

Pelatihan *Platform* Pembelajaran Edmodo pada Guru-guru SMK PGRI 3 Kediri

Diani Nurhajati^{1*}, Dewi Kencanawati², Agung Wicaksono³, Khoiriyah⁴,

Luhung Badarudin⁵, Maria Gabriela Nawang Putri⁶

dianihamzah@unpkediri.ac.id^{1*}, dewikencanawati@unpkediri.ac.id²,

agungwicaksono@unpkediri.ac.id³, khoiriyah@unpkediri.ac.id⁴

^{1,2,3,4,5,6}Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Nusantara PGRI Kediri

Received: 30 12 2021. Revised: 16 03 2022. Accepted: 09 04 2022.

Abstract : Due to the Covid-19 Pandemic, teachers are required to carry out online learning. They may utilize technology in implementing the learning. They can choose one of interesting and interactive learning media in order to motivate their students and to promote learning. Based on the preliminary study in SMK PGRI 3 Kediri, it was found out that many teachers had not utilized the available learning platform. They only applied the application they were familiar to support their online learning, such as WhatsApp, Google Class, and Google Meet. Realizing the facts, the community service team carried out a training for the teachers to use interactive platform as media for learning, called Edmodo. The objectives the program were to train the teachers to use Edmodo platform for interactive learning, that included how to make new Edmodo accounts, how to make use the available facilities in Edmodo, and to train the school administrator to manage the program. The training was carried out in one month using in-and-on basis. The results of the training were that all teachers have already had Edmodo accounts and their account are connected with Edmodo group, which could be monitored by the school administrator.

Keywords : Edmodo, Interactive Media, Training.

Abstrak : Fenomena adanya Pandemi Covid-19 mengharuskan guru melaksanakan pembelajaran secara daring. Oleh karena itu mereka dituntut untuk memanfaatkan teknologi pada pelaksanaan pembelajarannya. Mereka dapat memilih media pembelajaran yang menarik dan interaktif agar siswa termotivasi untuk belajar. Berdasarkan hasil observasi dan interview, masih banyak guru SMK PGRI 3 Kediri yang belum memanfaatkan *platform* pembelajaran yang ada dalam pembelajarannya. Mereka hanya menggunakan aplikasi yang mereka kenal, seperti *WhatsApp*, *Google Meet*, dan *Google Class*. Berdasarkan kondisi tersebut, tim pengabdian masyarakat mengadakan pelatihan penggunaan *platform* Edmodo sebagai media interaktif pembelajaran bagi guru-guru di sekolah tersebut. Tujuan dari pengabdian ini di antaranya adalah: melatih memanfaatkan *platform* Edmodo untuk pembelajaran interaktif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dalam bentuk pendampingan pembuatan akun untuk semua guru, mengenalkan fasilitas yang tersedia di Edmodo dan memanfaatkan fitur yang tersedia, dan melatih operator sekolah sebagai admin yang dapat memonitor kegiatan pembelajaran guru dengan platform tersebut. Pelatihan dilaksanakan

selema satu bulan secara *in* dan *on*. Hasil pelatihan adalah semua guru sudah memiliki akun Edmodo dan akunnya terhubung dengan grup Edmodo SMK PGRI 3 Kediri yang dapat dimonitor oleh admin sekolah.

Kata kunci : Edmodo, Media interaktif, Pelatihan.

ANALISIS SITUASI

Pandemi Covid-19 melanda di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Semua aspek kehidupan terdampak dengan adanya pandemi ini, termasuk dunia pendidikan. Pemerintah Indonesia melalui Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menerbitkan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19 (Kemendikbud, 2020). Semua pembelajaran harus dilaksanakan dari rumah demi menekan penyebaran virus. Oleh karena itu semua guru dituntut memanfaatkan teknologi informasi untuk mendukung proses pembelajaran.

Ada banyak aplikasi dan *platform* yang tersedia dan dapat dimanfaatkan guru untuk mendukung proses pembelajaran, misalnya *Online Learning Managing System* atau Sistem Pembelajaran Daring (Rumah Belajar, *Google Classroom*, *Edmodo*, etc.), *Online Video Conference* (Zoom, Skype, Google Meet, etc.), media sosial (*WhatsApp Group*, *Telegram Group*, etc.). Namun tidak semua guru memiliki keterampilan yang memadai dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi. Guru lebih suka menggunakan media sosial yang sudah mereka kenal, seperti WhatsApp, untuk mendukung proses pembelajaran daring. Selama ini, mereka hanya membagikan materi dan tugas mata pelajaran yang diketik dalam format *Power Point* atau *Words* dan dibagikan ke siswa melalui *WhatsApp*.

Hal itu terjadi di SMK PGRI 3 Kediri. Sekolah menengah kejuruan ini memiliki fasilitas yang cukup memadai, yaitu kelas dengan jaringan internet, laboratorium komputer dan fasilitas pendukung pembelajaran lainnya. Sebenarnya, selama pandemi fasilitas seperti jaringan internet dan laboratorium tersebut dapat dimanfaatkan guru untuk melaksanakan pembelajaran dan mengembangkan keterampilan menggunakan media pembelajaran interaktif yang lebih menarik bagi siswa. Selain itu, sekolah tersebut memiliki guru yang terampil dalam bidang multimedia yang diharapkan dapat melatih memanfaatkan media pembelajaran interaktif bagi guru-guru yang lain.

Berdasarkan hasil observasi awal, bahwa sekolah ini memiliki guru sejumlah 23 orang, termasuk satu kepala sekolah. Status guru sebagian besar (22 orang) adalah guru tetap yayasan dan satu guru berstatus guru tidak tetap. Usia guru beragam, guru yang berusia di atas 50 tahun

berjumlah 10 orang, guru yang berusia antara 40 – 50 tahun berjumlah 5 orang, guru yang berusia antara 30 – 40 tahun berjumlah 2 orang, sedangkan guru yang berusia kurang dari 30 tahun berjumlah 5 orang. Berdasarkan data tersebut, maka diketahui bahwa sebagian besar (68%) guru di SMK PGRI 3 Kediri berusia lebih dari 40 tahun, dan 32% adalah guru yang berusia di bawah 40 tahun.

Ada beberapa permasalahan yang bisa diidentifikasi dari hasil observasi di SMK PGRI 3 Kediri. Pertama, sebagian besar guru (10 orang) berusia di atas 50 tahun, dan ini dapat dikategorikan guru senior. Namun demikian, guru dari kelompok ini kurang melek teknologi digital (*digital literacy*). Sehingga, mereka belum memanfaatkan teknologi informasi untuk mendukung kegiatan belajar mengajar secara maksimal. Masalah kedua adalah para guru belum terbiasa berbagi dalam hal keterampilan pemanfaatan teknologi informasi. Guru yang memiliki keterampilan tersebut rata-rata berusia kurang dari 30 tahun. Mereka merasa kurang nyaman jika harus berbagi dengan rekan guru yang lebih senior karena terkesan menggurui.

Berdasarkan permasalahan di atas, tim pengabdian masyarakat Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Nusantara Kediri melaksanakan pengabdian pada masyarakat berupa pelatihan *platform* pembelajaran Edmodo pada guru-guru di SMK PGRI 3 Kediri. Tujuan pelatihan ini adalah meningkatkan keterampilan guru-guru menggunakan aplikasi *Edmodo* dan memanfaatkan fitur yang ada di *platform* ini.

SOLUSI DAN TARGET

Sebenarnya ada banyak *platform* yang bisa dimanfaatkan oleh guru, misalnya *Microsoft Team*, *Google Class*, *Moodle*, dan lain sebagainya. Namun, *platform* yang dipilih oleh tim pengabdian kali ini adalah Edmodo. Platform digital ini merupakan sebuah *Learning Management System (LMS)* yang menyediakan beragam fitur yang biasa di manfaatkan oleh guru untuk kegiatan pembelajaran (Anggraini, 2020). Platform ini bisa dimanfaatkan sebagai media interaktif antara guru dan siswa untuk berdiskusi mengenai materi pembelajaran (Fitriani, 2020).

Alasan mengapa platform ini dipilih sebagai solusi yang dianggap cocok bagi guru-guru SMK PGRI 3 Kediri. Pertama, Edmodo adalah *platform* media sosial yang sering digambarkan seperti Facebook yang memiliki fitur-fitur sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, sehingga media ini dapat memudahkan guru dan siswa dalam menunjang pembelajaran secara virtual. Fitur yang tersedia di Edmodo antara lain *content sharing* atau berbagi materi pelajaran, penugasan, kuis, polling, serta memungkinkan adanya kegiatan diskusi pada fitur komentar

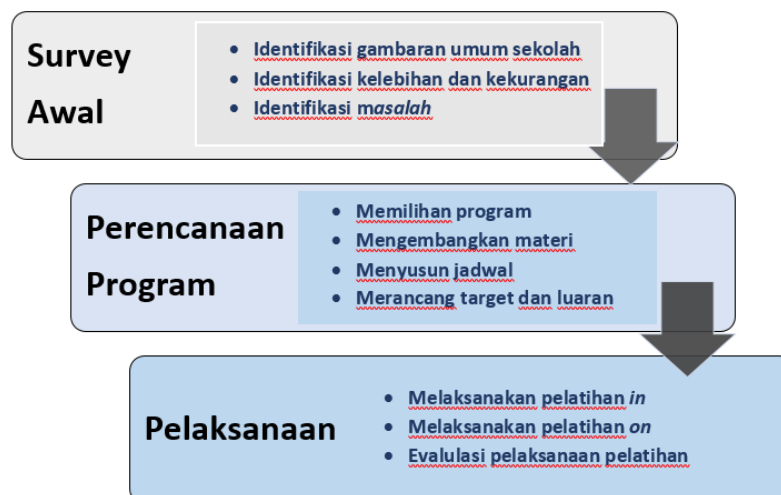
(Fitriasari, 2017). Lebih jauh Fitriasari menyakan bahwa platform ini memiliki kelebihan 1) *User interface*. Mengadaptasi tampilan seperti facebook, secara sederhana Edmodo relatif mudah digunakan, bahkan bagi pemula sekalipun; 2) *Compatibility*. Edmodo mendukung preview berbagai jenis format file, seperti *pdf, pptx, html, swf*, dan sebagainya; 3) Aplikasi ini bisa diakses melalui PC (*Laptop/desktop*) dan sekaligus gadget berbasis Android OS.

Selain itu, hasil beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa Edmodo adalah salah satu media interaktif untuk pembelajaran yang banyak manfaatnya. Misalnya Nuradi (Nurdani, 2016) dan (Rahmawati, 2018) menyatakan bahwa hasil belajar siswa meningkat setelah guru menggunakan aplikasi Edmodo. Selain itu, pemilihan platform ini dikuatkan oleh hasil penelitian (Aji, 2017) yang menyatakan bahwa sebagian besar siswa yang diteliti menyatakan bahwa Edmodo merupakan platform yang sangat bermanfaat dalam pembelajaran karena memiliki fitur yang dibutuhkan guru dan siswa.

Berdasarkan fakta di atas, target pelatihan ini adalah semua guru mata pelajaran di SMK PGRI 3 Kediri dengan beberapa pertimbangan. Pertama, platform ini sangat mudah dioperasikan layaknya Facebook. Sebagaimana diketahui sebagian besar guru di sekolah ini adalah pengguna media sosial Facebook, sehingga mereka akan dapat menyesuaikan dan memanfaatkan fitur yang tersedia sebagaimana ketika mereka menggunakan Facebook. Kedua, pelatihan ini berupaya membangun atmosfer '*learning community*' dimana peserta pelatihan adalah semua guru di sekolah tersebut yang terdiri atas guru senior yang kurang memiliki *digital literacy* dan guru generasi milenial yang memiliki *digital literacy* lebih baik. Dengan harapan, guru yang muda dapat mentranfer keterampilan pada guru yang lebih senior tanpa ada rasa yang kurang nyaman.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan pengabdian sebagai berikut: 1) Survei awal. Pada tahap ini tim pengabdian mencari gambaran umum sekolah yang menjadi sasaran, kelebihan dan kekurangan yang dimiliki sekolah, serta mengidentifikasi permasalahan yang ada. 2) Perencanaan program. Dari hasil survei awal, masalah yang ditemukan oleh tim pengabdian dianalisis dan didiskusikan dengan pihak sekolah sehingga dalam pelaksanaan program dapat berjalan lancar. Selain itu, tim pengabdian mengajukan program kegiatan, yang berupa jadwal kegiatan, materi pelatihan, dan target luaran hasil pelatihan kepada pihak sekolah. 3) Pelaksanaan pelatihan.



Gambar 1. Diagram alir kegiatan Pengabdian

Pelaksanaan pelatihan dijadwalkan selama empat minggu, 2 minggu di bulan Oktober dan dua minggu di bulan November 2021. Adapun pelatihan dilaksanakan secara *in* dan *on*. Pada pertemuan pertama, pelatihan dilaksanakan di laboratorium komputer sekolah (*in*). Materi mencakup pengantar pembelajaran daring, berbagai platform yang bisa dimanfaatkan, dan gambaran umum tentang Edmodo. Setelah itu, mereka diminta untuk membuat akun Edmodo yang terhubung dengan akun sekolah. Selanjutnya mereka diperkenalkan fitur yang bisa dimanfaatkan guru. Kegiatan berikutnya dilaksanakan secara *on*, yaitu dengan pemberian tugas pada peserta pelatihan untuk memanfaatkan fasilitas yang ada di Edmodo. Tim pengabdian, yang juga tergabung di akun Edmodo SMK PGRI 3 Kediri, memonitor kegiatan yang dilakukan oleh guru. Kegiatan penugasan ini berlangsung selama 2 kali. Kegiatan terakhir adalah evaluasi kemajuan kinerja guru-guru.

HASIL DAN LUARAN

Hasil dari pelatihan *Platform* Pembelajaran Edmodo pada Guru-guru di SMK PGRI 3 Kediri dapat diuraikan sebagai berikut: Kegiatan pertama adalah pelatihan yang diselenggarakan secara tatap muka (*in*) di laboratorium komputer dihadiri oleh 21 guru SMK PGRI 3 Kediri. Materi pada pertemuan ini dibagi menjadi tiga, yaitu Pembelajaran Daring, Beberapa *platform* dan aplikasi pembelajaran interaktif, serta praktik pembuatan akun Edmodo oleh seluruh peserta pelatihan. Pada tahap ini hasil pelatihan diperoleh adalah semua peserta sudah memiliki akun Edmodo yang terhubung dengan akun Edmodo sekolah. Admin sekolah sudah bisa memonitor anggotanya.



Gambar 2. Pelatihan yang diselenggarakan secara tatap muka (in)



Gambar 3. Pelaksanaan pelatihan

Kegiatan selanjutnya adalah pelatihan secara daring (*on*). Para peserta diberi tugas melalui chat di Edmodo, yaitu mereka diminta untuk membuat kelas sesuai dengan tugas mengajar mereka dan merespon melalui chat. Tim pengabdian memonitor perkembangan dan partisipasi guru. Tugas selanjutnya adalah mereka diminta memanfaatkan fitur yang tersedia untuk diaplikasikan untuk pembelajaran di kelas yang diajar. Berikut adalah contoh chat diskusi peserta pelatihan dengan instruktur (Gambar 4).



Gambar 4. Pelatihan secara daring (*on*)

Tujuan pelatihan ini adalah meningkatkan keterampilan guru-guru menggunakan aplikasi Edmodo dan memanfaatkan fitur yang ada di platform ini. Setelah proses pelatihan, didapatkan hasil bahwa semua guru yang mengikuti pelatihan telah memiliki akun Edmodo

yang terhubung dengan akun Edmodo sekolah. Pihak sekolah telah menunjuk satu guru yang bertugas sebagai admin Edmodo sekolah dan memonitor sejauh mana guru-guru memanfaatkan fasilitas yang tersedia dan frekuensi penggunaan Edmodo dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Permasalahan klasik yang dihadapi oleh banyak guru, termasuk guru-guru di SMK PGRI 3 Kediri adalah kurang memanfaatkan teknologi informasi untuk mendukung proses pembelajaran, terutama pembelajaran di masa pandemi yang dilaksanakan secara daring. Berdasarkan kegiatan pelatihan ini, *Edmodo* adalah salah satu solusi yang dapat dipilih guru untuk digunakan untuk pembelajaran daring. *Platform* yang berbasis *Learning Manajemen Sytem* ini memiliki fitur yang mendukung proses pembelajaran interaktif dan mudah dioperasikan oleh guru. pembelajaran daring yang mudah dioperasikan. Dengan demikian, pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru akan lebih menarik, tertata, terukur, dapat dimonitor oleh sekolah. Berdasarkan kegiatan pengabdian ini, tim pengabdian merencanakan kegiatan serupa untuk guru-guru di sekolah-sekolah swasta lain yang belum mendapatkan kesempatan mengikuti pelatihan pemanfaatan teknologi informasi untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Aji, M. P. (2017). *Edmodo in the Class: The use of Online Learning in the Class Seen from Students' voice*. Yogyakarta: The 4th UAD TEFL International Conference.
- Anggraini, L. H. (2020). *PELATIHAN APLIKASI EDMODO SEBAGAI METODE E-LEARNING PADA GURU SMK ARUNG SAMUDERA BANJARMASIN UNTUK MENINGKATKAN KWALITAS PEMBELAJARAN*. . Prosiding Pengabdian Kepada Masyarakat Dosen UNISKA MAB.
- Fitriani, Y. (2020). Analisa pemanfaatan learning management system (LMS) sebagai media pembelajaran online selama pandemi covid-19. *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 1-8.
- Fitriasari, P. (2017). *Aplikasi Edmodo Sebagai Media Pembelajaran E-Learning*. Palembang: Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang.
- Kemendikbud. (2020). *Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19*. Jakarta: Kemendikbud.

- Nurdani, A. R. (2016). *Penggunaan media Edmodo untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar-dasar perhitungan survei pemetaan kelas X Geomatika SMK N 3 Salatiga dan SMK N 1 Kedungwuni Pekalongan*. Semarang: Skripsi, Unnes.
- Rahmawati, E. J. (2018). *Pengaruh Media Edmodo Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Indralaya Utara*. *Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 2(2), 186-193. Palembang: Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi.