



Pelatihan Pemanfaatan Edmodo Sebagai Sarana Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar

Lucia Sri Istiyowati¹, Agnes Novita², Elliana Gautama³, Nani Tachjar⁴, Pratiwi⁵, Tania Angraini⁶

Fakultas Teknologi Informasi, Institut Keuangan Perbankan dan Informatika Asia Perbanas

¹lucia.istiyowati@perbanas.id, ²agnes.novita@perbanas.id, ³elliana@perbanas.id, ⁴nani.krisnawaty@perbanas.id

⁵pratiwi@perbanas.id, ⁶taniangraini@gmail.com

Abstract

Pamardi Yuwana Bhakti (PYB) is a school owned by the Foundation and has schools ranging from playgroups to junior high schools. This school was founded in 1983 and has approximately 50 teachers, classes and by 2020 the Pamardi school will graduate more than 1000 students. Learning that is introduced to students, like learning in general, is conventional in the sense of being face-to-face. The Covid-19 pandemic that has hit the whole world has an impact on all human life, as well as the world of education. The pandemic caused by the coronavirus has hampered learning activities in schools which usually take place face-to-face. The pandemic that is also felt by the teachers at PYB schools requires them to quickly adapt and learn to use technology in managing learning activities, learning tools like Quizizz or Kahoot, etc. Currently, it is done in a conventional way, it has to change due to the impact of COVID-19 because learning activities must be carried out remotely since March 2020. Activities are carried out by means of workshops using school laboratories and teacher laptops so that teachers can immediately try and use the application.

Key words: workshop, edmodo, online learning

Abstrak

Pamardi Yuwana Bhakti (PYB) merupakan sekolah yang dimiliki oleh Yayasan dan memiliki sekolah mulai dari kelompok bermain sampai dengan Sekolah Menengah Pertama. Sekolah ini berdiri sejak 1983 memiliki guru kurang lebih 50, kelas dan pada tahun 2020 sekolah Pamardi akan meluluskan sekitar lebih dari 1000 siswa. Pembelajaran yang dikenalkan kepada siswa seperti pembelajaran pada umumnya, berifat konvensional dalam artian bertatap muka. Pandemi Covid-19 yang melanda seluruh dunia berdampak pada seluruh kehidupan manusia, juga dunia pendidikan. Pandemi yang disebabkan virus corona ini menghambat kegiatan pembelajaran di sekolah-sekolah yang biasanya berlangsung secara tatap muka. Pandemi yang juga dirasakan guru-guru di sekolah PYB ini menuntut mereka untuk secara cepat beradaptasi dan belajar memanfaatkan teknologi dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran seperti LMS, Edmodo, Quizizz, Kahoot dlsb. Saat ini memang dilakukan dengan cara konvensional, harus berubah karena dampak COVID-19 karena kegiatan pembelajaran harus dilakukan secara jarak jauh sejak bulan Maret 2020. Kegiatan dilakukan dengan cara workshop menggunakan laboratorium sekolah serta laptop pengajar sehingga para guru dapat langsung mencoba dan menggunakan aplikasi edmodo.

Kata Kunci: Pelatihan, Edmodo, pembelajaran daring.

2021 Jurnal JAMTEKNO

1. Pendahuluan

Para guru di lingkungan sekolah Pamardi sudah berpengalaman mengajar siswa-siswa dengan minimal pengalaman mulai dari dua hingga sampai puluhan

tahun. Oleh karenanya kualitas pembelajaran sekolah ini tidak diragukan lagi, beberapa penghargaan pun sempat diperoleh sekolah Pamardi. Sebagai contoh

memiliki predikat perolehan NEM tertinggi tingkat SMP di tahun 2018.

Pencapaian prestasi peringkat satu dilingkup sekolah dalam perolehan NEM bukan hal yang mudah, pencapaian ini harus diberengi dengan usaha baik dari guru mau pun murid. Guru sebagai tombak kegiatan belajar mengajar merupakan asset yang penting bagi sekolah. Sehingga guru yang memiliki kemampuan menjadi target utama dalam “pembajakan guru” untuk pindah ke sekolah lain.

Sekolah Pamardi merupakan salah satu sekolah swasta yang dibangun oleh Yayasan Pamardi dan merupakan salah satu sekolah swasta tertua di lingkup Pondok Gede dan sekitarnya. Sekolah ini telah meluluskan beribu murid yang tersebar di seluruh wilayah.

Seiring perkembangan jaman, sekolah dituntut untuk menyiapkan atmosfir pembelajaran yang lebih kompetitif, dan dapat mengakomodir perkembangan jaman khususnya dibidang teknologi informasi sebagai alat bantu (*supporting tools*) untuk menyampaikan ilmu kepada murid. Namun, tak semua pengajar dapat mengejar ketinggalan akan perubahan peralatan pembelajaran dibidang TIK. Dikarenakan literasi guru terhadap TIK tak berjalan semulus harapan, maka sekolah Pamardi memandang perlu untuk melakukan pelatihan penggunaan TIK sebagai peralatan tambahan untuk menyampaikan ilmu kepada murid.

Pandemi Covid-19 yang melanda seluruh dunia berdampak pada seluruh kehidupan manusia, juga dunia pendidikan. Pandemi yang disebabkan virus corona ini menghambat kegiatan pembelajaran di sekolah-sekolah yang biasanya berlangsung secara tatap muka.

Pandemi yang juga dirasakan guru-guru di sekolah PYB ini menuntut mereka untuk secara cepat beradaptasi dan belajar memanfaatkan teknologi dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran seperti LMS, Edmodo, *Quiz*, *Kahoot* dan lain sebagainya. Saat ini memang dilakukan dengan cara konvensional, harus berubah karena dampak COVID-19 karena kegiatan pembelajaran harus dilakukan secara jarak jauh sejak bulan Maret 2020.

Learning Management System (LMS) adalah aplikasi perangkat lunak untuk kegiatan dalam jaringan, program pembelajaran elektronik (e-learning program), dan isi pelatihan[1].

Ada 3 jenis LMS yang populer untuk dipertimbangkan untuk pelatihan virtual:

LMS berbasis *Cloud (Cloud-based)*, LMS ini di *hosting* oleh penyedia layanan di *cloud*. Pengguna dapat mengakses konten dan metrik pelatihan *online* dari mana saja dan kapan saja. Peserta dapat berpartisipasi dalam kelas setelah diberi *username* dan

password. Sistem berbasis *cloud* ini seringkali didasarkan pada model langganan bulanan, ada pula yang tidak berbayar dengan layanan yang terbatas. Harga langganan dapat berfluktuasi, dan harus memiliki perangkat lunak LMS.

LMS berbasis hosting secara lokal, LMS yang dipasang secara lokal biasanya diunduh melalui situs penyedia layanan dan hosting di *server* yang dimiliki organisasi. Umumnya, pengguna membayar biaya lisensi satu kali. LMS ini dikenal karena manfaat penyesuaian dan pencitraan organisasi. Platform yang ada dapat dipersonalisasi agar sesuai dengan kebutuhan yang mencerminkan identitas organisasi. Keterbatasannya adalah pada aksesibilitas kapanpun dan di manapun.

LMS berbasis open source, LMS jenis ini biasanya gratis dan dapat disesuaikan sepenuhnya. Organisasi memerlukan profesional TI yang digaji untuk memodifikasi pengkodean dan menyelesaikan gangguan apapun, seperti bug atau kesalahan pemrograman yang mengganggu kemampuan navigasi. Pilihan ini umumnya terbatas dalam hal dukungan juga. Misalnya, mungkin hanya ada komunitas pengguna atau *Frequently Asked Questions* yang berarti pertanyaan yang sering diajukan FAQ umum.

Banyak LMS yang bisa digunakan sehingga perlu dipilih mana yang terbaik yang akan digunakan. Hal-hal yang perlu dievaluasi dalam memilih LMS adalah seperti hal berikut:

Antarmuka pengguna (*User Interface/UI*), apakah menarik, memudahkan pengguna dalam peradaptasi untuk menggunakannya dan hal yang ingin dilakukan mudah untuk ditemukan, kegunaan (*usability*), apakah mudah membuat dan menggunakan, ada dukungan pengguna, siap pakai dan berfungsi dengan menggunakan perangkat seluler, dan harga (*value*), apakah harganya ekonomis [2].

Salah satu LMS adalah Edmodo. Edmodo adalah perusahaan teknologi pendidikan yang menawarkan alat komunikasi, kolaborasi, dan pembinaan untuk guru dan sekolah. Jaringan Edmodo memungkinkan guru untuk berbagi konten, mendistribusikan kuis, tugas, dan mengelola komunikasi dengan siswa, kolega, dan orang tua. Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa Edmodo dapat dimanfaatkan sebagai alat tambahan untuk mendukung pembelajaran yang baik karena siswa dapat meningkatkan pembelajaran mereka dengan cara berpartisipasi aktif dalam diskusi dan tugas online. Selain itu Edmodo merupakan *platform* pembelajaran yang luar biasa yang sangat sederhana [3].

Edmodo adalah layanan online yang memudahkan guru untuk berkomunikasi dengan siswa dan orang tua. Dengan menggunakan aplikasi atau situs Edmodo,

guru dapat membagikan konten, teks, video, pekerjaan rumah dan tugas kepada muridnya secara daring/online [4].

Aplikasi ini biasa digunakan baik ketika guru berada di dalam maupun luar kelas. Aplikasi ini dirancang dengan fokus kepada guru, karena siswa dan orang tua hanya bisa login dengan Edmodo jika mendapat undangan dari guru.

Selain LMS, dalam pelajaran daring diperlukan juga kegiatan yang menarik siswa sehingga siswa tidak menjadi bosan akan tetapi semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kegiatan belajar dengan menggunakan permainan (games) dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar [5].

Pada *learning management system* untuk mengelola dan mengupload modul mengajar secara *e-learning* dan guru-guru Pemberdayaan Guru SMA Pelita Bangsa Pamulang penggunaan dan pengelolaan *learning management system* yang telah dilaksanakan dari tanggal 18 Agustus 2020 sampai dengan 16 Desember 2020, yang dilakukan secara offline dengan mempertimbangkan kondisi keamanan dan kesehatan akibat pandemi Covid-19. Pada pengujian UAT, telah digunakan kuesioner dengan likert scale skala 5. Hasilnya, para responden setuju (di atas 70.9%) bahwa secara keseluruhan pelatihan pemberdayaan guru SMA Pelita Bangsa Pamulang penggunaan dan pengelolaan *Learning Management System* (LMS) yang diberikan kepada Ketua Yayasan dan guru-guru SMA Pelita Bangsa Pamulang Kota Tangerang Selatan menarik dan paham [6].

Learning Management System (LMS) adalah aplikasi perangkat lunak untuk kegiatan dalam jaringan, program pembelajaran elektronik (*e-learning program*), dan isi pelatihan. Dalam pelatihan korporasi, LMS biasanya digunakan untuk mengotomatisasi pencatatan dan pendaftaran karyawan [7].

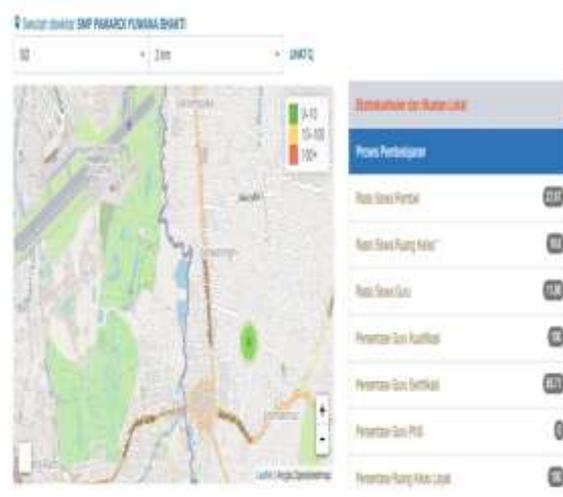
Tahun 2002 merupakan titik awal sejarah kemunculan LMS. Program ini hadir dengan konsep open source bernama Moodle, yang di kemudian hari dikenal sebagai cikal bakal LMS dan menjadi program paling populer. Tahun 2008, atau enam tahun setelah LMS pertama dipublikasikan, muncul *Learning Management System* berbasis Cloud bernama *Eucalyptus*. Sebagaimana kita ketahui, *Eucalyptus* menyimpan berbagai informasi dan menjalankannya lewat jaringan *internet*, sehingga bisa digunakan untuk menerapkan sistem pembelajaran tanpa tatap muka antara siswa dan guru. LMS termasuk dalam salah satu penemuan hebat yang belum banyak digunakan sampai sekarang [8].

Menurut Menteri Ketenagakerjaan M Hanif Dhakiri mengatakan “pemerintah juga telah melakukan pelatihan wirausaha dan keterampilan kerja bagi

717.454 calon tenaga kerja dan melakukan sertifikasi terhadap 167 Lembaga Sertifikasi Profesi (LSP) sebagai kesiapan menghadapi MEA” [9].

Mendukung upaya pemerintah maka kami ingin memberikan pelatihan komputer *Learning Management System* untuk mengelola dan mengupload modul mengajar secara *e-learning* untuk guru-guru pada SMA Pelita Bangsa Pamulang di Kota Tangerang Selatan dalam menghadapi tantangan Masyarakat Ekonomi Asean [10].

Peta lokasi wilayah mitra PKM dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Peta Lokasi Wilayah Mitra

Kegiatan pengabdian Kepada Masyarakat ini diharapkan mampu memberikan wawasan dan keterampilan bagi guru-guru Sekolah PYB dalam memanfaatkan LMS Edmodo, sehingga dapat menyelenggarakan kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh pada masa pandemi COVID 19.

2. Metode Pengabdian Masyarakat

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilakukan dengan praktek langsung menggunakan komputer. Panduan dan Modul disediakan untuk mempermudah pada saat pelaksanaan kegiatan.

Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian adalah analisis kebutuhan, persiapan kegiatan, pelaksanaan kegiatan dan diakhiri dengan evaluasi pelaksanaan kegiatan.

Pelaksanaan kegiatan diawali ketika adanya permintaan dari mitra yang mengalami kesulitan menjalani proses pembelajaran yang harus dilakukan secara daring, karena adanya bencana pandemi COVID-19. Setelah itu pada tahapan analisis kebutuhan dilakukan analisis terhadap keadaan sekolah dan *tools* yang dapat dan mungkin digunakan. Setelah hasil analisis diperoleh maka dilakukan

persiapan-persiapan untuk menjalankan *workshop* ini. Persiapan dilakukan secara cepat karena situasi pandemi. Pada tahap persiapan ini disiapkan rancangan kegiatan *workshop*, modul dan tim pengajar. Tahapan pelaksanaan dilakukan setelah persiapan dilakukan untuk pelaksanaan kegiatan.

Alur kegiatan PKM ini dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Alur Kegiatan PKM

Jadwal pelaksanaan kegiatan seperti pada tabel 1.

Tabel 1. Jadwal kegiatan pengabdian

Waktu	Kegiatan
Hari 1	
09.00 - 09.15	Pembukaan Oleh Panitia
09.15 – 09.30	Pembukaan oleh 1. Kepala Sekolah SD PYB 2. Ketua Panitia
09.30	Workshop penggunaan Edmodo
14.00	Penutup
Hari 2	
09.00 - 09.15	Registrasi
09.15 – 09.30	Pembukaan oleh 1. Kepala Sekolah SMP PYB 2. Ketua Panitia
09.30 –	Workshop Pemanfaatan Quizizz untuk membantu Pembelajaran
14.00	Penutup

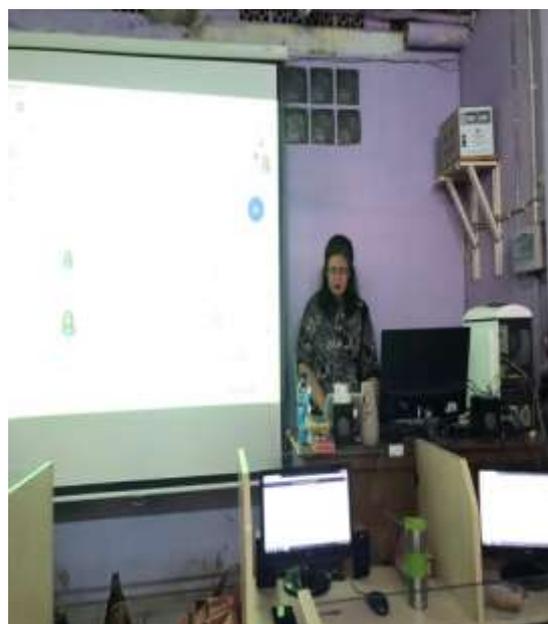
3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan permintaan yang diajukan mitra, maka untuk membantu mitra menyelesaikan permasalahan yang dihadapi maka diperlukan beberapa hal yang perlu dipersiapkan yaitu teknologi yang tepat, tim yang dapat membantu mendukung pelaksanaan kegiatan, dan sumber daya yang dapat mendukung kegiatan.

Berdasarkan analisis keadaan maka bentuk kegiatan yang dilakukan adalah *workshop*, sehingga para guru langsung bisa mencoba. Aplikasi yang digunakan adalah edmodo, selain karena merupakan aplikasi yang tidak berbayar (gratis) fitur nya cukup lengkap dan menyerupai sosial media yang sering dan sudan banyak di gunakan. Sebagai bahan pelaksanaan *workshop* disusun modul yang bisa digunakan baik selama *workshop* ataupun sesudahnya.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dilaksanakan dalam 2 hari 17 – 20 Maret 2020. Hari pertama pelatihan diisi dengan pelatihan pemanfaatan Edmodo. Pada hari kedua pelatihan pemanfaatan *Quiz* untuk membantu pembelajaran. Setelah kegiatan pengabdian dilaksanakan, dilakukan wawancara terhadap wakil kepala sekolah SD mengenai kegiatan yang telah dilaksanakan. Tim pengajar terdiri dari 6 (enam) dosen Fakultas Teknologi Informasi Institut Perbanas, dengan tujuan peserta dapat mendapatkan bimbingan langsung. Sumber daya lain seperti laboratorium, paket data dan lainnya disediakan oleh mitra.

Dokumentasi pelaksanaan kegiatan pelatihan ini dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 2. Foto Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan

Dokumentasi pelaksanaan kegiatan pendampingan dapat di lihat pada gambar 3, gambar 4 dan gambar 5.



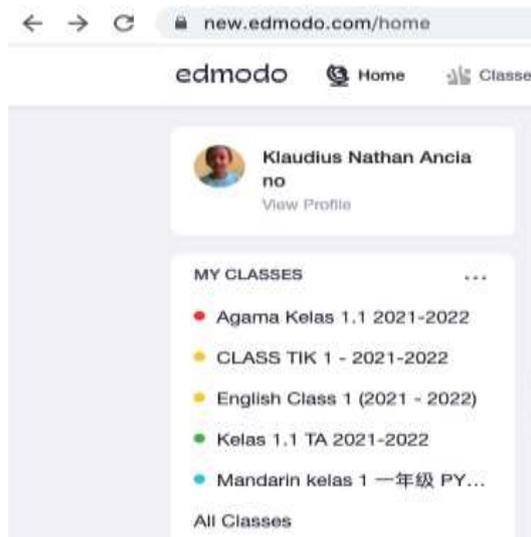
Gambar 3. Foto Pelaksanaan Kegiatan pendampingan



Gambar 4. Foto Pelaksanaan Kegiatan Workshop



Gambar 5. Foto Pelaksanaan Kegiatan Workshop dan pendampingan



Gambar 5. Halaman Edmodo Sekolah Hasil Pelatihan

Halaman edmodo sekolah hasil pelatihan dapat dilihat pada gambar 5.

Evaluasi kegiatan dilakukan dengan melakukan wawancara langsung dengan guru dan wakil kepala sekolah. Hasil wawancara terhadap evaluasi pelaksanaan kegiatan didapatkan bahwa kegiatan yang dilakukan sungguh bermanfaat bagi guru dan sekolah dalam menghadapi pembelajaran semasa pandemi berlangsung.

4. Kesimpulan

Setelah melakukan kegiatan pelatihan ini, dapat disimpulkan bahwa kegiatan *workshop* membantu sekolah sebagai pengelola pendidikan dan juga guru dalam menghadapi proses pembelajaran secara *daring*. Aplikasi Edmodo yang dipelajari mudah digunakan dan dapat membantu dalam proses pembelajaran yang dilakukan.

Saran yang dapat diberikan untuk kegiatan selanjutnya adalah mendalami fitur-fitur lain yang dapat lebih meningkatkan kegiatan pembelajaran dan edukasi untuk orang tua dalam menggunakan aplikasi sehingga dapat juga membantu siswa belajar di rumah.

Daftar Rujukan

- [1] L. S. Istiyowati, 2016. Design Of E-Learning Infrastructure Technology To Support Learning With Competency-Based Curriculum. Universitas Negeri Jakarta, [Online]. Tersedia di: <http://repository.perbanas.id/xmlui/handle/123456789/1650>. [Accessed: Oct. 25, 2017].
- [2] Benaston, 2021. 10 Best Learning Management Systems For 2021: Comparison, The Digital Project Manager, Mar. 29, 2021. Tersedia di: <https://thedigitalprojectmanager.com/best->

- learning-management-systems/. [Accessed Jul. 29, 2021].
- [3] M. A. S. Enriquez, 2014. Students' Perceptions on the Effectiveness of the Use of Edmodo as a Supplementary Tool for Learning, p. 7.
- [4] L. S. Istiyowati, 2021. Teknologi untuk Pengelolaan Pembelajaran Jarak Jauh," in Pemanfaatan Teknologi Informasi di Masa Pandemi COVID-19, Tangerang: Pustaka Kreasi Mandiri.
- [5] Pratiwi and L. S. Istiyowati, 2020. Simulation and Games Based Learning Model for Learning Math in Higher Education, *Univers. J. Educ. Res.*, vol. 8, no. 9, p. 5, doi: 10.13189/ujer.2020.082003.
- [6] Siswanto, Gunawan P.U , Wahyu P. , M. Anif, dan Basuki H. P. 2021, Pemberdayaan Guru SMA Pelita Bangsa Pamulang Penggunaan dan Pengelolaan Learning Management System, *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat TEKNO (JAM-TEKNO)*, Vol 2 No.1, Juni 2021, pp. 26-32.
- [7] Wikipedia, 2021, Learning Management System, Tersedia di: https://id.wikipedia.org/wiki/Learning_Management_System. [Accessed: 22 Mei 2021].
- [8] Rizaldi A, Desember 2020, Mengenal Learning Management System, Tersedia di: <https://pahamify.com/blog/apa-itu-learning-management-system/>, [Accessed: 21 Mei 2021].
- [9] Tribunnews.com, 2016. Upaya Pemerintah Persiapkan Pekerja Jelang MEA, Tersedia di: <http://www.tribunnews.com/tribunners/2016/01/04/upaya-pemerintah-persiapkan-pekerja-jelang-mea%0ATRIBUNNERS>, [Accessed: 21 Mei 2021].
- [10] Pratama, A.B., 2015. Banten tingkatkan SDM hadapi MEA. *Antara News*. Tersedia di: <http://www.antaraneews.com/berita/532628/banten-tingkatkan-sdm-hadapi-mea>. [Accessed: 21 Mei 2021].