

LAPORAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT



PENINGKATAN PENGGUNAAN *SOCIAL LEARNING*
***NETWORK* BAGI SISWA SMA 2 SUMENEP**

TIM PELAKSANA:

Dr. Mukhlishi, M.Pd

Suluh Mardikan Alam, M.Hum

(0712128503) Ketua Pengusul

(0704048404) Anggota Pengusul

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
TAHUN 2021

HALAMAN PENGESAHAN

Judul

**Peningkatan Penggunaan Social Learning Network
Bagi Siswa SMA 2 Sumenep**

Peneliti

Nama lengkap
Perguruan tinggi
NIDN

Dr. Mukhlishi, M.Pd
STKIP PGRI Sumenep
0712128503

Jabatan fungsional
Program Studi
Nomor HP

Asisten Ahli /
PPKn
087702161985

Alamat surel

lisyi@stkipgrisumenep.ac.id

Anggota(I)

Nama lengkap
NIDN

Suluh Mardikan Alam, M.Hum
0704048404

Perguruan tinggi

STKIP PGRI Sumenep

Institusi Mitra

Nama Institusi Mitra
Alamat mitra

SMA 2 Kabupaten Sumenep
Kota Sumenep

Penanggungjawab

Tahun Pelaksanaan

tahun ke 1 dari rencana 1 tahun

Biaya tahun berjalan

Rp. 5.000.000

Biaya keseluruhan

Rp. 6.000.000

Sumenep, 20 Nopember 2021

Mengetahui,
Ketua STKIP PGRI Sumenep

Ketua Pelaksana



Dr. Asmoni, M.Pd
NIK. 07731015

Dr. Mukhlishi, M.Pd
NIDN. 0712128503

Kepala LPPM
STKIP PGRI Sumenep



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI	iii
RINGKASAN	vi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Analisis Situasi	1
1.2 Permasalahan Mitra	2
1.3 Perumusan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Pengabdian	3
BAB 2 TARGET DAN LUARAN.....	4
2.1 Solusi Yang Ditawarkan.....	4
2.2 Target Khalayak	4
2.3 Luaran yang Dihasilkan.....	5
BAB 3 METODE PELAKSANAAN.....	7
3.1 Kerangka Pemecahan Masalah.....	7
3.2 Realisasi Pelaksanaan Kegiatan	7
BAB 4 KELAYAKAN.....	9
4.1 Kelayakan Tim Pengabdian.....	9
4.2 Kelayakan Peserta	10
BAB 5 HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI.....	11
5.1 Analisis Hasil	11
5.2 Evaluasi Kegiatan.....	13
5.3 Luaran Yang Dicapai.....	14
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN.....	15
6.1 Kesimpulan.....	15
6.2 Saran.....	15
DAFTAR PUSTAKA.....	16

RINGKASAN

Dewasa 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 maupun murid harus memiliki media pembelajaran yang inovatif dan menarik, hal inilah yang dialami oleh SMA 2 Sumenep. Guru-guru SMA 2 Sumenep telah melaksanakan pelatihan peningkatan penggunaan media pembelajaran Edmodo, namun siswa-siswi masih belum menggunakan media belajar berbasis *social network* tersebut. Hal tersebut melatarbelakangi tim pengabdian untuk memberikan pelatihan “Peningkatan Penggunaan *Social Learning Network* Bagi Siswa-Siswi SMA 2 Sumenep”. Kegiatan ini diselenggarakan di Lab Komputer SMA 2 Sumenep dengan metode ceramah dan praktik langsung. Peserta pelatihan ini adalah 25 orang yang semuanya merupakan siswa-siswi SMA 2 Sumenep. Kegiatan berlangsung selama 1 (satu) hari dengan durasi 4 (empat) jam. Melalui kegiatan ini, diharapkan ketrampilan dan pemahaman peserta meningkat terkait penggunaan jejaring sosial pembelajaran Edmodo.

Kata Kunci: Social Learning, Network, Siswa

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Analisis Situasi

Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi (TI) yang pesat, kebutuhan akan media pembelajaran berbasis TI tidak terelakan (Kurniawan, 2009). Edmodo adalah salah satu media sosial yang sering digambarkan sebagai *facebook* pembelajaran (Warjanto dkk, 2014). Edmodo menggabungkan beberapa fitur *Learning Management System* (LMS) dan *Social Network* (SN) menjadi *Social Learning Network* (SLN) yang khusus dibuat untuk keperluan pendidikan (Edmodo, 2016). LMS sendiri adalah portal yang menghubungkan guru dan murid sehingga dapat dengan mudah membagikan materi pelajaran atau tugas diluar jam sekolah (Wang dkk, 2012). LMS mampu membantu guru dan murid saling berinteraksi dan berdiskusi diluar jam sekolah yang mana apabila dilakukan pada saat jam sekolah akan menghabiskan banyak waktu (Adzharuddin dan Ling, 2013). Sedangkan SN adalah ruang virtual di mana orang dari minat yang sama berkumpul untuk berkomunikasi, berbagi foto dan mendiskusikan ide-ide dengan satu sama lain (Boyd dan Ellison, 2008).

SLN mendukung pembelajaran kolaboratif dan mendukung proses *sharing* pengetahuan melalui jejaring social (Huang dkk, 2010). Edmodo merupakan salah satu aplikasi SLN yang menyediakan fitur pembelajaran dan media social. Beberapa fitur pembelajaran yang disediakan antara lain: diskusi dalam satu kelompok atau kelas, catatan, pengumpulan tugas, kuis, polling, *sharing* materi dll. Selain itu orang tua siswa juga dapat memantau putra-putrinya melalui aplikasi Edmodo.

SMA 2 Sumenep adalah lembaga pendidikan yang berada di bawah kota Sumenep. Untuk itu sekolah perlu mengupayakan agar siswa dapat memahami dan mampu mengerjakan tugas yang diberikan dan mampu bersaing ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun didunia kerja. Untuk mendukung hal itu maka perlu media pembelajaran yang menarik agar siswa dapat belajar aktif dan dapat menyerap pengetahuan yang diajarkan oleh gurunya baik di jam sekolah maupun diluar jam sekolah.

Pada pengabdian sebelumnya, guru-guru sudah diberikan pelatihan penggunaan Edmodo sebagai media pembelajaran dan berkeinginan menerapkan Edmodo pada proses belajar mengajar. Namun karena keterbatasan waktu siswa-siswi belum mendapatkan pelatihan. Dalam penggunaan media pembelajaran Edmodo, siswa-siswi pun perlu diberikan pemahaman dan pelatihan dalam membuat akun, menggunakan fitur-fitur, diskusi. Sehingga dalam penerapannya siswa-siswi dapat secara kreatif menggunakan media

pembelajaran. Setelah melihat dan menganalisis kondisi tersebut, maka tim pengabdian masyarakat LPPM STKIP PGRI Sumenep tergerak untuk melakukan pengabdian kepada masyarakat dengan judul “Peningkatan Penggunaan Social Learning Network Bagi SMA 2 Sumenep”. Melalui bantuan Edmodo sebagai media pembelajaran, maka memudahkan para guru-guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Siswa-siswi dapat terpantau perkembangannya oleh guru maupun orang tua/ wali murid.

1.2 Permasalahan Mitra

Guru-guru SMA 2 Sumenep memiliki media pembelajaran yang sudah memanfaatkan teknologi informasi, namun siswa-siswi belum diberikan pemahaman dan pelatihan penggunaan media pembelajaran. Salah satunya adalah media pembelajaran berbasis *social network*. Sebagian besar siswa-siswi sudah menggunakan media sosial sebagai media interaksi, namun belum memanfaatkannya sebagai media pembelajaran. Jejaring sosial (*social network*) memiliki dampak positif namun tak sedikit pula yang mendapatkan efek negatif. *Social Learning Network* membantu interaksi guru dengan murid dan dapat memberikan penugasan mata pelajaran yang dapat dilakukan di luar jam dan area sekolah. Sehingga siswa dapat menggunakan teknologi informasi khususnya jejaring sosial untuk hal yang positif. Selain itu *Social Learning Network* mendorong siswa untuk lebih berinteraksi dengan guru dan mendorong dalam memahami mata pelajaran yang diberikan di luar jam dan area sekolah.

1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan mitra seperti diuraikan di atas, maka dalam pengabdian ini perumusan masalah dikerucutkan pada: Bagaimana Meningkatkan Penggunaan *Social Learning Network* bagi siswa-siswi SMA 2 Sumenep dengan menggunakan bantuan Edmodo? Rumusan masalah tersebut adalah hasil analisa situasi yang terjadi pada mitra. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi yaitu *Social Learning Network* diharapkan mampu mengatasi masalah mitra terkait pemanfaatan jejaring sosial sebagai media pembelajaran yang dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun juga memanfaatkan jejaring sosial untuk hal yang positif.

1.4 Tujuan Pengabdian

Adapun tujuan dari diselenggarakannya Pengabdian ini adalah peningkatan penggunaan *Social Learning Network* bagi siswa-siswi SMA 2 Sumenep dengan menggunakan bantuan aplikasi Edmodo. Tujuan pengabdian mengacu pada permasalahan dan analisa situasi pada mitra. Media pembelajaran *Social Learning Network* dengan aplikasi Edmodo mengarahkan para siswa untuk dapat melakukan 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.

BAB 2

TARGET DAN LUARAN

2.1 Solusi Yang Ditawarkan

Berdasarkan informasi yang diperoleh terkait permasalahan mitra seperti yang diuraikan sebelumnya, tim pengabdian ingin membantu memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi mitra. Permasalahan yang dihadapi 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. Siswa siswi juga sudah menggunakan jejaring sosial namun belum menggunakannya sebagai media pembelajaran yang membantu berinteraksi diluar jam sekolah dengan guru maupun teman dalam hal proses belajar.

Tim pengabdian mencoba menawarkan solusi dengan bantuan SLN yaitu dengan aplikasi Edmodo. Solusi yang ditawarkan adalah peningkatan penggunaan media pembelajaran *social learning network*, yaitu menggunakan aplikasi Edmodo. Pada program sebelumnya, guru-guru sudah diberikan pelatihan tentang SLN dengan Edmodo. Namun siswa-siswi belum mendapatkan pemahaman terkait Edmodo sehingga perlu diberikan pelatihan agar proses belajar mengajar variatif dengan penggunaan aplikasi Edmodo.

Aplikasi Edmodo tersedia dalam web dan mobile. Perbedaan antara web dan mobile terletak pada perangkat yang digunakan. Untuk mengakses aplikasi Edmodo berbasis web maka diperlukan perangkat komputer. Sedangkan aplikasi Edmodo berbasis mobile membutuhkan telepon genggam dengan sistem operasi Android atau iOS untuk dapat mengunduh, memasang dan menggunakan aplikasi Edmodo.

2.2 Target Khalayak

Peserta dari kegiatan ini adalah 25 orang yang berasal dari siswa-siswi SMA 2 Sumenep kelas XI IPA 1. Adapun syarat untuk menjadi peserta, seperti yang telah disepakai dengan pihak sekolah sebagai mitra adalah :

1. Peserta ditunjuk oleh SMA Institut Indonesia Semarang
2. Peserta bersedia mengikuti kegiatan selama 1 (satu) hari.
3. Peserta disarankan membawa perangkat seluler Android.

2.3 Luaran yang Dihasilkan

Target yang diharapkan dari kegiatan ini adalah sebagai berikut :

1. Peserta mengerti konsep dasar *Social Learning Network*.

Peserta diberikan materi terkait *Social Learning Network* (SLN) untuk memahami maksud dan konsep SLN sebelum menggunakan aplikasi Edmodo. Konsep SLN dijabarkan dengan memberikan manfaat dan kegunaan SLN sebagai media pembelajaran interaktif berbasis internet. Masing-masing unsur pada SLN yaitu *Social*, *Learning* dan *Network* dijelaskan dan mengenalkan peserta dengan Edmodo. Sehingga, peserta selain mengerti konsep SLN juga memahami maksud dan kegunaan SLN yang diterapkan dengan penggunaan Edmodo. Tolak ukur pemahaman peserta dilihat pada proses evaluasi terkait materi SLN.

2. Peserta memahami penggunaan media pembelajaran Edmodo.

Aplikasi Edmodo memiliki beberapa fitur sebagai media pembelajaran, interaksi dan diskusi dengan peserta lain dan juga memiliki fitur yang berisi perkembangan metode pembelajaran di forum dunia maya. Peserta diharapkan mampu menggunakan fitur-fitur pada Edmodo terkait sebagai media pembelajaran interaktif yang tidak terpacu pada ruang kelas dan waktu. Beberapa fitur penting pada Edmodo antara lain: membuat posting, membuat catatan, mengerjakan tugas, mengerjakan kuis, mengisi polling dsb. Peserta dapat secara langsung mempraktikkan penggunaan fitur-fitur Edmodo sehingga diharapkan peserta dapat memahami fitur-fitur Edmodo, fungsi dan cara penggunaannya.

3. Peserta mampu melakukan pembelajaran dengan bantuan Edmodo dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Setelah peserta memahami konsep SLN, memahami fitur-fitur dan kegunaan Edmodo, maka selanjutnya peserta mampu menggunakan Edmodo pada proses belajar. Evaluasi penggunaan Edmodo dilakukan dengan melakukan percontohan pada salah satu kelas dan menggunakan fitur-fitur di Edmodo seperti membuat catatan, mengerjakan penugasan, mengerjakan kuis dan *sharing* materi.

Luaran yang dihasilkan adalah kemampuan peserta dalam menggunakan media pembelajaran dengan aplikasi Edmodo baik melalui *website* maupun aplikasi *mobile* dan peserta telah diberikan sertifikat sebagai bukti keikutsertaan dalam pelatihan ini. Kemampuan pemahaman peserta diperoleh berdasarkan hasil evaluasi terhadap peserta. Diharapkan siswa mampu menggunakan SLN dengan Edmodo pada proses belajar.

Tabel 2.1 Capaian Luaran

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian
1	Publikasi ilmiah di jurnal/prosiding	Tidak
2	Publikasi pada media massa (cetak/elektronik)	Proses Editing
3	Peningkatan omzet pada mitra yang bergerak dalam bidang ekonomi	Tidak ada
4	Peningkatan kuantitas dan kualitas produk	Tidak ada
5	Peningkatan pemahaman dan ketrampilan masyarakat	Ada
6	Peningkatan ketentraman /kesehatan masyarakat (mitra masyarakat umum)	Tidak ada
7	Jasa, model, rekayasa sosial, sistem, produk/barang	Tidak ada
8	Hak kekayaan intelektual (paten, paten sederhana, hak cipta, desain produk industri)	Tidak ada
9	Buku ajar	Tidak ada

Selain luaran yang sudah disebutkan sebelumnya, tim pengabdian juga memiliki rencana capaian luaran yang ditunjukkan pada tabel 2.1. Rencana luaran yang dihasilkan selain peningkatan pemahaman dan ketrampilan masyarakat yaitu publikasi pada media massa cetak atau elektronik.

BAB 3 METODE PELAKSANAAN

3.1 Kerangka Pemecahan Masalah

Memberikan pelatihan dan peningkatan kemampuan siswa-siswi dalam penggunaan media pembelajaran berbasis jejaring sosial dengan aplikasi Edmodo berbasis *web* dan berbasis *mobile*. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode praktikum secara langsung dan metode ceramah.

3.2 Realisasi Pelaksanaan Kegiatan

Sebelum dimulai kegiatan praktikum diawali dengan pengenalan tentang SLN dan aplikasi Edmodo melalui *web* dan *mobile*. Sebelum dimulai kegiatan praktikum diawali dengan pengenalan aplikasi Edmodo melalui *web* dan *mobile*. Pengenalan digunakan untuk membantu peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran sebagai proses untuk belajar. Kegiatan pelatihan ini bertempat di Lab SMA Sumenep yang diadakan pada tanggal 13 Mei 2021.

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 :

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

Adapun pembagian materi pelatihannya adalah sebagai berikut :

- Sesi 1 untuk materi *Edmodo* berbasis *website*, pembuatan catatan, share materi, mengerjakan tugas dan mengerjakan kuis kemudian dilakukan evaluasi.
- Sesi 2 untuk materi *Edmodo* berbasis *mobile*, pembuatan catatan, share materi, mengerjakan tugas dan mengerjakan kuis melalui perangkat *smartphone*, kemudian dilakukan evaluasi.

Evaluasi keberhasilan kegiatan pelatihan ini dilakukan setelah masing- masing sesi pelatihan dan pada akhir kegiatan. Setiap sesi pelatihan 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. Evaluasi kegiatan juga dilakukan berupa kuesioner yang diisi peserta, terkait dengan kegiatan yang telah diikuti.

Luaran yang dihasilkan adalah kemampuan peserta dalam menggunakan media belajar dengan aplikasi Edmodo baik melalui *website* maupun aplikasi *mobile*. Kemampuan

pemahaman peserta diperoleh berdasarkan hasil evaluasi terhadap peserta didik. Peserta diberikan sertifikat sebagai bukti keikutsertaan dalam pelatihan ini.

Melalui pelatihan ini, diharapkan siswa dapat memanfaatkan dan menerapkan teknologi informasi sebagai media untuk belajar. Sehingga siswa dapat kreatif memanfaatkan media pembelajaran berbasis social network dan mengurangi penggunaan internet untuk hal-hal yang tidak mendukung pendidikan. Selain itu siswa dapat melakukan proses belajar yang tidak terpaku pada ruang kelas dan jam sekolah. Sehingga proses belajar juga tetap dapat dilakukan di luar jam dan area sekolah.

BAB 4

KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI

1. Kualifikasi tim pelaksana kegiatan

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STKIP PGRI Sumenep memiliki motivasi kuat dalam memberikan kontribusi positif bagi masyarakat melalui berbagai pusat layanan yang dimilikinya, antara lain Pusat Studi Kebijakan, Pusat Layanan KKN dan KKL, dan Pusat Layanan Kewirausahaan dan Konsultasi karir. Jumlah kegiatan LPPM dosen STKIP PGRI Sumenep dalam kurun waktu 3 tahun terakhir.

Selama kurun waktu 1 (satu) tahun terakhir, LPPM telah berhasil melaksanakan berbagai kegiatan pengabdian dengan memberdayakan potensi stakeholder dan masyarakat sekitar. Berdasarkan data base LPPM tahun 2011, terdapat 57 kegiatan pengabdian pada masyarakat yang telah berhasil dilaksanakan baik dengan pendanaan dari DIPA lembaga maupun dari DP2M Dikti dengan besaran dana Rp.5.000.000,- sampai dengan Rp.50.000.000,-. Berdasarkan capaian yang diperoleh LPPM STKIP PGRI Sumenep dapat dikategorikan sebagai bentuk kinerja yang sangat membanggakan dan akan semakin termotivasi untuk meningkatkan kinerja LPPM kedepannya.

Dalam program penerapan IPTEKS bagi masyarakat ini diperlukan kepakaran yang mengetahui tentang berbagai persoalan dan kebutuhan yang dihadapi mitra. Berdasarkan analisis situasi yang ada, maka permasalahan mitra adalah kurangnya pemahaman akan urgensi pengelolaan pasar tradisional ramah lingkungan.

2. Pembagian tugas tim pelaksana kegiatan

Dalam rangka kelancaran dan kesuksesan kegiatan pengabdian pada masyarakat SMA 2 Sumenep, maka dilaksanakanlah pembagian tugas sebagai berikut:

1. Ketua Tim Pelaksana secara umum akan bertanggung jawab memimpin dan mengkoordinasikan seluruh tahapan kegiatan mulai dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap evaluasi dan tahap pelaporan hasil pengabdian pada masyarakat. Dalam pelaksanaan sosialisasi peningkatan kesadaran terhadap pentingnya pengelolaan pasar ramah lingkungan.
2. Anggota tim pelaksana sebagai anggota tim pelaksana yang memiliki keahlian dibidang teknologi informatika akan bertanggung jawab memberikan pelatihan dan pendampingan terhadap kuasa hukum
3. Suluh Mardika Alam, M.Hum, sebagai anggota tim pelaksana yang memiliki keahlian dibidang manajemen produksi bertanggung jawab memberikan materi dan pendampingan terhadap sosialisasi dan advokasi hukum.

BAB 5 HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

5.1 Analisis Hasil

Analisis hasil ini diperoleh berdasarkan evaluasi-evaluasi dari tiap sesi yang diberikan, berikut analisa hasil dari evaluasi di tiap sesi :

Table 5.1 Hasil Kuesioner 1

PERSENTASE	Kepuasan terhadap media pembelajaran	Pernah mendengar SLN	Pernah menggunakan Edmodo
YA	48	64	16
TIDAK	32	28	84
RAGU	20	8	0
ORANG			
YA	12	16	4
TIDAK	8	7	21
RAGU	5	2	0

Kuesioner 1 diberikan setelah pemaparan terkait SLN dan Edmodo. Pada kuesioner ini 52% peserta atau 13 peserta ragu atau tidak puas terhadap media pembelajaran yang selama ini digunakan. Dari 25 peserta, 64% atau 16 peserta pernah mendengar tentang SLN namun hanya 16% atau 4 peserta yang pernah menggunakan Edmodo.

Table 5.2 Hasil Kuesioner 2 Edmodo berbasis web

PERSENTASE	Mengetahui fitur-fitur Edmodo	Menggunakan fitur-fitur Edmodo	Menggunakan Edmodo untuk belajar
SUDAH, SUDAH, YA	92	96	84
RAGU, RAGU, RAGU	4	4	16
BELUM, BELUM, TIDAK	4	0	0
ORANG			
SUDAH, SUDAH, YA	23	24	21
RAGU, RAGU, RAGU	1	1	4
BELUM, BELUM, TIDAK	1	0	0

Kuesioner 2 terkait pelatihan Edmodo berbasis web. 92% peserta paham tentang fungsi dan kegunaan fitur-fitur Edmodo berbasis web. 96% mengetahui dan paham cara menggunakan fitur-fitur di Edmodo berbasis web. 84 % atau 21 peserta akan menggunakan Edmodo berbasis web sebagai media pembelajaran.

Table 5.3 Hasil Kuesioner 3 Edmodo berbasis mobile

PERSENTASE	Mengetahui fitur-fitur Edmodo	Menggunakan fitur-fitur Edmodo
SUDAH, SUDAH, YA	67	63
RAGU, RAGU, RAGU	17	13
BELUM, BELUM, TIDAK	21	29
ORANG		
SUDAH, SUDAH, YA	16	15
RAGU, RAGU, RAGU	4	3
BELUM, BELUM, TIDAK	5	7

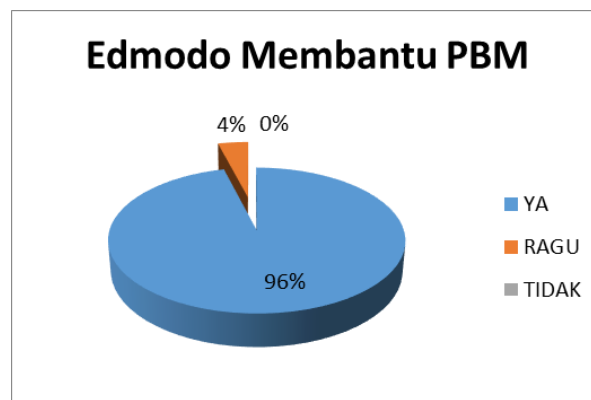
Kuesioner 3 terkait pelatihan Edmodo berbasis mobile. 67% peserta mengetahui fitur-fitur Edmodo di aplikasi mobile dan 63% dapat menggunakan fitur-fitur Edmodo di telepon genggam. Sekitar 38% atau 9 peserta belum bisa menggunakan fitur-fitur di mobile karena keterbatasan jaringan *internet* dan keterbatasan memori *handphone* untuk menjalankan aplikasi Edmodo.

Table 5.4 Hasil Kuesioner 4 Materi keseluruhan

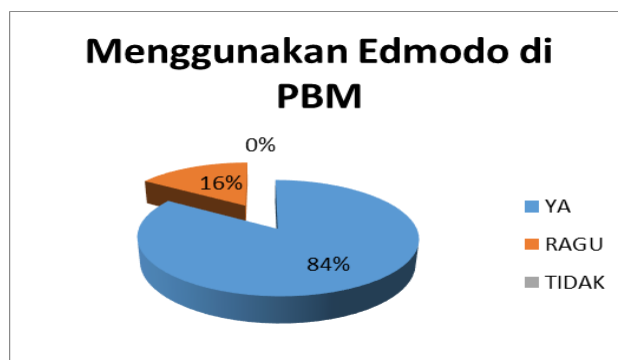
PERSENTASE	Edmodo akan membantu PBM	Akan menggunakan Edmodo	Akan mengenalkan Edmodo ke siswa lain
YA	96	84	80
RAGU	4	16	16
TIDAK	0	0	4
ORANG			
YA	24	21	20
RAGU	1	4	4
TIDAK	0	0	1

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

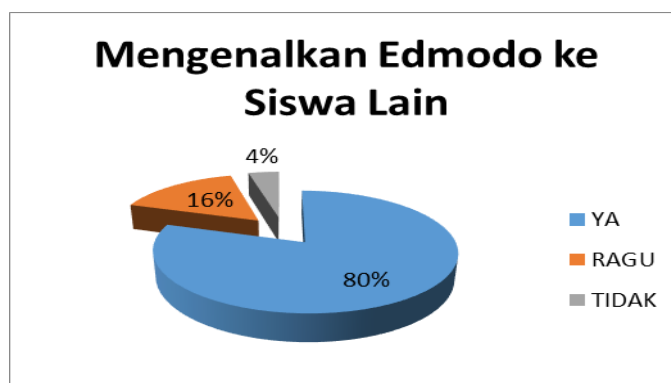
1. Hampir seluruh peserta sepakat bahwa Edmodo dapat membantu dan memudahkan proses belajar mengajar dan hanya 1 peserta yang ragu.



2. 84% peserta akan menggunakan Edmodo di proses belajar dan 16% peserta atau 4 orang peserta masih ragu.



3. 80% peserta akan mengenalkan Edmodo ke teman-teman sesama siswa SMA dan 20% masih ragu atau memilih tidak mengenalkan Edmodo.



Sebagian besar peserta memiliki komentar positif di kuesioner terkait Edmodo yang mereka yakini akan sangat membantu proses belajar. Selain itu beberapa peserta merasa aplikasi Edmodo menarik untuk digunakan.

5.2 Luaran Yang Dicapai

Luaran yang dicapai dari kegiatan pengabdian masyarakat meliputi beberapa jenis, yaitu

1. Bagi peserta, luaran yang dicapai yaitu peningkatan pemahaman dan ketrampilan peserta terkait SLN dan penggunaan fitur-fitur aplikasi Edmodo. Dilihat dari hasil evaluasi tentang pemahaman SLN melalui kuesioner dan evaluasi dari mempraktekan penggunaan fitur-fitur Edmodo langsung melalui web dan mobile
2. Bagi tim pengabdian, luaran yang dicapai adalah draf modul yang dapat digunakan untuk pelatihan Edmodo selanjutnya atau menjadi rujukan modul pelatihan penggunaan media pembelajaran SLN khususnya Edmodo.
3. Publikasi pada media online, yaitu website Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi Universitas Semarang.

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Siswa-siswi SMA 2 Sumenep kelas XI IPA 1 sebagai peserta pelatihan telah mendapatkan pelatihan peningkatan penggunaan media pembelajaran *Social Learning Network* (SLN) Edmodo. Peserta pelatihan telah mengetahui manfaat aplikasi Edmodo pada proses belajar dan dapat menggunakan fitur-fitur yang disediakan sebagai media pembelajaran yang tidak terpakai pada ruang kelas dan waktu efektif sekolah. Peserta pelatihan dapat memanfaatkan teknologi informasi sebagai media untuk belajar, berkomunikasi, berdiskusi dan juga dapat dengan kreatif memanfaatkan media pembelajaran sebagai media pendukung proses belajar. Hampir seluruh peserta pelatihan sepakat bahwa Edmodo dapat membantu proses belajar mengajar dan hanya 1 peserta yang ragu. 84% peserta atau 21 peserta tertarik menggunakan Edmodo untuk membantu dalam proses belajar.

6.2. Saran

Pola proses belajar mengajar yang hanya sekedar dilakukan di sekolah perlu diarahkan dengan lebih memanfaatkan teknologi informasi, sehingga guru dan murid tetap dapat melakukan proses belajar mengajar setelah jam efektif sekolah usai. Selain itu perlu pendampingan dalam mengenalkan media pembelajaran Edmodo kepada siswa agar lebih mudah dipahami dan siswa dapat dikenalkan pada teknologi informasi yang bermanfaat bagi pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adzharuddin, Nor Azura dan Ling, Nor Azura., 2013, Learning Management System (LMS) among University Students: Does It Work?, *International Journal of e-Education, e-Business, e-Management and e-Learning*, Vol. 3, No. 3
- Boyd, D. M. & Ellison, N. B, 2008, Social network sites: definition, history, and scholarship, *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13, 1, 210–230. Edmodo, <https://www.edmodo.com/about>, di akses pada tanggal 12 Juli 2016, pukul: 15.00 WIB
- 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.
- Kurniawan, Rendra., 2009, Analisis dan Perancangan Aplikasi E-Learning Berbasis Web, *Institut Teknologi Adhi Tama*, Surabaya-Indonesia.
- Wang, Qiyun., Woo, Huay Lit., Quek, Choon Lang., Yang, Yuqin and Liu, Mei., 2012, Using the Facebook group as a learning management system: An exploratory study, *British Journal of Educational Technology* Vol 43 No 3.
- 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