

PELATIHAN PENGGUNAAN MEDIA EDMODO DALAM PEMBELAJARAN DI SMK PGRI BANDAR LAMPUNG

Aty Nurdiana¹, Nurashri Partasiwi², Tommy Hastomo³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

¹aty_nurdiana@stkipgribl.ac.id, ²nurashripartasiwi@gmail.com,

³tommy.hastomo@stkipgribl.ac.id

Abstrak: Pelatihan Penggunaan Media Edmodo dalam Pembelajaran di SMK PGRI Bandar Lampung bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan bagaimana seorang guru dapat menggunakan media edmodo dalam pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan karena masih terbatasnya pengetahuan guru mengenai pembelajaran online dan menggunakan media pembelajaran berbasis internet dalam kegiatan belajar mengajar secara online yaitu Edmodo. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, solusi yang ditawarkan yaitu memberikan pelatihan penggunaan media edmodo dalam pembelajaran pada guru-guru di SMK PGRI Bandar Lampung khususnya dalam rangka mempermudah guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Kegiatan pengabdian ini berupa pelatihan tentang langkah-langkah penggunaan media edmodo yang dapat diterapkan pada pembelajaran daring. Setelah diadakan monitoring dan evaluasi oleh dosen STKIP PGRI Bandar Lampung, maka terlihat hasil pelatihan yang telah dilakukan bahwa guru-guru SMK PGRI Bandar Lampung mampu menggunakan media edmodo dalam pembelajaran dengan baik.

Kata kunci: Edmodo, Media Pembelajaran, Pembelajaran Online

***Abstract:** Training on the Use of Edmodo Media in Learning at SMK PGRI Bandar Lampung aims to provide knowledge and skills on how a teacher can use Edmodo media in learning. This activity was carried out because the teacher's knowledge was still limited about online learning and using internet-based learning media in online teaching and learning activities, namely Edmodo. To overcome these problems, the solution offered is to provide training on the use of Edmodo media in learning for teachers at SMK PGRI Bandar Lampung, especially in order to make it easier for teachers to carry out teaching and learning activities. This service activity is in the form of training on steps to use Edmodo media that can be applied to online learning. After monitoring and evaluation were carried out by the STKIP PGRI Bandar Lampung lecturer, it was seen that the results of the training that had been carried out showed that the teachers of SMK PGRI Bandar Lampung were able to use Edmodo media in learning well.*

***Keywords:** Edmodo, Learning Media, Online Learning*

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada umumnya merupakan kegiatan yang dilakukan di sekolah, namun kenyatannya guru dan murid melakukan kegiatan pembelajaran

secara daring dikarenakan adanya pandemi Covid-19. Pembelajaran menurut Komalasari (2013:3) merupakan suatu sistem atau proses membelajarkan pembelajar yang direncanakan,

dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Menurut Hamzah & Nina (2011: 70), definisi pembelajaran yaitu pengertian pembelajaran dalam konsep teknologi pembelajaran, kata pembelajaran mengandung makna yang lebih proaktif dalam melaksanakan kegiatan belajar, sebab di dalamnya bukan hanya guru atau instruktur yang aktif, tetapi siswa merupakan subjek yang aktif dalam belajar. Sedangkan menurut Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto (2013: 5), pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bertujuan. Tujuan ini harus searah dengan tujuan belajar siswa dan kurikulum. Tujuan belajar pada siswa ialah mencapai perkembangan optimal, yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

SMK PGRI Bandar Lampung merupakan salah satu sekolah yang mengharuskan siswanya belajar secara online. Dalam kegiatan belajar mengajar secara online jelas membutuhkan perangkat dan teknologi yang sesuai. Karena dengan adanya teknologi bisa diupayakan peningkatan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan sistem yang dikenal dengan *online learning* atau pembelajaran online. *Online learning* merupakan sistem yang menyediakan fasilitas untuk belajar kapan pun dan dimana pun selama masih dapat mengakses sistem tersebut. Tanpa terbatas oleh jarak, ruang dan waktu. Adapun materinya telah disediakan di dalam sistem tersebut. Materi dapat disediakan dalam bentuk verbal, visual, audio dan gerak.

Harley dalam Airtanah (2014) menyatakan bahwa pembelajaran online merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain. Selain itu pembelajaran online menurut Michael

(2013: 27) adalah pembelajaran yang disusun ialah dengan tujuan menggunakan suatu sistem elektronik atau juga komputer sehingga mampu untuk mendukung suatu proses pembelajaran.

Menurut Dabbagh dan Ritland (2005: 15) pembelajaran online adalah sistem belajar yang terbuka dan tersebar dengan menggunakan perangkat pedagogik (alat bantu pendidikan), yang dimungkinkan melalui internet dan teknologi berbasis jaringan untuk memfasilitasi pembentukan proses belajar dan pengetahuan melalui aksi dan interaksi yang berarti.

Selanjutnya Dabbagh dan Ritland mengatakan ada tiga komponen pada pembelajaran online yaitu: (a) model pembelajaran, (b) strategi instruksional dan pembelajaran, (c) media pembelajaran online. Ketiga komponen ini membentuk suatu keterkaitan interaktif, yang didalamnya terdapat model pembelajaran yang tersusun sebagai suatu proses sosial yang menginformasikan desain dari lingkungan pembelajaran online, yang mengarah ke spesifikasi strategi instruksional dan pembelajaran yang secara khusus memungkinkan untuk memudahkan belajar melalui penggunaan teknologi pembelajaran.

Pembelajaran online adalah suatu jenis konsep belajar yang dilakukan dengan menggunakan teknologi elektronik, terutama komputer. Pembelajaran online sering juga disebut dengan pembelajaran daring. Istilah daring merupakan akronim dari “dalam jaringan” yaitu suatu kegiatan yang dilaksanakan dengan sistem daring yang memanfaatkan internet. Menurut Bilfaqih & Qomarudin (2015: 1) pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas. Thorme dalam Kuntarto (2017: 102) pembelajaran daring adalah pembelajaran

yang menggunakan teknologi multimedia, kelas virtual, CD ROM, streaming video, pesan suara, email dan telepon konferensi, teks online animasi, dan video streaming online. Sementara itu Rosenberg dalam Alimuddin, Tawany & Nadjib (2015: 338) menekankan bahwa e-learning merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.

A.W Bates dan K Wulf (dalam Wijaya, dkk, 2016) menjelaskan bahwa manfaat dari pembelajaran online sebagai berikut: (1) Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara pengajar dan pelajar. (2) Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*). (3) Mempermudah peserta didik dalam cakupan yang luas (*potensial to reach a global audience*). Selain manfaat yang diutarakan di atas, pembelajaran online juga dapat melatih, membentuk dan meningkatkan kemandirian belajar mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Terdapat beberapa hal penting sebagai persyaratan kegiatan pembelajaran online yaitu: (1) kegiatan pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan jaringan (internet). (2) tersedianya dukungan layanan tutor (konsultasi) yang dapat membantu peserta belajar apabila mengalami kesulitan. (3) tersedianya lembaga yang menyelenggarakan/mengelola kegiatan e-learning. (4) tersedianya dukungan layanan belajar yang dapat dimanfaatkan oleh siswa (mahasiswa). (5) sikap positif dari mahasiswa dan dosen terhadap teknologi komputer dan internet. (6) rancangan sistem pembelajaran yang dapat dipelajari/diketahui oleh mahasiswa. (7) sistem evaluasi terhadap kemajuan atau perkembangan belajar mahasiswa. (8) mekanisme umpan balik yang dikembangkan oleh lembaga

penyelenggara/pengelola. (Nur hadi, 2016).

Dalam pembelajaran online atau pembelajaran daring sangat membutuhkan adanya media pembelajaran. Menurut Nunuk Suryani & Leo Agung (2012: 43), yang dimaksud media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam rangka mendukung usaha-usaha pelaksanaan proses belajar-mengajar yang menjurus kepada pencapaian tujuan pembelajaran.

Rayanda Asyar (2012: 8) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Schramm (dalam Putri, 2011: 20) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk pembelajaran.

Sudrajat (dalam Putri, 2011: 20) mengemukakan fungsi media diantaranya yaitu: a) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa, b) media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas, c) media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan, d) media menghasilkan keseragaman pengamatan, e) media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit, dan realistik, f) media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar, g) media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang kongkrit.

Media pembelajaran juga berfungsi untuk meningkatkan minat belajar, proses belajar, dan hasil belajar. Selain berfungsi untuk meningkatkan

proses belajar, menurut Hamalik (1994) dalam Nunuk Suryani & Leo Agung (2012: 146), fungsi media pembelajaran antara lain: (1) Alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar-mengajar yang efektif. (2) Bagian integral dari keseluruhan situasi belajar-mengajar. (3) Meletakkan dasar-dasar yang konkret dari konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman-pemahaman yang bersifat verbalisme. (5) Membangkitkan motivasi belajar peserta didik. (6) Mempertinggi mutu belajar-mengajar.

Jenis-jenis media menurut Bretz (dalam Widyastuti dan Nurhidayati, 2010: 17-18) mengklasifikasikan media ke dalam tujuh kelompok yaitu: 1. Media audio, seperti: siaran berita bahasa Jawa dalam radio, sandiwara bahasa Jawa dalam radio, tape recorder beserta pita audio berbahasa Jawa. 2. Media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri. 3. Media visual diam, seperti: foto, slide, gambar. 4. Media visual gerak, seperti: film bisu, movie maker tanpa suara, video tanpa suara. 5. Media audio semi gerak, seperti: tulisan jauh bersuara. 6. Media audio visual diam, seperti: film rangkai suara, slide rangkai suara. 7. Media audio visual gerak, seperti: film dokumenter tentang kesenian Jawa atau seni pertunjukan tradisional, video kethoprak, video wayang, video campursari.

Henich (dalam Widyastuti dan Nurhidayati, 2010: 19) mengklasifikasikan media secara lebih sederhana, yaitu: 1. Media yang tidak diproyeksikan. 2. Media yang diproyeksikan. 3. Media audio. 4. media video. 5. Media berbasis computer. 6. Multimedia kit. Berdasarkan beberapa pandangan di atas mengenai jenis-jenis media pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa media dapat dikategorikan menjadi media audio, media visual, media audio visual dan multimedia.

Menggunakan media harus memperhatikan prinsip pemilihan media

terlebih dahulu. Prinsip-prinsip dalam pemilihan media pembelajaran menurut Saud (2009: 97) adalah sebagai berikut: (a) tepat guna, artinya media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar, (b) berdaya guna, artinya media pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan motivasi siswa, (c) bervariasi, artinya media pembelajaran yang digunakan mampu mendorong sikap aktif siswa dalam belajar. Prinsip-prinsip media yang dipaparkan oleh Saud tersebut mengidentifikasi bahwa media yang tepat guna, berdaya guna, dan bervariasi dapat menjadi suatu media pembelajaran yang baik. Isi media yang dirancang sesuai dengan desain pembelajaran dapat menjadikan media berkualitas. Media yang berkualitas akan menumbuhkan ketertarikan bagi peserta didik untuk belajar menggunakan media.

Berdasarkan penjelasan diatas, pembelajaran online tidak mungkin lepas dari penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran online dapat diartikan sebagai media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna (user), sehingga pengguna (user) dapat mengendalikan dan mengakses apa yang menjadi kebutuhan pengguna, misalnya mengunduh sumber-sumber untuk materi.

Keuntungan penggunaan media pembelajaran online adalah pembelajaran bersifat mandiri dan interaktivitas yang tinggi, mampu meningkatkan tingkat ingatan, memberikan lebih banyak pengalaman belajar, dengan teks, audio, video dan animasi yang semuanya digunakan untuk menyampaikan informasi, dan juga memberikan kemudahan menyampaikan, meng-update isi, mengunduh, para siswa juga bisa mengirim email kepada siswa lain, mengirim komentar pada forum diskusi, memakai ruang chat, hingga link video conference untuk berkomunikasi langsung.

Hannafin (dalam Uno, 2010: 136) menjelaskan bahwa potensi media pembelajaran online dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran antara lain: 1). Memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara pendidik dan materi pembelajaran. 2). Proses belajar dapat berlangsung secara individual sesuai dengan kemampuan peserta didik. 3). Mampu menampilkan unsur audio visual untuk meningkatkan minat belajar multimedia. 4). Dapat memberikan umpan balik terhadap respons peserta didik dengan segera. 5). Mampu menciptakan proses belajar secara berkesinambungan.

Media pembelajaran online sangat tepat digunakan sebagai media interaktif pembelajaran. Media pembelajaran online merupakan bentuk media yang dapat digunakan secara langsung kepada pengguna media. Pengguna media dapat berinteraksi dengan materi pelajaran secara langsung yang telah diprogramkan ke dalam sistem. Salah satu media pembelajaran online yang dapat meningkatkan minat siswa dan meningkatkan proses dalam pembelajaran online yaitu Edmodo.

Edmodo adalah platform pembelajaran yang aman digunakan untuk guru, siswa, dan sekolah yang berbasis sosial media. Selain itu, edmodo memiliki kemiripan dengan facebook hanya saja lebih bersifat edukatif dan lebih banyak digunakan untuk kepentingan dunia pendidikan. Edmodo memiliki banyak fitur yang dapat digunakan untuk pelaksanaan pembelajaran. Fitur-fitur tersebut dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhannya masing-masing guru dan siswa. Fitur-fitur yang ada pada edmodo antara lain group (grup), library (perpustakaan), note (catatan), assignment (penugasan), alert (pengumuman), dan lain sebagainya.

Menurut Gatot (2013: 3) Edmodo adalah platform media sosial yang sering digambarkan seperti Facebook untuk

sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai kebutuhan. Edmodo merupakan media yang menarik bagi guru dan peserta didik dengan elemen sosial yang menyerupai Facebook. Seorang guru dapat dengan mudah mengelola sebuah sistem yang menyediakan fitur terbaik dan praktis, sehingga guru selalu terhubung dengan peserta didik dan mengatur aktivitas peserta didik dengan mudah. Kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan sesuai dengan fitur yang tersedia pada media Edmodo yakni content sharing atau berbagi materi pelajaran, penugasan, kuis, polling serta memungkinkan adanya kegiatan diskusi pada fitur komentar.

Menurut Jalinus (2016:206) Edmodo adalah platform microblogging pribadi yang dikembangkan untuk guru dan mahasiswa, dengan mengutamakan privasi mahasiswa. Guru dan mahasiswa dapat berbagi catatan, tautan dan dokumen. Guru memiliki kemampuan untuk mengirimkan peringatan, acara, dan tugas untuk siswa dan dapat memutuskan mengirimkan sesuatu dalam kerangka waktu yang dapat dilihat publik. Sedangkan menurut Hanifah dan Julia (2013:19) Edmodo adalah salah satu jawaban bagi seluruh ruang kelas virtual yang nyaman dan aman.

Selain itu, menurut Kustandi (2013) Edmodo adalah platform pembelajaran yang aman bagi guru, siswa, dan sekolah yang berbasis sosial media. Edmodo menyediakan cara yang aman dan mudah untuk terhubung dengan guru dan siswa lain. Melalui edmodo guru dan siswa dapat berbagi dokumen dalam bentuk buku maupun link. Selain itu edmodo dapat membantu guru membangun sebuah kelas virtual berdasarkan pembagian kelas nyata di sekolah, dimana dalam kelas tersebut terdapat penugasan, kuis, dan pemberian nilai pada setiap akhir pembelajaran.

Edmodo memiliki fitur yang solutif terhadap perkembangan teknologi informasi bagi dunia pendidikan.

Edmodo memberikan pelayanan pengelolaan sistem pembelajaran lewat dunia online. Pengelolaan di Edmodo juga sangatlah mudah yang akan sangat cocok bagi para instansi pendidikan yang ingin menggunakan Edmodo. Keunggulan-keunggulan tersebut ada karena fitur yang telah diciptakan oleh Edmodo. Penjelasan mengenai fitur-fitur unggulan yang dimiliki oleh Edmodo adalah sebagai berikut:

a. Parent Code

Edmodo bukan hanya mempermudah siswa dalam proses pembelajarannya dan juga Guru dalam mengelola sistem pembelajaran. Namun, orang tua juga dapat mengambil peran melalui platform Edmodo ini dan agar bisa ikut berperan dalam platform ini orang tua harus mendaftarkan akunnya ke dalam aplikasi atau website Edmodo.

b. Award Badge

Sebagai bentuk apresiasi maupun penghargaan terhadap muridnya di Edmodo guru dapat memberikan Sebuah Award Badge. Murid yang mampu menuntaskan kuis, ujian, dan tugas dengan baik serta mendapat nilai yang baik berhak untuk menerima sebuah award badge dari gurunya.

c. Polling

Dilihat dari namanya saja sudah dapat ditebak bahwa fitur polling berhubungan dengan yang namanya pengambilan suatu suara. Fitur ini membantu para guru dalam menggunakan Edmodo untuk mengetahui respon murid-muridnya.

d. Assignment

Fitur inilah yang paling berperan besar untuk membantu tugas dari seorang guru terhadap muridnya. Dengan fitur Assignment ini guru diberikan pelayanan oleh Edmodo untuk lebih efektif dan efisien dalam memberikan tugas kepada muridnya. Dalam memberikan tugas guru dapat mencantumkan file, dokumen, link, dan apapun resources yang ingin diberikan. Pengumpulan yang

dilakukan murid terhadap tugas di fitur ini juga mudah hanya dengan mengunggah dokumen penyelesaian, tekan turn ini, maka tugas sudah terkumpul.

e. Gradebook

Setelah guru memberikan tugas melalui fitur assignment dan murid sudah mengumpulkannya maka fitur selanjutnya ini akan membantu guru dalam mengelola hasil tugas dari murid-muridnya. Fitur gradebook ini memberikan kemudahan bagi guru untuk melakukan manajemen nilai baik secara manual maupun otomatis. Dengan fitur Gradebook data dari sebuah nilai akan terkumpul secara rapi dan guru bisa mendapatkan output file dengan format .csv dari data ini.

f. Quiz

Dalam Edmodo ini terdapat fitur Quiz yang dapat membantu guru untuk memberikan ujian secara online baik itu quiz, ujian, ulangan, dan hal-hal lain. Quiz ini nantinya juga akan tersimpan di fitur Library sehingga kedepannya jika diperlukan quiz ini bisa digunakan lagi.

g. File dan Link

Fitur File dan Link ini membantu para guru memberikan sebuah catatan berupa file dokumen, teks, audio, video, dan lain-lain. Format dari file yang dapat digunakan guru untuk membantu dalam proses pembelajaran adalah doc, ppt, xls, dan pdf. Dengan bantuan fitur ini guru akan lebih bisa secara detail dalam menjelaskan sebuah materi kepada murid-muridnya karena didukung dengan sumber-sumber materi yang lengkap.

h. Library

Bedanya fitur Library di Edmodo dan dunia nyata lebih kepada efektivitas dan efisiensi dalam pengelolaannya. Fitur ini dapat menampung berbagai macam file dan link yang digunakan guru sebagai bahan ajar murid-muridnya. Jadi bisa dibayangkan fitur ini sebagai tempat bagi murid untuk

belajar materi yang diberikan oleh gurunya dan library ini juga sebagai sebuah penyimpanan materi pembelajaran.

Edmodo memiliki kelebihan dan kekurangan yaitu sebagai berikut:

Kelebihan Edmodo adalah:

1. User Interface. Mengadaptasi tampilan seperti facebook, secara sederhana edmodo relatif mudah untuk digunakan bahkan untuk pemula sekalipun.
2. Compatibility. Edmodo mendukung preview berbagai jenis format file seperti: pdf, pptx, html,swf dan sebagainya.
3. Aplikasi. Edmodo tidak hanya dapat diakses dengan menggunakan PC (laptop/desktop) tetapi juga bisa diakses dengan menggunakan gadget berbasis Android OS.

Kekurangan Edmodo adalah:

1. Edmodo tidak terintegrasi dengan jenis sosial media apapun, seperti facebook, twitter atau google plus. Padahal pada saat sekarang ini, hampir setiap website terintegrasi dengan media sosial agar penggunanya dapat berbagi (sharing).
2. Video Conference belum tersedia. Hal ini cukup penting untuk berinteraksi dengan siswa jika guru tidak bisa hadir secara langsung di ruang kelas.
3. Edmodo memerlukan jaringan internet untuk bisa mengaksesnya.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat diartikan bahwa Edmodo merupakan sebuah wadah atau tempat berdiskusi selain dari pada kelas yang memudahkan guru dan peserta didik untuk membangun komunikasi, kemudian dari pada itu juga orang tua juga bisa diberi akses dalam pengawasan diskusi ini, Edmodo juga memiliki beragam kelebihan salah satunya pembelajaran bisa dilakukan dimana saja. Dengan adanya aplikasi Edmodo dapat menciptakan pembelajaran online dimana guru tidak perlu bertatap muka langsung dengan peserta didik.

Mengetahui minimnya pengetahuan guru di SMK PGRI Bandar Lampung mengenai media pembelajaran online yaitu media Edmodo, maka salah satu bentuk kepedulian tim pengabdian dari STKIP PGRI Bandar Lampung yaitu mengadakan pengabdian berupa memberikan pelatihan kepada guru-guru SMK PGRI Bandar Lampung untuk menggunakan media Edmodo dalam pembelajaran.

METODE

Kegiatan pengabdian yang berupa Pelatihan Penggunaan Media Edmodo dalam Pembelajaran ini dilaksanakan pada hari Kamis, 10 Juni 2021 bertempat di SMK PGRI Bandar Lampung. Kegiatan ini berlangsung selama ± 5 jam di mulai pukul 09.00 hingga 15.00 yang diikuti sebanyak 25 peserta.

Kegiatan pengabdian ini menyesuaikan dengan kebutuhan guru-guru yang ada di SMK PGRI Bandar Lampung. Guru diharuskan dapat menggunakan media pembelajaran online dikarenakan kondisi pandemi Covid-19 yang mengharuskan pembelajaran dilakukan secara daring, agar tepat guna dan memudahkan kegiatan belajar mengajar.

Persiapan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan sebelum melaksanakan pengabdian kepada masyarakat, yaitu:

1. Melakukan studi pustaka tentang media pembelajaran Edmodo.
2. Melakukan persiapan bahan dan alat pendukung pelatihan.
3. Melakukan uji coba penggunaan aplikasi Edmodo yang akan disampaikan.
4. Menentukan waktu pelaksanaan dan lamanya kegiatan pengabdian oleh tim pelaksana.
5. Mengirim surat kesediaan SMK PGRI Bandar Lampung terkait pelaksanaan kegiatan.

6. Menerima tanggapan yang cukup antusias dari Kepala SMK PGRI Bandar Lampung atas kesediaannya dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian pada tanggal 10 Juni 2021.
7. Tanggal 9 Juni 2021 melakukan pengecekan terkait kesiapan tempat dan peralatan yang akan digunakan.
8. Menyiapkan perlengkapan yang dibutuhkan.

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Pada tanggal 10 Juni 2021, kegiatan pelatihan dimulai dari pukul 09.00 hingga 15.00 dengan susunan acara:

1. Peserta menempati ruangan.
2. Pembukaan Pelatihan oleh Kepala SMK PGRI Bandar Lampung.
3. Penyampaian materi oleh tim pelaksana pengabdian yaitu Dra. Aty Nurdiana, M.Pd., Nurashri Partasiwi, S.Si., M.Pd., dan Tommy Hastomo, M.Pd. Metode yang digunakan berupa Pelatihan. Kegiatan bersifat tutorial dan praktik bagi para guru.
4. Diskusi dan praktik menggunakan media pembelajaran yaitu Edmodo.
5. Akhir kegiatan ditutup dengan foto bersama.
6. Kegiatan dilakukan sesuai dengan protokol kesehatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang Dicapai

Pada kegiatan pelatihan tentang penggunaan media Edmodo dalam pembelajaran pada guru-guru SMK PGRI Bandar Lampung yang dilakukan pada hari Kamis yaitu pada tanggal 10 Juni 2021 berjalan dengan lancar dan sesuai protokol kesehatan. Selama pelaksanaan pelatihan tidak ada kendala yang dialami oleh tim pemateri maupun peserta pelatihan.

Pelaksanaan pelatihan ini berlangsung dalam beberapa sesi yang diisi secara bergantian oleh dosen-dosen STKIP PGRI Bandar Lampung. Dalam pemaparan pelatihan tentang penggunaan media Edmodo dalam pembelajaran pada

guru-guru SMK PGRI Bandar Lampung diberikan secara jelas dan berurutan kepada para guru dimulai dari pemaparan mengenai aplikasi Edmodo yaitu membuka laman/situs Edmodo, membuat akun registrasi sebagai guru, membuat grup kelas, mengunggah bahan ajar, membuat catatan/note, menugaskan kepada siswa, dan sebagainya.

Guru-guru SMK PGRI Bandar Lampung selama pelaksanaan pelatihan dapat menerima materi yang diberikan dengan baik serta mencoba menggunakan media pembelajaran Edmodo. Dengan demikian pelatihan tentang penggunaan media Edmodo dalam pembelajaran pada guru-guru SMK PGRI Bandar Lampung yang disampaikan dapat secara langsung diterapkan pada pembelajaran semester selanjutnya oleh guru-guru SMK PGRI Bandar Lampung.

Analisa Terhadap Hasil Yang Diperoleh

Dalam pelaksanaannya pelatihan ini juga membentuk suasana tanya jawab antara pemateri dengan peserta yang berlangsung dengan baik dan aktif. Guru-guru SMK PGRI Bandar Lampung dengan semangat menanyakan langkah-langkah untuk menggunakan media Edmodo dalam pembelajaran. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pelatihan ini berjalan dengan lancar. Beberapa hari kemudian diadakan kunjungan ke SMK PGRI Bandar Lampung untuk melihat apakah pelatihan tentang penggunaan media pembelajaran Edmodo pada guru-guru SMK PGRI Bandar Lampung diterapkan dengan baik oleh para guru dalam pembelajaran.

Evaluasi Kegiatan

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan, dapat diperoleh bahwa peserta telah dapat menggunakan media Edmodo dalam pembelajaran. Selain itu, beberapa peserta memberikan keterangan bahwa guru-guru masih sangat membutuhkan adanya pelatihan-pelatihan dalam menggunakan media-media pembelajaran. Tentunya ini mengakibatkan pencapaian tujuan pembelajaran menjadi lebih

maksimal apalagi dalam kondisi pandemi ini. Selain itu dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran online dengan guru menggunakan media pembelajaran Edmodo.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMK PGRI Bandar Lampung yang telah dipaparkan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Guru-guru masih sangat membutuhkan adanya pelatihan-pelatihan dalam menggunakan media pembelajaran.
2. Dengan menggunakan media Edmodo dalam pembelajaran dapat mempermudah pembelajaran secara daring.
3. Dengan adanya kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya guru dalam menggunakan media pembelajaran Edmodo.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, Putri. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Surakarta: PGSD UMS.

Alimuddin., T. & Nadjib. 2015. *Intensitas penggunaan e-Learning dalam menunjang pembelajaran mahasiswa program sarjana (S1) di Universitas Hasanuddin*. Jurnal Komunikasi KAREBA.

Allen, Michael. 2013. *Michael Allen's Guide to E-learning*. Canada: John Wiley & Sons.

Asyhar, Rayanda. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.

Bilfaqih, Y. dan Qomarudin, M.N. 2015. *Esensi Penyusunan Materi Daring*

Untuk Pendidikan Dan Pelatihan. Yogyakarta: DeePublish.

Dabbagh, N. & Bannan Ritland, B. (2005). *Online Learning: Concept, Strategies, and Application*. New Jersey: Pearson Education, Inc.

Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo. 2011. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Hanifah, dan Julia. 2014. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. Sumedang Jawa Barat: UPI Sumedang Press.

Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Kontekstul: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT. Refika Adiatama.

Kuntarto, E. (2017). *Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. Journal Indonesian Language Education and Literature.

Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. 2013. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Nurhadi. 2016. *Teknik Membaca*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Priowijanto, Gatot. 2013. *Materi Simulasi Digital*. Jakarta: Seamolec.

Saud, Udin Syaefuddin. 2009. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Suryani, Nunuk dan Leo Agung. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.

Uno, Hamzah. 2010. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Widyastuti, S.H. dan Nurhidayati. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa. Diktat Mata Kuliah Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Wijaya, dkk. 2016. *Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa melalui Strategi Pembelajaran Thinking Aloud Pair Problem Solving*. Prosiding Konferensi Nasional Penelitian Matematika dan Pembelajarannya (KNPMP I) Universitas Muhammadiyah Surakarta.