

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CLOUD COMPUTING MENGGUNAKAN EDMODO PADA SMA AL-KAUTSAR

Ahmad Farhan Afifi*¹, Amnah²

^{1,2}Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya

Jl. Z.A. Pagar Alam No.93, Bandar Lampung-Indonesia 35142

Telp.(0721)787214. Fax. (0721)700261

³Fakultas Ilmu Komputer Jurusan Teknik Informatika

e-mail : *¹ahmadfarhanafif@gmail.com, ²amnahsaja@gmail.com

Abstrak

Pada kegiatan pembelajaran, guru tidak cukup hanya menggunakan lisan untuk menyampaikan pelajaran. Akan tetapi juga membutuhkan sarana atau alat sebagai penyalur pesan dari penjelasan guru, yang biasa disebut dengan media. Tanpa adanya media, guru akan kesulitan dan banyak membutuhkan tenaga ekstra untuk menyampaikan pelajaran. Untuk itu dibutuhkan media atau alat untuk membantu dalam proses kegiatan pembelajaran. Edmodo adalah solusi media pembelajaran berbasis jaringan social yang diperuntukan bagi guru, murid dan orang tua murid. Edmodo memiliki beberapa fitur yang bermanfaat seperti : polling, gardebook, quiz, file and links, library, assignment, Award Badge, and Parent Code. Keunggulan Edmodo, antara lain menyediakan fasilitas yang mudah dan aman dalam mengembangkan kelas sesuai dengan keinginan. Dengan Fasilitas Edmodo member kesempatan komunikasi bagi guru, siswa dan orang tua/wali murid secara personal.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Edmodo, Cloud Computing

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

SMA AL-KAUTSAR merupakan sekolah islam yang cukup terkenal khususnya di kota Bandar Lampung. Sekolah ini memiliki fasilitas yang lengkap dan guru pengajar yang bermutu sehingga menjadi keunggulan dan daya tarik dari sekolah tersebut. Sekolah ini juga memiliki siswa/I yang berjumlah 1020 Siswa yang rata-rata berdomisili diluar kota Bandar lampung.

Proses belajar mengajar di SMA AL-KAUTSAR belum maksimal menggunakan media untuk proses belajar mengajar seperti pemberian teori, kuis, dan juga tugas. Sehingga proses belajar mengajar tersebut dirasa kurang efisien. Begitu juga dengan proses komunikasi antara guru dan orang tua atau wali murid yang terbilang sangat sulit khususnya orang tua atau wali murid yang berdomisili diluar kota Bandar lampung yang ingin mengetahui perkembangan anaknya disekolah, seperti: nilai mata pelajaran, sikap, dan absensi kehadiran siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka dapat dipecahkan dengan solusi untuk mempermudah proses belajar mengajar dan juga proses komunikasi antara guru dan orang tua atau wali murid diperlukan suatu aplikasi yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut, yaitu aplikasi Edmodo.

1.2. Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengoptimalkan penggunaan teknologi informasi didalam proses belajar mengajar.

1.3. Batasan Masalah

Pada penelitian ini aplikasi Edmodo hanya dapat digunakan oleh guru, siswa/i, dan orang tua / wali murid.

1.4. Tujuan Penelitian

Mengimplementasikan aplikasi Edmodo untuk proses belajar mengajar di SMA AL - Kautsar. Penggunaan sarana teknologi informasi kedalam proses belajar mengajar.

1.5. Manfaat Penelitian

Membantu proses belajar mengajar antara guru dan murid.

Membantu orang tua/wali murid dalam mengawasi kegiatan belajar anak selama di sekolah.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Pengumpulan Kebutuhan

Metode pengumpulan kebutuhan yang dipakai dalam penelitian ini untuk memperoleh data-data penelitian yaitu : Tinjauan Pustaka yang dilakukan dengan cara mempelajari jurnal penelitian dan buku-buku kemudian literatur-literatur yang ada pada perpustakaan, akademi atau dari tempat lain yang berhubungan langsung maupun yang tidak langsung dengan objek penelitian yang dilakukan.

Penelitian Lapangan dilakukan secara langsung pada objek yang bersangkutan yaitu di SMA Al-Kautsar Bandar Lampung khususnya kelas XI.

Teknik wawancara merupakan teknik pengumpulan data/fakta yang dilakukan dengan cara menanyakan langsung kepada bagian yang terkait sesuai yang dibutuhkan dalam kegiatan penelitian

2.2 Perancangan (*Desain*)

Perancangan *system* notifikasi *POP UP* berfungsi mengimplementasikan kebutuhan-kebutuhan *system* yang diusulkan berdasarkan hasil wawancara setelah mengimplementasikan Edmodo pada SMA AL_KAUTSAR diusulkan dan dijelaskan melalui tahapan rancangan sebagai berikut :

2.2.1 Tampilan *Interface*

Rancangan *interface* merupakan pemodelan yang menggambarkan tampilan antar muka yang akan diterapkan pada SMA AL-KAUTSAR *interface* yang berupa tampilan halaman yang bertujuan untuk membritahukan siswa disetiap gru memberikan tugas atau materi pada aplikasi Edmodo sebagai berikut.



Gambar 2.1 Tampilan *Interface* POP UP notifikasi

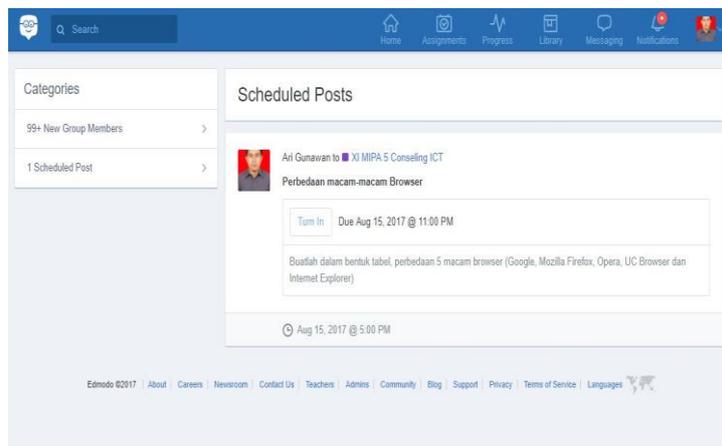
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari berbagai proses dari tahapan pengembangan sistem yang telah dilakukan pada bab sebelumnya adalah telah dibangun *Booking service system* Pada Bengkel Ria Auto Smart Berbasis *Website* yang dapat berjalan dengan baik dan diterima sesuai kebutuhan pengguna. Langkah awal menjalankan *Booking service system* pada Bengkel Ria Auto Smart adalah dengan mengakses alamat *website* www.riaautosmart.com melalui

browser pada perangkat teknologi informasi seperti PC atau *laptop*. Setelah halaman *website* berhasil diakses maka *booking service system* pada Bengkel Ria Auto Smart siap digunakan sesuai kebutuhan pengguna.

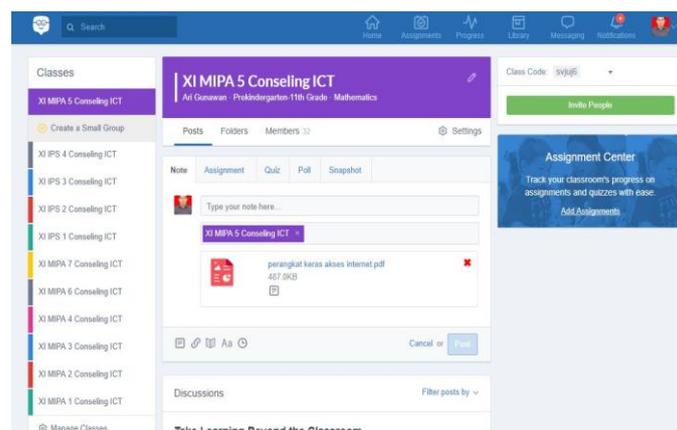
3.1. Tampilan Program

Berikut adalah pemanfaatan aplikasi Edmodo pada SMA AL-KAUTSAR yang sudah digunakan oleh seorang guru notifikasi POP-UP yang telah dibuat sesuai dengan rancangan sebelumnya.



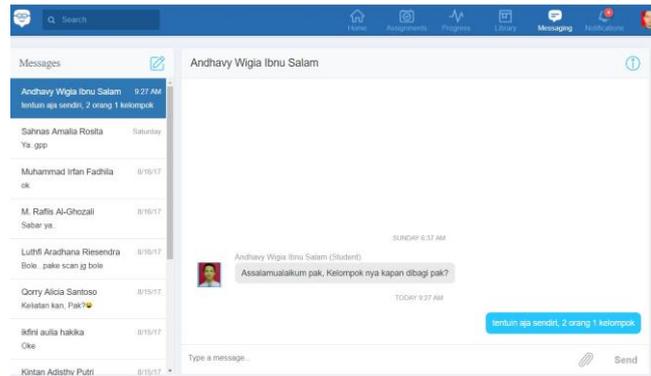
Gambar 3.1 Pemberian Tugas

Pemberian tugas pada aplikasi Edmodo yang telah dilakukan oleh seorang guru di SMA AL-KAUTSAR dapat dilihat pada gambar 3.1



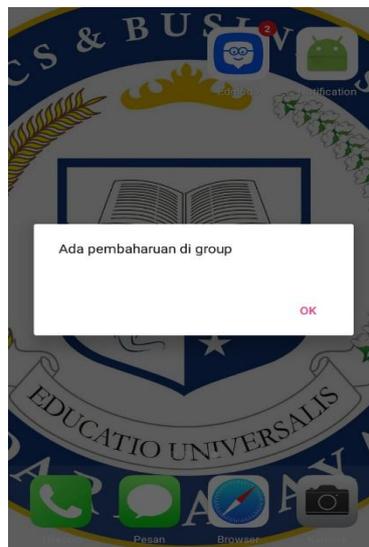
Gambar 3.2 Pemberian Materi

Pemberian materi pada aplikasi Edmodo yang telah dilakukan oleh seorang guru di SMA AL-KAUTSAR dapat dilihat pada gambar 3.2



Gambar 3.3 Komunikasi Langsung

Komunikasi langsung dapat dilakukan antara guru dengan siswa, guru dengan orang tua siswa maupun siswa dengan siswa, contohnya dapat dilihat pada gambar 3.3



Gambar 3.4 Tampilan notifikasi POP-UP

Aplikasi notifikasi *POP-UP* ini akan aktif ketika guru memberikan tugas maupun materi pada aplikasi Edmodo.

3.2. Pembahasan

Aplikasi Edmodo dan notifikasi *POP-UP* yang telah di implementasikan pada SMA AL-KAUTSAR tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan.

a. Kelebihan

Hasil dari proses penggunaan aplikasi pada guru ke siswa yang telah dilakukan menunjukkan bahwa aplikasi Edmodo dan *POP-UP* dapat berjalan dengan baik sesuai perencanaan dan dapat diterima untuk dapat digunakan sesuai kebutuhan . Kelebihan aplikasi Edmodo dan notifikasi *POP-UP* Pada SMA AL-KAUTSAR adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang mudah dipahami bagi semua kalangan baik itu guru, siswa maupun orang tua siswa.
2. Memudahkan guru dalam berdiskusi tanya jawab dengan siswa menyampaikan materi, tugas, dan lain – lain.
3. Dapat diakses dimanapun dan kapanpun dengan jaringan internet.
4. Dapat memudahkan siswa untuk mengetahui tugas yang diberikan oleh guru pada aplikasi Edmodo.

b. Kekurangan

Kekurangan aplikasi Edmodo dan notifikasi *POP-UP* Pada SMA AL-KAUTSAR yang dapat diidentifikasi dari hasil pengujian adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini belum didukung menggunakan bahasa indonesia sehingga aplikasi sedikit menyulitkan guru, siswa dan Orang tua.
2. Ketika guru ingin memberikan informasi tentang sekolah ataupun siswa guru harus mengirim melalui *Group* dan tidak bisa dikirim langsung ke orang tua.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari bab sebelumnya maka dapat diambil beberapa kesimpulan berikut:

- a. Aplikasi Edmodo ini dapat memudahkan guru dalam melakukan proses belajar mengajar.
- b. Aplikasi Edmodo ini dapat menjembatani proses komunikasi antara guru dengan orang tua.
- c. Aplikasi *Pop up* memudahkan siswa untuk mengetahui setiap guru memberikan tugas maupun materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2006. Media Pembelajaran. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Bangsawan, Laksamana. 2015. Membangun Sistem Informasi Manajemen Pendidikan Pada TK Xaverius Kota Bumi Lampung Utara. Jurnal Informatika, Vol.15, No. 2, Desember 2015
- Daryanto. 2010. Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media
- Fathon, Halim dan Win, Eko. 2014. Desain Dan Implementasi Software As Service Pada Pengelolaan Absensi Kedisiplinan Mahasiswa Politeknik Negeri Lampung. Jurnal IBI Dramjaya.
- Fitri Maya Puspita , Irmeilyana, Indrawati, Juniwati Reni dan Oki Sapitri. 2014. Model Modifikasi Improved Skema Pembiayaan Internet Multi Link Bottleneck Pada Jaringan Multi Layanan (Multi Service Network). Proseding Seminar Bisnis & Teknologi ISSN : 2407-6171
- Mauluddin, Amras. 2011. Aplikasi Web Browser Menggunakan Metode URL (Universal Resource Locator) Pada Sistem Operasi Window. Jurnal INFORMASI Vol.4 No.2 (5), November 2011
- Rudi Susilana, Cepi Riyana. 2008. Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian. Bandung: Jurusan Kurtektend FIP UPI.
- Sulihati dan Andriyani. 2016. Aplikasi Akademi Online Berbasis Mobile Android Pada Universitas Tama Jagakarsa. Jurnal Sains dan Teknologi, Volume XI, Nomor 1, April 2016
- Trisnawati, Fitri. 2015. Kefektifan Penggunaan Media Edmodo Sebagai Penunjang Pembelajaran Mata Pelajaran TIK SMP NEGERI 25 Semarang. Skripsi Universitas Negeri Semarang.