

E-learning for Managing Lesson in Pandemic Era in SMA 2 Lubuk Sikaping

Dina Fitria^{#1}, Yusmet Rizal², Muhammad Subhan², Heru Maulana², Defri Ahmad², Suherman²,
Saddam Al Aziz²

¹ Jurusan Statistika FMIPA Universitas Negeri Padang, Indonesia

² Jurusan Matematika FMIPA Universitas Negeri Padang, Indonesia

*Correspondence: dinafitria@fmipa.unp.ac.id; Tel.: +6285766138485

Diterima November 2020 Disetujui November 2020 Dipublikasikan 30 November 2020

Abstract – School atmosphere in pandemic era mostly different with the previous one. An alternative to ensure learning process done by using online learning. But many teacher was not familiar with this type of learning approach. It is an extraneous because teacher never used it before. By workshop supported by devotee, teachers design an alternative. Some free software discuss during socialization, they are edmodo for moving offline class into virtual class, wondershare filmora for creating and editing video, quizzes and kahoot for quiz. The workshop is categorized success, depend on teacher's respon which is collected using open questionnaire in each meetings.

Keywords — e-learning, workshop, edmodo, video

Pendahuluan

Pembelajaran jarak jauh harus dilaksanakan disebabkan oleh keadaan darurat penyakit seperti yang terjadi di tahun 2020 ini ataupun sebab lainnya. Banyak instansi yang “kaget” dengan keadaan ini. Mereka belum siap untuk melaksanakan pembelajaran berbasis *online*. Guru sebagai mitra di sekolah, memerlukan peningkatan pengetahuan. Pelatihan dalam bentuk peningkatan pengetahuan dan kemampuan dalam membuat media *e-learning* sampai memiliki *skill* dalam membuat media pembelajaran *e-learning*. Kegiatan ini diharapkan dapat membantu guru mengenal penerapan *e-learning* berbasis *online*, memberikan motivasi untuk memberagamkan strategi belajar yang dapat diterapkan, dan dapat mengaplikasikan dan menerapkan strategi belajar *e-learning* berbasis *online* menggunakan Edmodo. Pemberian materi tentang pembuatan media pembelajaran *elearning* dengan aplikasi Edmodo oleh narasumber-narasumber yang kompeten dibidangnya serta pelatihan aplikatif dimana para peserta pelatihan dapat mempraktekkan secara langsung dengan dipandu oleh instruktur yang ada. Prosedur kerja untuk mendukung realisasi kegiatan ini adalah seperti beberapa tahapan sebagai berikut yaitu, sosialisasi

program, penyiapan bahan dan peralatan pelatihan dalam bentuk penyiapan bahan materi/modul dan peralatan seperti *software* aplikasi Edmodo dan juga komputer laboratorium, pelatihan teknologi Edmodo agar dapat menghasilkan media pembelajaran *online* dan menggunakannya sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, dan evaluasi kegiatan yang dilakukan dua kali yaitu pada pertengahan program dan akhir program dengan diskusi dan melalui rekaman daftar hadir yang menyertakan pertanyaan terbuka mengenai kegiatan.

Guru-guru di SMA Negeri 2 Lubuk Sikaping sangat memerlukan peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komputasi. *Software* Edmodo adalah salah satu peralatan yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring. Penelitian-panelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Edmodo sangat efektif memfasilitasi siswa untuk berpartisipasi dalam diskusi dan penugasan daring [1], meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika [2], meningkatkan capaian akademik siswa [3]. Dari sisi guru, persepsi mereka terhadap penggunaan Edmodo adalah *software* ini sangat berguna dan mudah digunakan [4], memiliki dampak positif terhadap keahlian inkuiri dan capaian akademik calon guru, dan

mereka puas dengan aktifitas menggunakan platform Edmodo (Huursen, 2018).

Namun, Edmodo bukan satu-satunya solusi bagi pembelajaran jarak jauh. Banyak situs dan aplikasi pembelajaran dalam jaringan lainnya, seperti schoology, cadaiak pandai, moodle dan lain-lain. Selain itu terdapat juga situs-situs penunjang lainnya seperti quizzess dan kahoot untuk kuis dan penilaian dengan waktu cepat. Oleh karena itu, pada pelatihan, dibahas beberapa aplikasi, antara lain Edmodo sebagai kelas online, wondershare filmora untuk pembuatan dan editing video, kelas virtual menggunakan zoom, kuis dengan kahoot dan quizzess, video pembelajaran dengan rekam layar microsoft power point.

Solusi/Teknologi

Solusi yang ditawarkan kepada mitra dalam mengisi kegiatan pembelajaran melalui jaringan adalah berupa pelatihan dengan judul Pelatihan Penggunaan Aplikasi Edmodo dalam Menunjang Pembelajaran Berbasis E-Learning di SMA Negeri 2 Lubuk Sikaping. Kegiatan ini dilaksanakan secara kolaboratif menggunakan sistem luar dan dalam jaringan. Hal ini didukung oleh kondisi lapangan Kabupaten Pasaman yang berada pada zona hijau covid-19 di Sumatera Barat.

Hasil dan Diskusi

Kegiatan direncanakan secara tatap muka di luar jaringan. Namun karena kondisi yang semakin memburuk, akhirnya kegiatan ini hanya dapat dilaksanakan untuk dua pertemuan awal. Pada kesempatan ini dibahas mengenai pengenalan edmodo dan manajemen aplikasinya, tugas dan kuis serta optimasi penggunaan Edmodo.

Pada pembahasan mengenai Edmodo dan manajemen aplikasinya tampak keantusiasan guru dalam mengikuti pemaparan narasumber. Ketika kita perhatikan dari depan, tidak tampak keseriusan peserta untuk mengikuti kegiatan karena fokus mereka hanya pada laptop/hp yang berada dihadapannya. Namun ketika secara tidak sengaja kita perhatikan dari belakang, ternyata fokus yang pada laptop/hp itu memang fokus

mengikuti materi yang disampaikan oleh narasumber.

Beberapa mahasiswa yang ikut mendampingi kegiatan ini mengaku kewalahan menjawab pertanyaan dan mengasistensi praktikum. Peserta yang sedikit dari segi jumlah, namun dengan antusiasme yang sangat tinggi.

Praktek lapangan ini cukup sulit dilaksanakan karena *bandwidth* internet sekolah yang kurang memadai. Untuk itu, beberapa peserta terpaksa menggunakan *hotspot* pribadi jika praktek menggunakan laptop. Selain itu, ke-tidak-familiar-an peserta dengan *gadget* masing-masing menyebabkan rencana tidak berjalan sesuai rencana, lebih tepatnya berjalan lebih lambat daripada yang direncanakan.

Pada pertemuan kedua sesi tatap muka, dilakukan beberapa penyesuaian. Salah satunya adalah menyajikan terlebih dahulu materi yang dapat digunakan di semua *platform* pembelajaran online. Diketahui bahwa guru SMA se-Sumatera Barat harus menggunakan *platform* cadaiak pandai dalam proses belajar mengajar. Aplikasi yang dikeluarkan oleh Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Sumatera Barat itu memiliki fitur yang mirip dengan elearning UNP, namun dengan nama dan fungsi yang berbeda.

Sebagaimana yang dinyatakan [5] bahwasanya banyak bahan ajar inovatif yang tersedia di internet, toko ataupun buku itu sendiri, tetapi alangkah lebih baik jika guru membuatnya sendiri. Dan membuat bahan ajar sendiri tidaklah terlalu sulit, jika kita mau melakukannya. Seperti yang dibahas pada sesi kedua tatap muka pelatihan ini. Diantaranya menggunakan Microsoft power point, screencast-o-matic, worderful filmora, zoom cloud meeting, edmodo, ataupun aplikasi chat seperti whatsapp dan telegram.

Menjelaskan materi yang ditampilkan menggunakan power point tentu sudah menjadi hal yang biasa bagi guru di hadapan siswa secara langsung. Namun, menjelaskan secara langsung di depan layar, menjadi momok tersendiri bagi guru. Padahal hal ini tidak sulit dilakukan. Guru cukup membuka power point yang biasa mereka gunakan ketika mengajar tatap muka, kemudian melakukan *export* materi itu ke video. Ketika sudah diaktifkan, maka guru dapat melakukan perekaman dengan cara *men-slide-show* power

point itu seperti biasa, kemudian mulai menjelaskan seolah-olah siswa berada di hadapannya. Dan dalam hal ini, proses perekaman layar sudah mulai berjalan. Hal ini dilanjutkan hingga materi terakhir. Setelah semua dijelaskan, guru dapat menyimpan kembali file itu dan akan tersimpan sebagai video. Video ini dapat diberikan kepada siswa menggunakan aplikasi/situs pembelajaran jarak jauh yang ditetapkan sekolah.

Jika guru tidak ingin menggunakan power point, materi kedua yang dilatih kepada guru adalah menggunakan zoom cloud meetings. Aplikasi ini dapat menyajikan interaksi dua arah antara guru dan siswa, atau hanya digunakan untuk merekam video yang kemudian diberikan kepada siswa untuk dipelajari. Dalam interaksi dua arah, guru juga dapat menggunakan papan tulis virtual layaknya papan tulis di kelas. Guru dapat menulis, menghapus, menggambar serta dapat menugaskan siswa untuk menjawab dengan menuliskan pula di papan tulis.

Selanjutnya perekaman pembelajaran yang lebih berat adalah woderfl filmora, atau dikenal dengan filmora saja. Aplikasi ini sangat bersahabat ketika sudah berhasil meng-install dan menggunakannya. Namun karena kebutuhan internet yang cukup besar, banyak diantara guru yang tidak berhasil meng-install. Penyebabnya tidak hanya masalah internet, tetapi juga masalah memori pada laptop para guru yang pada umumnya menyisakan sedikit ruang.

Pada evaluasi yang dilaksanakan di pertengahan program, diperoleh data bahwa banyak guru yang ketinggalan materi. Penyebabnya adalah mereka tidak mau berpindah ke topik lain karena belum berhasil atas topik yang sebelumnya dibahas. Selain itu, masalah kecepatan internet juga ikut berkontribusi. Solusi yang diambil untuk mengatasi masalah ini adalah memperlambat tempo penyampaian materi sehingga yang tertinggal tetap dapat mengikuti. Untuk masalah internet, masing-masing peserta diberikan paket data yang diserahkan dalam bentuk uang.

Setelah materi edomodo diberikan dan peserta meminta lebih fokus pada video, maka pertemuan yang tersisa dimanfaatkan untuk pembahasan video pembelajaran. Masing-masing guru diberi waktu dua pekan untuk membuat sebuah video

mengenai satu topik kecil dari pelajaran mereka yang belum diajarkan pada semester ini. Harapannya, video yang dibuat dapat langsung digunakan, tidak hanya sebagai tambahan ilmu bagi guru saja.

Beberapa peserta membuat beberapa video menggunakan berbagai aplikasi dan hasilnya bagus-bagus. Pengabdian mengharapkan satu bidang studi cukup terwakili dengan satu video karena khawatir tidak cukup waktu untuk mengupasnya pada pertemuan berikutnya.

Pada sesi pembahasan video, diperoleh data menarik dari guru. Berdasarkan uraian guru pada saat diskusi, diketahui bahwa beberapa diantara mereka membeli seluruh perlengkapan yang disampaikan narasumber untuk kepentingan pembelajaran. Sungguh usaha yang luar biasa. Dan dengan alasan itu, mereka meminta kepada pengabdian dan narasumber untuk meneruskan kegiatan ini pada kesempatan berikutnya.

Karena alasan waktu, dilakukan pengambilan acak untuk video yang akan dikupas oleh tim. Ternyata terpilih materi matematika yang juga bersesuaian dengan bidang ilmu pengabdian. Beberapa komentar mengenai video yang telah dibuat terkait dengan materi dan cara pengambilan gambar serta unsur pendukung lainnya. Dari segi materi, guru sebaiknya menjelaskan konsep dasar secara detail. Jika sesi itu adalah sesi responsi, tidak mengapa jika guru menyajikan ringkasan materi. Dari segi pengambilan gambar, komentar para narasumber adalah terlalu banyak gambar yang tidak penting yang tersaji di video pembelajaran yang disajikan. Dan point penting yang sudah diterapkan guru dalam video itu adalah penggunaan musik yang disenangi siswa. Diharapkan dengan penggunaan atribut yang disenangi siswa menyebabkan mereka juga menyenangi materi yang disampaikan dalam video pembelajaran yang diberikan.

Pada evaluasi akhir kegiatan berupa diskusi dan angket terbuka yang terintegrasi dengan daftar hadir diketahui bahwa guru merasakan manfaat adanya pelatihan ini. Bahkan menurut penuturan kepala sekolah, di luar kegiatan para guru meminta agar kegiatan ini dilanjutkan.

Kesimpulan

Semua pihak, baik pengabdian ataupun mitra sangat bersemangat mengikuti kegiatan, namun kondisi pandemi membatasi interaksi langsung. Sedangkan pelatihan tipe ini cocok dilaksanakan secara luring karena keterbatasan signal internet dan lokasi mitra.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih diberikan kepada Universitas Negeri Padang atas pendanaan PNPB tahun 2020 dan SMA Negeri 2 Lubuk Sikaping sebagai mitra kegiatan.

Pustaka

- [1] Gay, E. dan N.Syofyan (2017). *The Effectiveness of Using Edmodo in Enhancing Students' Outcomes in Advance Writing Course of the Fifth Semester FIP-UMMU*. JEE Vol 2, No. 1
- [2] Trisniawati, M. T. Muanifah, S.A dan M. Ardiyaningrum (2019). *Effect of Edmodo Towards Interests in Mathematics Learning*. IOP Conf. Series: Journal of Physics: Conf. Series 1188012103
- [3] Ngo, J. dan A. Nhhagiman (2017). *The Impacts of Edmodo on Students' Performance in ESP Classrooms*. KnE Social Sciences.
- [4] Yanti, H, A Setiawan, Nurhabibah dan Yannuar (2018). *Teacher's Perception about the Use of E-Learning/ Edmodo in Educational Activities*. IOP Conf. Series: Material Science and Engineering 306012055
- [5] GUSPATNI, guspatni. PENGENALAN DAN PENGEMBANGAN E-MODUL BAGI GURU-GURU SMAN 2 PADANG PANJANG. **Pelita Eksakta**, [S.l.], v. 2, n. 2, p. 130-133, nov. 2019. ISSN 2615-0719. Available at: <<http://pelitaeksakta.ppj.unp.ac.id/index.php/pelitaeksakta/article/view/56>>. Date accessed: 29 nov. 2020. doi: <https://doi.org/10.24036/pelitaeksakta/vol2-iss2/56>.