



E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Edmodo

E-Learning As A Learning Media Based on Edmodo

Rahmad Syah¹⁾, Susilawati²⁾ & Eky Ermal Muttaqin³⁾

1) Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Medan Area, Indonesia

2) Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Medan Area, Indonesia

3) Prodi Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Medan Area, Indonesia

Diterima: Juli 2019 ; Disetujui: Agustus 2019 ; Dipublish: September 2019

Abstrak

Tuntutan masyarakat terhadap mutu pelayanan pendidikan dari waktu ke waktu semakin tinggi. Seiring dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat, maka lembaga Pendidikan dalam berbagai tingkat dan jenjang pendidikan tidak lagi dapat berpangku tangan untuk melestarikan kemampuan budaya dan performen suatu sekolah, namun harus gigih melakukan inovasi perubahan dalam berbagai aspek agar tidak ditinggalkan oleh masyarakat yang hidup dalam pada era globalisasi. Teknologi Informasi berbasis komputer adalah salah satu media yang cukup efektif dalam mengelola sistem informasi akademik sekolah. Penggunaan *e-learning* pada sekolah sebagai media pembelajaran dapat membuka wawasan yang luas bagi siswa/i bagaimana cara berkomunikasi dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan komputer. Dengan dibangunnya sistem *e-learning* sebagai media pembelajaran berbasis *edmodo* dapat meningkatkan kualitas dari siswa/i dalam menggunakan komputer. Selain itu diharapkan dapat memudahkan siswa/i dalam mengikuti ujian nasional berbasis komputer.

Kata Kunci: *E-Learning*, Pendidikan, Edmodo.

Abstract

Community demands on the quality of education services from time to time are increasingly high. Along with the development of increasingly rapid science and technology, educational institutions in various levels and levels of education can no longer stand by to preserve the cultural and performance capabilities of a school, but must strive to innovate changes in various aspects so that they are not left behind by people who live in in the era of globalization. Computer-based Information Technology is one medium that is quite effective in managing school academic information systems. The use of e-learning in schools as learning media can open up broad insights for students how to communicate in teaching and learning activities using computers. With the construction of e-learning systems as edmodo-based learning media can improve the quality of students in using computers. In addition, it is expected to facilitate students in taking a computer-based national examination.

Keywords: *E-Learning*, Education, Edmodo.

How to cite : Syah R. Susilawati & Muttaqin E,E. (2019). E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Edmodo. *Pelita Masyarakat* : Jurnal Pengabdian Masyarakat 1(1) :55-63

PENDAHULUAN

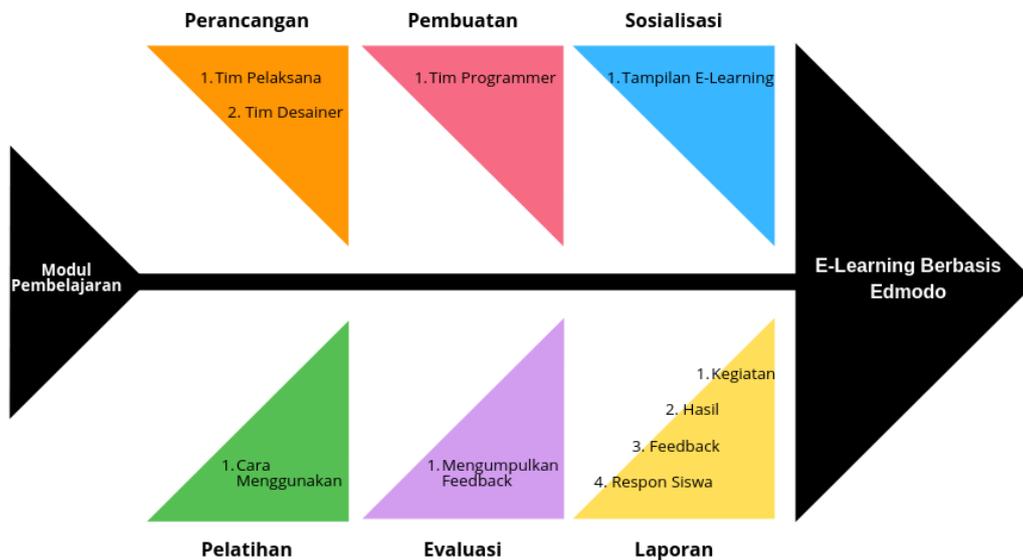
Perkembangan Teknologi Informasi saat ini berkembang dengan cepat hampir sebagian besar dari kegiatan manusia memanfaatkan teknologi informasi. Perkembangan teknologi informasi memunculkan berbagai jenis kegiatan yang berbasis pada teknologi informasi, seperti e-government, e-bisnis, e-education dan sebagainya. Fakta di atas membuktikan bahwa dunia pendidikan dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi informasi. Perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat ini secara otomatis menuntut peningkatan kualitas sumber daya tenaga pendidik dalam bidang teknologi informasi. Untuk sekolah diluar kota medan masih banyak yang minim pengetahuan tentang komputer, aplikasi komputer dan internet. Bahkan dari segi guru TIK nya sendiri masih kurang pengetahuan dalam penggunaan teknologi komputer. Dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi maka dibutuhkan sebuah revolusi dalam sistem pembelajaran yaitu dengan menggunakan *e-learning* sebagai media pembelajaran berbasis *edmodo*.

ANALISIS SITUASIONAL

E-Learning atau pembelajaran online adalah kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode penyampaian, interaksi, dan fasilitasi serta didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar lainnya dengan memanfaatkan jaringan internet (Prabantoro *et al*, 2005). *Edmodo* merupakan 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. Selain itu untuk melatih siswa siswi untuk dapat menghadapi ujian nasional berbasis komputer. Peningkatan kualitas dan kemampuan siswa dapat dilakukan dengan mudah salah satunya dengan memanfaatkan *e-learning* berbasis *edmodo* sebagai media pembelajaran untuk mengakses ilmu pengetahuan seluas-luasnya. Upaya ini dapat dilakukan dengan membangun sebuah *e-learning* berbasis *edmodo* untuk sekolah. Dari penjelasan tersebut diambil tema pengabdian masyarakat setelah mengunjungi mitra di kota padang sidempuan yaitu SMA Negeri 5 Padang Sidempuan.

METODE PELAKSANAAN

Adapun proses pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat dibagi menjadi tahap-tahap berikut:



Gambar 1. Metode Pelaksanaan dalam Diagram Fishbone

1. Perancangan dan Pembuatan *e-learning* berbasis Edmodo

Pada tahap ini, tim pelaksana bekerja sama dengan tim desainer, seta tim programmer dalam pembuatan *e-learning* berbasis edmodo dimana terkait fitur fitur yang akan ditampilkan pada *e-learning* tersebut.

2. Sosialisasi

Tim pelaksana akan melakukan sosialisasi kepada pihak sekolah terkait *e-learning* yang telah selesai dibangun dengan menjelaskan apa saja yang dapat ditampilkan pada *e-learning* tersebut.

3. Pelatihan Pegawai

Tim Pelaksana akan melakukan pelatihan kepada pihak sekolah tentang bagaimana menggunakan *e-learning*.

4. Evaluasi dan Tukar Pendapat

Tim pelaksana melakukan evaluasi tentang kegiatan yang baru dilakukan dan akan mengumpulkan umpan balik dari pihak SMA.

5. Penyusunan Laporan

Tim pelaksana akan menyusun laporan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat. Laporan ini akan dikumpulkan ke institusi dan SMA Mitra. Laporan ini mencakup kegiatan yang telah dilaksanakan, hasil dari kegiatan, umpan balik dari SMA Mitra, dan respon dari siswa/i terhadap penggunaan *e-learning*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SMA Negeri 5 Padang Sidempuan adalah salah satu mitra tujuan kegiatan ini dan merupakan Sekolah Menengah Atas yang terletak di kota padang sidempuan. SMA ini memiliki 16 ruang kelas, 4 laboratorium, 1 perpustakaan dan sudah mempunyai akses internet. Dengan memanfaatkan akses internet yang sudah tersedia memudahkan siswa siswi untuk dapat mengakses e-learning. Dari wawancara yang telah dilakukan oleh tim pelaksana pengabdian masyarakat, didapatkan bahwa pada sekolah ini memiliki jumlah komputer yang tersedia sebanyak 30 unit dan memerlukan sebanyak 35 unit komputer lagi untuk siswa siswi dapat dengan mudah melakukan ujian nasional berbasis komputer tanpa harus meminjam laptop atau menumpang kepada sekolah lain untuk mengikuti ujian. Terbatasnya pengetahuan mengenai penggunaan aplikasi untuk ujian nasional berbasis komputer dan kurangnya fasilitas komputer menjadi permasalahan utama pada SMA Negeri 5 Padang sidempuan. Untuk itulah kepala sekolah SMA Negeri 5 Padang sidempuan menyatakan bahwa sangat membutuhkan media pembelajaran yang dapat melatih siswa siswi untuk mengikuti ujian nasional berbasis komputer dan komputer sebagai fasilitasnya.



Gambar 2. Keseluruhan SMA Negeri 5 Padang Sidempuan



Gambar 3. Halaman Kelas SMA Negeri 5 Padang Sidempuan

Implementasi Edmodo :

Sebagai Murid (Student)

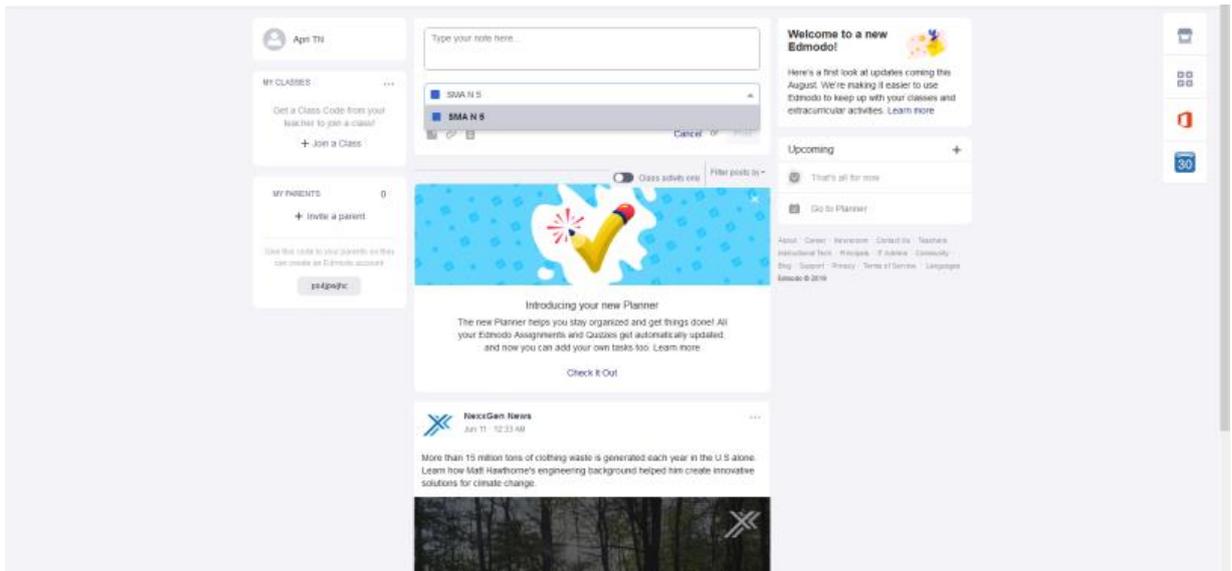
1. Mengisi data diri untuk pendaftaran (*Sign Up*) seperti nama, username, email dan password, atau menggunakan akun Google yang sudah terdaftar.

Gambar 4. Sign Up sebagai Murid

2. Kode grup atau kelas diisi sesuai dengan kode yang diberikan oleh Guru.

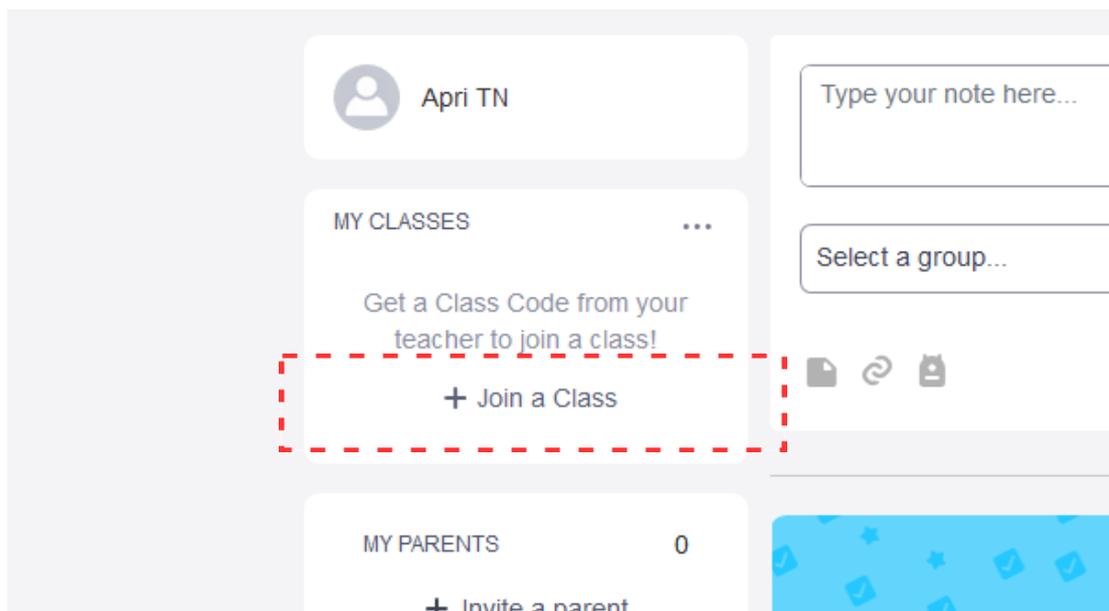
Gambar 5. Field Input Kode Kelas

3. Setelah berhasil Sign Up, berikut adalah tampilan Beranda.



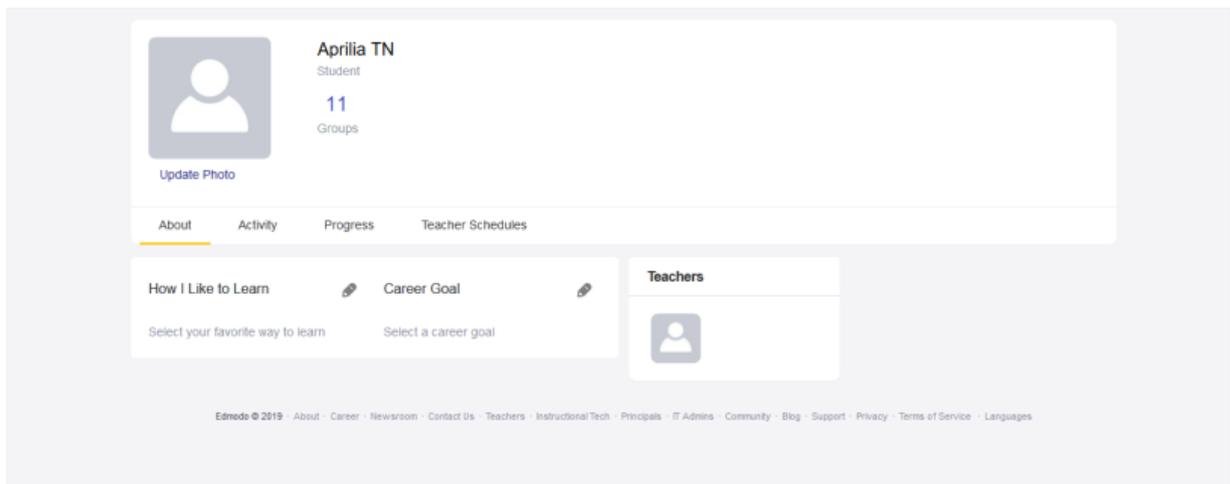
Gambar 6. Tampilan Beranda

4. Murid bias menambah grup atau kelas yang mau diikuti, dengan cara memasukkan kode kelasnya.



Gambar 7. Tambah Grup

5. Tampilan profile.



Gambar 8. Tampilan Profile

SIMPULAN

Seiring dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat, maka lembaga Pendidikan dalam berbagai tingkat dan jenjang pendidikan tidak lagi dapat berpangku tangan untuk melestarikan kemampuan budaya dan performen suatu sekolah, namun harus gigih melakukan inovasi perubahan dalam berbagai aspek agar tidak ditinggalkan oleh masyarakat yang hidup dalam pada era globalisasi. Teknologi informasi berbasis komputer adalah salah satu media yang cukup efektif dalam mengelola sistem informasi akademik sekolah. Penggunaan e-learning pada sekolah sebagai media pembelajaran dapat membuka wawasan yang luas bagi siswa/i bagaimana cara berkomunikasi dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan komputer. Dengan dibangunnya sistem e-learning sebagai media pembelajaran berbasis edmodo dapat meningkatkan kualitas dari siswa/i dalam menggunakan komputer. Selain itu diharapkan dapat memudahkan siswa/i dalam mengikuti ujian nasional berbasis komputer.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, L. A. (2013). *Students learning center strategy based on e-learning and blogs*. Seminar Nasional Sains dan Teknologi (NST) ke-4. Universitas Hasyim Semarang.
- Anderson, Terry. 2008. *The Theory and Practice of Online Learning*. Kanada. 2.
- Andika P S, Ananda S. (2018). *The Development of Internet-Based Economic Learning Media using Moodle Approach*. Universitas Negeri Semarang. 3(2).
- Aurino D, Adi B P, & Ferry J. (2012). *Implementation of e-learning system rediness: indonesia context*. IEEE International Conference on Management of Innovation & Technology (ICMIT).

- Bekim F, Majlinda F. (2007). E-learning Indicators Approach to Developing Elearning Software Solutions. The International Conference on "Computer as a Tool".
- Diana O, James O. (2005). Educating the Net Generation.
- Ema S, Muhammad S. Rancang Bangun Aplikasi E-Learning. Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri Institut Sains dan Teknologi AKPRIND Yogyakarta.
- Federal Ministry of Food, Agriculture and Consumer Protection. 2011. *E-Learning Methodologies : Guide For Designing And Developing E-Learning Courses. Rome.*
- Gogos, Roberta. (2013). *E-Learning 101 – Concepts, Trends, Applications.*
- Johnson, Jillian. (2018). *Beyone The Nest Button.* The eLearning Guild.
- Lekcharoen, W W Somchai. 2015. *The acceptance of e-learning using SEM approach : A case of IT Literacy development for PIM students.* 12th International Conference on Electrical Engineering/Electronics, Computer, Telecommunications and Information Technology (ECTI-CON).
- Ning Z, Hong B. (2010). Research on Computer Technology for E-learning in Higher Education. International Conference on e-Education, e-Business, e-Management and e-Learning.
- O, Diana. (2006). Learning Space.
- Prabantoro, Gatot &, A Hidayat. (2005). Pemanfaatan Fasilitas Gratis di Dunia Maya untuk Pengembangan Media E-learning Murah (Studi Empiris Pengembangan Situs Kelas Sistem Informasi Manajemen). Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi. Yogyakarta.
- R Syah, TE Nuradi, MKM Nasution. (2017). A framework to apply ICT for bequeathing the cultural heritage to next generation. Journal of Physics: Conference Series. 801.
- Ramayasa, I. Put. (2015). Evaluation Model Of Success And Acceptance Of E-Learning. Journal of Theoretical and Applied Information Technology. 31 December 2015. 82(3).
- Semenow, Alexey. (2005). Information and Communication Technologies in Schools : How ICT Can Create New, Open Learning Environment. UNESCO.