

PENERAPAN METODE E-LEARNING MENGGUNAKAN EDMODO DI SMK GEMA BANGSA UNTUK MENINGKATKAN MUTU PEMBELAJARAN DI BIDANG IPTEK

Eva Fahrudin¹ dan Muhamad Rohmani²
fahrudineva@gmail.com, muhammadrohmani99@gmail.com

Abstrak

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin cepat. Di setiap tempat orang menggunakan teknologi sebagai acuan untuk meningkatkan mutu atau kualitas maupun kuantitas hasil kerja di suatu instansi seperti di dunia pendidikan. Oleh karena itu, SMK Gema Bangsa membuat suatu metode pembelajaran berbasis *E-learning* dengan edmodo untuk meningkatkan mutu hasil belajar siswa di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Metode pembelajaran berbasis *E-learning* juga digunakan untuk mengatasi masalah proses pembelajaran yang kurang efektif di kelas 11 semester 1 dikarenakan kegiatan prakerin (Praktek Kerja Industri). Istilah *e-learning* (*electronic learning*) dalam dunia pendidikan merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan. *E-learning* dapat diartikan sebagai pembelajaran jarak jauh dengan media internet. Dengan adanya pembelajaran menggunakan metode *e-learning* mutu pembelajaran dan kemandirian siswa dapat ditingkatkan, dan membuat siswa menjadi lebih dekat dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sedangkan edmodo sendiri merupakan sebuah *Learning Management System* (LMS) yang menyediakan beragam fitur yang biasa di manfaatkan oleh guru untuk kegiatan pembelajaran. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *E-learning* dengan edmodo dapat memecahkan masalah yang terjadi di kelas 11 yang mengikuti kegiatan prakerin (Praktek Kerja Industri) sehingga pembelajaran di kelas 11 tetap dapat berjalan secara efektif dan efisien.

Kata Kunci : IPTEK, E-learning, Edmodo

A. PENDAHULUAN

Teknologi semakin meningkat di era globalisasi ini. Di Indonesia perkembangan teknologi banyak membantu berbagai masalah di berbagai bidang, terutama di bidang pendidikan. Dalam hal ini pendidikan banyak dibantu dengan kemajuan teknologi dengan menggunakan internet contohnya penggunaan *website* sekolah dengan menampilkan informasi terbaru yang ada di sekolah.

SMK Gema Bangsa adalah salah satu sekolah swasta yang ada di daerah kabupaten Tangerang. Sekolah ini mempunyai tiga jurusan yaitu Teknik Kendaraan Ringan (TKR), Teknik Pemeliharaan Mekanik Industri (TPMI) dan Multimedia (MM). Sekolah ini sudah berdiri dari tahun 2004 sudah banyak mengeluarkan lulusan yang berkualitas dengan pembelajaran yang ada.

Permasalahan yang ada pada SMK Gema Bangsa adalah bencananya pembelajaran pada saat pelaksanaan Praktek Kerja Industri (PRAKERIN) di kelas 11 pada semester 1.

Siswa terfokus pada pelaksanaan PRAKERIN yang berada di perusahaan atau instansi yang mereka kunjungi. Pada saat Ujian Tengah Semester (UTS) Ganjil siswa merasa bingung dengan tidak diberikannya materi pelajaran di sekolah, begitu pula di Ujian Semester 1 (US) Ganjil dikarenakan siswa kelas 11 masih disibukkan dengan kegiatan PRAKERIN.

Dengan masalah yang ada, penulis berinisiatif menanggulangi masalah yang ada dikelas 11 dengan menggunakan metode E-Learning Pembelajaran jarak jauh. Penggunaan media sosial yang dikhususkan untuk pembelajaran sangat tepat dalam masalah yang ada yaitu dengan menggunakan edmodo. Dengan penggunaan edmodo siswa bisa menerima pembelajaran yang diupload oleh guru karena dalam pembelajarannya edmodo menggunakan akun yang bisa dibuat oleh guru, siswa maupun orang tua, pembelajaran yang dilaksanakan siswa masuk dalam grup dengan kode tertentu yang dibuat oleh guru mata pelajaran.

Dengan berjalannya pembelajaran menggunakan edmodo ini diharapkan siswa/siswi SMK Gema Bangsa terutama dikelas 11 dapat berjalan dengan lancar dan proses pembelajaran dapat berlangsung walupun sedang dilaksanakannya Praktek Kerja Industri (PRAKERIN).

B. LANDASAN TEORI

1. E-Learning

E-Learning (Afridian Hafid ; 2016) Merupakan sebuah bentuk Pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik dan Information and Comunication Tecnology (ICT) yang memungkinkan materi pembelajaran dapat tersampaikan pada siswa tanpa adanya proses pembelajaran yang terbatas dalam sebuah ruang.

The ILRT of Bristol University (2005) mendefinisikan *e-learning* sebagai penggunaan teknologi elektronik untuk mengirim, mendukung, dan meningkatkan pengajaran, pembelajaran dan penilaian. Udan and Weggen (2000) menyebutkan bahwa *e-learning* adalah bagian dari pembelajaran jarak jauh sedangkan pembelajaran on-line adalah bagian dari *e-learning*. Di samping itu, istilah *e-learning* meliputi berbagai aplikasi dan proses seperti *computer-based learning web-based learning, virtual classroom*, dll; sementara itu pembelajaran on-line adalah bagian dari pembelajaran berbasis teknologi yang memanfaatkan sumber daya internet, intranet, extranet. Lebih khusus lagi Rosenberg (2001) mendefinisikan *e-learning* sebagai pemanfaatan teknologi intranet untuk mendistribusikan materi pembelajaran, sehingga siswa dapat mengakses dari mana saja.

Konsep keberhasilan program *e-learning* selain ditunjang oleh perangkat teknologi informasi, juga oleh perencanaan, administrasi, manajemen dan ekonomi yang memadai. Perlu juga diperhatikan peranan dari para fasilitator, dosen, staf, cara implementasi, cara mengadopsi teknologi baru, fasilitas, biaya, dan jadwal kegiatan (Natakusumah, 2002).

2. Edmodo

Edmodo adalah jejaring sosial terbatas dengan guru sebagai pusatnya. Murid dapat masuk kedalam sebuah *circle* di Edmodo hanya apabila diundang oleh gurunya, karena itu murid tahu bahwa orang-orang yang ada di *circle* tersebut hanyalah teman-teman sekelasnya. Semua orang di Edmodo adalah anonim, termasuk guru. Karena itulah semua orang bisa dengan bebas mengemukakan komentar, pertanyaan, jawaban, ide dan pendapat tanpa harus khawatir mempermalukan diri sendiri. (Sissy, 2013)

Agar suasana di *circle* Edmodo tetap kondusif, guru akan menjadi semacam pengawas. Guru dapat memberikan poin untuk murid pengguna yang pendapatnya bagus dan berguna. Guru juga dapat memberikan hukuman kepada murid pengguna yang tidak sopan atau mengganggu. Di Edmodo, tidak boleh ada singkatan-singkatan semacam bahasa SMS atau twitter. Bahasa yang digunakan harus formal dan jelas. Orang tua murid juga bisa bergabung di *circle* Edmodo anaknya.

(Laksmi Mahendarti Dwiharja: 2015) Ketiadaan jarak sebagai dampak dari internet dapat dimanfaatkan sebagai salahsatu alternatif pembelajaran. Daryanto (2013) menjelaskan bahwa karena sifat internet yang dapat dihubungi setiap saat, artinya siswa dapat memanfaatkan program-program pendidikan yang disediakan di jaringan internet kapan saja sesuai dengan waktu luang mereka sehingga kendala ruang dan waktu yang mereka hadapi untuk mencari sumber belajar dapat teratasi. Dengan perkembangan pesat di bidang teknologi komunikasi, multimedia, dan informasi; mendengarkan ceramah, mencatat di atas kertas sudah tentu ketinggalan zaman.

Kemudahan akses internet menjangkau seluruh belahan dunia memungkinkan berbagai inovasi dalam bidang pendidikan, yakni mempermudah koneksi peserta didik dengan pendidik, salah satunya dengan memanfaatkan Edmodo. Edmodo merupakan social network berbasis lingkungan sekolah (*school based environment*) yang dikembangkan oleh Nicolas Borg and Jeff O'Hara, dengan fitur-fitur pendukung proses belajar mengajar. Edmodo dapat diakses bebas di www.edmodo.com oleh guru, siswa, maupun orang tua siswa. Edmodo telah banyak digunakan sebagai Professional Development Tools oleh banyak praktisi pendidikan di U.S, seperti Lia Nielsen dan Marianthe Williams (www.techlearning.com November 2014).

Bila dibandingkan dengan media sosial *Learning Management System* lainnya, Edmodo memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut: (1) Mirip *facebook*, mudah digunakan, (2) *Closed group collaboration*, hanya yang memiliki *group code* yang dapat mengikuti kelas, (3) *Free*, diakses *online*, dan tersedia untuk perangkat *smartphone*, *android* dan *iphone*, (4) Tidak memerlukan server di sekolah, (5) Dapat diakses dimanapun dan kapanpun, (6) Edmodo selalu diupdate oleh pengembang, (7) Edmodo dapat diaplikasikan dalam satu kelas, satu sekolah, antar sekolah dalam satu kota atau kabupaten, (8) Edmodo dapat digunakan bagi siswa, guru, dan orang tua, (9) Edmodo digunakan untuk berkomunikasi dengan menggunakan model sosial media, *learning material*, dan evaluasi, (10) Edmodo mendukung model *team teaching*, *coteacher*, dan *teacher*, (11) Terdapat notifikasi, (12) Fitur *badge* dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi siswa (Priowirjanto,2013)

C. PEMBAHASAN

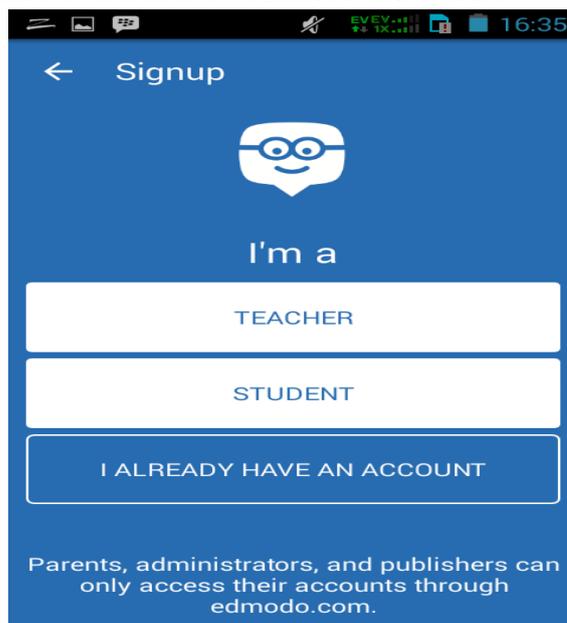
1. Manual Instalasi/ Penggunaan Awal Edmodo
 - a. Untuk versi website ada dapat mengunjungi www.edmodo.com
 - b. Untuk versi *Mobile* di Android dapat di *download* di *playstore* dengan nama aplikasinya edmodo.
 - c. Untuk versi *mobile* di *Iphone* dapat di *download* di *app store* dengan nama aplikasinya edmodo
 - d. Untuk edmodo versi *mobile* tidak terdapat fasilitas untuk orang tua sehingga kita harus mendownload aplikasi tambahan bernama *edmodo for parents* di *playstore* untuk android /di *app store* untuk i-phone

2. Alur Sistem Penggunaan Edmodo
 - a. Guru Membuat akun baru di edmodo dengan memilih (*I'M a Teacher*)
 - b. Setelah Berhasil mendaftarkan Akunnya, guru tersebut membuat sebuah kelas dengan cara create a group dan isi form yang ada untuk menuliskan nama kelas yang ingin di buat, berikut dengan settingan yang ingin berlakukan di kelas tersebut.
 - c. Setelah guru membuat kelas, guru akan mendapatkan kode kelas yang nantinya digunakan oleh siswa /i untuk mendaftarkan diri mereka di edmodo.
 - d. Guru menyampaikan kode kelas, yang telah di buat ke seluruh siswa/i yang digunakan oleh siswa/i untuk bergabung di edmodo dan bergabung di kelas yang dibuat oleh guru tersebut (apabila siswa tersebut telah memiliki edmodo).
 - e. Siswa mendaftarkan diri ke edmodo dengan memilih (*I'M a Student*) dengan mengisi form yang ada dan memasukan kode kelas yang diberikan oleh guru. Apabila siswa/i tersebut telah memiliki akun edmodo mereka tinggal melakukan log in dan masuk ke kelas/ group yang telah dibuat dengan memilih join a group dan memasukan kode kelas yang telah di berikan.
 - f. Siswa/i yang telah mendaftar di edmodo sebagai murid/student mereka akan mendapatkan kode unik yang digunakan untuk orang tua bergabung di edmodo untuk memantau kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di edmodo.
 - g. Orang tua yang ingin memantau kegiatan belajar siswanya dapat bergabung di edmodo dengan memilih (*I'M a Parent*) dan memasukan kode unik nama siswa/siswi yang ingin mereka pantau/monitoring.

3. Tampilan Edmodo
 - a. Tampilan Awal



Gambar 1 . Halaman Awal Edmodo versi Website

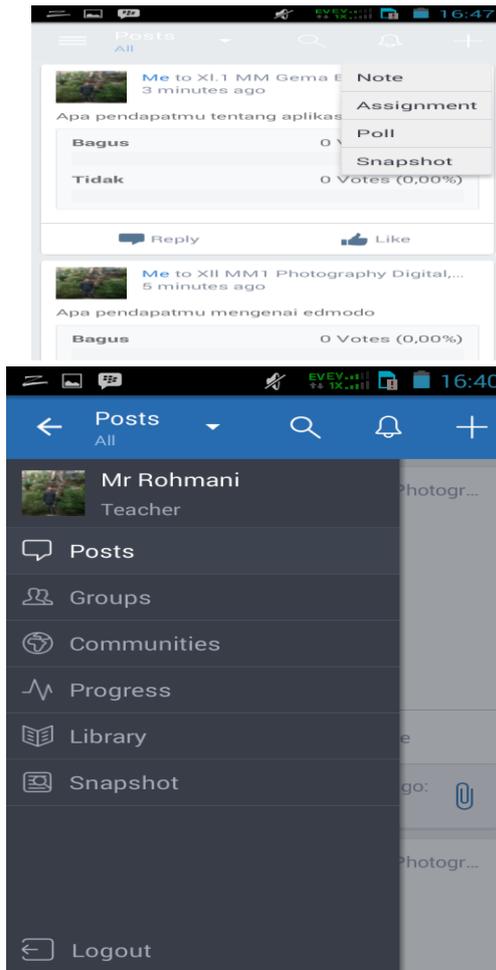


Gambar 2. Halaman Awal edmodo versi mobile

Dari gambar tampilan edmodo Diatas terdapat pilihan menu yang dapat kita intruksikan diantaranya :

- 1) *Join a Group* -> untuk Bergabung di salah satu group (untuk di website)
- 2) *Login* -> untuk masuk ke akun edmodo kita yang telah kita buat (untuk di website) Sedangkan untuk perintah login di mobile masuk ke menu -> *I Already Have An Account*
- 3) *I'M a Teacher* -> Untuk membuat akun baru untuk guru
- 4) *I'M a Student* -> Untuk membuat akun baru untuk Siswa
- 5) *I'M a Parent* -> Untuk membuat akun baru untuk orang tua siswa/i (untuk versi web) sedangkan untuk versi mobile kita harus mendownload terlebih dahulu edmodo for parent di playstore atau appstore.

b. Tampilan Dashboard Guru



Gambar 4. Tampilan Dashboard untuk Guru versi Mobile



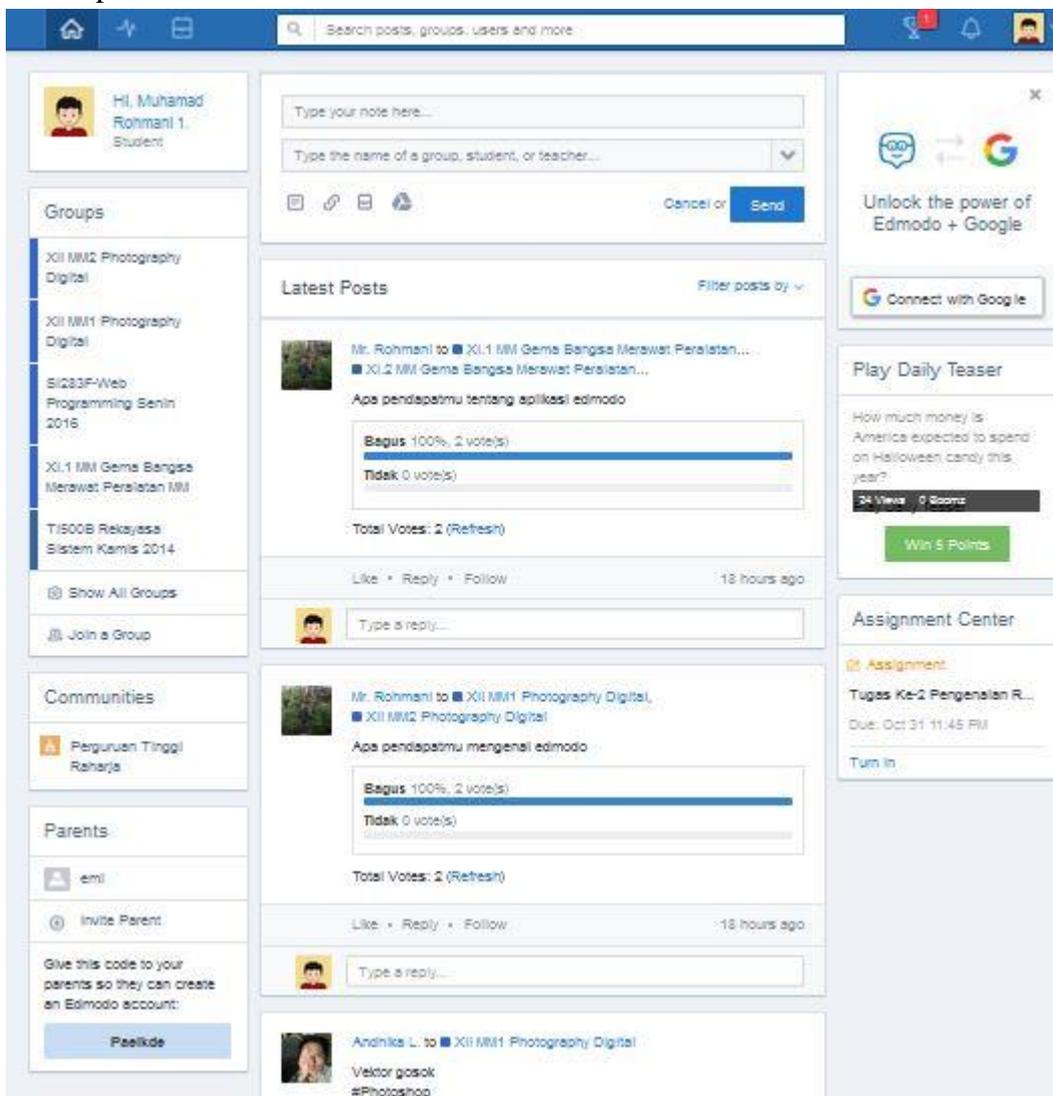
Gambar 5. Tampilan Dashboard untuk Guru versi Website

Fitur-fitur di dashboard versi Guru (Teachers) yang dapat mendukung proses pembelajaran E-learning:

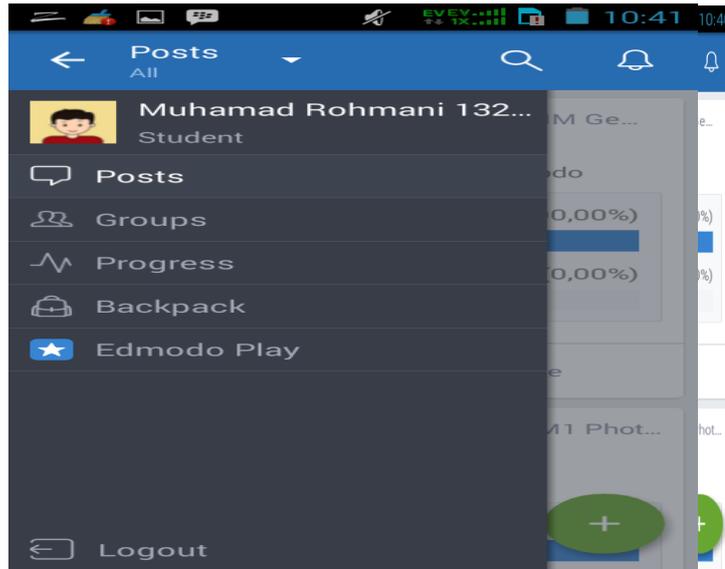
- 1) *Note* -> Yang berfungsi memberikan himbauan kepada siswa dan siswi.
- 2) *Assignment* -> Yang berfungsi memberikan tugas / pr kepada siswa/i.
- 3) *Poll* -> Berfungsi untuk melakukan polling atau jajak pendapat kepada siswa/i

- 4) *Quiz* -> Berfungsi untuk memberikan ulangan secara online kepada siswa/i. (khusus versi website)
- 5) *Library/Folders* (untuk versi web) -> Berfungsi untuk Memasukan seluruh materi/bahan ajar.

c. Tampilan Dashboard Siswa



Gambar 6. Tampilan Dashboard untuk Siswa versi Website

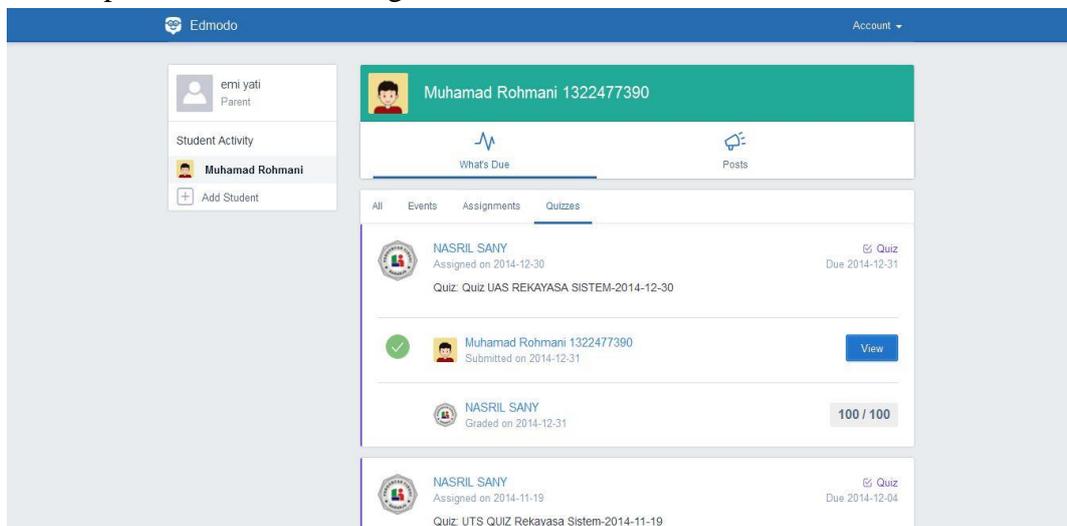


Gambar 7. Tampilan Dashboard untuk Siswa versi Mobile

Fitur-fitur di dashboard siswa (students) yang dapat mendukung proses pembelajaran E-learning :

- 1) Mereka dapat bergabung ke kelas pembelajaran yang di minta guru dengan cara add group dan masuk ke kelas group mata pelajaran mereka.
- 2) Mereka mendapatkan kode unik yang dapat digunakan untuk orang tua memantau proses pembelajaran anaknya.
- 3) Mereka dapat melihat intruksi-intruksi apa saja yang di berikan oleh guru baik berupa himbauan,tugas ,polling ataupun quiz serta mereka dapat mengeksekusi perintah/ mengerjakan perintah yang di berikan.
- 4) Mereka dapat mendownload materi yang di bagikan oleh guru di group/kelas tersebut.
- 5) Siswa dapat memberikan pertanyaan dengan menulis note dan berkomentar di note yang dibuat oleh guru apabila ada intruksi/pembelajaran yang di rasa kurang di mengerti.

d. Tampilan Dashboard Orang Tua Siswa/i



Gambar 8. Tampilan Dashboard untuk Orang Tua (Parents) versi Website

Fitur-fitur di *dashboard* orang tua (*parents*) yang dapat mendukung proses pembelajaran *E-learning*: Orang tua dapat memantau seluruh proses kegiatan belajar- mengajar siswa dan guru di kelas tetapi di fitur orang tua ini mereka hanya biasa sekedar memantau / memonitoring saja, tidak dapat ikut dalam proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan (seperti berkomentar, dll).

4. Kelebihan dan kekurangan menggunakan edmodo

a. Kelebihan

- 1) Dengan Menggunakan Edmodo Metode pembelajaran akan lebih efektif dan efisien untuk kelas XI yang melakukan prakerin. karena edmodo merupakan sebuah social media berbasis Learning Management System dimana cukup mendukung untuk pembelajaran berbasis E-learning.
- 2) Edmodo dapat meningkatkan mutu siswa/I untuk lebih dekat dengan perkembangan teknologi.
- 3) Edmodo merupakan social media berbasis *Learning Management System* (LMS) dimana didalam edmodo guru dapat melakukan penugasan,kuis,polling tentang suatu isi/pendapat, dan membagikan materi pelajaran pelajaran yang akan di sampaikan sehingga siswa akan menjadi lebih aktif dan kreatif.
- 4) Edmodo bersifat user interface dimana mudah digunakan karena tampilannya yang hamper mirip dengan facebook sehingga mudah di gunakan untuk pemula sekalipun.
- 5) edmodo dapat di akses melalui pc ataupun *gadget/smartphone*.
- 6) *Compatibility*, Dimana Edmodo mendukung *preview* berbagai format file.

b. Kekurangan

- 1) Languange, edmodo menggunakan bahasa inggris sehingga kadang menyulitkan guru dan siswa
- 2) Edmodo belum memiliki fitur *video conference* dimana hal ini cukup penting untuk terjadinya interaksi pribadi langsung antara guru dan siswa.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Edmodo adalah sebuah media social yang dibuat dan dikhususkan untuk pembelajaran berbasis online, di sekolah tingkat Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas atau Kejuruan bahkan digunakan di Perguruan Tinggi Maupun jenjang di atasnya. Penggunaan Metode ini berbasis online digunakan untuk pembelajaran. Pada SMK Gema Bangsa Penggunaan edmodo ini digunakan dikelas 11 Multimedia pada semester 1 karena kelas 11 difokuskan untuk kegiatan Praktek Kerja Industri (PRAKERIN) dimana kelas 11 berkonsentrasi pada kegiatan diperusahaan ataupun di instansi. Kegiatan ini berjalan dengan lancar, guru produktif multimedia sebelumnya diadakan pelatihan menggunakan edmodo dan

dihadiri oleh orang tua siswa untuk penggunaannya. Targert dari penggunaan edmodo ini siswa tidak akan kaget menghadapi ujian tengah semester dan ujian semester dikarenakan siswa telah mengikuti pembelajaran pada edmodo. Bahkan orang tua / wali bias mengawasi di edmodo dalam hal pembelajaran yang berlangsung.

2. Saran

Penggunaan Pembelajaran E-Learning menggunakan edmodo digunakan pada media website dan aplikasi di smart phone, kelemahan dalam penggunaan berada pada media yang digunakan berupa Perangkat Komputer atau smartphone yang terkoneksi dengan internet, siswa di disarankan untuk menggunakan perangkat computer maupun smartphone yang terkoneksi jaringan internet dalam Penerapan pembelajaran menggunakan edmodo.

DAFTAR PUSTAKA

- Afridian hafid, 2016, Pengertian dan konsep E-learning
<http://eprints.uny.ac.id/21919/1/32%20Laksmi%20Mahendrati%20Dwiharja.pdf> (01 oktober 2016)
- <http://idgeekgirls.com/edmodo-aplikasi-jejaring-sosial-untuk-guru-dan-murid-belajar-berkolaborasi/> (01 oktober 2016)
- http://www.academia.edu/6437931/Pengertian_dan_Konsep_Elearning (01 Oktober 2016)
- Laksmi Mahendarti Dwiharja, 9 mei 2015, Memanfaatkan edmodo sebagai media pembelajaran akuntansi
- Sissy, Februari 21, 2013, Edmodo, aplikasi jejaring sosial untuk guru dan murid belajar berkolaborasi