

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL DI ERA KURIKULUM MERDEKA BAGI GURU SMK TRISAKTI PEMATANGSIANTAR

Leo Fernando Simatupang
Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar
Email leo.uhkbp@gmail.com

ABSTRAK

Era Disrupsi ini perkembangan internet semakin pesat dan merambah ke beberapa bidang, tidak terkecuali bidang pendidikan. Media pembelajaran juga ikut berkembang dan memunculkan Jejaring Sosial Pembelajaran (Social Learning Network). Edmodo merupakan sebuah media pembelajaran secara daring yang menggabungkan beberapa fitur Learning Management System dan Social Network menjadi Social Learning Network yang khusus dibuat untuk keperluan pendidikan. Untuk memperoleh proses pembelajaran yang efektif, guru harus memiliki media pembelajaran yang inovatif dan menarik, hal inilah yang dialami oleh guru-guru di beberapa SMA Kota Pematangsiantar. Untuk itu Penulis, berinisiatif memberikan pelatihan Peningkatan Penggunaan Media Pembelajaran bagi Guru SMK Triskati Pematangsiantar sebagai penerima manfaat setelah mendapatkan pelatihan peningkatan penggunaan media pembelajaran *Social Learning Network* (SLN) dengan aplikasi Edmodo, seluruh peserta sepakat bahwa Edmodo akan membantu proses belajar mengajar dan 96% akan mengenalkan Edmodo ke siswa-siswi didiknya.

Kata Kunci : Media Pembelajaran , Digital, Kurikulum Merdeka

ABSTRACT

In this era of disruption, internet development is increasingly rapid and has spread to several fields, including education. Learning media is also developing and giving rise to Social Learning Networks. Edmodo is an online learning media that combines several Learning Management System and Social Network features into a Social Learning Network specifically created for educational purposes. To obtain an effective learning process, teachers must have innovative and interesting learning media, this is what was experienced by teachers at several high schools in Pematangsiantar City. For this reason, the author took the initiative to provide training to increase the use of learning media for Triskati Pematangsiantar Vocational School teachers as beneficiaries. After receiving training to increase the use of Social Learning Network (SLN) learning media with the Edmodo application, all participants agreed that Edmodo would help the teaching and learning process and 96% would introducing Edmodo to his students.

Keywords: Instructional Media, Digital, Merdeka Curriculum

Received: 06 November 2023; Revision: 20 November 2023; Accepted: 4 Desember 2023; Publish: 15 Desember 2023

A. PENDAHULUAN

Dalam proses belajar mengajar, para guru memiliki banyak media pembelajaran, namun belum memanfaatkan teknologi informasi dengan optimal. Salah satunya adalah interaksi guru dengan murid dan proses penugasan mata pelajaran yang masih dilakukan di jam dan area sekolah. Dalam hal ini, belum menggunakan bantuan *Social Learning Network* (SLN) sebagai media

pembelajaran yang dapat dilakukan saat diluar area dan jam sekolah. Guru masih terpaku pada jam dan kelas di sekolah, belum secara aktif dalam mendorong siswa dalam memahami mata pelajaran yang diberikan di luar jam dan area sekolah. Adapun tujuan dari diselenggarakannya Pengabdian ini adalah peningkatan penggunaan media pembelajaran bagi guru-guru bagi Guru SMK Triskati Pematangsiantar dengan menggunakan bantuan aplikasi Edmodo.

Tujuan pengabdian mengacu pada permasalahan dan analisa situasi. Media pembelajaran *Social Learning Network* dengan aplikasi Edmodo mengarahkan para guru untuk dapat melakukan metode pembelajaran berbasis internet. Edmodo dapat menjadi media guru dan siswa-siswi didiknya untuk bertukar materi, memberikan tugas, memberikan kuis, polling dan pengumpulan tugas yang dapat langsung dinilai dan langsung dapat dipantau siswa-siswi bahkan orang tua siswa atau wali kapanpun dan dimanapun.

Berdasarkan informasi yang diperoleh terkait permasalahan mitra seperti yang diuraikan sebelumnya, tim pengabdian ingin membantu memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi mitra. Yaitu proses belajar mengajar masih terpaku pada ruang kelas dan waktu. Proses belajar dilakukan tatap muka di kelas berdasarkan jadwal yang sudah diberikan dan dilakukan di area sekolah. Interaksi antara guru dan murid masih terbatas. Teknologi informasi dapat membantu memberikan solusi terkait masalah ruang dan waktu. Salah satu teknologi yang dapat digunakan yaitu *Social Learning Network (SLN)*. SLN merupakan gabungan antara *Learning Management System (LMS)* dan *Social Network (SN)* yaitu portal jejaring sosial yang digunakan sebagai media pembelajaran dan juga dapat digunakan untuk berinteraksi antara guru dan murid. SLN mendukung pembelajaran kolaboratif dan mendukung proses *sharing* pengetahuan melalui jejaring sosial (Huang dkk, 2010) yang tidak menggantikan proses belajar mengajar di sekolah, namun dapat menjadi media pembelajaran yang tidak terpaku pada ruang kelas dan waktu.

Tim pengabdian mencoba menawarkan solusi dengan menerapkan teknologi SLN yaitu dengan menggunakan aplikasi Edmodo. Edmodo merupakan aplikasi yang menerapkan SLN sebagai media pembelajaran berbasis web dan mobile yang dikembangkan pada akhir 2013 oleh Nic Borg dan Jeff O'Hara. Perbedaan antara aplikasi Edmodo berbasis *web* dan *mobile* terletak pada perangkat yang digunakan. Untuk mengakses aplikasi Edmodo berbasis web maka diperlukan perangkat

computer dan *browser*. Sedangkan aplikasi Edmodo. berbasis *mobile* membutuhkan telepon genggam dengan sistem operasi Android Edmodo menyediakan fitur-fitur sharing pengetahuan, penugasan dan tes online dan juga bertindak sebagai jejaring sosial untuk interaksi guru dan murid. Berdasarkan permasalahan dan latar belakang diatas, maka solusi yang ditawarkan adalah peningkatan penggunaan media pembelajaran berbasis jejaring sosial, yaitu penggunaan Edmodo berbasis *web* dan berbasis *mobile* bagi Guru SMK Triskati Pematangsiantar.

B. LANDASAN TEORI

1. Media Pembelajaran

Media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media ada yang tinggal dimanfaatkan oleh Guru (by utilization) dalam kegiatan pembelajarannya, artinya media tersebut dibuat oleh pihak tertentu (produsen media) dan guru tinggal menggunakan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, begitu juga media yang sifatnya alamiah yang tersedia di lingkungan sekolah juga termasuk yang dapat langsung digunakan. Selain itu, kita juga dapat merancang dan membuat media sendiri (by desain) sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa. Media merupakan alat yang harus ada apabila kita ingin memudahkan sesuatu dalam pekerjaan. Media merupakan alat bantu yang dapat memudahkan pekerjaan. Setiap orang pasti ingin pekerjaan yang dilakukan dapat diselesaikan dengan baik dan dengan hasil yang memuaskan. Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver). Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (printed materials). komputer dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (message) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini terlihat adanya hubungan antara media dengan pesan dan metode (methods).

2. Fungsi Media Pembelajaran

Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan

berpengaruh secara psikologis terhadap siswa. Selanjutnya diungkapkan bahwa penggunaan media pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi pesan dan isi pembelajaran pada saat itu. Kehadiran media dalam pembelajaran juga dapat membantu peningkatan pemahaman siswa, penyajian data/informasi lebih menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Jadi dalam hal ini dikatakan bahwa fungsi media adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.

3. Teknologi Informasi sebagai Media Pembelajaran

Menurut Heris Syamsuri, S.T, dalam sebuah tulisanya yang dimuat koran TAJUK edisi 26 september 2012 tentang TI, mengatakan sebagai berikut. TI bedasar fungsinya dibagi menjadi: Sistem Tehnologi informasi yang melekat (Embadded IT System), yaitusistem TI yang melekat pada produk lain. Contohnya Video Cassette Recorder (VCR) memiliki sistem TI yang memungkinkan pemakaiannya merekam tanyangan televisi. Disamping itu, ada pula Sistem Tehnologi Informasi yang khusus. Dedicated IT Sistem, yaitu sistem TI yang dirancang untu melakukan tugas melakukan tugas Khusus.

a. Inovasi tehnologi informatika

Seperti yang telah kita bahas di atas, bahawa perkembangan TI dewasa ini telah berimbas kepada dunia pendidikan, dengan ditandai oleh munculnya berbagai inovasi dan kreasi dalam proses penyampaian bahan ajar kepada peserta didik. Sebagaimana telah kita ketahui, bahwa dalam proses pendidikan terdapat tiga proses inti pendidikan (Core Proseses), yaitu pengajaran (teacing) penelitian (research). Dan pelayanan (services) dalam hal ini, ketiganya menjadi sumber akses bagi penggunaan dan pemanfaatan TI. Ada beberapa konsep yang melatarbelakangi penggunaan TI untuk kegiatan pendidikan dan beberapa diantaranya sudah banyak diterapkan di lembaga pendidikan baik tingkat dasar maupun tingkat menengah, apalagi diperguruan tinggi.

b. Course Management

Course management adalah penggunaan TI untuk membantu pengajar ataupun peserta didik melakukakn interaksi, kooperasi, dan komunikasi untuk penyeenggaraan sebuah kelas degan mata ajar tertentu. Dengan bantuan aplikasi jaringan (web) maka segala tugas, PR, dan tugastugas laina dapat

dilakukan dengan cara men-download alamat situs tertentu yang relevan.

C. METODE PELAKSANAAN

1. Kerangka Pemecahan Masalah

Memberikan pelatihan dan peningkatan kemampuan tenaga pendidik atau guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis jejaring sosial dengan aplikasi Edmodo berbasis *web* dan berbasis *mobile*. Metode yang akan dilaksanakan dalam kegiatan ini adalah metode praktikum secara langsung dan metode ceramah.

2. Realisasi Pelaksanaan Kegiatan

Sebelum dimulai kegiatan praktikum diawali dengan pengenalan tentang SLN dan aplikasi Edmodo melalui *web* dan *mobile*. Pengenalan digunakan untuk membantu peserta didik memahami kegunaan SLN dan dalam menggunakan media pembelajaran sebagai proses untuk mengajar. Kegiatan pelatihan ini bertempat di ruangan kelas computer SMA Trisakti Pematangsiantar. Masing-masing peserta menggunakan 1 unit computer selama praktik berlangsung dan diberikan modul untuk memudahkan dalam proses praktikum.

Kegiatan dilaksanakan dalam 1 (satu) hari dengan durasi pelatihan adalah ±4(empat) jam, terdiri dari :

- 40 menit pengenalan Edmodo
- 180 menit untuk pelatihan dengan dua sesi
- 20 menit untuk evaluasi keseluruhan materi.

Adapun pembagian materi pelatihannya adalah sebagai berikut :

- Sesi 1 untuk materi *Edmodo* berbasis *website*, pembuatan catatan, share materi, penugasan dan penilaian kemudian dilakukan evaluasi.
- Sesi 2 untuk materi *Edmodo* berbasis *mobile*, pembuatan catatan, share materi, penugasan dan penilaian kemudian dilakukan evaluasi.

Luaran yang dihasilkan adalah kemampuan peserta dalam menggunakan media pembelajaran dengan aplikasi Edmodo baik melalui *website* maupun aplikasi *mobile*. Kemampuan pemahaman peserta diperoleh berdasarkan hasil evaluasi terhadap peserta didik. Evaluasi dilakukan dua cara, yaitu melalui kuesioner dan melalui praktik di tempat. Evaluasi praktik dilakukan dengan simulasi kelas maya, dimana anggota kelas maya tersebut adalah peserta lain dan pematari. Diberikan ketentuan masing-masing peserta untuk menjalankan fitur pada aplikasi Edmodo. Berikut agenda

yang direncanakan ketika kegiatan berlangsung.

Tabel 1. Rancangan kegiatan pengabdian

No	Tahapan	Materi/Kegiatan	Metode	Waktu	Tempat
1	Pembukaan	Sambutan dari ketua tim pengabdian masyarakat disampaikan oleh Ibu Titin Winarti, S.Kom, M.M.	Ceramah	09.00 – 09.15	R.COM TRISAKTI
	Penjelasan konsep SLN	Memberikan materi tentang konsep dan teori SLN	Diskusi, tanya jawab dan ceramah	09.15 – 09.35	
	Pengenalan Edmodo	Memberikan materi dan fitur-fitur pada Edmodo		09.35 – 09.50	
	Evaluasi tahap pertama	Evaluasi terhadap materi SLN dan pengenalan Edmodo	Diskusi	09.50 – 10.00	
2	Pelatihan Edmodo via Website	Menjelaskan fitur-fitur Edmodo via Website	Diskusi, tanya jawab dan ceramah	10.00 – 10.15	R.COM TRISAKTI
		Sign Up akun Edmodo sebagai Teacher	Praktik, tanya jawab dan ceramah	10.15 – 11.35	
		Menggunakan fitur Create Group/Class			
		Menambahkan siswa ke dalam Group/Class			
		Menshare materi di Group/Class			
		Membuat assignment dan penilaian			
		Membuat Kuis			
	Evaluasi	Diskusi	11.35 – 11.45		
		Menjelaskan fitur-fitur Edmodo via Mobile App	Diskusi, tanya jawab dan	11.45 – 12.00	R.COM

	Pelatihan Edmodo via Mobile App		ceramah		TRISAKTI
		Menggunakan fitur CreateGroup/Class			
		Menambahkan siswa ke dalam Group/Class	Praktik, tanya jawab dan ceramah	12.00	
		Menshare materi di Group/Class		-	
		Membuat assignment dan penilaian		12.45	
		Evaluasi	Diskusi	12.45 -13.00	
3	Evaluasi	Evaluasi keseluruhan materi	Diskusi	13.00 -13.15	

Evaluasi keberhasilan kegiatan pelatihan ini dilakukan setelah masing- masing sesi pelatihan dan pada akhir kegiatan. Setiap sesi pelatihan akan dilakukan evaluasi kemudian dilanjutkan evaluasi materi secara keseluruhan di akhir kegiatan. Indikator keberhasilan kegiatan ini dilihat dari respon positif dari para peserta melalui evaluasi yang diberikan serta diskusi yang dilakukan selama kegiatan. Evaluasi kegiatan juga dilakukan berupa kuesioner yang diisi peserta pada hari kedua, terkait dengan kegiatan yang telah mereka ikuti dan penerapan SLN pada proses belajar mengajar.

Melalui pelatihan ini, diharapkan guru dapat memanfaatkan dan menerapkan teknologi informasi sebagai media untuk mencerdaskan peserta didik. Sehingga guru tidak terlalu terbebani dengan kegiatan belajar mengajar dan peserta didik dapat kreatif memanfaatkan media pembelajaran berbasis social network. Selain itu guru dapat melakukan proses belajar mengajar yang tidak terpaku pada ruang kelas dan jam sekolah. Sehingga proses belajar mengajar juga tetap dapat dilakukan di luar jam dan area sekolah.

D.HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Hasil

Analisis hasil ini diperoleh berdasarkan evaluasi-evaluasi dari tiap sesiyang

diberikan, berikut analisa hasil dari evaluasi di tiap sesi :

Table 2 Hasil Kuesioner 1

PERSENTASE	Kepuasan terhadap media pembelajaran	Keefektifan media pembelajaran	Pernah mendengar SLN	Pernah menggunakan Edmodo
YA	29	25	71	8
TIDAK	58	46	29	88
RAGU	13	29	0	0
ORANG				
YA	7	6	17	2
TIDAK	14	11	7	21
RAGU	3	7	0	0

Kuesioner 1 diberikan setelah pemaparan terkait SLN dan Edmodo. Pada kuesioner ini 72% peserta atau 17 peserta ragu atau tidak puas terhadap media pembelajaran yang selama ini peserta gunakan serta meragukan keefektifan penggunaan media pembelajaran. Dari 24 peserta, 71% pernah mendengar tentang SLN namun hanya 8% yang pernah menggunakan Edmodo.

Table 3 Hasil Kuesioner 2 Edmodo berbasis web

PERSENTASE	Mengetahui fitur-fitur Edmodo	Menggunakan fitur-fitur Edmodo	Akan mengajarkan Edmodo ke siswa
SUDAH, SUDAH, YA	96	96	83
RAGU, RAGU, RAGU	4	4	17
BELUM, BELUM, TIDAK	0	0	0
ORANG			
SUDAH, SUDAH, YA	23	23	20
RAGU, RAGU, RAGU	1	1	4
BELUM, BELUM, TIDAK	0	0	0

Kuesioner 2 terkait pelatihan Edmodo berbasis web. 96% peserta paham dan mengetahui dan cara menggunakan fitur-fitur di Edmodo berbasis web. 83 % atau 20 peserta akan mengajarkan Edmodo ke siswa-siswi didiknya.

Table 4 Hasil Kuesioner 3 Edmodo berbasis mobile

PERSENTASE	Mengetahui fitur-fitur Edmodo	Menggunakan fitur-fitur Edmodo	Akan mengajarkan Edmodo ke siswa
SUDAH, SUDAH, YA	67	58	58
RAGU, RAGU, RAGU	4	4	42
BELUM, BELUM, TIDAK	29	38	0
ORANG			
SUDAH, SUDAH, YA	16	14	14
RAGU, RAGU, RAGU	1	1	10
BELUM, BELUM, TIDAK	7	9	0

Kuesioner 3 terkait pelatihan Edmodo berbasis mobile. 67% peserta mengetahui fitur-fitur Edmodo di aplikasi mobile dan 58% dapat menggunakan fitur-fitur Edmodo di telepon genggam. Sekitar 38% belum bisa menggunakan fitur-fitur di mobile karena keterbatas jaringan WIFI dan keterbatasan memori *handphone*.

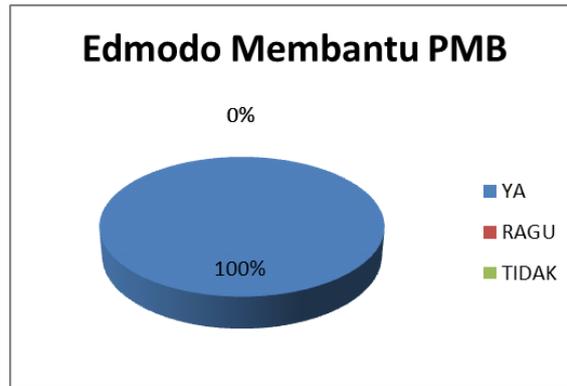
Table 5 Hasil Kuesioner 4 Materi keseluruhan

PERSENTASE	Edmodo akan membantu PMB	Akan menggunakan Edmodo	Akan mengenalkan Edmodo ke siswa
YA	100	79	96
RAGU	0	21	4
TIDAK	0	0	0
ORANG			
YA	24	19	23
RAGU	0	5	1
TIDAK	0	0	0

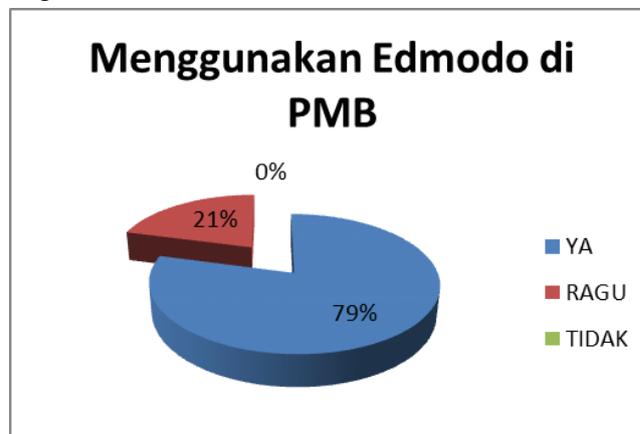
Kuesioner 4 berisi tentang keseluruhan pelatihan dan tanggapan tentang Edmodo. Berdasarkan kuesioner yang sama, dapat dirangkum bahwa peserta memiliki beberapa tanggapan mengenai Edmodo, yaitu :

1. Seluruh peserta sepakat bahwa Edmodo dapat membantu proses

belajar mengajar



2. 79% akan menggunakan Edmodo di proses belajar mengajar dan 21% masih ragu



3. 96% akan mengenalkan Edmodo ke siswa-siswi didiknya.



E .KESIMPULAN

Tenaga pendidik atau guru SMA Trisakti Pematangsiantar sebagai penerima manfaat setelah mendapatkan pelatihan peningkatan penggunaan media pembelajaran *Social Learning Network (SLN)* dengan aplikasi Edmodo. Guru SMA Trisakti Pematangsiantar

mengetahui manfaat Edmodo pada proses belajar mengajar dan dapat menggunakan fitur-fitur yang disediakan sebagai media pembelajaran yang tidak terpakai pada ruang kelas dan waktu efektif sekolah. Peserta dapat memanfaatkan teknologi informasi sebagai media untuk mencerdaskan peserta didik serta tidak terlalu terbebani dengan kegiatan belajar mengajar dan peserta didik dapat kreatif memanfaatkan media pembelajaran sebagai pendukung proses belajar mengajar. Seluruh peserta sepakat bahwa Edmodo akan membantu proses belajar mengajar dan 96% akan mengenalkan Edmodo ke siswa-siswi didiknya.

F .DAFTAR PUSTAKA

- Huang, J. J. S., Yang, S. J. H., Huang, Y.-M., dan Hsiao, I. Y. T, 2010, Social Learning Networks: Build Mobile Learning Networks Based on Collaborative Services, *Educational Technology & Society*, 13 (3), 78–92.
- Suriadhi, Gede., Tastra, I Dewa Kade. dan Suwatra, Ign Wayan., 2014, Pengembangan E-Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMP Negeri 2 Singaraja, *Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan Vol: 2 No. 1*.
- Warjanto, Setyo., Nurhayati., Azhar, Anugrah., 2014, Efektifitas Social Learning Network Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA pada Materi Alat Optik, *Prosiding Fisika UIN 2014*, Jakarta