
PENERAPAN *E-LEARNING* UNTUK MENUNJANG KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR BAGI GURU DI LINGKUNGAN PCM KARTASURA

Diah Priyawati
Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta
diah.priyawati@gmail.com

Naskah diterima 20 Juni 2020
Naskah direvisi 25 Juni 2020
Naskah diterima untuk publikasi 30 Juni 2020

ABSTRAK

Perkembangan teknologi dan komunikasi mempengaruhi kemampuan berpikir dan kreatifitas siswa. Perubahan tersebut memberikan pengaruh untuk mengoreksi kekurangan dari pembelajaran konvensional, dimana proses belajar menggunakan papan tulis sebagai sarana utama, bersifat statis dan guru menjadi satu-satunya informasi. Selain itu, semakin banyak siswa yang harus ditangani guru dapat menurunkan kualitas mengajar. Pemanfaatan internet dalam proses belajar mengajar berupa *e-learning* mampu mengatasi kekurangan tersebut. Kegiatan pengabdian berupa pelatihan penggunaan *e-learning* bagi guru-guru di lingkungan PCM Kartasura bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru. Kegiatan ini diikuti sebanyak 21 peserta. Metode pelatihan berupa penyajian materi dan pendampingan penggunaan *e-learning*. Survei dilakukan kepada peserta sebelum pelaksanaan pelatihan (*pretest*) dan setelah pelaksanaan pelatihan (*posttest*). Hasil pengolahan data instrumen tes menunjukkan bahwa pengetahuan mengenai *e-learning* meningkat sebesar 12.38% dan kemampuan mengelola *e-learning* meningkat sebanyak 22.86% setelah pelaksanaan pengabdian.

KATA KUNCI : *e-learning*, media pembelajaran, pelatihan

PENDAHULUAN

Salah satu program kerja Muhammadiyah yaitu menghidupkan kembali dan merevitalisasi cabang dan rantingnya dalam upaya memperkuat dan memperteguh organisasi. Pimpinan Cabang Muhammadiyah (PCM) di Kartasura mempunyai tantangan dalam mengelola organisasi dan amal usaha, diantaranya memanfaatkan Ilmu Komunikasi dan Teknologi Informasi atau ICT (*Information And Communication Technology*) [1]. Kegiatan pengabdian ini difokuskan pada peningkatan kompetensi guru-guru di lingkungan PCM Kartasura.

Belajar adalah perubahan tingkah laku dan pemahaman, semula seorang anak tidak dibekali dengan potensi fitrah yang kemudian dengan belajar maka seorang anak berubah tingkah laku dan pemahamannya semakin bertambah [2]. Proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang melibatkan beberapa komponen, dan guru harus mampu menggunakan komponen tersebut untuk mencapai tujuan yang direncanakan. Keberhasilan sistem pembelajaran sangat bergantung pada guru dalam menerapkan metode belajar, dan pencapaian tujuan. Evaluasi hasil belajar merupakan komponen yang digunakan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran.

Pembelajaran secara konvensional saat ini kurang efektif. Kemampuan berpikir dan kreativitas

siswa telah berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan komunikasi [3]. Perubahan tersebut memberikan pengaruh untuk mengoreksi kekurangan dari pembelajaran konvensional, dimana proses pembelajaran menggunakan papan tulis sebagai sarana utama, bersifat statis dan guru menjadi satu-satunya informasi. Selain itu, semakin banyak siswa yang harus ditangani guru dapat menurunkan kualitas mengajar. Pemanfaatan internet dalam proses pembelajaran seperti *e-learning* atau telekonferensi secara efisien mampu menutup kekurangan tersebut [4].

E-learning telah banyak meningkatkan kompetensi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran [5][6][7]. Beberapa jenis *e-learning* yang dapat digunakan diantaranya adalah membangun *website* [5], moodle [8], Edmodo [3][9], media sosial seperti facebook, google drive, google form [6], dan google classroom [10]. Kendala yang dihadapi ketika menggunakan *e-learning* sendiri adalah budaya belajar mandiri siswa masih kurang, dan juga kemampuan guru dalam mendesain materi pelajaran belum berkembang [4]. Pemilihan *e-learning* yang populer dan mudah digunakan akan membantu guru menggunakan teknologi ini. Edmodo merupakan *e-learning* yang menyerupai facebook namun dikhususkan untuk kegiatan pendidikan [11]. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan

pelatihan penggunaan *e-learning* Edmodo bagi guru-guru di lingkungan PCM Kartasura.

TINJAUAN PUSTAKA

E-learning

E-learning merupakan proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat elektronika, seperti komputer, gadget, atau alat pembelajaran elektronik lainnya [7]. *E-learning* memungkinkan siswa mendapatkan materi kapan saja, dipelajari dimanapun siswa berada. Guru dapat melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas dan dilanjutkan pemantauan di luar kelas. Jumlah guru yang terbatas tetap dapat memberikan pengajaran yang berkualitas meskipun siswa bertambah banyak [4].

Cara penyampaian materi *e-learning* dilakukan secara satu arah atau dua arah. Cara satu arah seperti layaknya proses pembelajaran di kelas namun menggunakan perangkat elektronik. Cara dua arah adalah proses pembelajaran interaktif antara guru dan siswa menggunakan perangkat elektronik dalam waktu yang bersamaan (*synchronous learning*), atau dapat juga pada waktu yang tidak bersamaan (*asynchronous learning*) [4][7]. *E-learning* tidak memiliki batasan akses, sehingga proses belajar mengajar dapat dilakukan lebih banyak waktu.

Edmodo

Edmodo adalah sebuah platform media sosial seperti facebook namun diterapkan untuk lingkungan sekolah. Guru dan siswa saling berinteraksi seperti layaknya menggunakan facebook membahas hal-hal seputar kegiatan belajar mengajar [11]. Penyimpanan data Edmodo dilakukan melalui jaringan internet yang aman atau *cloud storage*.

Fasilitas-fasilitas yang ditawarkan Edmodo yaitu : (1) aplikasi Edmodo gratis, dan hanya diperlukan jaringan internet untuk menggunakannya. (2) Guru dapat memberikan materi secara tidak langsung kepada siswa, dan siswa dapat belajar kapan saja. (3) Guru dapat menilai tugas siswa dan siswa dapat memantau hasil pekerjaannya. (4) Guru dan siswa dapat saling berinteraksi mengemukakan pendapatnya mengenai permasalahan sebuah topik. (5) Edmodo menyediakan berberapa teknik pembuatan soal secara daring, seperti soal pilihan ganda, esai, mengurutkan, mencocokkan, melengkapi bagian-bagian soal yang kosong, hingga melakukan *pooling*. (6) Edmodo dapat diakses melalui gadget sehingga sangat sesuai dengan kondisi perkembangan teknologi saat ini [9][11].

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah model pendampingan penggunaan Edmodo dalam menyusun materi pelajaran sekolah yang terbagi dalam dua tahap. Tahap pertama yaitu penyajian materi pengenalan Edmodo, menyusun materi ajar yang sesuai dengan sistem *e-learning*, membuat alat evaluasi belajar berbasis *e-learning*, hingga proses menggunggah ke dalam aplikasi Edmodo. Tahap kedua, peserta pelatihan saling memberikan saran kritik terhadap *e-learning* yang telah dibuat, dan diakhiri dengan cara menambahkan pengguna (*member*) Edmodo yaitu para siswanya.

Kegiatan pengabdian dievaluasi dengan pengambilan instrumen tes kepada peserta sebelum pelaksanaan pelatihan (*pretest*) dan setelah pelaksanaan pelatihan (*posttest*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan pengabdian berupa pelatihan ini berjudul *Aplikasi e-learning untuk Menunjang Kegiatan Belajar Mengajar bagi Guru di PCM Kartasura*. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 3 Februari 2017 bertempat di Laboratorium Sistem Informasi, Program Studi Informatika, Fakultas Komunikasi dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Peserta kegiatan sebanyak 21 orang meliputi guru-guru sekolah di wilayah PCM Kartasura seperti ditunjukkan pada Tabel 1. Kegiatan pengabdian ini merupakan bagian dari rangkaian Pelatihan Media dan Aplikasi Teknologi Informasi Bagi Guru di Pimpinan Cabang Muhammadiyah Kartasura pada tanggal 3 – 5 Februari 2017.

Table 1. Daftar Peserta Pelatihan

Sekolah	Jumlah Delegasi
MI Muh Gonilan	2
MI Muh Kartasura	2
MI Muh Kertonatan	1
MI Muh Wirogunan	1
MI Muh Pucangan	2
SDIT Muh Al Kautsar	3
SMP Muh 1 Kartasura	2
SMP Muh 2 Kartasura	2
SMP Muh Al Kautsar	2
PK	
SMK Muh Kartasura	2
SMA Muh 4 Kartasura	2
Total Delegasi	21

Kegiatan terbagi menjadi tiga tahapan. Tahap pertama, pengambilan instrumen tes sebelum dilakukan pelatihan (*pretest*). Tahap kedua, penyajian materi pengenalan *e-learning* Edmodo melalui ceramah. Selanjutnya peserta mengikuti instruksi dengan praktek langsung menggunakan Edmodo, diakhiri dengan sesi tanya jawab. Gambar 1 menunjukkan kondisi kegiatan pelatihan dimana peserta pelatihan mengenal dan menggunakan Edmodo. Tahap ketiga adalah pengambilan instrumen tes setelah dilakukan pelatihan (*posttest*).



Gambar 1. Suasana pelatihan

Pembahasan

Tujuan pengambilan *pretest* adalah untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan seputar materi. Peserta memberi pendapat mengenai permasalahan yang ditanyakan seperti pada Tabel 1. Data hasil instrumen tes diolah menggunakan skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur persepsi atau pendapat seseorang mengenai peristiwa karena mampu mengetahui tingkat kepastian dalam sebuah survei [12]. Hasil survei *pretest* ditunjukkan pada Tabel 2.

Table 1. Pertanyaan instrumen tes

No	Pertanyaan
1	Saya mengenal internet
2	Sehari-hari saya terbiasa menggunakan internet
3	Saya mengenal surel
4	Saya terbiasa menggunakan surel
5	Saya tahu peran teknologi informasi untuk pendidikan
6	Saya mengenal <i>e-learning</i>
7	Saya terbiasa menggunakan <i>e-learning</i>
8	Saya mampu mengelola <i>e-learning</i>

Selanjutnya pelatihan dimulai dengan mengenalkan peserta dengan *e-learning* Edmodo,

memperlihatkan kemampuan yang dapat dibuat menggunakan aplikasi ini. Peserta mendaftarkan diri sebagai instruktur/guru pada aplikasi Edmodo. Sehingga dapat menggunakan fasilitas Edmodo secara lengkap. Kegiatan pelatihan dilakukan dengan metode pendampingan, dan peserta mencoba praktek secara langsung sesuai dengan arahan pemateri.

Table 2. Hasil survei *pretest*

Indikator	Skor
Mengenal internet	90.48%
Terbiasa menggunakan internet	86.67%
Mengenal surel	87.62%
Terbiasa menggunakan surel	83.81%
Mengetahui peran teknologi informasi untuk pendidikan	85.71%
Mengenal <i>e-learning</i>	67.62%
Terbiasa menggunakan <i>e-learning</i>	57.14%
Mampu mengelola <i>e-learning</i>	53.33%

Kegiatan pelatihan diakhiri dengan pengisian *posttest* untuk mengetahui keberhasilan capaian kegiatan. Tabel 3 merupakan hasil survei *posttest*.

Table 3. Hasil survei *posttest*

Indikator	Skor
Mengenal internet	93.33%
Terbiasa menggunakan internet	91.43%
Mengenal surel	92.38%
Terbiasa menggunakan surel	86.67%
Mengetahui peran teknologi informasi untuk pendidikan	89.52%
Mengenal <i>e-learning</i>	80%
Terbiasa menggunakan <i>e-learning</i>	70.48%
Mampu mengelola <i>e-learning</i>	76.19%

Hasil pengolahan survei *pretest* dan *posttest* memperlihatkan bahwa pengetahuan dan kemampuan peserta meningkat setelah melalui kegiatan pengabdian ini. Peserta mengenal *e-learning* meningkat dari 67.62% menjadi 80%. Peserta mampu mengelola *e-learning* meningkat dari 53.33% menjadi 76.19%.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan penggunaan *e-learning* telah berjalan baik. Kegiatan menghasilkan beberapa materi ajar yang siap digunakan untuk sistem pembelajaran secara daring. Hasil pengolahan data instrumen tes menunjukkan bahwa pengetahuan mengenai *e-learning* meningkat sebesar 12.38% dan

kemampuan mengelola *e-learning* meningkat sebanyak 22.86%.

Saran

Media pembelajaran sebaik apapun tidak dapat menggantikan peran guru sebagai pendidik. *E-learning* merupakan alat untuk menambah wawasan peran teknologi bagi pendidikan. Penggunaan *e-learning* harus menyenangkan, dan tetap menjunjung norma-norma kehidupan.

PERSANTUNAN

Ucapan terima kasih ditujukan untuk Fakultas Ilmu Komunikasi dan Informatika UMS, Laboratorium Program Studi Informatika UMS, Pimpinan Cabang Muhammadiyah Kartasura Sukoharjo, dan seluruh peserta pelatihan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] "Lembaga Pengembangan Cabang dan Ranting | Muhammadiyah." <http://lpcr.muhammadiyah.or.id/> (accessed Jun. 14, 2020).
- [2] A. Pane and M. Darwis Dasopang, "Belajar Dan Pembelajaran," *FITRAH Jurnal Kaji. Ilmu-ilmu Keislam.*, vol. 3, no. 2, p. 333, 2017, doi: 10.24952/fitrah.v3i2.945.
- [3] M. Islamiyah and L. Widayanti, "Efektifitas Pemanfaatan *E-learning* Berbasis Website Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa STMIK Asia Malang Pada Mata Kuliah Fisika Dasar," *J. Ilm. Teknol. Inf. Asia*, vol. 10, no. 1, pp. 41–46, 2016, doi: ISSN: 0852-730X.
- [4] S. Waluyanti, "Implementasi *e-learning* dalam pengembangan pendidikan dan pelatihan," pp. 1–12, 2015.
- [5] I. Sriyanti, M. Muslim, and M. Yusup, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Bagi Guru SMA Srijaya Negara Palembang," *J. Inov. dan Pembelajaran Fis.*, vol. 2, no. 1, pp. 12–18, 2015.
- [6] D. Setiawan, S. Lestari, D. S. Putra, and M. Azmi, "Pemanfaatan Media Sosial untuk Membangun Sistem *E-learning* di SMKN 1 Gunung Talang," *INVOTEK J. Inov. Vokasional dan Teknol.*, vol. 18, no. 1, pp. 7–12, 2018, doi: 10.24036/invotek.v18i1.177.
- [7] A. Ranius, "Pemanfaatan *E-learning* Sebagai Media Pembelajaran," *J. Ilm. Matrik*, no. 12, pp. 53–62, 2013.
- [8] R. H. Hardyanto and H. D. Surjono, "Pengembangan Dan Implementasi *E-learning* Menggunakan Moodle Dan Vicon Untuk Pelajaran Pemrograman Web Di Smk," *J. Pendidik. Vokasi*, vol. 6, no. 1, p. 43, 2016, doi: 10.21831/jpv.v6i1.6675.
- [9] A. Z. Nu'man, "Efektifitas Penerapan *E-learning* Model Edmodo Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus : Smk Muhammadiyah 1 Sukoharjo)," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2013, doi: 10.1017/CBO9781107415324.004.
- [10] I. Yustanti and D. Novita, "Pemanfaatan *E-learning* Bagi Para Pendidik Di Era Digital 4.0," *Pros. Semin. Nas.*, pp. 338–346, 2019, [Online]. Available: <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/download/2543/2357>.
- [11] N. Borg and J. O'Hara, "The Edmodo Teacher Guide," *Soc. Learn. Netw. Classr.*, 2008.
- [12] T. Nempung, T. Setiyaningsih, and N. Syamsiah, "Otomatisasi Metode Penelitian Skala Likert Berbasis Web," no. November, pp. 1–8, 2015.