

PENDAMPINGAN IMPLEMENTASI APLIKASI EDMODO DALAM PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN DI SMA 9 SEMARANG

Ardhi Prabowo^a, Mohammad Asikin^b, Adi Nur Cahyono^c, M. Fajar Safaatulah^d, Suhito^e

Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Diterima: Oktober 2018 Disetujui: November 2018 Dipublikasikan: Desember 2018

Abstrak

Tujuan kegiatan ini adalah memfasilitasi Guru dalam melakukan kegiatan pengembangan kompetensi mengajar menggunakan aplikasi edmodo. Fokus kegiatan adalah: (1) Penyusunan bahan ajar berbasis aplikasi, dan (2) pengembangan kuis dan evaluasi berbasis daring. Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan dalam 3 tahap, yaitu: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kegiatan dilaksanakan dalam 4 pertemuan, antara pengabdian dan pengurus, serta peserta kegiatan. Target dan luaran kegiatan ini adalah (1) terciptanya bahan ajar berbasis aplikasi; (2) Kuis dan bahan evaluasi dalam jaringan; dan (3) Artikel ilmiah yang telah disubmit ke Seminar Nasional dan prosiding ISSN.

Kata Kunci: Edmodo, Pembelajaran, Pendampingan Implementasi

Pendahuluan

Perkembangan teknologi sangat erat kaitannya dengan pemanfaatan komputer (Prawiradilaga, 2016). Seiring dengan waktu, bentuk komputer sangat beragam. Komputer yang pada awalnya adalah alat hitung, kini bertransformasi menjadi piranti pemecah masalah. Komputer dalam teknologi terbaru bahkan sudah dibekali dengan kecerdasan tiruan (Dahria, 2011).

Dalam perkembangannya, komputer tidak hanya digunakan dalam industri. Dunia pendidikan tidak luput dari imbas perkembangan komputer. Kelas dan laboratorium tradisional dianggap menghabiskan biaya pendidikan. Dengan komputer, kelas dan laboratorium bisa diubah menjadi bentuk digital (Yusuf et al, 2015).

Dampak dari perkembangan pemanfaatan komputer di ruang kelas adalah berkembangnya cara berkomunikasi siswa. Teknologi yang berkembang, membuat cara berkomunikasi siswa mengalami perubahan. Siswa semakin banyak berkomunikasi dengan bahasa tulis melalui website (Mawar, 2012). Siswa introvert bisa menjadi favorit ketika ia berkomunikasi di dunia maya.

Tentu saja, dengan semakin banyaknya aplikasi yang dapat dimanfaatkan secara langsung di kelas, Guru semakin banyak memiliki peluang untuk membuat variasi cara mengajar yang disesuaikan dengan zaman modern (Rasyid, 2008). Guru tidak lagi hanya memberikan materi, akan tetapi mendidik siswa. Tantangan guru tidak lagi bersifat nyata yang dapat dihadapi, namun bersifat maya.

Pada tahun 2014, dan saat ini pun masih relevan, kualitas penggunaan ICT dalam pembelajaran pada guru masih rendah, dan dipengaruhi oleh faktor-faktor sebagai berikut: (1) Kurangnya SDM guru yang menguasai ICT; (2) Tidak mau repot atau merasa puas dengan hasil pekerjaan yang telah dicapai; (3) Sikap yang sekedar melaksanakan tugas yang diberikan oleh pimpinan atau kepala sekolah; (4) Kurangnya kemauan guru untuk belajar; (5) Kurang atau

bahkan tidak adanya sarana prasarana (fasilitas internet di sekolah); dan (6) Masih mahalnya tarif pemasangan internet dan perangkat teknologi lainnya (Syukur, 2014).

Sedikit berbeda dengan penelitian sebelumnya, observasi di SMA 9 (Gambar 1) menunjukkan bahwa biaya internet tidak menjadi masalah. Perangkat keras yang menunjang pembelajaran berbasis TIK juga tersedia, walaupun belum optimal. Akan tetapi, hanya satu dua orang yang memanfaatkan hal tersebut. Yang diperlukan oleh Guru di SMA 9 adalah pengalaman dan dorongan untuk memulai hal baru.



Gambar 1. Lokasi SMA 9 dan jaraknya dari UNNES

Salah satu media yang dapat menyesuaikan dengan cara berkomunikasi, perkembangan teknologi adalah EDMODO (Sudibyo, 2013). Gap antara Guru jaman dahulu dan teknologi saat ini memerlukan pendampingan. Edmodo hadir sebagai solusi atas kendala yang perlu disegerakan dijadikan solusi.

^a Universitas Negeri Semarang (ardhiprabowo@mail.unnes.ac.id)

^b Universitas Negeri Semarang (mohammad_asikin@yahoo.com)

^c Universitas Negeri Semarang (adinurcahyono@mail.unnes.ac.id)

Metode Kegiatan

Metode merinci prosedur sintesis, bahan dan alat serta instrumentasi pada penelitian sains. Sedangkan pada penelitian pendidikan merinci design penelitian, metode analisis, variabel serta teknik sampling. Khusus untuk penelitian tindakan kelas berisi subjek penelitian dan perencanaan siklus-siklus (Shortcut: Ctrl+shift+T).

Luaran kegiatan yang dimaksud adalah: (a) Memiliki Akun Edmodo; (b) Membangun Pertanyaan yang mendorong siswa untuk melakukan (*Doing*); (c) Ketrampilan Menyusun Bahan Ajar Elektronik; (d) Membuat assessemen formatif dalam bentuk quis dan polling.

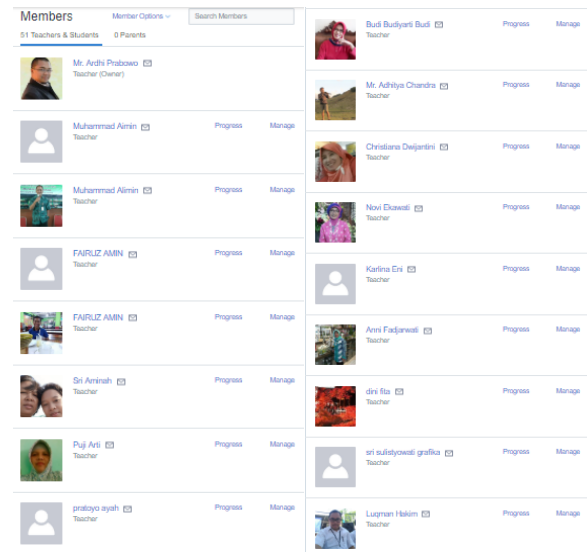
Hasil dan pembahasan

Kegiatan dilaksanakan dalam 4 pertemuan, masing-masing 2 jam. Pelaksanaan kegiatan dimulai pukul 13, se usai aktifitas pendaftaran siswa baru. 4 kegiatan tersebut adalah: (a) Motivasi pengembangan kualitas pendidikan dan pendampingan pembuatan akun edmodo; (b) membangun pertanyaan yang mendorong siswa untuk melakukan (*doing*); (c) menyusun bahan ajar elektronik; dan (d) membuat assessemen formatif dalam bentuk quis dan polling.



Gambar 2. Kegiatan di SMA 9 Semarang

Seluruh rangkaian kegiatan tersebut terangkum dalam edmodo.com laman IHT SMA9 Semarang. Kegiatan pertama, yaitu motivasi dan pembuatan akun menghasilkan 50 akun baru di edmodo yang sudah tersambung dengan tim pengabdian di edmodo (**Gambar 3**). 50 akun baru tersebut kemudian bergabung dalam kelas dengan judul IHT SMA 9 Semarang.



Gambar 3. Daftar peserta dalam IHT SMA9, Kegiatan PPM FMIPA UNNES

Pada kegiatan tahap 2, Guru secara didampingi untuk menyusun pertanyaan yang mendorong siswa untuk melakukan. Pada dasarnya, supaya belajar dan berpikir, siswa “disuruh” dan “ditanya”. Untuk “menyuruh” siswa, seperangkat tugas dan perintah yang perlu dilakukan guru adalah jelas. Perintah akan diawali dengan kata perintah “jelaskan”, “lukiskan”, “selidikilah”, dan kata sejenis. Masalah akan muncul ketika guru diminta untuk menyusun pertanyaan yang membuat siswa untuk melakukan. Contohnya, ketika Guru diminta untuk membuat pertanyaan terkait dengan “Spidol”, masih ada pertanyaan yang berjenis: Apakah warna spidol?; Bagaimana cara menggunakan spidol?; atau Berapa harganya? Pertanyaan berjenis tersebut adalah pertanyaan yang dapat dijawab cukup dengan melihat dan mendengar saja. Pertanyaan tersebut tidak mendorong siswa untuk melakukan.

Lalu pertanyaan yang bagaimanakah yang mendorong siswa untuk melakukan? Ada beberapa contoh pertanyaan yang muncul, antara lain: Berapakah panjang spidol itu? Berapakah beratnya? Manakah yang lebih berat, antara spidol atau buku? Untuk menjawab pertanyaan tersebut, seseorang harus melakukan kegiatan, pengukuran, membandingkan, menimbang, dan kegiatan lainnya. Pertanyaan tersebutlah yang mendorong siswa melakukan sesuatu sebelum menjawab.

Dalam kegiatan, Guru kemudian dipandu untuk menyusun pertanyaan yang mendorong siswa untuk melakukan. Kegiatan dimulai dengan “merasakan” lembar kerja yang berkarakter. Diskusi kemudian muncul, apakah bentuk lembar kerja harus berupa lembaran? Pada kegiatan tersebut Guru menyepakati bahwa lembar kerja tidak identik dengan kata Lembar. Namun dapat berupa slide Ppt dan bahkan bisa sekedar disampaikan secara lisan Gambar 4.

Menemukan Luas Daerah Segitiga

Sebuah bangun datar, dengan memotong dan menempel, pasti akan dapat menempati bangun datar lain yang luas daerahnya sama.



Dua buah bangun datar berikut luas daerahnya sama!



1. Bagaimanakah cara memotong segitiga supaya dapat tepat menempati persegi panjang?
2. Apa yang kamu temukan?

Gambar 4. Contoh Lembar Kerja yang mendorong Siswa untuk melakukan

Pada kegiatan tahap 3, Guru dipandu dan dibimbing untuk menyusun bahan ajar elektronik. Bahan ajar untuk media cetak dan elektronik berbeda (Ramdani, 2012). Bahan ajar cetak, kekurangan yang ada pada bahan ajar dapat segera ditutupi dengan adanya komunikasi langsung dengan Guru. Berbeda karakter dengan bahan ajar cetak, bahan ajar elektronik harus disusun dengan sebaik mungkin. Jika perlu, bahan ajar elektronik dapat digunakan tanpa bimbingan guru.

Tahap ketiga dari rangkaian pengabdian ini dimulai dengan mengenalkan bahan ajar elektronik yang ada di laman edmodo.com, page IHT SMA9: Blended Learning. Guru kemudian difasilitasi untuk memodifikasi bahan ajar yang telah dimiliki agar dapat digunakan dan dikategorikan sebagai sebagai bahan ajar elektronik.

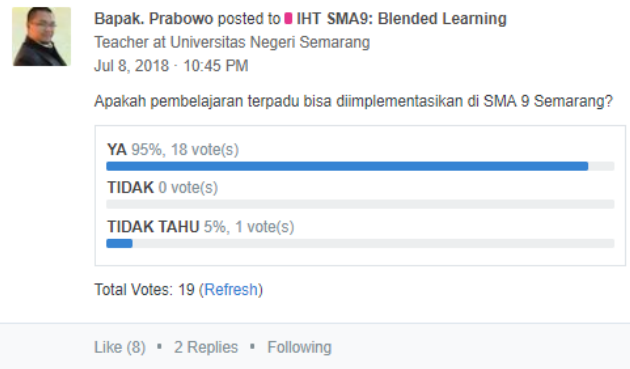
Pada akhir kegiatan, rangkaian kegiatan diakhiri dengan fasilitasi penyusunan perangkat evaluasi. Dalma edmodo.com, perangkat evaluasi berupa kuis dan polling. Kuis bisa digunakan sebagai assessmen formatif, sedangkan polling dapat digunakan sebagai refleksi pembelajaran (**Gambar 5**).



Gambar 5. Contoh kuis dalam edmodo hasil fasilitasi

Empat rangkaian kegiatan dalam fasilitasi pendampingan implementasi edmodo dalam pembelajaran di SMA 9 dirasa sudah cukup untuk membekali guru. Sebanyak 95% peserta menyatakan bahwa edmodo dapat diimplementasikan dalam pembelajaran di SMA 9 Semarang (**Gambar 6**). Hal ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan, setidaknya ada 4 hal yang dipahami Guru

untuk mengimplementasikan edmodo dalam kelas, yaitu penguasaan teknik menyusun perangkat tugas dan pertanyaan, menyusun bahan ajar elektronik, mendorong siswa untuk saling menghargai pendapat, dan menyusun evaluasi pembelajaran (Holland dan Muilenburg, 2011).



Gambar 6. Refleksi kegiatan Pendampingan

Pembelajaran dengan menggunakan edmodo juga membuat Guru mampu mengontrol kelajuan materi. Guru juga dapat dengan mudah memeriksa plagiarism karya siswa. Dengan demikian, secara otomatis guru telah membangun lingkungan belajar terkontrol yang bertanggung jawab (Balasubramanian *et al*, 2014).

Simpulan

Berdasarkan penjelasan di atas, disimpulkan bahwa kegiatan pendampingan implementasi aplikasi edmodo di SMA 9 Semarang meningkatkan kualitas pembelajaran dan selaras dengan perkembangan revolusi industri tahap 4.0.

Untuk memperkuat simpulan, sebaiknya perlu dikaji secara lebih dalam mengenai dampak dari kegiatan pendampingan terhadap kualitas pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Balasubramanian, K., Jaykumar, V., & Fukey, L. N. 2014. A study on "Student preference towards the use of Edmodo as a learning platform to create responsible learning environment". *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 144, pp. 416-422.
- Dahria, M. 2011. Pengembangan Sistem Pakar Dalam Membangun Suatu Aplikasi. *Jurnal Saintikom*, 10(3), pp. 199-205.
- Holland, C; Muilenburg, L. 2011. Supporting student collaboration: Edmodo in the classroom. In: *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference*. Association for the Advancement of Computing in Education (AACE), pp. 3232-3236.
- Prawiradilaga, D.S., 2016. *Mozaik Teknologi Pendidikan: E-Learning*. Kencana.
- Ramdani, Y. 2012. Pengembangan instrumen dan bahan ajar untuk meningkatkan kemampuan komunikasi, penalaran,

- dan koneksi matematis dalam konsep integral. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(1), pp. 44-52.
- Rasyid, M.R., 2008. Optimalisasi Peran Guru dalam Proses Transformasi Pengetahuan dengan Menggunakan Media Pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 11(1), pp. 55-68.
- Mawar, R., 2012. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-learning Berbasis Web Pada Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas X SMA Negeri 1 Kalasan*. (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Yogyakarta).
- Sudiby, A., 2013. Penggunaan Media Pembelajaran Fisika Dengan E-Learning Berbasis Edmodo Blog Education Pada Materi Alat Optik Untuk Meningkatkan Respons Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 4 Surabaya. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 2(3).
- Syukur, I. A. 2014. Profesionalisme Guru dalam Mengimplementasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi di Kabupaten Nganjuk. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 20(2), 200-210.
- Yusuf, I., Widyaningsih, S. W., & Purwati, D. 2015. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Modern Berbasis Media Laboratorium Virtual Berdasarkan Paradigma Pembelajaran Abad 21 dan Kurikulum 2013. *Pancaran Pendidikan*, 4(2), pp. 189-200.