

PENDAMPINGAN GURU MENGGUNAKAN EDMODO DALAM PEMBELAJARAN

Popon Mariam¹, Asep Hidayat²

¹²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Langlangbuana

¹poponmariam1974@gmail.com, ²asep.hidayat.1204@gmail.com

Abstrak

Perkembangan internet yang semakin pesat dan merambah ke beberapa bidang, tidak terkecuali bidang pendidikan, tidak terkecuali pada perkembangan media pembelajaran yang juga ikut berkembang dan memunculkan berbagai Jejaring Sosial Pembelajaran (Social Learning Network). Edmodo merupakan sebuah media pembelajaran secara daring yang menggabungkan beberapa fitur Learning Management System dan Social Network menjadi Social Learning Network yang khusus dibuat untuk keperluan pendidikan. Edmodo menyediakan cara yang aman dan mudah untuk berkomunikasi dan berkolaborasi antara siswa dan guru, berbagi konten berupa teks, gambar link, video maupun audio. Metode pelaksanaan PKM dilakukan dalam tiga blok yaitu input, proses dan output sedangkan proses pendampingan guru dilaksanakan dengan menggunakan Design Thinking Approach. yang dipopulerkan oleh David Kelley dan Tim Brown. Proses desain merupakan sebuah proses dengan tahapan-tahapan yang dilakukan berulang-ulang untuk melakukan improvisasi dan menghasilkan pemecahan masalah yang baik. Tahapan-tahapan tersebut diantaranya (1). Empathize, (2). Define, (3). Idea, (4). Prototype dan (5). Test. Target luaran telah dicapai yaitu (1) Artikel berjudul Pendampingan Guru Menggunakan Edmodo dalam Pembelajaran submitted pada Jurnal Pengabdian Tribhakti UNLA Bandung, (2) Dokumentasi pelaksanaan berupa video dan foto, (3) Draft bahan ajar modul berjudul Penggunaan Edmodo dalam Pembelajaran, (4) Peningkatan pengetahuan dan kemampuan guru SMKS Pajajaran 2 Bandung dalam melaksanakan pembelajaran E-learning dengan menggunakan program edmodo sebagai salah satu upaya meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran dalam mata pelajaran yang diampu.

Kata Kunci Edmodo, guru profesional, kompetensi guru

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi komputer dan internet serta banyaknya variasi perangkat keras dan perangkat lunak yang tersedia memberikan banyak peluang bagi dunia pendidikan untuk menunjang proses belajar mengajar peserta didik. Penguasaan TIK di bidang pendidikan menjadi hal penting untuk dilakukan dalam menghadapi persaingan global sehingga kebutuhan akan media pembelajaran berbasis TI tidak terelakan (Kurniawan, 2009). Edmodo adalah salah satu media sosial yang sering digambarkan sebagai facebook pembelajaran (Warjanto dkk, 2014). Edmodo menggabungkan beberapa fitur Learning Management System (LMS) dan Social Network (SN) menjadi Social Learning Network (SLN) yang khusus

dibuat untuk keperluan pendidikan (Edmodo, 2016). LMS sendiri adalah portal yang menghubungkan guru dan murid sehingga dapat dengan mudah membagikan materi pelajaran atau tugas diluar jam sekolah (Wang dkk, 2012). LMS mampu membantu guru dan murid saling berinteraksi dan berdiskusi diluar jam sekolah yang mana apabila dilakukan pada saat jam sekolah akan menghabiskan banyak waktu (Adzharuddin dan Ling, 2013). Sedangkan SN adalah ruang virtual di mana orang dari minat yang sama berkumpul untuk berkomunikasi, berbagi foto dan mendiskusikan ide-ide dengan satu sama lain (Boyd dan Ellison, 2008).

SLN mendukung pembelajaran kolaboratif dan mendukung proses sharing pengetahuan melalui jejaring social (Huang

dkk, 2010). Edmodo merupakan salah satu aplikasi SLN yang menyediakan fitur pembelajaran dan media social. Beberapa fitur pembelajaran yang disediakan antara lain: diskusi dalam satu kelompok atau kelas, catatan, pengumpulan tugas, kuis, polling, sharing materi dll. Selain itu orang tua siswa juga dapat memantau putra-putrinya melalui aplikasi Edmodo. Edmodo menyediakan cara yang aman dan mudah untuk berkomunikasi dan berkolaborasi antara siswa dan guru, berbagi konten berupa teks, gambar link, video maupun audio. Desain Edmodo memiliki kemiripan dengan media sosial facebook sehingga mudah untuk dioperasikan dan tidak memerlukan keterampilan khusus.

Edmodo adalah salah satu platform learning management system yang didirikan oleh Nicolas Brog dan Jeff O'hara pada tahun 2008 (Evin Yudhi Setyono, 2015). Edmodo dapat dimanfaatkan secara langsung tanpa harus menyediakan server khusus dan instalasi panjang yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam suatu ruang kelas. Edmodo memiliki tiga fungsi dalam proses pembelajaran, yakni fungsi pengganti, pendamping, dan pelengkap. Fungsi pengganti merupakan fasilitas kelas yang ada di Edmodo dimanfaatkan untuk mengganti jam pelajaran yang tidak bisa dilakukan dengan tatap muka secara langsung, sedangkan fungsi pendamping dimanfaatkan sebagai media pendamping belajar sehingga siswa dapat belajar secara mandiri mengenai materi-materi yang sudah disampaikan oleh guru. Sedangkan fungsi pelengkap merupakan fasilitas yang memanfaatkan fitur assignmet dan quiz yang ada di edmodo.

Melihat begitu banyak manfaat penggunaan E-Learning dalam proses belajar mengajar di SMK Pajajaran 2 Kota Bandung penggunaan E-Learning terutama Edmodo belum sepenuhnya dimaksimalkan. Hal tersebut berbanding terbalik dengan penggunaan media social seperti facebook, dan twitter yang justru dimanfaatkan sebagai sarana bertukar informasi mengenai kegiatan pembelajaran di sekolah sehingga dirasa kurang tepat untuk digunakan sebagai

fasilitas pendukung pembelajaran sekolah. Berdasarkan pemaparan di atas, pengenalan dan penggunaan media sosial Edmodo bagi guru SMK Pajajaran Kota Bandung sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar sangatlah tepat untuk dilakukan. Tampilan Edmodo sebagai E-learning yang memiliki kemiripan dengan media sosial facebook merupakan keunggulan yang mempermudah guru dalam penguasaan aplikasi dan dapat membantu dalam kegiatan pembelajaran yang kolaboratif dan dinamis karena tidak terbatas pada ruang kelas dan jarak.

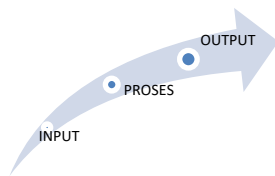
Menghadapi keadaan tersebut di atas, maka disepakati bahwa para guru membutuhkan dorongan dan sekaligus bantuan dalam upaya meningkatkan kinerja para guru, terutama dalam Penguasaan salah satu platform learning management system berupa aplikasi Edmodo yang merupakan TIK di bidang pendidikan berbasis online, pelaksanaan kegiatan pendampingan dan pelatihan akan mendukung dan meningkatkan kualitas kegiatan belajar, mengajar dan pembelajaran yang dilakukan guru-guru di SMK Pajajaran 2 Kota Bandung.

Permasalahan Mitra yang dihadapi oleh guru-guru SMA Pajajaran 2 kota Bandung yaitu : 1). Kesulitan para guru untuk memanfaatkan kemajuan teknologi terutama teknologi informasi untuk perbaikan dan pengembangan pembelajaran dalam mata pelajaran yang diampu. 2). Belum optimalnya penggunaan media pembelajaran berbasis web blog yang tepat oleh guru. Diantaranya dikarenakan terbatasnya waktu untuk mempersiapkannya, sulit mencari media yang tepat, dan juga tidak tersedianya cukup dana. 3). Minimnya kegiatan penyelenggaraan program pelatihan-pelatihan penggunaan media berbasis web untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mata pelajaran yang diampu.

METODE

Berdasarkan akar permasalahan di atas, maka pendekatan solusi yang digunakan untuk memecahkan tiga permasalahan pokok yang dihadapi sekolah mitra adalah

penyelenggaraan pendampingan dan pelatihan. Tiga target pendampingan dan pelatihan adalah pendampingan dan pelatihan tentang bagaimana membuat dan merancang program edmodo dalam pembelajaran, bagaimana menerapkan program edmodo dalam pembelajaran, bagaimana membuat dan menyusun fitur-fitur, materi dan alat evaluasi hasil belajar (kuis) dengan menggunakan program edmodo dan diimplementasikan dalam suatu proses pembelajaran. Pendampingan dan pelatihan dilakukan terkait sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mengimplementasikan program edmodo dalam proses pembelajaran. Metode pelaksanaan PKM dilakukan dalam tiga blok yaitu input, proses dan output yang digambarkan sebagai berikut:

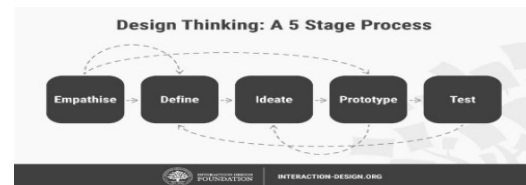


Gambar 1. Metode Pelaksanaan

Input : Merupakan kegiatan untuk memastikan kesiapan mental dan material dari mitra sasaran untuk mengikuti program pendampingan, dan kesiapan sarana prasarana mitra sasaran. **Proses :** Merupakan kegiatan pendampingan yang berkaitan dengan pendampingan melakukan refleksi pembelajaran, pendampingan yang berkaitan dengan pengetahuan guru tentang konsep dan praktek penggunaan program edmodo dalam proses pembelajaran, pendampingan merancang dan mengimplementasikan penggunaan program edmodo dalam pembelajaran, observasi penerapan program edmodo pada mata pelajaran yang diampu dalam proses pembelajaran di kelas dan pendampingan kegiatan evaluasi dan refleksi dalam menyelesaikan permasalahan proses pembelajaran dengan menggunakan program Edmodo. **Output :** Hasil kegiatan penerapan program edmodo pada mata pelajaran yang diampu dalam proses pembelajaran di kelas dan hasil kegiatan

evaluasi dan refleksi dalam menyelesaikan permasalahan proses pembelajaran dengan menggunakan program edmodo dan peningkatan pengetahuan guru dan peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan guru.

Pendampingan guru dilaksanakan dengan menggunakan Design Thinking Approach. yang dipopulerkan oleh David Kelley dan Tim Brown. Proses desain merupakan sebuah proses dengan tahapan-tahapan yang dilakukan berulang-ulang untuk melakukan improvisasi dan menghasilkan pemecahan masalah yang baik. Tahapan - tahapan tersebut digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Tahapan Design Thinking Approach

Empathize. Tim Pendamping mencoba menempatkan diri sebagai guru, sehingga dapat benar-benar memahami kebutuhan pengguna, diantaranya dilakukan dengan wawancara dan observasi pembelajaran yang dilakukan guru. **Define.** Tim pendamping dan kelompok guru bersama-sama menggambarkan berbagai ide atau pandangan dari guru yang akan menjadi dasar dalam mengetahui dan memahami masalah pembelajaran yang seharusnya dilakukan dan bagaimana pemecahannya serta bagaimana penerapan proses pembelajaran yang seharusnya dilaksanakan sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan optimal. **Ideate.** Tim pendamping dan kelompok guru bersama-sama menggambarkan solusi yang dibutuhkan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang telah terdefiniskan. Hal ini dapat dilakukan melalui evaluasi bersama antara tim pendamping dan guru dengan menggabungkan kreativitas dari masing-masing guru; **Prototype** yang sudah ada diimplementasikan dalam sebuah proses pembelajaran dimana pelaksanaan kegiatan dilakukan secara kolaboratif antara guru

dengan tim pendamping dengan tujuan mengkomodir permasalahan pembelajaran yang dihadapi dan upaya mengatasinya; Test. Dilakukan refleksi kembali untuk mendapatkan masukan untuk melaksanakan pembelajaran yang lebih baik sesuai dengan tujuan kompetensi yang diharapkan, beserta melaporkannya dalam bentuk laporan observasi dari pelaksanaan penggunaan program edmodo dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru di kelas dari pengalaman guru tersebut dilakukan refleksi kembali untuk mendapatkan masukan untuk melaksanakan pembelajaran yang lebih baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

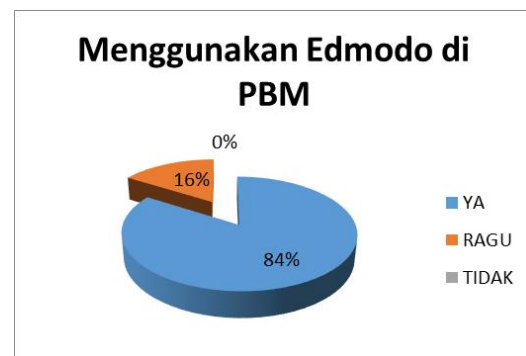
Analisis Hasil Evaluasi Kegiatan diperoleh berdasarkan evaluasi-evaluasi dari tiap sesi yang diberikan, Sebagian besar peserta memiliki komentar positif terkait Edmodo yang mereka yakini akan sangat membantu proses belajar. Selain itu beberapa peserta merasa aplikasi Edmodo menarik untuk digunakan.

Evaluasi dilakukan secara langsung melalui aplikasi Edmodo yang telah dimiliki oleh masing-masing peserta dengan melihat penggunaan fitur-fitur yang tersedia dan yang diajarkan selama kegiatan. Evaluasi dilakukan dengan melihat di aplikasi Edmodo apakah peserta sudah dapat menggunakan fitur dan mengerjakan atau membuat materi/bahan ajar, membuat soal, tugas maupun kuis yang diposting di kelas maya. Berdasarkan hasil pengamatan dari 6 peserta 5 orang atau sekitar 84 % peserta menguasai dan dapat menggunakan serta mengoperasikan Edmodo di proses belajar dan peserta dapat langsung mencoba dan menggunakan fitur catatan, membuat materi/bahan ajar, membuat soal, tugas maupun kuis dan fitur lainnya secara langsung pada aplikasi edmodo. Sedangkan 16 % peserta atau 1 orang peserta masih memerlukan bimbingan dan perhatian yang lebih dibandingkan peserta yang lainnya.

Keseluruhan pelatihan dan tanggapan tentang Edmodo. Berdasarkan hasil pengamatan dapat dirangkum bahwa

peserta memiliki beberapa tanggapan mengenai Edmodo, yaitu

1. Seluruh peserta atau 100 % peserta sepakat bahwa Edmodo dapat membantu dan memudahkan proses belajar mengajar.
2. Dari 6 peserta 5 orang atau sekitar 84 % peserta akan menggunakan Edmodo di proses belajar dan 16 % peserta atau 1 orang peserta masih ragu.



Gambar 3. Tanggapan Guru tentang Penggunaan Edmodo dalam PBM

3. Seluruh peserta memiliki komentar positif di kuesioner terkait Edmodo yang mereka yakini akan sangat membantu proses belajar. Selain itu beberapa peserta merasa aplikasi Edmodo menarik untuk digunakan.

Evaluasi dilakukan secara langsung melalui aplikasi Edmodo yang telah dimiliki oleh masing-masing peserta dengan melihat dan mengamati secara langsung bagaimana pemahaman dan penguasaan guru dalam mempraktekkan secara langsung pengoperasian dan penggunaan fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi edmodo dengan yang diajarkan selama kegiatan. Evaluasi dilakukan terhadap penguasaan guru dalam menggunakan fitur-fitur yang ada pada aplikasi edmodo, bagaimana guru dalam membuat materi pembelajaran sampai pada pembuatan tugas maupun kuis yang kemudian diposting/publish di kelas maya evaluasi ini menjadi dasar penilaian terhadap pencapaian dari target luaran yang diharapkan. Berdasarkan hasil pengamatan menunjukkan sebagian besar peserta dapat langsung mencoba dan menggunakan fitur

catatan, membuat materi pembelajaran, membuat / memberikan penugasan, kuis serta test, mengisi polling, membuat penilaian terhadap kuis dan bahkan guru-guru sudah bisa membuat fitur-fitur lainnya yang mereka publish dalam kelas maya yang peserta bentuk.

Luaran yang dihasilkan pada kegiatan pendampingan guru menggunakan program edmodo dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan buku pedoman yang dapat digunakan sebagai rujukan bagi guru dalam penggunaan program edmodo dalam proses pembelajaran

2. Bagi tim pengabdian, luaran yang dicapai adalah draf modul yang dapat digunakan untuk pelatihan Edmodo selanjutnya atau menjadi rujukan modul pelatihan penggunaan media pembelajaran SLN khususnya Edmodo.

3. Peningkatan pemahaman guru-guru dalam memanfaatkan teknologi informasi yang berupa program edmodo dalam proses pembelajaran di kelas

4. Peningkatan pemahaman guru-guru dalam merancang perangkat pembelajaran dengan menggunakan platform learning management system berupa program

Edmodo sebagai salah satu bentuk pembelajaran yang inovatif.

5. Guru-guru dapat membuat dan merancang sendiri penyampaian materi pembelajaran dengan menggunakan program edmodo.

6. Kemampuan pemahaman peserta diperoleh berdasarkan hasil evaluasi terhadap Peserta diberikan sertifikat sebagai bukti keikutsertaan dalam pelatihan ini.

7. Selain itu guru-guru dapat melakukan proses pembelajaran yang tidak terpaku pada ruang kelas dan jam sekolah. Sehingga proses pembelajaran juga tetap dapat dilakukan di luar jam dan area sekolah.

8. Bagi peserta, luaran yang dicapai yaitu peningkatan pemahaman dan ketrampilan peserta terkait SLN dan penggunaan fitur-fitur aplikasi Edmodo. Dilihat dari hasil pengamatan tentang pemahaman SLN melalui evaluasi dari mempraktekan penggunaan fitur-fitur Edmodo langsung melalui web dan mobile

9. Publikasi pada Jurnal Lokal yaitu Jurnal Pengabdian Tribhakti Universitas Langlangbuana Bandung.

Berikut akan disajikan target capaian luaran yang ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Target Capaian Luaran

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian	Ketercapaian
1.	Publikasi Ilmiah di Jurnal Ilmiah cetak atau elektronik	Artikel di Jurnal Nasional tidak terakreditasi	<i>Submitted</i> pada Jurnal Pengabdian Tribhakti Universitas Langlangbuana Bandung
2.	Dokumentasi pelaksanaan	Video Kegiatan	Dokumentasi Audio visual berupa Foto dan Video
3.	Modul Pembelajaran	Draft Bahan Ajar	Draft Bahan Ajar berupa modul yang berjudul Aplikasi Edmodo dalam pembelajaran
4.	Mitra Non Produktif/ekonomi	Pengetahuan Meningkatkan	Berdasarkan penilaian kinerja yang menunjukkan hasil yang memuaskan

Gambaran IPTEK berupa 1) Konsep-konsep dan teknik melakukan Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi edmodo yang akan diimplementasikan diantaranya (a) pengenalan program edmodo (b) simulasi penerapan program edmodo (c). Implementasi program edmodo yang langsung dilakukan oleh guru (d)

menganalisis evaluasi proses dan hasil belajar, (e) mendapatkan umpan balik langsung dari siswa, terhadap respon atas penggunaan aplikasi edmodo dalam proses pembelajaran di kelas. Instrumen yang digunakan seperti melalui angket, jurnal pembelajaran, observasi. Selain itu dikenalkan praktik penggunaan aplikasi

edmodo dalam proses pembelajaran di kelas. Kegiatan ini dilanjutkan dengan kegiatan simulasi untuk melakukan secara langsung tahapan-tahapan dan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan aplikasi edmodo dan pemanfaatan hasilnya untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. 2). Merancang siklus dari tahapan-tahapan serta langkah-langkah penggunaan aplikasi program edmodo yang diawali dengan pengenalan aplikasi edmodo. 3). Setelah melakukan simulasi, para guru melakukan praktik dengan mengimplementasikan penggunaan aplikasi edmodo ke dalam proses pembelajaran di kelas hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mata pelajaran yang diampu. Praktik dilakukan pada jam kerja. 4). Praktik melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan edmodo, berupa kegiatan untuk melaporkan secara tertulis dan dalam bentuk hasil pemanfaatan dari aplikasi edmodo untuk meningkatkan kualitas dan proses hasil belajar. 5). Presentasi hasil pembelajaran, dilakukan dengan cara peserta menyampaikan contoh penerapan edmodo pada mata pelajaran yang diampu dalam proses pembelajaran di kelas yang telah dilakukan.

KESIMPULAN

Guru-guru SMKS Pajajaran 2 Bandung sebagai peserta pelatihan telah mendapatkan pelatihan peningkatan penggunaan media pembelajaran Social Learning Network (SLN) Edmodo. Peserta telah mengetahui manfaat aplikasi Edmodo pada proses belajar mengajar dan dapat menggunakan fitur-fitur yang disediakan sebagai media pembelajaran yang tidak terpakai pada ruang kelas dan waktu efektif sekolah. Peserta dapat memanfaatkan teknologi informasi sebagai media untuk belajar, berkomunikasi, berdiskusi dan juga dapat dengan kreatif memanfaatkan media pembelajaran sebagai media pendukung proses belajar mengajar. Seluruh peserta pelatihan sepakat bahwa Edmodo dapat membantu proses belajar mengajar atau peserta tertarik menggunakan Edmodo

untuk membantu dalam proses belajar mengajar.

REFERENSI

- Adzharuddin, Nor Azura dan Ling, Nor Azura., 2013, Learning Management System (LMS) among University Students: Does It Work?, International Journal of e-Education, e-Business, e-Management and e-Learning, Vol. 3, No. 3
- A. Hidayat. dan P. Mariam. (2018), Pengembangan Kemampuan Menulis Tindakan Kelas Guru MTs Miftahul Falah Bandung. Educare, Vol. 16, no. 2, pp. 1-7, 2018.
- Boyd, D. M. & Ellison, N. B., 2008, Social network sites: definition, history, and scholarship, Journal of Computer-Mediated Communication, 13, 1, 210–230.
- Edmodo, <https://www.edmodo.com/about>, di akses pada tanggal 12 Juli 2016, pukul: 15.00 WIB
- Gween Solomon, Lynne Scrum. 2011. Web 2.0 Panduan bagi para pendidik. Jakarta: PT Indeks
- Huang, J. J. S., Yang, S. J. H., Huang, Y.-M., dan Hsiao, I. Y. T., 2010, Social Learning Networks: Build Mobile Learning Networks Based on Collaborative Services, Educational Technology & Society, 13 (3), 78–92.
- Indonesia, A. P. (2016). Profil Pengguna Internet 2016. Jakarta: Puskakom UI, Katalog dalam Terbitan
- Kurniawan, Rendra., 2009, Analisis dan Perancangan Aplikasi E-Learning Berbasis Web, Institut Teknologi Adhi Tama, Surabaya-Indonesia.
- Praba. A.R. (2017), Peningkatan Penggunaan Social Learning Network Bagi Siswa-Siswi SMA Institut Indonesia Semarang, Semarang: PkM Universitas Semarang.
- R. Dam and T. Siang, "5 Stages in the Design Thinking Process," Interaction Design Foundation, 17 Juni 2018. [Online]. Available: [https://www.interaction-](https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-)

url: <http://journal.unla.ac.id/index.php/tribhakti>

- the-design-thinking-process. [Accessed 19 Agustus 2019]
- S. D. Ali, "Design Thinking," Binus University, 18 Desember 2017. [Online]. Available: <https://sis.binus.ac.id/2017/12/18/design-thinking-2/>. [Accessed 19 Agustus 2019].
- T. Brown, *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*, New York: HarperBusiness, 2009.
- Wang, Qiyun., Woo, Huay Lit., Quek, Choon Lang., Yang, Yuqin and Liu, Mei., 2012, Using the Facebook group as a learning management system: An exploratory study, *British Journal of Educational Technology* Vol 43 No 3.
- Warjanto, Setyo., Nurhayati., Azhar, Anugrah., 2014, Efektifitas Social Learning Network Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA pada Materi Alat Optik, *Prosiding Fisika UIN 2014*, Jakarta.