

## **Pelatihan Penggunaan Model E-Learning Edmodo dan Pemanfaatan Google Form Sebagai Media Pembelajaran**

**Debora<sup>1</sup>, Cakra Birawa<sup>2</sup>, Beta Centaury February Lahirni<sup>1</sup>**

<sup>1</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Palangka Raya

<sup>2</sup> Fakultas Pertanian, Universitas Palangka Raya

Email: debfebe@gmail.com

### **Abstrak**

Tujuan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat searah dengan tujuan dari program Dosen Pendukung SDM Unggul di era revolusi Industri 4.0 dan persiapan menuju era Society 5. Secara khusus dalam kegiatan Pengabdian Kepada masyarakat adalah: (1) memberikan pengalaman menggunakan salah satu model *e-learning*, yaitu Edmodo sebagai penunjang kegiatan pembelajaran online; (2) memberikan motivasi kepada guru untuk kreatif dalam memberikan materi pelajaran memanfaatkan aplikasi Google form serta (3) mendampingi guru dalam merancang pembelajaran online menggunakan model *e-learning* Edmodo. Metode pembelajaran yang digunakan adalah diskusi, tanya jawab, demonstrasi dan latihan/praktik, serta pendampingan. Sasaran dalam kegiatan Pengabdian ini adalah Guru SD Mitra, yaitu SDN 8 Menteng dan SDN 6 Panarung di Palangka Raya. Setelah kegiatan selesai dilaksanakan dilakukan evaluasi yang meliputi tanggapan peserta pelatihan secara keseluruhan tentang pelatihan yang diselenggarakan, penyampaian materi serta fasilitas penyelenggara pelatihan. Hasil dari pelatihan ini guru-guru termotivasi untuk kreatif serta inovatif dalam pengelolaan pembelajaran menggunakan model *e-learning* Edmodo serta berkreasi menggunakan *Google form* sebagai media pembelajaran. Diharapkan penyelenggaraan Pengabdian Kepada Masyarakat melalui pelatihan adaptasi teknologi dapat diteruskan secara berkelanjutan di sekolah.

Kata Kunci: *e-learning* Edmodo, Google Form, Media Pembelajaran

### **Pendahuluan**

Sejalan dengan pembelajaran abad 21 yang menekankan pada kemampuan berkreasi (*creativity*), berpikir kritis (*Critical Thinking*), kolaborasi (*collaboration*) dan komunikasi (*communication*), maka guru harus tetap dapat mengenali potensi anak dalam pembelajaran sekalipun dalam keadaan situasi pembelajaran yang tidak dapat bertatap muka secara fisik seperti saat Pandemi Covid-19 yang sudah hampir dua tahun dijalani oleh seluruh dunia. Di sinilah tantangan yang harus diatasi oleh guru-guru dalam penggunaan teknologi pembelajaran sebagai media dalam pola interaksi belajar yang bisa tetap dilakukan dengan situasi tersebut. Pandemi Covid-19 telah mengajarkan kepada kita bagaimana harus bisa beradaptasi dengan suatu perubahan

pada suatu keadaan yang tidak mudah diprediksi. Demikian pula halnya dalam bidang pendidikan terutama pada aktivitas pembelajaran di sekolah mulai dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Ada banyak hal yang menjadi pertimbangan dalam memilih teknologi pembelajaran yang digunakan untuk melakukan belajar secara online yang tidak hanya digunakan saat masa pandemi Covid-19. Pada era teknologi digital, mau tidak mau setiap orang harus dapat menguasai teknologi, terutama dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Sebagian besar terutama di sekolah Dasar menunjukkan guru masih belum banyak memiliki kemampuan untuk menggunakan aplikasi pembelajaran secara online, sehingga pembelajaran yang dilakukan guru hanya dengan memberikan tugas melalui SMS atau pesan di WhatsApp (WA). Selanjutnya pada waktu tertentu yang telah

ditentukan murid atau orangtua murid datang ke sekolah untuk mengumpulkan hasil dari pelajaran yang ditugaskan oleh guru dan selanjutnya tugas diberikan kembali untuk dikerjakan dan begitu seterusnya, sehingga interaksi yang dalam arti pembelajaran tidak pernah terjadi.

Program Pengabdian Kepada Masyarakat dengan tema Pendampingan SDM unggul adalah suatu kesempatan untuk melakukan pelatihan penggunaan platform pembelajaran yang dapat memfasilitasi atau sebagai variasi yang dapat digunakan oleh guru dalam melakukan pembelajaran online dengan tetap mempertahankan pola interaksi. Tujuan kegiatan pelatihan ini adalah memberikan pengalaman menggunakan salah satu model e-learning yaitu Edmodo yang dapat dilakukan oleh guru dalam menunjang kegiatan pembelajaran online, juga memberikan motivasi kepada guru untuk kreatif dalam memberikan materi pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Google Form. Dengan kegiatan ini manfaat tidak hanya kepada guru dan murid saja, tetapi juga bagi sekolah menjadi salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat digunakan sekolah di era teknologi digital yang pengaruhnya adalah kemajuan bagi sekolah dalam mengantisipasi keadaan yang membutuhkan teknologi pembelajaran.

Pelatihan penggunaan *e-learning* dan pemanfaatan Google form untuk meningkatkan kreativitas anak sejalan dengan pembelajaran abad 21 yang menekankan pada kemampuan kreativitas, berpikir kritis, kolaborasi dan komunikasi. Dengan demikian guru harus tetap dapat menggali potensi anak dalam pembelajaran sekalipun dalam keadaan situasi pembelajaran yang tidak langsung bertatap muka. Penggunaan model *e-learning* Edmodo sebagai pengganti kelas sesungguhnya yang diciptakan serupa kelas yang disebut kelas maya dimana guru dan murid masih tetap dapat melakukan interaksi belajar mengajar. Edmodo adalah aplikasi *e-learning* sebagai platform pembelajaran yang menghubungkan secara virtual kelas

antara guru, siswa dan orangtua yang dikembangkan oleh Nic Borg dan Jeff O Hara pada akhir 2008. Penggunaan Edmodo untuk pengganti kelas secara offline sudah cukup memadai yang memberi fasilitas bagi interaksi kegiatan belajar mengajar baik dalam hal penyampaian bahan ajar, tugas, kuis, serta berdiskusi antara guru dan murid. Hasil penelitian tentang bagaimana minat siswa terhadap aplikasi ini ternyata baik (Fahrudin & Rohman, 2016) dan juga meningkatkan mutu pembelajaran. Penelitian juga menunjukkan tidak hanya prestasi (Oktaviani et al., 2019), tetapi juga kemandirian belajar dengan menggunakan aplikasi Edmodo dalam pembelajaran (Aulia et al., 2019). Edmodo adalah jaringan pembelajaran pendidikan gratis dan aman digunakan untuk menyediakan cara sederhana bagi guru untuk terhubung dan bekerja dengan guru, teman sekelas dimana saja dan kapan saja (Balasubramanian et al., 2014). Sedangkan Google Form merupakan aplikasi survei yang termasuk dalam *suite* kantor Google *Drive* bersama dengan Google Dokumen, Google sheets, dan Google Slides. Pada umumnya Google Form digunakan hanya untuk mengirimkan soal ulangan saja, sedangkan di sini akan dilatih bagaimana menggunakan Google Form tersebut sebagai media belajar penyampaian materi yang tujuannya meningkatkan kreativitas siswa dengan lebih memberikan tantangan dalam pembelajaran, sebab kreativitas guru berpengaruh juga terhadap kreativitas anak didik (Hasanah, 2020).

Guru adalah pembelajar sepanjang hayat, sehingga dalam menghadapi situasi saat ini dengan salah satu pemicunya pandemi covid-19 mau tidak mau harus beradaptasi dengan teknologi, sehingga dengan pelatihan ini diharapkan guru termotivasi untuk selalu belajar dan kreatif dalam memilih metode, teknik pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi yang dapat mengantisipasi setiap perubahan yang terjadi.

## Metodologi

### Alat dan Bahan

Bahan dan alat yang dibutuhkan sebagai penunjang kegiatan pelatihan penggunaan model *e-learning* dan pemanfaatan Google Form sebagai media belajar untuk meningkatkan kreativitas adalah sebagai berikut: (1) Panduan Penggunaan *e-learning* Edmodo dan Google Form, (2) Internet, (3) Laptop/komputer/android, (4) LCD, (5) Buku Pelajaran Sekolah Dasar. Sasaran kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat adalah Guru Sekolah yang jadi mitra Pengabdian Masyarakat yang ditawarkan pada Program Dosen Pendukung SDM Unggul (PDPSU), yakni SDN 8 Menteng dan SDN 6 Panarung di Kota Palangka Raya yang mewakili sekolah dengan Akreditasi A dan Akreditasi B.

### Metode Pelaksanaan

Metode pelatihan yang digunakan sebagai pendukung dalam keberhasilan program pelatihan ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Diskusi dan Tanya Jawab

Metode ini digunakan sebab pada umumnya guru-guru sudah memiliki pengalaman dalam menggunakan model *e-learning* *Google Classroom* yang juga hampir sama dengan Edmodo, hanya ada perbedaan dalam lingkup media yang digunakan. Guru-guru sudah menguasai pula dasar-dasar dari penggunaan Google form, sehingga lebih mudah untuk masuk pada sasaran yang dituju dalam pelatihan ini.

#### 2. Demonstrasi

Pelatihan akan lebih efektif dan efisien jika peserta langsung melihat bagaimana penggunaan *e-learning* Edmodo dan Google Form tersebut. Tahap demi tahap dalam materi tersebut disampaikan dengan

menggunakan panduan yang sudah terlebih dulu disampaikan kepada peserta sebelum kegiatan pelatihan tersebut dilaksanakan.

#### 3. Praktik/Latihan

Pada metode ini peserta langsung mempraktikkan materi yang diberikan pada kelas dan mata pelajarannya dengan bimbingan dan pendampingan dari penyaji/pelatih.

Untuk mengetahui keberhasilan kegiatan ini, dilakukan dengan melihat keterlibatan para peserta yang berhasil mempraktikkan materi selama kegiatan berlangsung, wawancara dengan kepala sekolah yang berupa kesan dan pesan, serta menggunakan pula angket evaluasi setelah kegiatan dilaksanakan. Adapun kisi-kisi evaluasi setelah kegiatan pelatihan dengan indikator: (1) tanggapan terhadap keseluruhan pelatihan, (2) penyampaian materi, (3) fasilitas penyelenggara pelatihan.

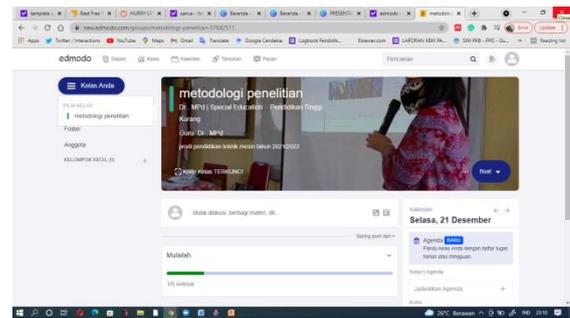
### Hasil Kegiatan dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini diikuti oleh guru-guru dari SDN 8 dan SDN 6 Panarung di Kota Palangka Raya yang jumlah pesertanya dipilih dan ditentukan oleh Kepala Sekolah. Adapun jumlah peserta dari SDN 8 Menteng sebanyak 11 orang termasuk Kepala Sekolah, dan peserta dari SDN 6 Panarung sebanyak 12 orang termasuk Kepala Sekolah. Jadi, total peserta pelatihan adalah 23 orang dengan jumlah peserta wanita 19 orang (82,6%) dan 4 orang peserta laki-laki (17,4%), 14 orang (60,9%) adalah guru kelas dan 7 orang (30,4%) adalah guru mata pelajaran. Pembatasan peserta ini mengingat saat ini adalah masa pandemi covid-19, dimana banyaknya orang dalam satu ruangan dibatasi sesuai dengan protokol kesehatan. Deskripsi data hasil evaluasi setelah pelatihan ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Kegiatan Pelatihan.

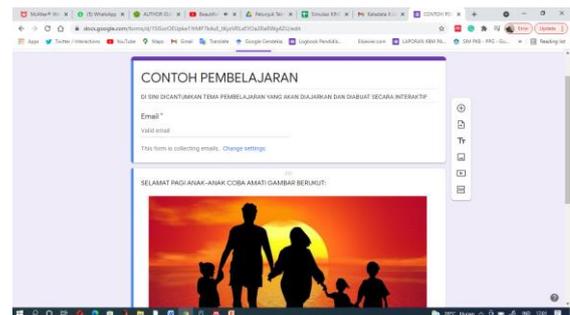
No	Indikator	Persentase		
		Cukup Puas (%)	Puas (%)	Sangat Puas (%)
	Tanggapan keseluruhan terhadap pelatihan yang diikuti	4,3	30,4	65,2
	Pemahaman Materi	8,7	60,9	30,4
	Bermanfaat dan sesuai kebutuhan	-	13,0	87,0
	Relevan dengan pekerjaan	-	21,7	78,3
	Mendukung peningkatan kinerja	-	13,0	87,0
	Penyampaian materi	2,4	29,4	68,1
	Sarana/prasarana	-	30,4	69,6

Ada beberapa hal yang perlu dibahas pada kegiatan yang telah dilaksanakan ini. Pertama pada saat pelaksanaan kegiatan para guru antusias dan termotivasi untuk mempraktikkan materi yang diberikan dan merasa hal ini adalah hal yang baru bagi mereka. Kedua, tanggapan keseluruhan terhadap pelatihan pada tingkat puas dan sangat puas. Demikian pula tentang tanggapan peserta terhadap materi yang diberikan menambah wawasan untuk dapat diterapkan dalam sebuah pembelajaran daring pada saat masa pandemi saat ini. Hal ini juga menunjukkan bahwa implementasi penggunaan model *e-learning* Edmodo tidak hanya di Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Sekolah Menengah Kejuruan (Fahrudin & Rohman, 2016), maupun di Perguruan Tinggi tetapi juga telah diterapkan dalam implementasi Edmodo dalam mengembangkan kurikulum di sekolah dasar (Rulviana, 2018). Implementasi Edmodo di sekolah dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa (Muhajir et al., 2019). Pada masa Covid-19 saat ini, maka penggunaan *e-learning* baik Edmodo dan Google Classroom efektif dalam meningkatkan mutu pembelajaran (Muhajir, 2020) yang juga meningkatkan kreativitas guru. Jadi, pilihan dalam penggunaan serta menjadi kebiasaan pengguna. Pada Gambar 1 berikut ditunjukkan contoh penggunaan aplikasi Edmodo pada mata kuliah Metodologi Penelitian yang disampaikan Pelatih kepada para peserta pelatihan.



Gambar 1. Contoh aplikasi Edmodo di web

Adapun pemanfaatan Google form untuk pembelajaran seperti pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Google Form sebagai Media Pembelajaran

Pelatihan penggunaan *e-learning* Edmodo dan pemanfaatan Google Form yang sudah dilakukan terhadap dua sekolah mitra menunjukkan sebagian besar merasa sangat puas (87%) dan sisanya puas (13%), walaupun masih terkendala dalam keterbatasan belum biasa menggunakan teknologi tetapi motivasi untuk selalu belajar inilah yang mereka rasakan dalam kegiatan pelatihan ini. Hal ini juga sesuai dengan hasil penelitian yang menunjukkan

salah satu yang menjadi kendala dalam menggunakan *e-learning* edmodo adalah gawai tidak kompatibel dan kesulitan memahami fitur aplikasi Edmodo karena belum terbiasa (Susari, 2020).

Suasana kegiatan pelaksanaan kegiatan pelatihan yang dilaksanakan selama 2 (dua) hari di SDN 8 Menteng dan SDN 6 Panarung seperti ditunjukkan pada Gambar 3 dan 4.



**Gambar 3.** Kegiatan di SDN 8 Menteng Palangka Raya.



**Gambar 4.** Kegiatan Pelatihan di SDN 6 Panarung Palangka Raya

Sebagai hasil luaran dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat adalah berupa video yang telah dipublikasikan pada you tube dengan link sebagai berikut: <https://www.youtube.com/watch?v=8fxHR1rWgo>.

### **Kesimpulan**

Kesimpulan dari kegiatan pelatihan ini adalah guru termotivasi untuk lebih kreatif serta inovatif dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang juga akan menumbuhkan kreativitas anak didik sekaligus memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Saran, sebagai suatu harapan untuk kegiatan ini dapat difasilitasi oleh Dinas Pendidikan Kota Palangka Raya, sehingga kegiatan ini dapat diikuti oleh

peserta yang lebih banyak lagi dengan melibatkan semua sekolah dasar negeri maupun swasta.

### **Ucapan terimakasih**

Ucapan terimakasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Palangka Raya yang telah mendanai program kegiatan ini melalui Program Dosen Pendukung SDM Unggul. Tidak lupa juga kami sampaikan untuk SD Mitra, yaitu SDN 8 Menteng dan SDN 6 Panarung di kota Palangka Raya yang telah mendukung kegiatan ini.

## Daftar Pustaka

- Aulia, L. N., Susilo, S., & Subali, B. (2019). Upaya peningkatan kemandirian belajar siswa dengan model problem-based learning berbantuan media Edmodo Efforts to increase student self-regulated learning with problem-based learning model use Edmodo. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 5(1): 69–78.
- 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: 416–422. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.07.311>
- Fahrudin, E., & Rohman, M. (2016). Penerapan Metode e-learning Menggunakan Edmodo di SMK Gema Bangsa Untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran di Bidang Iptek. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (Ting)*.
- Hasanah, N. (2020). Pengaruh Kreativitas Mengajar Guru Sosiologi Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2).
- Muhajir. (2020). Kreativitas Guru Dalam Membentuk Pembelajaran Aktif. *Al-Qiraah*, 14: 49–75.
- Muhajir, M., Musfikar, R., & Hazrullah, H. (2019). Efektivitas Penggunaan E-Learning Berbasis Edmodo Terhadap Minat Dan Hasil Belajar (Studi Kasus Di Smk Negeri Al Mubarkeya). *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(1), 50. <https://doi.org/10.22373/cj.v3i1.4725>
- Oktaviani, A., Siswandari, & Muchsini, B. (2019). Keefektifan Penerapan E-Learning Edmodo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa. *Jurnal "Tata Arta" UNS*, 5(2), 75–87.
- Rulviana, V. (2018). Implementasi Media Edmodo Dalam Pengembangan Kurikulum Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 8(2): 205–208.
- Susari, E. (2020). Pengembangan Model Pelatihan Peningkatan Kompetensi Guru SD Berbasis Aplikasi Edmodo. *Instruksional*, 2(1): 17–26.