

Pelatihan Penggunaan Google Classroom dan Edmodo di Lingkungan Lahan Basah Pada Guru MGMP IPA Kabupaten Barito Kuala

Zainuddin*, Misbah, Muhammad Rizki, Fauzia Dwi Sasmita,
Faisal Rahman, dan Erlena Noviyani

Program Studi Pendidikan Fisika, FKIP
Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia
zainuddin_pfis@ulm.ac.id

Abstrak. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk menganalisis respon peserta PkM dalam mengikuti pelatihan penggunaan *e-learning* melalui Google Classroom dan Edmodo di lingkungan lahan basah. Pelatihan dilaksanakan secara daring yang diikuti 23 orang peserta, yakni guru-guru anggota MGMP IPA Kabupaten Batola. Pelaksanaan pelatihan melalui media daring dilaksanakan sebanyak dua pertemuan, masing-masing untuk pelatihan menggunakan Google Classroom dan Edmodo. Adapun hasil kegiatan pengabdian ini adalah: 1) dihasilkannya bahan ajar yang diintegrasikan melalui Google Classroom dan Edmodo di lingkungan lahan basah, dan 2) kegiatan ini mendapatkan respon yang sangat baik pada aspek bagian keahlian dan kesiapan, kegunaan materi, dan kesesuaian pelaksanaan pelatihan (pertemuan pertama). Sedangkan pada aspek kesesuaian pelaksanaan pelatihan (pertemuan kedua), materi yang disampaikan, dan fasilitas yang diberikan mendapatkan respon yang baik dari peserta. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini mendapatkan respon yang baik dari peserta kegiatan. Melalui PkM ini dapat meningkatkan kompetensi pedagogik guru MGMP IPA Kabupaten Barito Kula dalam hal penggunaan *e-learning* melalui Google Classroom dan Edmodo di lingkungan lahan basah.

Kata Kunci: Edmodo; *E-Learning*; Google Classroom; Lahan Basah

Abstract: *This Community Service activity aims to analyze the response of the community service participants in participating in training on the use of e-learning through Google Classroom and Edmodo in a wetland environment. The training was conducted online by 23 participants, namely teachers from the IPA MGMP in Batola Regency. The training through online media was held in two meetings, one each for training using Google Classroom and Edmodo. The results of this service activity are 1) the production of teaching materials that are integrated through Google Classroom and Edmodo in a wetland environment, and 2) This activity received a very good response on the aspects of the expertise and readiness section, the usefulness of the material, and the suitability of the training implementation (first meeting). Meanwhile, in the suitability of the training implementation (second meeting), the material presented and the facilities provided received a good response from the participants. Thus it can be concluded that this activity received a good response from the activity participants. Through this community service, it is possible to improve the pedagogic competence of MGMP IPA teachers in Barito Kula Regency in terms of using e-learning through Google Classroom and Edmodo in a wetland environment.*

Keywords: Edmodo; *E-Learning*; Google Classroom; Wetlands

© 2021 Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat

Received: 27 April 2021 Accepted: 15 September 2021 Published: 15 September 2021

DOI : <https://doi.org/10.20527/btjpm.v3i3.3368>

How to cite: Zainuddin, Z., Misbah, M., Rizki, M., Sasmita, F. D., Rahman, F., & Noviyani, E. (2021). Pelatihan penggunaan google classroom dan edmodo di lingkungan lahan basah pada guru mgmp ipa kabupaten barito kuala. *Bubungan Tinggi Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 286-292.

PENDAHULUAN

Saat ini terdapat beragam inovasi baru, terutama dalam dunia pendidikan (Wahyuni, Ronald, Eprillison, Amelia, & Fernando, 2019). Pada Era Revolusi Industri 4.0 dunia pendidikan sangat bergantung pada kemajuan teknologi. Inovasi berbasis *Information, Communication, and Technology (ICT)* diaplikasikan dalam bentuk penggunaan media dalam pendidikan (Kurniawan, Purnomo, & Wiradimadja, 2019). Kemajuan teknologi mempengaruhi praktik pembelajaran di kelas. Dengan pemahaman dan pengaplikasian teknologi, permasalahan waktu dan jarak dalam pembelajaran bisa diatasi, misalnya dengan pembelajaran daring menggunakan *e-learning* (Astuti & Febrian, 2019). Akan tetapi, kemajuan teknologi menyebabkan para guru dituntut untuk mengikuti perubahan tersebut (Dewantara, Wati, Misbah, Mahtari, & Haryandi, 2020; Maimunah, An'nur, & Misbah, 2016; Wati et al., 2019; Zainuddin, Hasanah, Salam, Misbah, & Mahtari, 2019). Guru yang sadar kemajuan teknologi harus berinovasi dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan pengintegrasian teknologi dalam proses pembelajaran (Dewantara, Wati, Mahtari, & Haryandi, 2020; Hartini, Misbah, Dewantara, Oktovian, & Aisyah, 2017; Mahyuddin, Wati, & Misbah, 2017; Misbah, Aji Pratama, Hartini, & Dewi Dewantara, 2018).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru anggota MGMP IPA se-Kabupaten Barito Kuala, diperoleh bahwa: 1) penggunaan media ajar berbasis teknologi dalam proses pembelajaran masih belum optimal, dan 2) penguasaan media berbasis teknologi masih belum terampil. Oleh karena itu

para guru perlu untuk meningkatkan penguasaan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Alternatif aplikasi yang dapat digunakan oleh guru adalah Google Classroom dan Edmodo.

Perusahaan Google memfasilitasi para guru sebuah fitur yang bernama Google Classroom. Aplikasi ini dapat digunakan untuk berkomunikasi tertulis, menyisipkan bahan ajar, mengadakan kuis, dan pengunggahan berkas tugas siswa (Azhar & Iqbal, 2018). Iftakhar (2016) menunjukkan manfaat menggunakan Google Classroom yaitu: (1) Mudah digunakan. Desain Google Classroom cukup sederhana, mudah untuk mengirimkan dan melacak tugas, mudah untuk berkomunikasi dengan seluruh kelas maupun individu. (2) Menghemat waktu. Aplikasi ini mengintegrasikan penggunaan aplikasi Google lainnya, termasuk dokumen, slide, dan spreadsheet, proses administrasi distribusi dokumen, penilaian, penilaian formatif, dan umpan balik. (3) Fleksibel. Aplikasi ini mudah diakses dan digunakan oleh guru dan siswa saat belajar tatap muka maupun daring. (4) Gratis. Siapapun dapat mengakses Google Classroom cukup dengan mendaftar ke akun Google. (5) Ramah seluler. Google Classroom dirancang untuk mudah digunakan di perangkat seluler apa pun.

Edmodo adalah aplikasi sejenis media sosial *facebook* yang dapat membangun semangat siswa untuk belajar. Edmodo memberikan keamanan dan kemudahan bagi kelas agar terhubung dan saling berkolaborasi antara siswa dan guru untuk berbagi konten pendidikan, mengadakan proyek, tugas, dan evaluasi (Putranti, 2016). Edmodo membantu guru membangun kelas virtual

berdasarkan pembagian kelas nyata di sekolah, di mana dalam kelas tersebut terdapat penugasan, quiz, dan pemberian nilai pada setiap akhir pembelajaran (Kurniawan & Purnomo, 2020).

Berdasarkan analisis kebutuhan pembelajaran, perlu dilaksanakan pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan Google Classroom dan Edmodo. Adapun mitra kegiatan ini adalah guru-guru MGMP IPA Kabupaten Barito Kuala sebanyak 23 orang. Tujuan pelatihan ini ialah meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan Google Classroom dan Edmodo.

METODE

Kegiatan ini dilaksanakan secara daring yaitu menggunakan Zoom, pada 9-29 September 2020. Adapun peserta kegiatan ini yaitu guru-guru kelompok MGMP IPA Kabupaten Barito Kuala sebanyak 23 orang. Rincian kegiatan ini yaitu sebagai berikut: 1) Perencanaan, yakni penyusunan program pelatihan berdasarkan permasalahan mitra; 2) Tindakan, yakni melaksanakan pelatihan pembelajaran *e-learning* menggunakan Google Classroom dan Edmodo; 3) Observasi, yakni menganalisis kekurangan pada proses penggunaan Google Classroom dan Edmodo; 4) Evaluasi, yakni mengevaluasi kuantitas dan kualitas produk yang dihasilkan; dan 5) Refleksi, yakni menganalisis kekurangan/ kendala serta kelebihan dari kegiatan pelatihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru-guru MGMP IPA Kabupaten Batola dalam penggunaan Google Classroom dan Edmodo di lingkungan lahan basah. Rincian kegiatan pengabdian ini diantaranya adalah perencanaan, tindakan, observasi, evaluasi, dan refleksi. Kegiatan perencanaan berupa penyusunan bahan

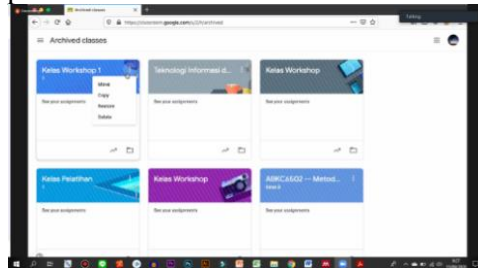
pelatihan penggunaan Google Classroom dan Edmodo di lingkungan lahan basah. Kemudian pada kegiatan tindakan berupa penyampaian materi tentang bagaimana penggunaan Google Classroom dan Edmodo pada materi IPA yang diintegrasikan dengan lingkungan lahan basah. Kegiatan ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan pada tanggal 15 dan 22 September 2020.

Pada pertemuan pertama membahas tentang Google Classroom. Penyampaian materi menggunakan proses demonstrasi secara daring melalui *screen*. Peserta diberikan kesempatan untuk berdiskusi dan tanya jawab; yang di antaranya pertanyaan seputar proses memperoleh rekap nilai hasil tugas dalam format excel, serta apakah Google Classroom dapat digunakan untuk menilai keaktifan/partisipasi peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Berikut dokumentasi foto bersama pada pertemuan 1 dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Foto Bersama pada Pertemuan 1

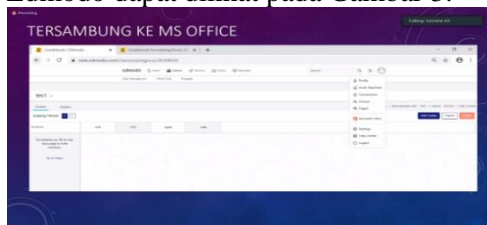
Berikut dokumentasi penyampaian materi Google Classroom dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Penyampaian Materi tentang Google Classroom

Pada pertemuan kedua tentang Edmodo kegiatan tersebut berlangsung dengan proses demonstrasi secara daring

dan metode tanya jawab atau diskusi. Pertanyaan yang muncul diantaranya “Bagaimana prosedur memperoleh respon peserta didik di fitur kuis pada Edmodo?” dan “Bagaimana prosedur upload/input materi berupa power point atau video ke Edmodo?”. Berikut dokumentasi penyampaian materi Edmodo dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Penyampaian Materi Edmodo Berikut dokumentasi foto bersama pertemuan kedua dapat dilihat pada Gambar 4.

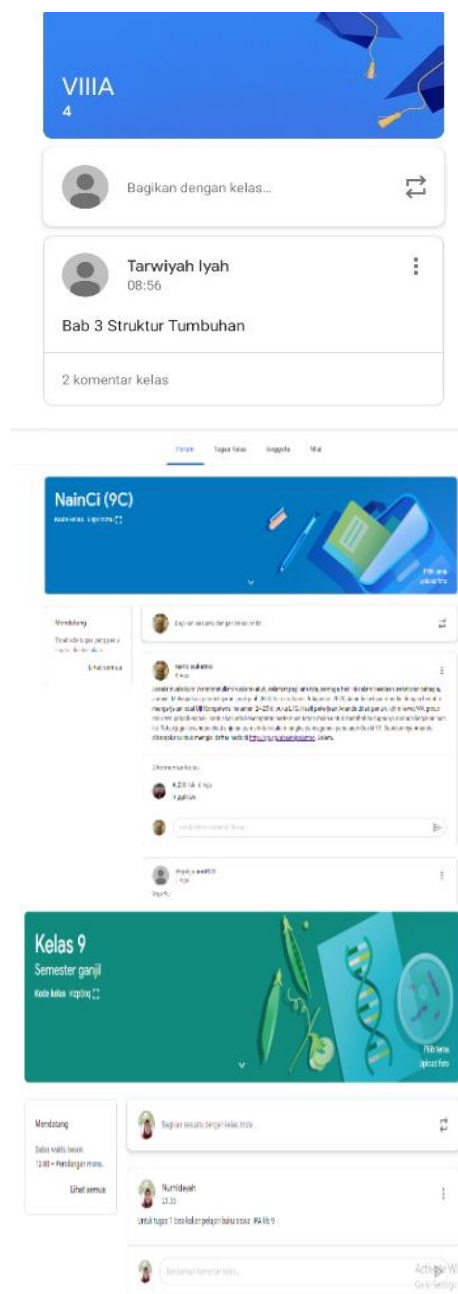


Gambar 4 Foto Bersama Pertemuan Kedua

Setelah pemaparan materi tersebut, selanjutnya peserta pelatihan diminta melakukan kegiatan melalui aplikasi Google Classroom dan Edmodo. Peserta dibimbing oleh tim pengabdian dalam penggunaan *Learning Management System* (LMS) tersebut, yang kemudian peserta masing-masing melakukan presentasi dan pengumpulan yang berkaitan dengan penggunaan bahan ajar yang terintegrasi dengan LMS tersebut. Presentasi tugas menggunakan Google

Classroom dan Edmodo dimaksudkan agar tercipta diskusi untuk mengevaluasi atau memberi masukan terhadap tugas yang telah dibuat. Pada tahap ini terlihat semua peserta yang mempresentasikan

tugas yang dibuatnya. Produk yang dihasilkan peserta menggunakan Google Classroom dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5 Produk menggunakan Google Classroom yang dibuat oleh peserta

Tabel 1 Hasil Evaluasi Kegiatan Pelatihan Penggunaan Google Classroom dan Edmodo

No	Aspek	Google Classroom	Respon peserta (%)		Kategori
			Kategori	Edmodo	
1	Keahlian dan kesiapan	91,67	Sangat baik	85,29	Sangat baik
2	Kegunaan materi yang disampaikan	91,67	Sangat baik	87,25	Sangat baik
3	Kesesuaian materi yang disampaikan	83,75	Baik	84,56	Baik
4	Kesesuaian pelaksanaan pelatihan dengan harapan peserta	88,75	Sangat baik	80,88	Baik
5	Kesesuaian fasilitas yang diberikan pada saat pelaksanaan pelatihan	81,25	Baik	82,72	Baik

Penilaian respon dari peserta pelatihan dilakukan sebanyak dua kali masing-masing untuk pelatihan menggunakan Google Classroom dan Edmodo. Pada Tabel 1, dapat dijelaskan bahwa: 1) Keahlian dan kesiapan tim dalam penyampaian materi pelatihan memiliki persentase sebesar 91,67% dan 85,29% yang berarti dalam kategori sangat baik; 2) Materi yang disampaikan 91,67% dan 87,25% memiliki kegunaan bagi peserta pelatihan, hal ini termasuk dalam kategori sangat baik; 3) Materi yang disampaikan 83,75% dan 84,56% sesuai menurut peserta yang berarti dalam kategori baik; 4) Pada pelatihan Google Classroom sebesar 88,75% menurut peserta terdapat kesesuaian antara pelaksanaan pelatihan dengan harapan peserta, yang berarti berada dalam kategori sangat baik, sedangkan pada pelatihan Edmodo sebesar 80,88% yang berarti dalam kategori baik; dan 5) Fasilitas yang diberikan pada saat pelaksanaan pelatihan sebesar 81,25% dan 82,72% yang berarti dalam kategori baik.

Melalui pelatihan *e-learning* ini diharapkan para guru dapat menggunakannya dan menerapkannya di kelas. Dengan menggunakan Google Classroom, kemampuan pemecahan

masalah dapat menjadi lebih baik (Maharani & Kartini, 2019). Hasil penelitian Azis, Butar, & Hariyanto (2021) menunjukkan bahwa Google Classroom memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran di kelas. Google Classroom efektif digunakan dalam pembelajaran karena dapat dengan mudah diakses serta terjadi peningkatan keaktifan dan hasil belajar (Sholeh, Murtono, & Masfuah, 2021; Yani, Wati, & Misbah, 2021). Selain itu Google Classroom dapat digunakan secara optimal saat melakukan tes yang memudahkan guru untuk memberikan penilaian hasil tes dan lebih tepat waktu (Gunawan & Sunarman, 2018).

Beberapa hasil penelitian menggunakan Edmodo juga menunjukkan hasil yang efektif. Edmodo efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Nu'man, 2014). Selain efektif untuk meningkatkan hasil belajar, Edmodo juga efektif meningkatkan minat siswa dalam belajar daring (Muhajir, Musfikar, & Hazrullah, 2019). Muzyanah, Asmaningrum, & Buyang (2018) menyatakan bahwa Edmodo efektif sebagai penunjang pembelajaran di kelas. Edmodo juga mudah dipelajari dan digunakan terutama bagi para guru.

SIMPULAN

Pelatihan pembuatan media Google Classroom dan Edmodo telah dilaksanakan pada guru MGMP IPA Kabupaten Batola dan mendapatkan respon minimal baik oleh para peserta. Melalui pelatihan ini dapat meningkatkan kompetensi pedagogik guru MGMP IPA Kabupaten Barito Kula (Batola) dalam hal penggunaan *e-learning* melalui Google Classroom dan Edmodo di lingkungan lahan basah.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, P., & Febrian, F. (2019). Blended learning: Studi efektivitas pengembangan konten e-learning di perguruan tinggi. *Jurnal Tatsqif*, 17(1), 104–119.
- Azhar, K. A., & Iqbal, N. (2018). Effectiveness of google classroom: teachers' perceptions. *Prizren Social Science Journal*, 2(2), 1–16.
- Azis, F. A. R. M., Butar, B. B. B., & Hariyanto, M. (2021). Analisis pengaruh penggunaan google classroom terhadap efektivitas pembelajaran siswa sman 95 jakarta barat. *Jurnal Inovasi Informatika*, 6(1), 205–211.
- Dewantara, D., Wati, M., Mahtari, S., & Haryandi, S. (2020). Blended learning to improve learning outcomes in digital electronics courses. *1st South Borneo International Conference on Sport Science and Education (SBICSSE 2019)*, 188–190. Atlantis Press.
<https://doi.org/https://doi.org/10.2991/assehr.k.200219.054>
- Dewantara, D., Wati, M., Misbah, M., Mahtari, S., & Haryandi, S. (2020). The effectiveness of game based learning on the logic gate topics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1491(1), 12045.
- Gunawan, F. I., & Sunarman, S. G. (2018). Pengembangan kelas virtual dengan google classroom dalam keterampilan pemecahan masalah (problem solving) topik vektor pada siswa SMK untuk mendukung pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatnesia*, 340–348.
- Hartini, S., Misbah, M., Dewantara, D., Oktovian, R. A., & Aisyah, N. (2017). Developing learning media using online prezi into materials about optical equipments. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(2), 313–317.
<https://doi.org/10.15294/jpii.v6i2.10102>
- Iftakhar, S. (2016). Google classroom: what works and how. *Journal of Education and Social Sciences*, 3(1), 12–18.
- Kurniawan, B., & Purnomo, A. (2020). Penggunaan aplikasi google classroom sebagai upaya peningkatan pembelajaran online bagi guru matapelajaran ips. *International Journal of Community Service Learning*, 4(1), 1–9.
- Kurniawan, B., Purnomo, A., & Wiradimadja, A. (2019). Using Broadcasting learning design to enhance student's experiential skill. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(16).
- Maharani, N., & Kartini, K. S. (2019). Penggunaan google classroom sebagai pengembangan kelas virtual dalam keterampilan pemecahan masalah topik kinematika pada mahasiswa jurusan sistem komputer. *PENDIPA Journal of Science Education*, 3(3), 167–173.
- Mahyuddin, R. S., Wati, M., & Misbah, M. (2017). Pengembangan media pembelajaran fisika berbasis zoomable presentation berbantuan software prezi pada pokok bahasan listrik dinamis. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5(2).
- Maimunah, M., An'nur, S., & Misbah, M. (2016). Perbedaan hasil belajar siswa antara yang menggunakan media slide dan vieo edukasi pada

- pokok bahasan listrik dinamis di smp negeri 10 banjarmasin. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 4(1), 82–90.
- Misbah, M., Aji Pratama, W., Hartini, S., & Dewi Dewantara, D. (2018). Pengembangan e-learning berbasis schoology pada materi impuls dan momentum untuk melatih literasi digital e-learning development based on schoology on impulse material and momentum to exercise digital literacy. In *Pancasakti Science Education Journal* (Vol. 3). Retrieved from <http://e-journal.ups.ac.id/index.php/psej>
- 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), 50–56.
- Muzyanah, S., Asmaningrum, H. P., & Buyang, Y. (2018). Efektivitas penggunaan media edmodo sebagai penunjang pembelajaran kimia. *Musamus Journal of Science Education*, 1(1), 033–045.
- Nu'man, A. Z. (2014). Efektifitas penerapan e-learning model edmodo dalam pembelajaran pendidikan agama Islam terhadap hasil belajar siswa (Studi kasus: SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo. *DutaCom Journal*, 7(1).
- Putranti, N. (2016). Cara membuat media pembelajaran online menggunakan edmodo. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 2(2), 139–147.
- Sholeh, M., Murtono, M., & Masfuah, S. (2021). Efektivitas pembelajaran google classroom dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 134–140.
- Wahyuni, S., Ronald, J., Eprillison, V., Amelia, M., & Fernando, D. (2019). Asistensi penggunaan pendekatan konstruktivisme dengan media pendamping edmodo untuk guru sma/ma mgmp ekonomi se-kota padang. *Rangkiang: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(1), 35–40.
- Wati, M., Zainuddin, Z., Misbah, M., Salam, A., Hartini, S., & Dewantara, D. (2019). Pelatihan pembuatan media interaktif white board animation untuk guru fisika. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 21–28.
- Yani, A. D., Wati, M., & Misbah, M. (2021). Direct Current electric teaching materials through google classroom for for 16-17 years old students: teacher perception. *Online Learning in Educational Research*, 1(1), 25–36.
- Zainuddin, Z., Hasanah, A. R., Salam, M. A., Misbah, M., & Mahtari, S. (2019). Developing the interactive multimedia in physics learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1171(1).