

## PEMANFAATAN APLIKASI EDMODO SEBAGAI ALAT BANTU PENGAJARAN PADA GURU SD NEGERI WONOSARI 01 SEMARANG

Prind Triajeng Pungkasanti<sup>1</sup>, Nur Wakhidah<sup>2</sup>, Nutriana Hidayati<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Teknologi Informasi, Universitas Semarang

<sup>2</sup>Jurusan Teknologi Informasi, Universitas Semarang

<sup>3</sup>Jurusan Teknologi Informasi, Universitas Semarang

Email: <sup>1</sup>prind@usm.ac.id

### Abstrak

Pemerintah mewajibkan semua penduduk mengikuti program wajib belajar pendidikan dasar selama dua belas tahun dengan rincian enam tahun pendidikan di sekolah dasar, tiga tahun di sekolah menengah pertama, dan tiga tahun di sekolah menengah atas. Sistem pengajaran yang diterapkan di sekolah selama ini masih menggunakan metode pengajaran Teacher Learning Center (TCL) yang mana guru hanya memberikan materi di depan kelas dan memberikan tugas untuk mengukur penangkapan siswa mengenai materi yang diberikan pada saat itu. Sistem pengajaran TCL hanya bisa dilakukan saat Proses Belajar Mengajar (PBM) dilakukan secara tatap muka pada saat guru dan siswa bertemu di dalam kelas. Namun pada pandemic Covid-19 ini PBM TCL tidak dapat dilakukan, sehingga Pemerintah dalam hal ini Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dituntut untuk mengeluarkan kebijakan pendidikan dengan mengedepankan kesehatan dan keselamatan peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan, keluarga dan masyarakat, maka pembelajaran secara daring, salah satunya SDN Wonosari 01 Semarang. PBM di SDN Wonosari 01 Semarang juga sudah menggunakan aplikasi pengajaran secara daring, namun belum adanya keseragaman dalam menggunakan aplikasi pembelajaran secara daring tersebut, sehingga menjadi kendala bagi guru, siswa, dan terutama bagi orang tua siswa yang ikut membantu mendampingi siswa selama PBM. Edmodo merupakan platform media sosial, seperti facebook yang dikembangkan khusus untuk siswa dan guru dalam suatu ruangan kelas virtual yang dapat berfungsi untuk melaksanakan pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan (Subiyantoro, 2013). Edmodo membuat pembelajaran menjadi dapat diselenggarakan dimana saja dan kapan saja tidak terbatas ruang dan waktu. Pemanfaatan Aplikasi Edmodo sebagai aplikasi yang digunakan dalam PBM di SDN Wonosari 01 Semarang sehingga memudahkan para guru dalam menyampaikan materi, memberikan tugas, dan video pembelajaran, selain itu memudahkan para guru untuk melakukan penilaian dan merekap kehadiran siswa.

**Kata Kunci:** Covid 19, Daring, Edmodo, Proses Belajar Mengajar (PBM), *Teacher Learning Center (TCL)*

### Abstract

*The government requires all residents to attend a twelve-year compulsory basic education program with details of six years of primary school education, three years of junior high school, and three years of senior high school. The teaching system implemented in schools so far still uses the Teacher Learning Center (TCL) teaching method in which the teacher only provides material in front of the class and gives assignments to measure students' capture of the material given at that time. The TCL teaching system can only be carried out when the Teaching and Learning Process (PBM) is carried out face-to-face when teachers and students meet in class. However, in this Covid-19 pandemic, TCL PBM cannot be carried out, so the Government in this case the Ministry of Education and Culture is required to issue education policies by prioritizing the health and safety of students, educators, education staff, families and communities, so online learning is one of the only one is SDN Wonosari 01 Semarang. PBM at SDN Wonosari 01 Semarang has also used online teaching applications, but there is no uniformity in using these online learning applications, so that it becomes an obstacle for teachers, students, and especially for parents who help accompany students during PBM. Edmodo is a social media platform, such as Facebook which was developed specifically for students and teachers in a virtual classroom that can function to carry out interesting and easy-to-use learning (Subiyantoro, 2013). Edmodo makes learning to be held anywhere and anytime, not limited by space and time. Utilization of the Edmodo Application as an application used in PBM at SDN Wonosari 01 Semarang, making it easier for teachers to deliver material, giving assignments, and learning videos, besides making it easier for teachers to assess and recap student attendance.*

**Keyword:** Covid 19, Online, Edmodo, *Teacher Learning Center (TCL)*

## PENDAHULUAN

Sistem pendidikan di Indonesia, pemerintah mewajibkan semua penduduk mengikuti program wajib belajar pendidikan dasar selama dua belas tahun dengan rincian enam tahun pendidikan di sekolah dasar, tiga tahun di sekolah menengah pertama, dan tiga tahun di sekolah menengah atas. Sistem pengajaran yang diterapkan di sekolah selama ini masih menggunakan metode pengajaran *Teacher Learning Center (TCL)* yang mana guru hanya memberikan materi di depan kelas dan memberikan tugas untuk mengukur penangkapan siswa mengenai materi yang diberikan pada saat itu.

Sistem pengajaran *TCL* hanya bisa dilakukan saat Proses Belajar Mengajar (*PBM*) dilakukan secara konvensional pada saat guru dan siswa bertemu di dalam kelas. Sedangkan untuk sistem absensi dapat diketahui dari kehadiran masing-masing siswa tiap harinya. Namun permasalahan muncul ketika proses penyampaian materi, tugas, dan video pembelajaran harus dilakukan dengan jarak jauh seperti yang terjadi pada saat pandemic Covid 19 saat ini. Indonesia pada tahun ini turut mengalami masa pandemi seperti negara lain, karena penyebaran COVID 19 yang terus bertambah. Pada bulan Agustus 2020, warga yang terkonfirmasi sebanyak 162.884 jiwa dengan jumlah warga yang meninggal 7064 jiwa ([covid19.go.id](https://covid19.go.id)). Pemerintah dalam hal ini Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dituntut untuk mengeluarkan kebijakan pendidikan dengan mengedepankan kesehatan dan keselamatan peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan, keluarga dan masyarakat, maka pembelajaran secara daring dilakukan pada lembaga pendidikan dalam seluruh jenjang pendidikan, salah satunya jenjang Sekolah Dasar (*SD*).

*SD* merupakan jenjang paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia. Pendidikan *SD* ditempuh dalam waktu 6 tahun mulai dari kelas 1 sampai dengan kelas 6. *SD Negeri (SDN) Wonosari 01 Semarang* merupakan salah satu *SD* milik pemerintah yang terletak di Kota Semarang. *SDN Wonosari 01 Semarang* memiliki 177 siswa dan 16 guru ([sekolah.data.kemdikbud.go.id](https://sekolah.data.kemdikbud.go.id)). Pada masa pandemic saat ini, *PBM* di *SDN Wonosari 01 Semarang* juga sudah menggunakan aplikasi pengajaran secara daring yang tersedia di dunia maya. Namun belum adanya keseragaman dalam menggunakan aplikasi pembelajaran secara daring tersebut, sehingga menjadi kendala bagi guru,

siswa, dan terutama bagi orang tua siswa yang ikut membantu mendampingi siswa selama *PBM*. Hal ini memberikan dampak bagi guru yang kesulitan dalam menyampaikan materi, memberikan tugas, dan video pembelajaran ketika proses pembelajaran dilakukan secara daring. Tidak ada keseragaman dalam menggunakan aplikasi pembelajaran secara daring ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya karena keterbatasan dalam pemahaman pemanfaatan aplikasi pengajaran secara daring.

Terdapat beberapa aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring, salah satu aplikasi tersebut ialah Edmodo. Edmodo merupakan sebuah media pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menarik berbasis teknologi informasi telah dikembangkan oleh Jeff O Hara sejak tahun 2008 melalui jejaring sosial pembelajaran ([id.wikipedia.org](https://id.wikipedia.org)). Edmodo merupakan platform media sosial, seperti facebook yang dikembangkan khusus untuk siswa dan guru dalam suatu ruangan kelas virtual yang dapat berfungsi untuk melaksanakan pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan (Subiyantoro, 2013). Edmodo membuat pembelajaran menjadi dapat diselenggarakan dimana saja dan kapan saja tidak terbatas ruang dan waktu.

Aplikasi Edmodo dapat diterapkan dengan mudah dan disediakan secara gratis. Guru hanya perlu mendaftar sebagai guru dan membuat sebuah kelas yang ditujukan untuk pelajar sehingga memudahkan terciptanya komunikasi selama *PBM* antara guru, siswa, seekaligus orang tua siswa. Kemudian siswa juga harus mendaftar sebagai pelajar dan masuk keruangan dengan memasukkan kode ruangan yang telah diberi oleh guru masing-masing. Pembelajaran yang memanfaatkan laman web seperti aplikasi Edmodo ini sangat mudah diterapkan pada saat proses belajar mengajar secara daring, karena baik guru maupun siswa dapat tetap melakukan proses belajar mengajar dengan menggunakan fasilitas yang sudah disediakan aplikasi Edmodo seperti bahan ajar yang dapat berupa pertanyaan, foto, video, maupun dokumen lainnya yang dapat diproses dan diakses dimana saja dan kapan saja. Selain itu aplikasi Edmodo juga memberikan kemudahan bagi orang tua siswa untuk memantau kegiatan belajar anaknya dengan mudah. Begitu banyaknya fasilitas yang disediakan oleh aplikasi Edmodo inilah yang menjadi bahan pertimbangan bagi tim *PkM* untuk memilih aplikasi

Edmodo sebagai solusi yang dapat membantu menyelesaikan permasalahan keseragaman penggunaan aplikasi pembelajaran secara daring bagi SDN Wonosari 01 Semarang.

#### METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam pemanfaatan aplikasi edmodo sebagai aplikasi yang digunakan dalam PBM di SDN Wonosari 01 Semarang ini adalah pelatihan yang akan diberikan dalam bentuk praktikum secara daring dan evaluasi untuk mengukur keberhasilan dari kegiatan PkM. Pada pelaksanaan praktikum akan membahas bagaimana pemanfaatan aplikasi Edmodo sebagai aplikasi yang digunakan oleh guru selama PBM sehingga para siswa dan guru selama proses penyampaian materi, tugas, dan video pembelajaran, memudahkan para guru untuk melakukan penilaian dan merekap kehadiran siswa, serta memudahkan orang tua siswa dalam melakukan selama PBM terjadi. Pelaksanaan pelatihan akan berlangsung selama empat jam.

Sementara itu, untuk evaluasi keberhasilan kegiatan PkM ini dilakukan sebelum (*pre test*) dan setelah (*post test*) kegiatan usai dilaksanakan, yakni berupa kuisisioner tentang materi acara yang dibawakan oleh pemateri (*pre test*) dan implemetasi pengunaan aplikasi Edmodo pada saat pelatihan (*post test*). Indikator keberhasilan kegiatan ini dilihat dari respon yang positif dari para peserta dan peningkatan kemampuan dalam pemanfaatan aplikasi edmodo sebagai aplikasi yang digunakan dalam PBM di SDN Wonosari 01 Semarang.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian masyarakat ini akan dilaksanakan secara daring dengan menggunakan fasilitas Zoom, dimana para peserta yang merupakan guru-guru SD Negeri Wonosari 01 Semarang akan mengikuti pelatihan dan evaluasi dengan lokasi di SD Negeri Wonosari 01 Semarang, sedangkan tim pelaksana PkM akan melakukan pelatihan dan memberikan evaluasi dengan lokasi di USM. PkM ini akan berlangsung selama lima jam dan waktu pelaksanaan PKM ini akan diselenggarakan pada hari Selasa, 22 Desember 2020.

Pelatihan ini diawali dengan pemberian *pre-test* kepada para peserta PkM. Para peserta PkM merupakan para guru SD Negeri 01 Wonosari Semarang sejumlah 11 peserta. *Pre-test* yang diberikan berisi 3 pertanyaan, terlihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil *Pre-Test*

Peserta	Apakah Anda mengenal tentang alat bantu pengajaran Edmodo?	Apakah Anda telah menggunakan aplikasi Edmodo?	Seberapa paham Anda mengenal Edmodo?
1.	Tidak	Tidak	Alat pembelajaran sosial
2.	Ya	Tidak	Sudah lumayan pahan karena tahun 2016 lalu sudah menerapkan di pembelajaran
3.	Tidak	Tidak	Pernah diberi informasi dari teman
4.	Tidak	Tidak	Alat bantu untuk pembelajaran
5.	Tidak	Tidak	Belum paham
6.	Ya	Tidak	Hanya sering mendengar, belum pernah menggunakan secara langsung
7.	Ya	Tidak	Belum begitu jelas
8.	Tidak	Tidak	Alat bantu pembelajaran
9.	Tidak	Tidak	Belum paham
10.	Ya	Tidak	Sebagian
11.	Ya	Tidak	Hanya sebagian

*Pre-test* diisi oleh 11 peserta pelatihan PkM, yang mana 45% peserta mengenal tentang alat bantu pengajaran Edmodo; 100% peserta belum menggunakan aplikasi Edmodo sebagai alat bantu pengajaran selama daring; dan 9,09% sudah pernah menerapkan aplikasi Edmodo dalam pembelajaran tahun 2016 sedangkan 90% hanya mengerti bahwa aplikasi Edmodo merupakan alat

bantu pengajaran, tetapi belum paham cara menerapkannya.

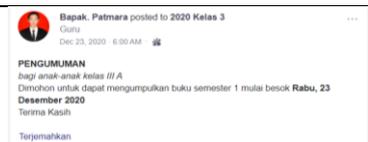
Setelah dilakukan *pre-test*, tahap selanjutnya dari pelatihan PkM ini adalah penyampaian materi dan diskusi bagi para peserta. Materi yang diberikan mulai dari pembuatan akun di Edmodo, pembuatan kelas virtual, pemberian materi pada kelas virtual, pembuatan kuis pada kelas virtual, dan *setting* waktu untuk akses siswa mengumpulkan tugas, tetapi peserta juga diminta untuk mencoba langsung aplikasi Edmodo dengan menggunakan akun Edmodo masing-masing. Gambar 1 menunjukkan suasana ketika pelatihan PkM dilaksanakan.



Gambar 1. Pelaksanaan PkM

Setelah sesi penyampaian materi dan diskusi dilakukan dengan para peserta pelatihan, selanjutnya dilakukan *post-test*. *Post-test* ini bertujuan untuk mengukur pemahaman kepada para peserta atas materi dan diskusi yang dilakukan selama sesi pelatihan PkM. Hasil dari *post-test* menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dari para peserta PkM, hal ini dapat dilihat pada tabel 2. Tabel 2 menunjukkan bahwa para peserta PkM sudah dapat menerapkan aplikasi Edmodo dengan mulai membuat akun sampai dengan menyampaikan informasi dan mengunggah materi pada kelas virtual para peserta PkM.

Tabel 2. Hasil *Post-Test*

Peserta	Hasil <i>Post-Test</i>
1	
2	
3	

4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan PkM dinilai telah berhasil meningkatkan kemampuan memanfaatkan aplikasi Edmodo sebagai aplikasi pengajaran pada Guru SD Negeri Wonosari 01 Semarang. Selain itu berdasarkan evaluasi pelaksanaan PkM dengan cara pengamatan tim dan tanyajawab diakhir sesi dengan para peserta pelatihan diketahui bahwa seluruh menyatakan bahwa kegiatan PkM ini sudah

sesuai dengan kebutuhan PMB selama pandemic yang harus dilakukan secara daring, waktu pelaksanaan PkM sesuai dengan kebutuhan para peserta pelatihan, selain itu tim PkM juga telah melaksanakan kegiatan pelatihan dengan baik. Antusias para peserta PkM juga ditunjukkan selama sesi pelaksanaan kegiatan pelatihan berlangsung baik dengan cara diskusi dengan bertanya maupun dengan cara menjawab pertanyaan yang diberikan oleh tim selama sesi pelatihan berlangsung.

### Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih dan apresiasi diberikan kepada SD Negeri 01 Wonosari Semarang atas dukungan dan *kerjasamanya* sehingga kegiatan

Pengabdian kepada Masyarakat ini dapat terlaksana.

## KESIMPULAN

Dari hasil kegiatan PkM yang telah dilakukan, maka dapat diperoleh beberapa kesimpulan yaitu:

1. Pelatihan pemanfaatan aplikasi edmodo sebagai aplikasi pengajaran pada Guru SD Negeri Wonosari 01 Semarang dapat membantu para guru selama pembelajaran daring sehingga memudahkan para guru dalam menyampaikan materi, memberikan tugas, dan video pembelajaran, selain itu memudahkan para guru untuk melakukan penilaian dan merekap kehadiran siswa.
2. Respon peserta terhadap pelatihan ini sangat baik.
3. Pemanfaatan aplikasi edmodo sebagai aplikasi pengajaran pada Guru SD Negeri Wonosari 01 Semarang sangat bermanfaat bagi para peserta sehingga membantu para peserta pelatihan dalam melakukan proses belajar mengajar selama masa pandemic.

## DAFTAR REFERENSI

- Ramadhani. Hetti Sari. 2017. Efektivitas Metode Pembelajaran SCL (*Student Centered Learning*) dan TCL (*Teacher Centered Learning*) pada Motivasi Instrinsik & Ekstrinsik Mahasiswa Psikologi Untag Surabaya Angkatan Tahun 2014 – 2015. *Jurnal Psikologi Indonesia*. Volume 6, No. 2, Desember 2017. ISSN. 2301-5985.
- Satuan Tugas Penanganan COVID-19. 2020. <https://covid19.go.id/>. Diakses Jumat, 28 Agustus 2020.
- Subiyantoro, E. dkk. 2013. *Simulasi Digital Jilid I*. Jakarta: Dirjen Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan.
- Tim Dapodikbud. (20337700) SD NEGERI WONOSARI 01. <http://sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/home/profil/408C0659-2DF5-E011-928C-8F4A488B41C4>. Diakses 20 Januari 2021.
- Wikimedia Project. Edmodo. 2020. <https://id.wikipedia.org/wiki/Edmodo>. Diakses 11 November 2020.

The screenshot shows a web browser window with the URL `journals.usm.ac.id/index.php/tematik/author/index`. The page header features the journal's logo, which includes a yellow shield with a scale of justice, and the text "JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT" and "TEMA". Below the header is a navigation menu with "HOME", "ABOUT", and "USER HOME". The main content area is titled "Active Submissions" and includes a breadcrumb trail: "Home > User > Author > Active Submissions". There are two tabs: "ACTIVE" (selected) and "ARCHIVE". A table lists the active submission with the following data:

ID	MM-DD SUBMIT	SEC	AUTHORS	TITLE
4385	11-29	ART	Pungkasanti	PEMANFATAN APLIKASI EDMODO SEBAGAI ALAT BANTU PENGAJARAN...

Below the table, it indicates "1 - 1 of 1 Items". There is a section for "Start a New Submission" with a link to begin the process. At the bottom, there is a "Refbacks" section with tabs for "ALL", "NEW", "PUBLISHED", and "IGNORED". A table below it shows columns for "DATE ADDED", "HITS", "URL", "ARTICLE", "TITLE", and "STATUS", with the message "There are currently no refbacks." below it.