



This Journal is available in Universitas Bhayangkara Jakarta Raya *online* Journals

Journal of Computer Science Contributions (JuCoSCo)

Journal homepage: <https://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/jucosco>



Inisiasi Edukasi Kreatif Pelatihan *E-Learning* Di SMK Panjatek Bekasi

Indah Dwijayanthi Nirmala¹, Dwipa Handayani^{1*}, Hendarman¹ dan Ratna Salkiawati¹

¹ Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Jl. Raya Perjuangan no.81 Margamula, Bekasi Utara, Jawa Barat, Indonesia, indah.dwijayanthi.nirmala@dsn.ubharajaya.ac.id, dwipa.handayani@dsn.ubharajaya.ac.id, hendarman@dsn.ubharajaya.ac.id, ratna.salkiawati@dsn.ubharajaya.ac.id

Abstract

The learning process is inseparable from the application of technology as one step to maintain the quality and success of the teaching and learning process. Currently, various technologies have been developed that can be used to develop the world of education, one of which is online learning. E-Learning is an educational system that uses electronic applications to support the development of teaching and learning activities using the internet, intranet or other computer media, with the existence of E-Learning it allows the educational process to occur without going through face to face and the development of knowledge to students can be done by One of the strategies in compiling learning by utilizing various media and learning resources is the initiation of creative educational activities using the EDMODO application which is very much needed to adjust the conditions of teaching and learning online due to the conditions of the Covid 19 pandemic.

Keywords— education, teknologi, computer, internet, E-Learning, EDMODO, Covid 19

Abstrak

Proses pembelajaran tidak terlepas dari penerapan teknologi sebagai salah satu langkah untuk menjaga kualitas dan keberhasilan proses belajar mengajar. Saat ini telah banyak berkembang berbagai teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dunia pendidikan, salah satunya pembelajaran secara daring. *E-Learning* merupakan sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung pengembangan kegiatan belajar mengajar dengan media internet, intranet atau media komputer yang lain, dengan adanya *E-Learning* memungkinkan terjadinya proses pendidikan tanpa melalui tatap muka langsung dan pengembangan ilmu pengetahuan kepada pelajar bisa dilakukan dengan mudah. Salah satu strategi dalam menyusun pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar yaitu dilakukan inisiasi kegiatan edukasi kreatif dengan menggunakan aplikasi EDMODO yang sangat dibutuhkan untuk menyesuaikan kondisi belajar mengajar secara daring / *online* karena kondisi pandemi Covid 19.

Kata kunci— pendidikan, teknologi, komputer, internet, aplikasi elektronik, EDMODO, Covid 19

Artikel info

Diterima (27/01/2021)

Direview (28/01/2021)

Diterbitkan (30/01/2021)

Korespondensi : dwipa.handayani@dsn.ubharajaya.ac.id

DOI:

Copyright©2021. Published by Faculty of Computer Science – Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

I. PENDAHULUAN

Dengan adanya perkembangan teknologi saat ini khususnya di bidang pendidikan salah satunya bertujuan untuk mengoptimalkan pemanfaatan penggunaan *software* aplikasi yang mudah dan *powerfull* namun tetap mempermudah para pendidik untuk melakukan pembelajaran yang saat ini sangat dibutuhkan untuk menyesuaikan kondisi belajar mengajar secara daring / *online* karena kondisi pandemi Covid 19. Sebagai salah satu sekolah yang berlokasi tidak jauh dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya (UBJ) yaitu SMK Panjatek Bekasi. Sekolah ini menjadi tujuan kami dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat (PKM) program studi Ilmu Komputer UBJ dikarenakan lokasinya yang dekat sehingga menjadi fokus kami dalam memberikan kebermanfaatn bagi lingkungan sekitar.. Bagi seorang pendidik kebutuhan akan penguasaan teknologi merupakan hal yang harus dikuasai guna mendukung proses pembelajaran berjalan dengan baik, agar tujuan pendidikan pada umumnya dapat tercapai yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa.

Proses pembelajaran tidak terlepas dari penerapan teknologi sebagai salah satu langkah untuk menjaga kualitas dan keberhasilan proses belajar mengajar. Saat ini telah banyak berkembang berbagai teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dunia pendidikan, termasuk untuk menunjang pembelajaran secara efisien dan tepat sasaran, yakni sebagai media pembelajaran berbasis komputer (*computer based learning*). (Andriyani & Christy, 2018). *E-Learning* merupakan sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung pengembangan kegiatan belajar rmengajar dengan media internet, intranet atau media komputer yang lain, dengan adanya *E-Learning* memungkinkan terjadinya proses pendidikan tanpa melalui tatap muka langsung dan pengembangan ilmu pengetahuan kepada pelajar bisa dilakukan dengan mudah. (Setyorini, 2016). Salah satu strategi dalam menyusun pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar yaitu dilakukan inisiasi kegiatan edukasi kreatif dengan menggunakan aplikasi EDMODO.

1.1. Sejarah EDMODO

Edmodo adalah *platform microblogging* pribadi yang dikembangkan untuk guru dan siswa, dengan mengutamakan privasi siswa. Guru dan siswa dapat berbagi catatan, tautan, dan dokumen. Guru juga memiliki kemampuan untuk mengirimkan peringatan, acara, dan tugas untuk siswa dan dapat memutuskan untuk mengirimkan sesuatu dalam kerangka waktu yang dapat dilihat publik.

Edmodo adalah sebuah *platform* pembelajaran sosial untuk guru/dosen, siswa/mahasiswa maupun untuk orang tua/wali yang dikembangkan pada akhir 2008 oleh Nic Borg dan Jeff O'Hara yang merasakan kebutuhan untuk berkembang di lingkungan sekolah/kampus untuk mencerminkan bahwa dunia yang semakin global dan terhubung, maka keduanya menciptakan sebuah alat/aplikasi yang dapat menutup kesenjangan antara bagaimana siswa/mahasiswa menjalani kehidupan mereka dan

bagaimana mereka belajar di sekolah/kampus, untuk itulah maka Edmodo ada. Edmodo dibuat sebagai sebuah *platform* pembelajaran jejaring sosial untuk guru, siswa dan orang tua.

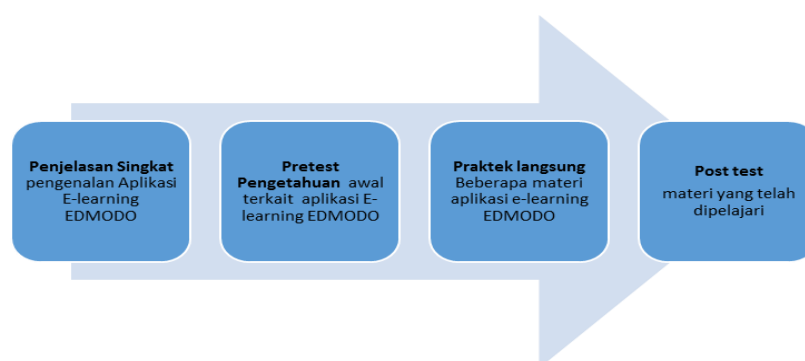
1.2. SMK PANJATEK Bekasi

Sejalan dengan visi sekolah tempat pelaksanaan program PKM ini, SMK Panjatek, Bekasi yang beralamat di, Jl. Lkr. Utara No.99, RT.007/RW.018, Harapan Baru, Kec. Bekasi Utara, Kota Bks, Jawa Barat 17123, berjarak sekitar 3,4 km dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, yaitu: mewujudkan SMK bertaraf Internasional dan berwawasan lingkungan yang menghasilkan SDM cerdas, berkarakter, kompeten dan mampu berwirausaha serta bersaing di era global dengan dilandasi akhlak mulia. Dengan berfokus pada strategi dalam menyusun pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar yaitu dilakukan inisiasi kegiatan edukasi kreatif maka kami berharap manfaat dari pelaksanaan program PKM ini yaitu memberikan peserta supaya dapat menambah keahlian mereka khususnya dibidang penerapan basis teknologi dengan EDMODO yang sekarang ini sangat dibutuhkan untuk menyesuaikan kondisi belajar mengajar secara daring/*online* karena kondisi pandemi COVID 19.

II. METODE PELAKSANAAN

Edmodo adalah sebuah *platform* pembelajaran sosial untuk guru/dosen, siswa/mahasiswa maupun untuk orang tua/wali yang dikembangkan pada akhir 2008 oleh Nic Borg dan Jeff O'Hara yang merasakan kebutuhan untuk berkembang di lingkungan sekolah/kampus untuk mencerminkan bahwa dunia yang semakin global dan terhubung, maka keduanya menciptakan sebuah alat/aplikasi yang dapat menutup kesenjangan antara bagaimana siswa/mahasiswa menjalani kehidupan mereka dan bagaimana mereka belajar di sekolah/kampus, untuk itulah maka Edmodo ada.

Aplikasi Edmodo sangat berperan penting bagi kegiatan belajar mengajar dengan mekanisme tatap muka jarak jauh yang dibuat sebagai sebuah *platform* pembelajaran jejaring sosial untuk guru/dosen, siswa/mahasiswa, dan orang tua/wali. Gambar 1 merupakan tahapan-tahapan metode yang dilakukan dalam program pelatihan ini.



Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Gambar 1. Tahapan pelaksanaan program pelatihan *E-Learning* aplikasi EDMODO

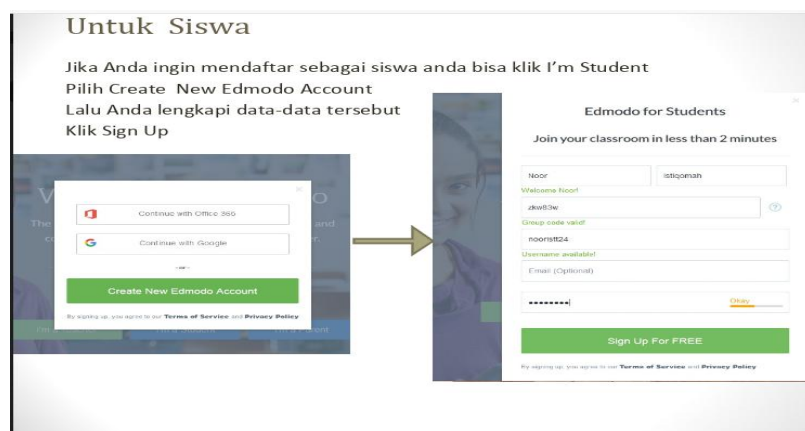
Pelaksanaan pelatihan ini dibagi menjadi dua sesi, yang pertama sesi paparan materi aplikasi EDMODO dan sesi kedua yaitu pelatihan bagaimana mengakses serta mengimplemetasikan aplikasi EDMODO.

Pada sesi paparan materi aplikasi EDMODO dijelaskan secara terperinci sesuai tampilan menu pada platform tersebut. Gambar 2 merupakan gambaran tutorial aplikasi *E-Learning* Edmodo. Untuk pelatihan EDMODO yang disampaikan yaitu: mendownload aplikasi EDMODO, membuat akun/mendaftar pada aplikasi EDMODO, proses login, proses membuat group kelas, membuat materi, tugas & ujian & membuat akun untuk orang tua/wali. Gambar 3 merupakan tampilan membuat akun/mendaftar siswa pada aplikasi EDMODO. Gambar 4 merupakan tampilan membuat group kelas siswa di aplikasi Edmodo. Gambar 5 merupakan tampilan membuat akun/mendaftar guru di aplikasi EDMODO. Gambar 6 merupakan Tampilan membuat group kelas siswa pada akun guru. Gambar 7 merupakan tampilan membuat akun untuk orang tua/wali



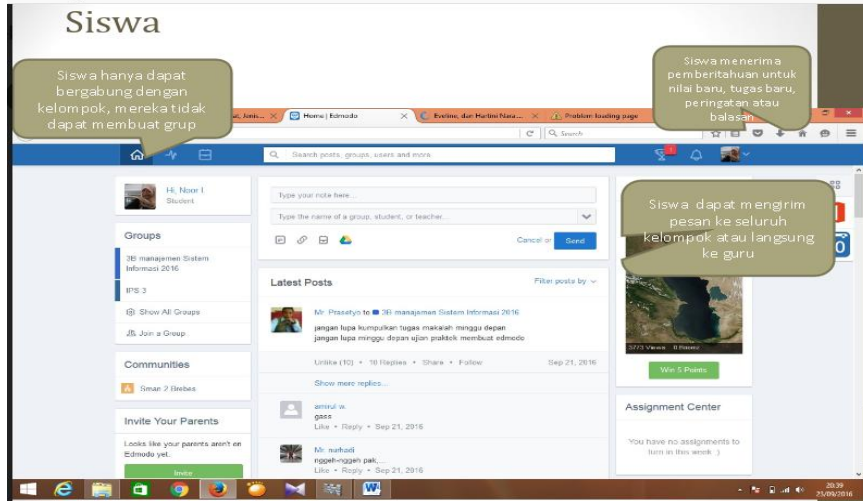
Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Gambar 2. tutorial aplikasi *E-Learning* Edmodo



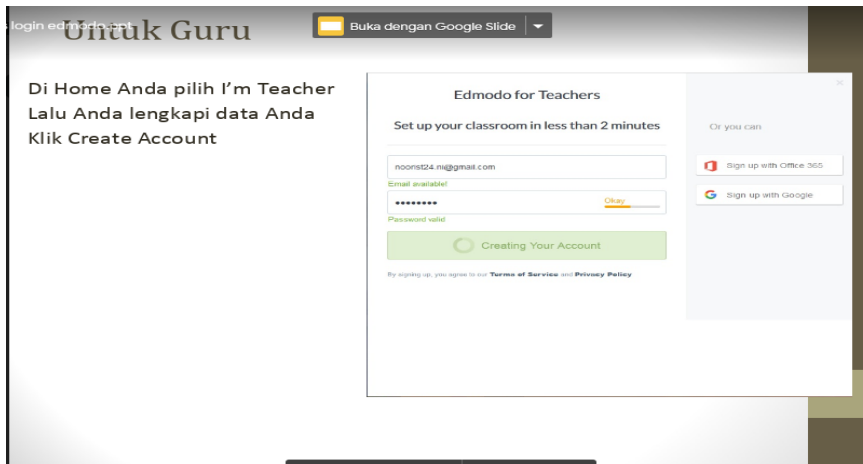
Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Gambar 3. Tampilan membuat akun/mendaftar siswa pada aplikasi EDMODO



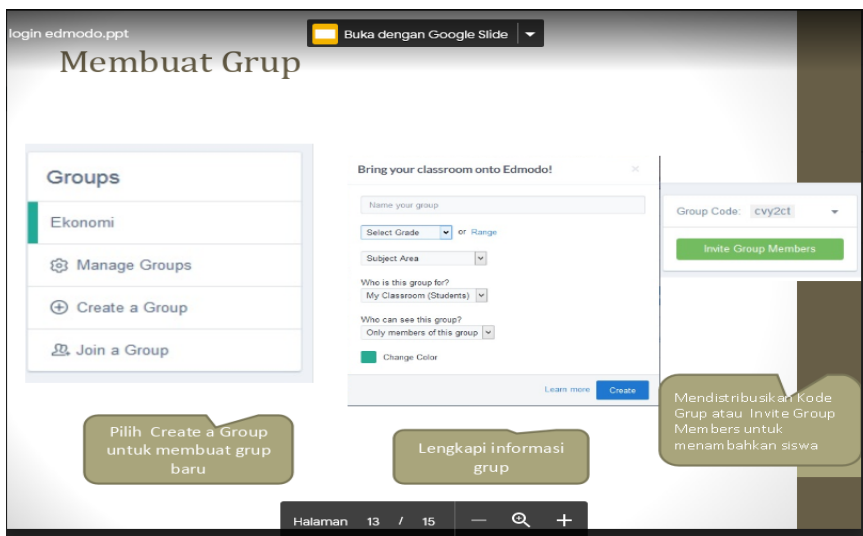
Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Gambar 4. Tampilan membuat grup kelas siswa



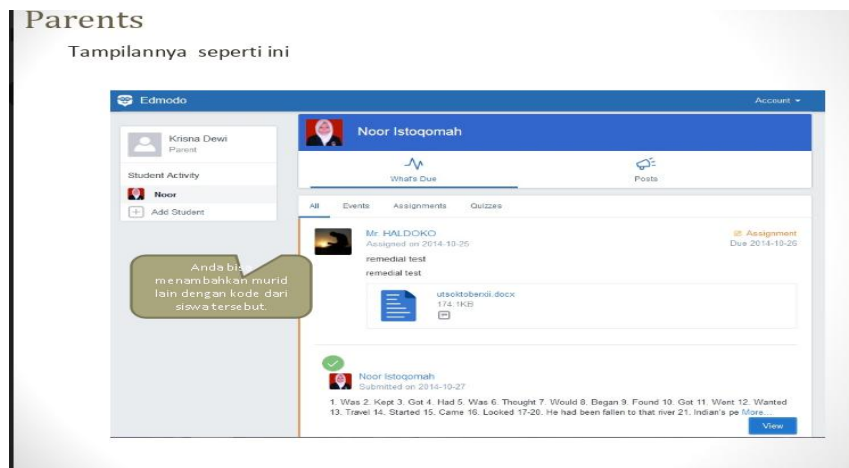
Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Gambar 5. membuat akun/mendaftar guru pada aplikasi EDMODO



Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Gambar 6. Tampilan membuat group kelas siswa pada akun guru



Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Gambar 7. membuat akun untuk orang tua/wali

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

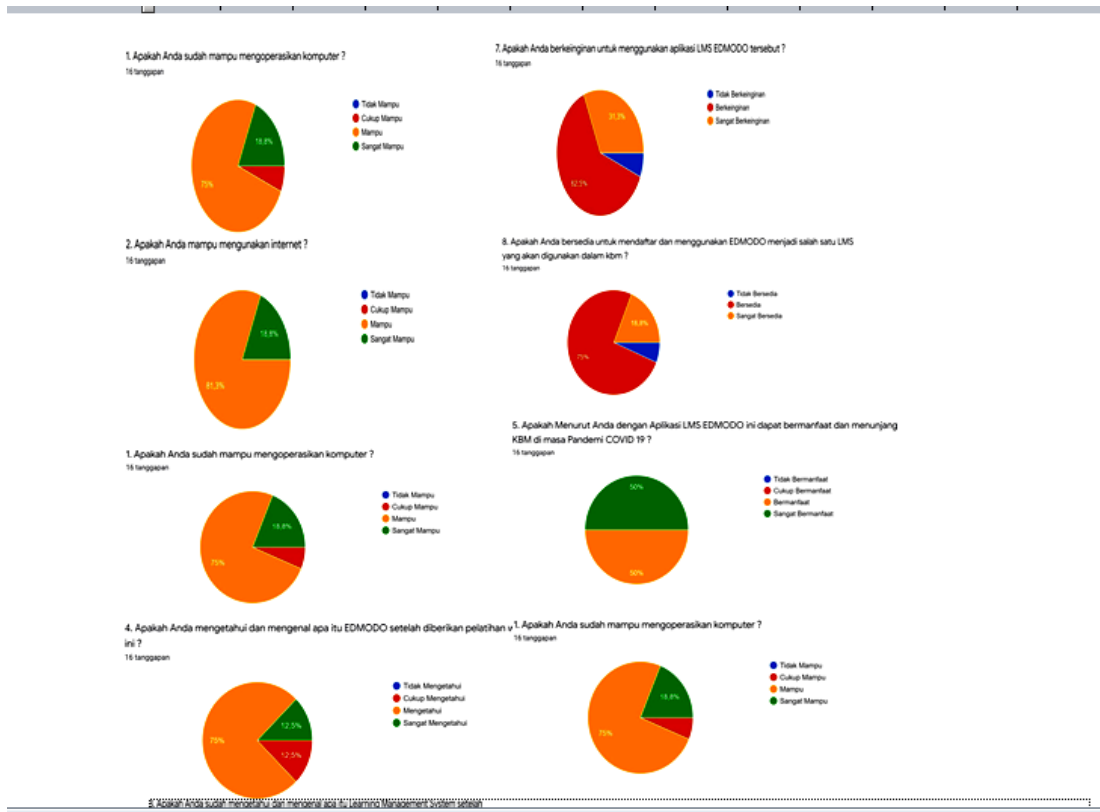
Program pelatihan ini dilakukan kepada 30 orang siswa-siswa SMK Panjatek Bekasi. Dari hasil *pretest* dan *posttest* diperoleh hasil pada gambar 3. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan antara pertanyaan kuisisioner awal (*pretest*) dan pertanyaan-pertanyaan kuisisioner akhir (*posttest*). Hasil evaluasi disajikan dalam diagram diagram pada gambar 8. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan yang dilakukan dapat meningkatkan pemahaman dan meningkatkan hasil belajar, khususnya materi terkait *aplikasi E-Learning EDMODO*.

Disamping proses pembelajaran juga tergantung dari pribadi siswa sendiri, apabila siswa yang memiliki kecepatan pemahaman yang tinggi maka materi pembelajaran dapat diselesaikan dengan cepat tanpa harus menunggu siswa lain yang sedikit lambat dalam memahami materi. Bagi siswa yang sedikit lambat tidak ada keharusan untuk mengejar siswa yang lebih dulu sehingga mereka tidak merasa terseret-seret dalam belajar. Suasana yang ramah dan saling *support* diperlukan dalam aktifitas belajar mengajar, baik dari pihak siswa dengan pengajar maupun siswa dengan siswa, sehingga proses belajar menjadi menyenangkan. (Poerwanti & Mahfud, 2018).

Gambar 8 merupakan hasil evaluasi *pretest* dan *posttest* pelaksanaan peatihan berupa pengisian kuisisioner Proses pengajaran yang baik dapat membantu siswa dalam menerima dan memahami materi yang diberikan oleh pengajar atau guru serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi (Hafizd et al.). Kegiatan pembelajaran itu sendiri pada hakikatnya merupakan merupakan proses komunikasi. Pada proses komunikasi, biasanya guru berperan sebagai komunikator yang berfungsi menyampaikan pesan atau bahan ajar kepada siswa.

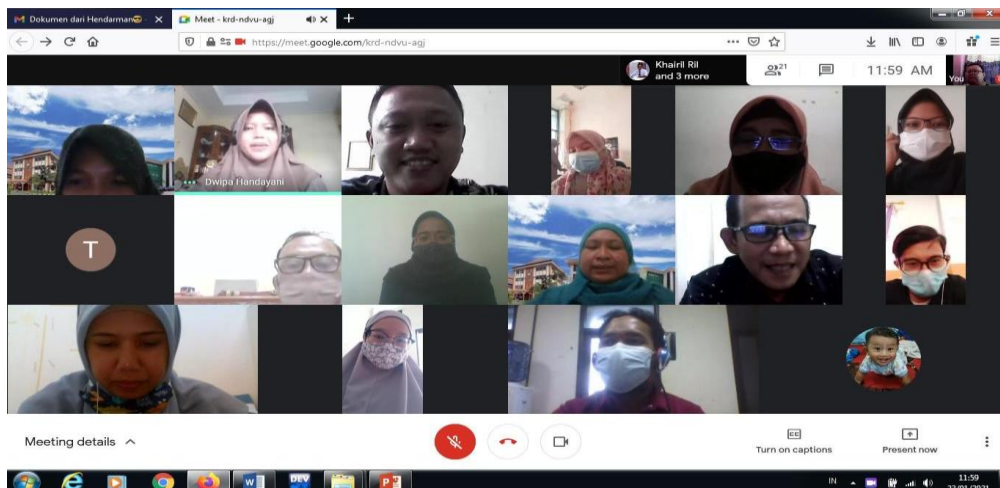
Siswa dalam hal ini bertindak sebagai penerima pesan. Agar pesan dan bahan ajar yang disampaikan guru dapat diterima oleh siswa diperlukan wahana penyalur pesan, yaitu media

pembelajaran (Sri Agustinawati, 2013). Dalam hal ini media pembelajaran yang digunakan yaitu modul materi dan ruang praktek komputer.



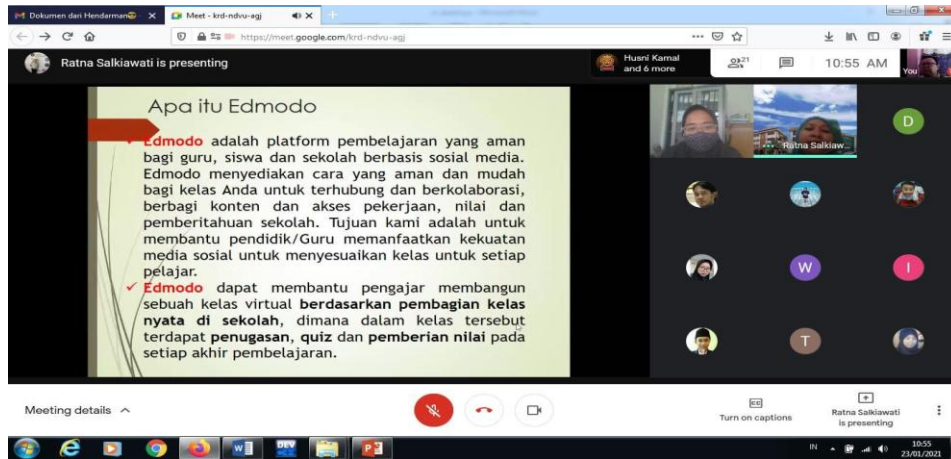
Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Gambar 8. Hasil evaluasi pretest dan posttest pelaksanaan peatihan berupa pengisian kuisioner



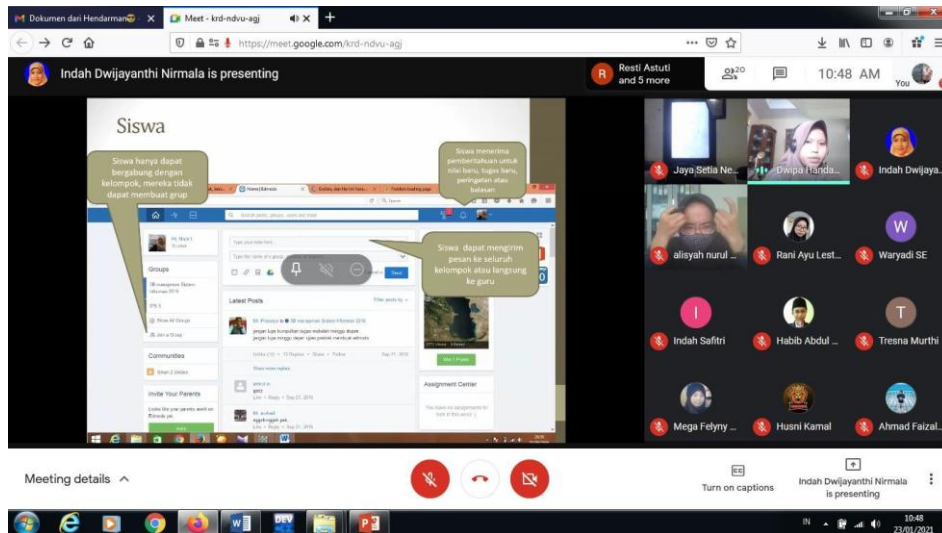
Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Gambar 9 Dokumentasi pelaksanaan kegiatan pelatihan secara daring



Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Gambar 10. Dokumentasi pelaksanaan kegiatan pelatihan secara daring



Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Gambar 11. Dokumentasi pelaksanaan kegiatan pelatihan secara daring

Dengan adanya fasilitas modul, komputer & koneksi internet yang baik maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi terkait mata pelajaran yang diberikan oleh guru melalui media pembelajaran secara *Online*. Guru cukup terbantu dalam penyampaian materi & tugas melalui aplikasi *E-Learning* EDMODO, disamping tim PKM dari dosen dalam proses pembelajaran komputer, dan juga suasana pembelajaran dibuat semenarik mungkin. Gambar 9 merupakan dokumentasi kegiatan pelatihan yang kami lakukan secara daring sebagai salah satu program PKM fakultas ilmu komputer dari program studi informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari kegiatan pelatihan *E-Learning* yang telah dilakukan para guru-guru serta siswa-siswi SMK Panjatek Bekasi maka dapat kami simpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar seluruh siswa-siswa dalam memahami materi terkait proses pembelajaran secara daring. Guru-guru serta siswa-siswi cukup antusias dalam materi pembelajaran jarak jauh (*E-Learning*) dan memiliki harapan agar kegiatan pelatihan sejenis dapat dilakukan kembali secara terprogram dan berkesinambungan. Dikarenakan pada era digital seperti saat ini, kemampuan dan kompetensi terkait ilmu komputer sangat diperlukan.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam terlaksananya kegiatan pelatihan ini, khususnya kepada Kepala Sekolah dan guru-guru SMK Panjatek Bekasi yang sangat kooperatif, serta kepada Dekan dan jajaran di Fakultas Ilmu Komputer jurusan Informatika untuk *support* yang telah diberikan kepada kami tim Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Daftar Pustaka

- Andriyani, S., & Christy, T. (2018). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Pada SMK Negeri 1 Air Joman - Kisaran. *JURDIMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 1(2), 15-18.
- Hafizd, K. A. (2017). *Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran*. *MEDITEG*, 1(2), 2–5.
- Muhammad Arifin, M.Pd, Rini Ekayati, S.S., M.A., (2014). *E-Learning Berbasis Edmodo*. Deepublish Yogyakarta.
- Poerwanti, J. I. S., & Mahfud, H. (2018). Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Microsoft Power Point Pada Guru-Guru Sekolah Dasar Optimization Of Interactive Learning Media Using Microsoft. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat (JPPM) UMP*, 2(2).
- Setyorini (2016) *Pengantar Sistem Informasi Akuntansi*, Deepublish Yogyakarta
- Sri Agustinawati, G. K. N. (2013). Pembuatan Media Pembelajaran Microsoft Excel Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Tawangmangu. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi* –5(4), 66–72.