Jadi, keterampilan penggunaan media sosial yang dimiliki oleh Guru SMK Arung Samudera diharapkan mempermudah proses pembelajaran dengan menggunakan Edmodo. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini yaitu ceramah dan diskusi, bimbingan dan pelatihan. Metode ceramah dan diskusi digunakan untuk menyampaikan informasi yang berkaitan dengan teori Edmodo. Metode bimbingan dan pelatihan digunakan untuk mempraktekkan langsung hasil dari teori yang telah dipelajari. Solusi dan Luaran yang ditargetkan pada pengabdian ini adalah guru-guru memahami tentang peran edmodo dalam proses pembelajaran serta mampu menerapkan fitur-fitur yang ada pada edmodo untuk mempermudah proses pembelajaran. Hasil yang didapat dari kegiatan yang telah dilaksanakan 80% peserta yang hadir mampu mempraktikkan dengan mudah dan peningkatan IPTEK pada SMK Arung Samudera dengan melakukan kegiatan pelatihan dan melakukan proses pretest dan post test.

Kata Kunci : E-Learning, Edmodo, Fitur, Komputer, SMK.

ABSTRACT

In the current medorn era, the use of information and communication technology has penetrated into all fields of life. One example of the use of information and communication technology in education is E-learning. The use of E-learning will facilitate the teachers and students in the learning process, especially in the teaching and learning process at SMK Arung Samudera which is very low. The purpose of the implementation of community service activities are: First, provide an explanation of the use of Edmodo in the learning process, Second, to provide knowledge about how to use the features in Edmodo application to facilitate the learning process. So, the skills

of using social media possessed by the Arung Samudera Vocational School Teachers are expected to facilitate the learning process by using Edmodo. The methods used in this service are lectures and discussions, guidance and training. The lecture and discussion method is used to convey information related to Edmodo's theory. Guidance and training methods are used to practice directly the results of the theory that has been learned. Solutions and Outputs targeted at this service are teachers understanding about the role of edmodo in the learning process and being able to apply the features that exist on edmodo to facilitate the learning process. The results obtained from the activities that have been carried out 80% of the attendees were able to practice easily and increase the science and technology at the Arung Samudera Vocational School by conducting training activities and conducting a pretest and post test.

Keywords : E-Learning, Edmodo, Features, Computers, Vocational Schools.

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan IPTEK khususnya Teknologi Informasi (TI) yang semakin pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis TI menjadi tidak terelakkan lagi. Virtual Class adalah sebuah media pembelajaran yang memungkinkan sistemnya bekerja dengan baik dan menjalankan fungsi pengajaran di kelas meski tanpa kehadiran dosen atau guru secara langsung, dan konsep ini lebih dikenal dengan sebutan e-learning. Hal ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi (contents) dan sistemnya. e-learning adalah suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain. Saat ini konsep e-learning sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan maraknya implementasi e-learning di lembaga pendidikan (sekolah, training dan universitas) maupun industri (Hartley, 2001). Bila dikaji secara mendalam inti dari tujuan pendidikan, maka prinsipnya adalah mengembangkan tiga aspek utama yaitu aspek pengetahuan, aspek sikap, dan aspek keterampilan. Dalam dunia pendidikan, bila dihubungkan dengan tuntutan lapangan kerja selalu menjadi masalah yang kompleks, sebab di satu sisi pendidikan itu berjalan menurut dinamikanya, sementara lapangan kerja menghendaki perubahan maupun keterampilan. Pengembangan system e-learning ini harus didahului dengan melakukan analisa terhadap kebutuhan dari pengguna (user needs).

Salah satu pengguna yang membutuhkan sistem elearning dalam konsep pembelajarannya ialah SMK Arung Samudera Banjarmasin. SMK Arung Samudera Banjarmasin merupakan Sekolah Menengah Kejuruan Swasta yang mencetak Putra Putri Perwira Pelayaran Besar (Samudera) bidang keahlian Nautika. SMK Arung Samudera berlokasi di Jl. Antasan Kecil Timur Dalam, Kec. Banjarmasin Utara, Kota Banjarmasin berada ditengah lingkungan pendidikan seperti SMA/SMK, Perguruan Tinggi Islam Sabilal Muhtadin serta sekolah dasar. SMK Arung Samudera memiliki satu jurusan yaitu Nautika Kapal Niaga. Nautika Kapal Niaga ialah pendidikan yang mempelajari tentang

dasar-dasar untuk menjadi perwira dek Kapal yang handal. Bidang ini meliputi navigasi kapal, perawatan dan pemeliharaan kapal, pelaksanaan bongkar muat diatas kapal serta administrasi pelabuhan yang efektif dan efisien. Lulusan dari jurusan ini memiliki kesempatan kerja yang luas dan besar karena langsung diterima bekerja di kapal-kapal niaga seperti kapal tongkang, kapal barang, dan kapal niaga lainnya. Dalam proses pembelajarannya masih menggunakan konsep tatap muka full (Penuh) untuk Pembelajaran Normatif dan Adaptif serta pembelajaran produktif (Jurusan).

Istilah e-learning (electronic learning) dalam dunia pendidikan merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan. E-learning dapat diartikan sebagai pembelajaran jarak jauh dengan media internet. Metode pembelajaran berbasis E-learning juga digunakan untuk mengatasi masalah proses pembelajaran yang kurang efektif di kelas 11 semester dikarenakan kegiatan prakerin (Praktek Kerja Industri) dengan adanya pembelajaran yang menerapkan IT didalamnya memudahkan para pengajar (Guru) untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya. Dengan adanya pembelajaran menggunakan metode e-learning mutu pembelajaran dan kemandirian siswa dapat ditingkatkan, dan membuat siswa menjadi lebih dekat dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Aplikasi Edmodo merupakan sebuah Learning Management System (LMS) yang menyediakan beragam fitur yang biasa di manfaatkan oleh guru untuk kegiatan pembelajaran. Untuk pengembangan pendidikan di SMK Arung Samudera diharapkan dapat menerapkan e-learning dengan menggunakan aplikasi edmodo, dalam penggunaan aplikasi edmodo banyak guru-guru yang belum mengetahui manfaat dan penggunaan fitur-fitur yang tersedia. Keterbatasan yang dimiliki SMK Arung Samudera ialah dibutuhkan orang-orang yang dapat memahami tentang aplikasi edmodo dan menjelaskan dengan mudah untuk dipahami oleh pihak guru-guru.

METODE

Metode kegiatan yang diberikan dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dengan judul ***“Pelatihan Aplikasi Edmodo Sebagai Metode E-Learning Pada Guru Smk Arung Samudera Banjarmasin Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran”*** sebagai berikut :

1. Tahapan Penyelesaian Permasalahan
Observasi lapangan, Identifikasi permasalahan dan kelemahan mitra, Penawaran solusi pada mitra, Perancangan sistem, Implementasi sistem
2. Metode Pelaksanaan
 - a. Survey : melakukan kunjungan ke lokasi mitra untuk melakukan tinjauan lingkungan dan kelengkapan fasilitas.

- b. Implementasi :Melaksanakan kegiatan pelatihan dengan 3 tahapan yaitu **pemberian materi (tutorial)** yaitu instruktur yang menjelaskan tentang penggunaan aplikasi edmodo dengan menggunakan alat bantu modul panduan, powerpoint (presentasi) dan LCD agar peserta (Guru) dapat lebih mudah memahami isi modul yang diberikan, Setelah itu **Praktik Simulasi** ialah Para peserta melakukan praktek berupa simulasi penggunaan aplikasi edmodo sesuai dengan bantuan modul panduan dan arahan dari pihak tim pengabdian masyarakat Dan **Tanya Jawab** ialah Peserta dapat langsung bertanya kepada tim pengabdian pada masyarakat yang mendampingi mereka selama kegiatan berlangsung.
- c. Evaluasi : Setelah pelaksanaan kegiatan implementasi dilanjutkan dengan melakukan kegiatan evaluasi kepada peserta pelatihan untuk menerapkan aplikasi emdodo dalam kegiatan proses belajar mengajar dengan peserta didiknya (siswa) untuk mengetahui hasil dari kegiatan yang sudah terlaksana.

KHALAYAK SASARAN

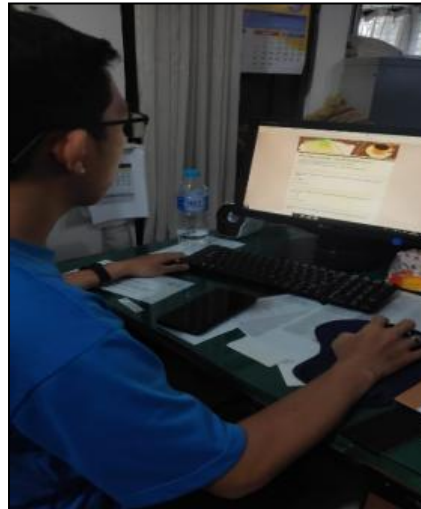
Khalayak Sasaran pada pengabdian ini adalah Tenaga Pendidik (Guru) yaitu guru Normatif dan Adaptif sebanyak 6 (Lima) orang pada Sekolah Menengah Kejuruan Arung Samudera Banjarmasin di Jl. Antasan Kecil Timur Dalam, Kec.Banjarmasin Utara. Pelaksanaan pelatihan e-learning dalam penggunaan aplikasi edmodo merupakan sebuah proses pembelajaran dalam mengenal tata cara pembuatan akun, fitur-fitur yang tersedia serta manfaat yang didapat dari penggunaan aplikasi tersebut agar dapat diterapkan dan memudahkan proses pembelajaran pada peserta didik serta mendapatkan manfaat dari hasil kegiatan.

FOTO KEGIATAN

Pengabdian dilaksanakan di Jl. Antasan Kecil Timur Dalam, Kec.Banjarmasin Utara bertempat di Sekolah Menengah Kejuruan Arung Samudera Banjarmasin. Pada bulan Februari 2020 selama 3 hari dari tanggal 6 Februari 2020 sampai 8 Februari 2020, waktu kegiatan mulai pukul 10.00-12.00 WITA. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam bentuk persentasi, praktik dan tanya jawab yang dihadiri oleh sekitar 6 orang.

a. Melakukan kegiatan Pre Test kepada para guru

Pretest dilakukan dengan memberikan 8 soal yang akan dijawab oleh para peserta



Gambar Peserta melakukan Pretest

b. Persentasi

Memberikan paparan tentang pentingnya e-learning dalam dunia pendidikan serta perangkat lunak seperti apa yang dijadikan sebagai media e-learning yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu aplikasi edmodo.



Gambar Mempersentasikan Materi E-Learning



Gambar Mempersentasikan Aplikasi Edmodo

c. Tahap Praktik

Pada tahap pelatihan ini, seluruh peserta diminta untuk melakukan praktik langsung sesuai dengan persentasi dan buku panduan.



Gambar Mempraktikkan Penggunaan Aplikasi Edmodo Mengubah Foto Profil



Gambar Mempraktikkan Penggunaan Fitur Aplikasi Edmodo (Pembuatan Kelas Virtual)

d. Tanya Jawab

Peserta menanyakan tentang permasalahan yang dihadapi dalam penggunaan edmodo dan mempertanyakan yang berkaitan tentang penggunaan edmodo dalam proses mengajar ke depannya.



Gambar Tanya Jawab Peserta dan Ketua Pengabdian



Gambar Tanya Jawab Peserta dan Tim Pengabdian Masyarakat

e. Akhir kegiatan pelatihan

Kegiatan Pengabdian Masyarakat pada pelaksanaan pelatihan aplikasi Edmodo berbasis e-learning ditutup dengan melakukan foto bersama dengan para peserta dan memberikan kenang-kenangan yang sesuai dengan kebutuhan pihak sekolah melihat kondisi selama kegiatan pelatihan di SMK Arung Samudera Banjarmasin.



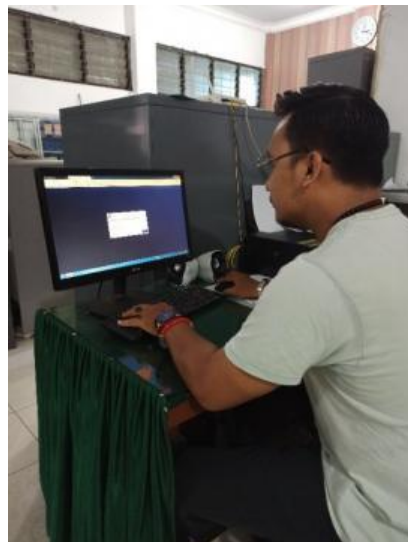
Gambar Dokumentasi Bersama Peserta dan Tim Pengabdian Masyarakat



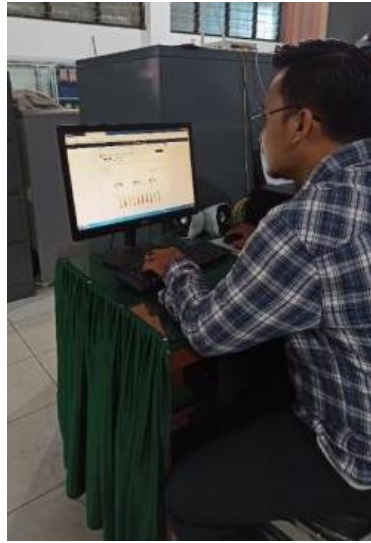
Gambar Penyerahan Kenang-kenangan Berupa Modem Wifi

f. Evaluasi

Tim pengabdian masyarakat melakukan evaluasi terhadap peserta untuk melihat perkembangan penggunaan aplikasi edmodo.



Gambar Evaluasi Pengajar Sedang Mensetting Kuis Untuk Ujian



Gambar Evaluasi Pengajar Melihat Hasil Kuis Ujian



Gambar Pengajar Mempersiapkan Untuk UTS Sekolah

Dari hasil kegiatan yang telah dilaksanakan, seluruh peserta yang hadir mampu mempraktikkan dengan mudah dan 80% dari jumlah peserta dapat dengan cepat memahami cara penggunaan aplikasi edmodo beserta fitur-fitur yang ada di dalamnya, karena interface dari aplikasi tersebut yang user friendly terhadap semua penggunanya.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang sudah dilakukan berupa Pelatihan Aplikasi Edmodo di SMK Arung Samudera Banjarmasin, dimana didalam kegiatan ini ada beberapa tahapan yang dilaksanakan sebagai berikut :

1. Peserta yang mengikuti adalah tenaga pendidik (Guru) yang akan berperan aktif dalam proses pelatihan, praktik dan evaluasi untuk mencapai tujuan utama yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran yang ada di SMK Arung Samudera Banjarmasin dengan menerapkan IPTEK dalam proses pembelajaran.
2. Peserta (Guru) memahami proses penggunaan aplikasi dari membuat akun, membuat kelas virtual dan fitur-fitur yang tersedia di dalam aplikasi edmodo.
3. Peserta (Guru) memahami cara untuk memperoleh hasil kemampuan siswa (Berupa Tugas, Kuis dan keaktifan dalam kelas)

Peserta yang mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat melakukan pre test dan post test dengan menjawab pertanyaan sebanyak 8 soal, Penentuan soal dan jawaban didapat dari hasil diskusi dengan mitra (SMK Arung Samudera). Hasil dari pre test dan post test sebagai berikut :

Tabel Pre test dan Post test Pengabdian Kepada Masyarakat di SMK Arung Samudera
Banjarmasin

No	Pertanyaan	PreTest	Post Test
1	Bagaimana metode pembelajaran yang anda terapkan pada kelas yang anda ajar?	100% pelaksanaan dilakukan dengan tatap muka dengan peserta didik	83.3% Pembelajaran tatap muka dan e-learning dan 16.7% Pembelajaran Full E-Learning
2	Bagaimana anda memberikan bahan pembelajaran ke peserta didik?	50% Peserta didik Menulis materi dari sumber (Buku, Pemaparan Materi) dan 50% dengan menggandakan (Fotokopi buku materi)	66.7% dalam bentuk E-Book dan 33.3% dalam bentuk E-Modul
3	Berapa lama rata-rata waktu yang anda perlukan untuk mengkoreksi semua tugas peserta didik?	83.3% Kurang 1 hari dan 16.7% selama 1 minggu atau lebih	100% kurang dari 5 menit
4	Berapa lama rata-rata waktu yang anda	66.7% kurang 5 hari dan	83.3% kurang 5 menit dan

	perlu untuk mengoreksi semua hasil ujian peserta didik?	33.3% selama 1 minggu atau lebih	16.7% kurang dari 15 menit
5	Berapa lama rata-rata waktu yang anda perlukan untuk merekap nilai siswa?	50% kurang dari 1 minggu, 33.3% selama 3 minggu atau lebih dan 16.7% kurang dari 1 hari	66.7% kurang dari 15 menit dan 33.3% kurang dari 1 hari
6	Bagaimana pendistribusian tugas dan soal ujian kepada peserta didik yang sedang melaksanakan magang?	66.7% dinilai cukup baik, 16.7% kurang baik dan 16.7% sangat baik	66.7% dinilai sangat baik dan 33.3% cukup baik
7	Bagaimana sistem pembelajaran dengan metode yang anda terapkan?	50% Cukup Efektif, 33.3% Kurang Efektif dan sebanyak 16.7% sangat tidak efektif	66.7% sangat Efektif, 33.3% cukup Efektif
8	Hal yang paling penting untuk ditingkatkan dalam proses pembelajaran saat ini?	66.7% E-learning, 16.7% Class Virtual dan 16.7% Peningkatan Semangat Belajar	66.7% Peningkatan semangat belajar, 33.3% Penguasaan Bahan Pelajaran

Dari hasil tabel diatas dapat kita ketahui adanya peningkatan IPTEK dimana sevelum dilakukan pelatihan para peserta (guru) masih menggunakan proses yang dirasa kurang efektif dari pemberian materi ajar (Bahan mengajar) sampai proses mendapatkan hasil kemampuan peserta didik (siswa) yang memakan waktu cukup lama serta proses pembelajaran untuk peserta magang. Setelah mengikuti pelatihan peserta (guru) dapat memberikan kualitas pembelajaran yang lebih efektif terhadap peserta didik dan mendapatkan hasil kemampuan peserta didik dengan cepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Amar, Mufhidin. (2013). *Efektivitas Penggunaan Media Edmodo Sebagai Kegiatan Penunjang Pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan di SMK N 1 Majalengka*. UPI
- Ayu, Sita Devi dan Meylia Elizabeth Ranu. 2013. *Penerapan E-Learning Melalui Edmodo Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Simulasi Digital Siswa Kelas X APK 1 SMKN 1*. Surabaya: Fakultas Ekonomi, Unesa, Kampus Ketintang Surabaya

Cahyono,D. Y. (2015). *E-learning Edmodo sebagai Media Pembelajaran Sejarah. Jurnal Penelitian,*

Darmawan, D. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Horton, W. 2006. *E-learning by Design*. San Fransisco: Pfeiffer

Putranti, N. (2013.) Cara Membuat Media Pembelajaran Online Menggunakan Edmodo

Ramdani, Mawar. (2012). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-learning Berbasis Web pada Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kalasan*. [online]. Tersedia: (<http://eprints.uny.ac.id/6758/>)

Rismayanti, Astuti. (2012). *Mengenal Lebih Dekat Edmodo Sebagai Media E-Learning dan Kolaborasi*. [Online]. Tersedia <http://download.smkn1-majalengka.sch.id>