

PENERAPAN APLIKASI *EDMODO* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BAGI SISWA DAN GURU DI SMP NEGERI 27 MAKASSAR

Syamsiarna Nappu, Ratna Dewi¹ dan Hasnawati²

¹Magister Pendidikan Bahasa Inggris, Program Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Makassar, Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar

²Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar, Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar

E-mail: syamsiarna.nappu@unismuh.ac.id

Abstrak

Pada masa pandemi Covid-19, pemanfaatan aplikasi pembelajaran amatlah penting dan tepat digunakan agar proses pembelajaran dapat terus terselenggara dengan baik. PKM ini bertujuan untuk memperkenalkan dan memanfaatkan aplikasi *Edmodo* dalam pembelajaran bahasa Inggris yakni untuk membantu guru bahasa Inggris di SMP Negeri 27 Makassar dalam mempersiapkan pembelajarannya dengan menggunakan aplikasi *Edmodo*, serta memperkenalkan dan melatih siswa SMP Negeri 27 Makassar dalam belajar bahasa Inggris dengan menggunakan aplikasi *Edmodo*. Hasilnya terlihat bahwa guru mampu membuat dan mempersiapkan materi pembelajarannya dengan menggunakan *Edmodo*, dan siswa lebih tertarik dan termotivasi belajar bahasa Inggris dari rumah dengan menggunakan *Edmodo*. Hal itu diketahui dengan melihat materi pembelajaran beserta segala aktivitas pembelajaran dapat di buat dan disiapkan oleh guru dengan menggunakan aplikasi *Edmodo* sementara itu, antusiasme siswa dalam belajar juga terlihat tinggi dengan tingkat partisipatif mereka dalam belajar dan mengerjakan tugas-tugas yang diselesaikan dengan baik.

Kata Kunci: Aplikasi *Edmodo*, Bahasa Inggris, Materi Pembelajaran

A. Pendahuluan

Sejak pandemi Covid-19 melanda dunia, semua kegiatan pada hampir semua sektor yang biasanya dilakukan di luar berpindah ke rumah atau *Work From Home* (WFH). Demikian pula pada sektor pendidikan sangat terdampak terutama pada proses pembelajaran. Pembelajaran yang sebelumnya biasa dilakukan di sekolah dan kemudian dilakukan dari rumah tentu saja tidak mudah dan terjadi banyak masalah baik yang dialami oleh siswa maupun oleh guru. Kegiatan belajar dan pembelajaran yang biasanya dilakukan dengan tatap muka di dalam kelas-kelas sekolah, sejak 16 Maret 2020 secara drastis berubah dan berpindah dengan melakukan pembelajaran secara *online* dari tempat atau rumah masing-

masing dimana guru yang berada di rumah, mengajar dan membelajarkan siswanya yang juga berada di rumah masing-masing. Kondisi dan perubahan yang terjadi dengan begitu tiba-tiba tersebut tentu saja membuat kepanikan dan menyebabkan berbagai masalah. Dari berbagai masalah yang ada, hal yang paling mendasar yang sangat esensial adalah ketidaksiapan guru menghadapi kondisi pembelajaran yang ‘memaksa’ mereka untuk melakukan pembelajaran secara *online*. Ketidaksiapan guru dalam hal ini terkait dengan ketidakmampuannya akan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yang dikenal dengan Gaptak atau gagap teknologi, ketidaktahuan dan kurangnya pengetahuan akan berbagai media aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan secara *online* serta kurangnya pengetahuan yang mereka miliki akan media dan model-model pembelajaran terkini, seperti yang ditemukan oleh Nurhayati (2016) bahwa guru memiliki kemampuan akan penggunaan teknologi dan informasi yang masih sangat rendah. Hal itu diperkuat juga oleh Prabowo, dkk (2020) yang menemukan 70,42% guru kurang siap dan 14,39% guru yang tidak siap untuk melakukan pembelajaran secara *online*.

Masalah dan kondisi seperti itu juga dialami oleh guru-guru di SMP Negeri 27 Makassar. Sejak guru dan siswa dirumahkan, pembelajaran yang dilakukan secara *online* menjadi rutinitas baru bagi mereka. Pembelajaran *online* bagi mereka adalah suatu keharusan agar proses pendidikan tetap berjalan. Sayangnya para guru di sekolah tersebut belum memiliki pengetahuan dan kemampuan yang memadai dalam menggunakan teknologi yang menjadi kunci dari berjalan lancarnya pembelajaran yang diselenggarakan secara *daring* atau *online*. Hal itu terungkap dari pernyataan kepala sekolah SMP Negeri 27, yang mengungkapkan bahwa hampir seluruh guru di sekolah tersebut mengalami kesulitan dalam membelajarkan siswanya secara *online* akibat dari penguasaan teknologi yang minim dan kurangnya pengetahuan akan penggunaan berbagai media teknologi serta model pembelajaran yang menarik dan terkini. Akibatnya, siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran *online* yang tentu saja berdampak pada hasil belajar yang mereka peroleh. Atas dasar tersebut, Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini bermitra dengan siswa dan guru SMP Negeri 27 Makassar dalam hal ini diwakili oleh kepala sekolah yang bernama: Nurdin, S.Pd.,SH., M.Pd.



Gambar 1. SMP Negeri 27 Makassar

Informasi dari kepala sekolah (mitra PKM) sewaktu kunjungan khusus yang dilakukan pada awal bulan Oktober 2020 di SMP Negeri 27 Makassar yang berlokasi di Jl. Daeng Tata BTN Hartaco Indah Blok. II A No. 2, Parang Tambung, Kec. Tamalate, Kota Makassar, sehubungan dengan PKM adalah sebagai berikut:

1. Jumlah guru yang ada di sekolah tersebut sebanyak 67 orang dengan jumlah peserta didik 1103 orang yang tersebar di 32 rombel.
2. Pada masa belajar dari rumah sekarang ini siswa mengikuti pembelajaran secara *online* dengan menggunakan aplikasi *WhatsApp*.
3. Sebagian besar guru membelajarkan siswa dengan menggunakan aplikasi *WhatsApp* karena hanya itu yang dapat digunakan oleh guru dengan mudah untuk berkomunikasi dan sebagai sarana mengajar selama masa pandemi
4. Harapannya adalah guru dapat membelajarkan siswa dengan lebih interaktif dengan menggunakan media atau aplikasi yang baik dan cocok digunakan dalam pembelajaran.
5. Pembelajaran bahasa Inggris yang dilakukan secara *online* masih terbatas memberi instruksi singkat dan pemberian tugas tanpa ada materi atau penjelasan secara detail sehingga siswa kurang memperoleh pengetahuan dan kurang termotivasi untuk belajar dan mengikuti pembelajaran. Diperlukan suatu media atau aplikasi yang dapat digunakan untuk bisa belajar bahasa Inggris lebih baik dan lebih menarik.
6. Keinginan guru yang sangat besar untuk dapat membelajarkan siswanya dengan lebih baik dan lebih menarik adalah modal agar pembelajaran *online* yang mereka lakukan dapat lebih bermakna dan memberi pengetahuan kepada siswanya

7. Agar pembelajaran yang guru lakukan dapat lebih interaktif dan dapat mengeksplorasi potensi yang dimiliki siswa, diperlukan pengetahuan dan penguasaan berbagai model pembelajaran yang terkini yakni yang sesuai perkembangan dan pembelajaran abad 21.
8. Selama masa belajar dari rumah, guru-guru secara berkala dan terjadwal tetap ke sekolah untuk melakukan pembenahan-pembenahan, namun dengan menjaga protokol kesehatan yakni jaga jarak, pakai masker dan selalu cuci tangan.

Adapun informasi yang diperoleh dari guru bahasa Inggris pada saat kunjungan di awal bulan Oktober 2020 adalah sebagai berikut:

1. Siswa yang dibelajarkan secara online sangat memerlukan media atau aplikasi yang cocok digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris.
2. Siswa yang dibelajarkan secara online sangat memerlukan materi pembelajaran yang dapat mereka pelajari dengan baik dan menarik meskipun mereka belajar dari rumah tanpa berhadapan langsung dengan gurunya.
3. Hingga saat ini belum ada pelatih atau narasumber yang dapat membimbing dan mendampingi siswa SMP Negeri 27 Makassar khususnya dalam melakukan pembelajaran online dengan menggunakan media atau aplikasi yang tepat buat mereka untuk belajar jarak jauh.
4. Guru-guru masih kesulitan membelajarkan siswa dengan baik secara interaktif karena kurangnya pengetahuan akan model pembelajaran yang terkini sesuai dengan pembelajaran Abad 21
5. Harapan kami sebagai seorang guru, ingin melihat siswa tetap semangat dan dapat belajar serta memperoleh ilmu pengetahuan meskipun mereka tidak ke sekolah atau meskipun mereka belajar dari rumah.

B. Masalah

Berdasarkan uraian terdahulu maka rumusan masalah yang diupayakan solusinya adalah:

1. Bagaimana Guru Bahasa Inggris di SMP Negeri 27 Makassar mempersiapkan dan membelajarkan peserta didiknya secara *online*?
2. Bagaimana Siswa di SMP Negeri 27 Makassar belajar bahasa Inggris secara *online*?

Melihat kondisi yang ada, sebagai dosen bahasa Inggris di Universitas Muhammadiyah Makassar merasa tertantang dan terpanggil untuk membantu mitra agar dalam masa belajar dari rumah, siswa tetap dapat belajar dan memperoleh materi pembelajaran bahasa Inggris yang lebih baik, variatif dan detail dengan menggunakan Aplikasi *Edmodo*. Selain itu, sebagai dosen, kami juga ingin menyumbangkan ilmu pengetahuan yang dimiliki yakni berkeinginan untuk melatih dan mendampingi guru agar memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam membelajarkan peserta didiknya dengan lebih baik yang menantang dan memotivasi peserta didik untuk belajar bahasa Inggris dengan mendampingi dan melatih mereka dengan menggunakan Aplikasi *Edmodo*.

C. Metode Pelaksanaan

Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan dengan dua metode kegiatan yang dilaksanakann yakni 1) pengenalan dan pendampingan dalam penggunaan Aplikasi *Edmodo* bagi guru dan 2) pengenalan dan pendampingan penggunaan Aplikasi *Edmodo* bagi siswa.

Agar lebih jelas dan detail, maka metode yang dilakukan adalah:

1. Agar guru sebagai mitra dapat membelajarkan siswanya dengan lebih baik dan menarik, mereka diperkenalkan, dibekali dengan pengetahuan serta diberi pelatihan akan aplikasi *Edmodo* sebagai salah satu aplikasi pembelajaran yang terkini dan menarik sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21. Dengan cara ini maka mitra akan memiliki pengetahuan dan keterampilan akan aplikasi *Edmodo* sehingga mereka dapat mempersiapkan dan mendesain pembelajarannya sebaik mungkin yang akan diberikan kepada siswanya.
2. Untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris secara online, siswa diperkenalkan dan didampingi dalam belajar dengan menggunakan aplikasi *Edmodo* dimana dalam aplikasi tersebut, siswa dapat belajar secara interaktif dengan berbagai materi pembelajaran yang sudah disiapkan dalam menu aplikasi *Edmodo* yang dapat diakses oleh mereka secara mudah dan gratis. Dengan cara ini maka siswa sebagai mitra akan lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi dalam pembelajaran bahasa Inggris yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris mereka.

D. Pembahasan

Kegiatan PKM yang dilaksanakan di SMP Negeri 27 Makassar berlangsung selama 2 hari yakni pada tanggal 14 Juni dan 15 Juni 2021. Hari pertama yakni pada tanggal 14 Juni 2021, kegiatan yang dilakukan adalah memperkenalkan aplikasi *Edmodo* secara *offline* kepada guru-guru bahasa Inggris di SMP Negeri 27 yang berjumlah sebanyak 8 orang yakni 6 orang yang berstatus sebagai Pegawai Negeri dan 2 orang yang berstatus sebagai guru kontrak/honor. Pada kegiatan tersebut, pengabdi memperkenalkan aplikasi pembelajaran *Edmodo*. Sebelum meminta peserta dalam hal ini guru-guru bahasa Inggris untuk mendownload aplikasi *Edmodo*, kegiatan diawali dengan penjelasan dan perkenalan terlebih dahulu tentang aplikasi *Edmodo*, juga memberi penjelasan tentang apa kelebihan dan manfaatnya jika menggunakan aplikasi tersebut. Setelah memperkenalkannya secara lisan, kemudian peserta diminta untuk mendownload aplikasi tersebut yang dapat diperoleh secara gratis. Setelah itu semua peserta diminta untuk menginstal aplikasi tersebut di laptop masing-masing kemudian membuka aplikasi untuk kemudian membuat akun agar dapat digunakan untuk mengakses pembelajaran yang akan dilakukan pada kelas online dengan aplikasi *Edmodo*. Langkah selanjutnya adalah menunjukkan dan mendampingi guru-guru untuk mengenal semua menu dan fitur dalam kelas pembelajaran *online* dengan aplikasi *Edmodo*.

Pembelajaran *online*, yang biasa juga disebut *daring* atau *e-learning*, adalah suatu bentuk Pembelajaran yang tidak mengenal batas ruang dengan menggunakan media elektronik dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sehingga materi pembelajaran dapat diterima oleh peserta didik. Menurut Wikipedia, pembelajaran *online* merupakan bagian dari pendidikan jarak jauh yang secara khusus menggabungkan teknologi elektronika dan teknologi berbasis internet atau teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan berupa website yang dapat diakses di mana saja. (*Wikipedia online*). Sedangkan menurut Dabbagh dan Ritland (2005: 15) pembelajaran *online* adalah sistem belajar yang terbuka dan tersebar dengan menggunakan perangkat pedagogi (alat bantu pendidikan), yang dimungkinkan melalui internet dan teknologi berbasis jaringan untuk memfasilitasi pembentukan proses belajar dan pengetahuan melalui aksi dan interaksi.

Pembelajaran *online* atau *e-learning* adalah bentuk pembelajaran yang memudahkan karena pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, sesuai dengan kebutuhan pembelajar dan pemelajarnya. Bentuk Pembelajaran seperti itu memanfaatkan media

elektronik dan *Information and Communication Technology* (ICT) yang memungkinkan materi pembelajaran dapat tersampaikan pada peserta didik tanpa adanya sekat dimana proses pembelajaran yang terbatas dalam sebuah ruang.

'Holmes dan Gardner (2006) menyatakan bahwa e-learning menawarkan peluang baru bagi pendidik dan peserta didik untuk memperkaya pengalaman pembelajaran dan mengajar melalui lingkungan virtual yang mendukung tidak hanya dalam penyampaiannya saja tetapi juga penjelajahannya dan penerapan informasi. Rosenberg (2001) mendefinisikan e-learning sebagai pemanfaatan teknologi intranet untuk mendistribusikan materi pembelajaran, sehingga siswa dapat mengakses dari mana saja.

Penggunaan teknologi informasi di jaman millennial ini bukanlah suatu hal yang istimewa bahkan sudah menjadi suatu kebutuhan yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia. Dalam pembelajaran, dengan penggunaan teknologi membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, peserta didik menjadi aktif, dan kreatif. Penggunaan teknologi memiliki tujuan yakni untuk mendorong penyelenggaraan pembelajaran yang efektif seperti yang tercantum di dalam isi Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 65 Tahun 2013 tentang pemanfaatan teknologi informasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Olehnya itu, pembelajaran dengan memanfaatkan dan mengintegrasikan teknologi informasi seperti dengan penggunaan aplikasi Edmodo tidak dapat dihindari lagi terutama pada saat pandemi seperti sekarang ini, hal itu tentu saja agar proses pembelajaran tetap dapat berlangsung sehingga mutu dan kualitas pembelajaran tetap diperhatikan dan terpelihara.

Penggunaan aplikasi *Edmodo* sebagai media virtual tentu saja akan membantu peserta didik dalam belajar. Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan sarana penunjang yang dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas keberhasilan pembelajaran seperti yang diungkapkan Smaldino, dkk. (2012:5) yaitu teknologi dan media yang disesuaikan dan dirancang secara khusus bisa memberi kontribusi bagi pembelajaran yang efektif dari seluruh peserta didik dan bisa membantu mereka meraih potensi tertinggi mereka. Menurut Munadi (2013: 37), fungsi media pembelajaran berdasarkan analisis yang didasarkan pada medianya dan didasarkan pada penggunaannya terbagi menjadi lima, yaitu: 1) Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar, sebagai penyalur, penyampai, dan penghubung, 2) Fungsi semantik, menambah perbendaharaan kata yang benar-benar dipahami peserta didik, 3) Fungsi manipulatif, mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan inderawi, 4)

Fungsi psikologis media pembelajaran memiliki fungsi atensi, fungsi afektif, kognitif, imajinatif dan motivasi, 5) Fungsi sosio-kultural, mengatasi hambatan sosio-kultural antarpeserta dalam berkomunikasi.

Penggunaan media dalam pembelajaran, tidak bisa digunakan begitu saja. Menurut Arsyad (2013:72)^[10] berbagai kondisi dan prinsip-prinsip psikologis yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media adalah sebagai berikut: 1) Motivasi; 2) Perbedaan individual; 3) Tujuan pembelajaran; 4) Organisasi isi; 5) Persiapan sebelum belajar; 6) Emosi dan partisipasi; 7) Umpan balik; dan 8) Penguatan (reinforcement).

Penggunaan aplikasi *Edmodo* dalam pembelajaran bahasa Inggris akan membantu peserta didik untuk aktif berpartisipasi mengikuti pembelajaran secara efektif dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Seperti yang ditemukan oleh Tim pengabdian yakni Nappu (2020)^[11] bahwa penggunaan aplikasi *Edmodo* dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar sekaligus meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris mereka.

Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Edmodo* merupakan upaya memfasilitasi peserta didik untuk mengalami proses belajar dengan menggunakan teknologi yang sangat familiar dilakukan pada abad 21 ini. Penggunaan aplikasi ini dimaksudkan agar peserta didik dapat terbantu dalam belajar utamanya belajar secara online agar mereka mampu mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran di abad 21 banyak mengarahkan peserta didik untuk lebih mengalami pengalaman belajar terbaik sehingga peserta didik dapat mengeksplor kemampuan dan potensi mereka agar belajar lebih efektif dan maksimal. Dalam penyelenggaraan pendidikan nasional, tujuan pendidikan nasional diatur dalam UU sistem pendidikan nasional No. 20 tahun 2003 Bab II Pasal 3, yaitu:...bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan tersebut mengarah pada pertumbuhan pribadi dan potensi setiap peserta didik.

Aplikasi *Edmodo* adalah suatu platform media sosial, seperti facebook, instagram dll, yang khusus dikembangkan yang berfungsi untuk melaksanakan pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan oleh siswa dan guru dalam suatu ruangan kelas virtual yang bahkan dapat dikontrol oleh orang tua.

Edmodo memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut: (1) Mirip *facebook*, mudah digunakan, (2) *Closed group collaboration*, hanya yang memiliki *group code* yang dapat

mengikuti kelas, (3) *Free*, diakses online, dan tersedia untuk perangkat *smartphone*, *android* dan *iphone*, (4) Tidak memerlukan *server* di sekolah, (5) Dapat diakses dimanapun dan kapanpun, (6) *Edmodo* selalu *diupdate* oleh pengembang, (7) *Edmodo* dapat diaplikasikan dalam satu kelas, satu sekolah, antar sekolah dalam satu kota atau kabupaten, (8) *Edmodo* dapat digunakan bagi siswa, guru, dan orang tua, (9) *Edmodo* digunakan untuk berkomunikasi dengan menggunakan model sosial media, *learning material*, dan evaluasi, (10) *Edmodo* mendukung model *team teaching*, *coteacher*, dan *teacher*, (11) Terdapat notifikasi, (12) Fitur *badge* dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi siswa (Priowirjanto, 2013).

Menurut Nee (2014: 22) pada aplikasi *Edmodo*, guru dapat memposting tugas, menilai, melakukan jajak pendapat, dan memposting item apa pun di domain publik *Edmodo* kapan saja. *Edmodo* juga menawarkan fasilitas yang memungkinkan teman sejawat guru untuk melihat evaluasi guru, saling bertukar secara online tentang hal yang menarik serta melakukan komunikasi secara online. Aplikasi *Edmodo* sangat baik dalam menjaga kerahasiaan karena siswa hanya akan bisa mengakses apabila mendapatkan kode dari guru mereka, siswa juga tidak dapat berinteraksi dengan orang asing selain anggota kelas dan guru mereka (Alwan, 2017).

Aplikasi *Edmodo* adalah media virtual yang digunakan oleh siswa SMP Negeri 27 Makassar dalam pembelajaran bahasa Inggris. Dalam aplikasi *Edmodo* siswa akan belajar berbagai materi pembelajaran bahasa Inggris baik berupa teks maupun video pembelajaran serta mengerjakan tugas atau latihan-latihan secara mandiri maupun berkelompok yang akan membuat mereka percaya diri dalam mengerjakannya tanpa merasa malu dengan temannya yang lain. Seperti yang dikemukakan oleh Sissy (2013) bahwa semua orang di *Edmodo* adalah anonim, termasuk guru. Karena itulah semua orang bisa dengan bebas mengemukakan komentar, pertanyaan, jawaban, ide dan pendapat tanpa harus khawatir mempermalukan diri sendiri.

Berikut adalah gambar-gambar kegiatan pendampingan guru-guru bahasa Inggris SMP Negeri 27 Makassar pada kegiatan pengenalan Aplikasi *Edmodo* yang dilakukan secara tatap muka atau *offline*.



Gambar 2. Peserta Kegiatan Mendownload Aplikasi Sambil Mendengarkan Penjelasan

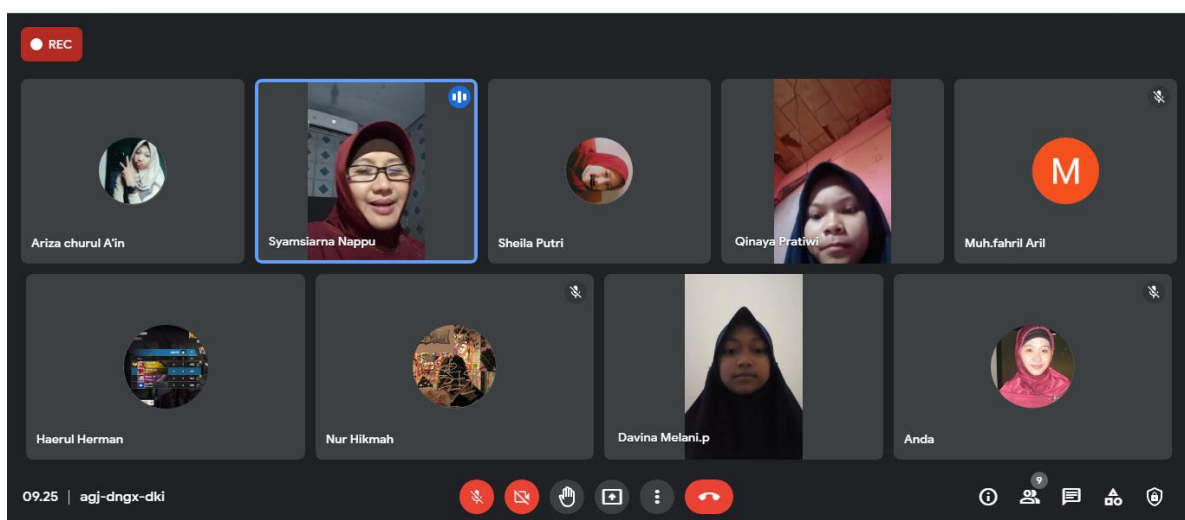


Gambar 3 Peserta Kegiatan Fokus di Depan Laptop

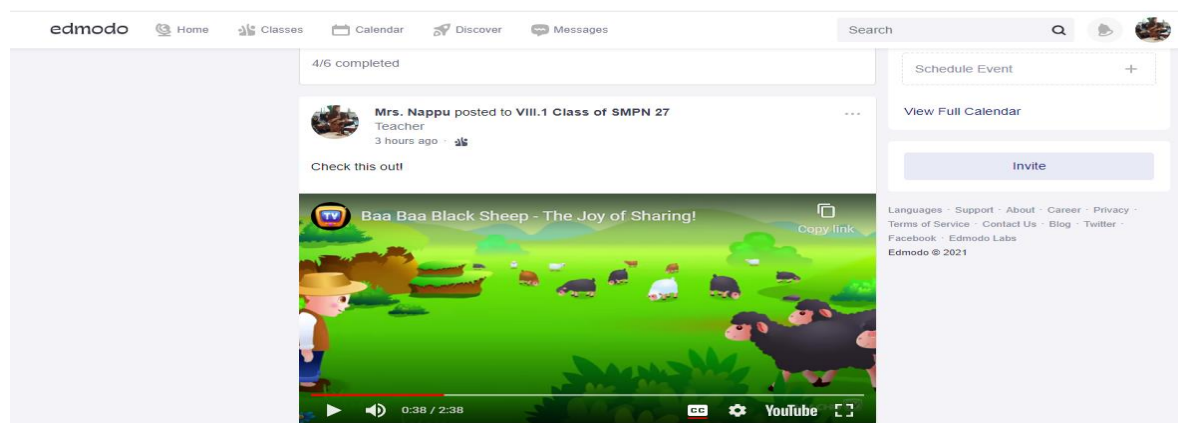
Kegiatan pengenalan aplikasi dan pendampingan bagi guru-guru SMP Negeri 27 Makassar berlangsung selama sehari penuh. Kegiatan berakhir setelah semua peserta telah mendownload aplikasi *Edmodo* dan membuat kelas pembelajaran dengan akun masing-masing.

Kegiatan dilanjutkan dengan mengenalkan aplikasi *Edmodo* pada siswa SMP Negeri 27 Makassar. Siswa yang didampingi adalah siswa siswi Kelas VIII 1 yang direkomendasikan oleh salah seorang guru bahasa Inggris di sekolah tersebut yang telah mengikuti kegiatan pendampingan sehari sebelumnya.. Kegiatan pendampingan bagi siswa kelas VIII.1 dilakukan secara *online* mengingat aturan PPKM yang diterapkan oleh

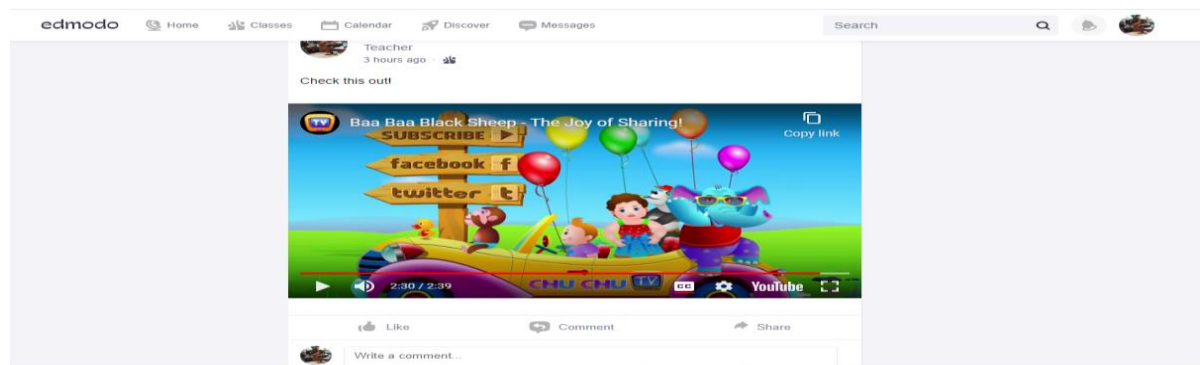
pemerintah terkait penanganan pada pandemi *Covid-19*.. Sebelum bertemu secara online dengan siswa siswi tersebut, oleh gurunya, Tim Pengabdian diberikan akses untuk berinteraksi sebelumnya melalui grup *WhatsApp* (WA). Pada pertemuan online yang sudah disepakati dengan siswa tersebut, pengabdian memperkenalkan aplikasi pembelajaran *Edmodo*. Sebelum meminta siswa untuk membuat akun pada laman aplikasi *Edmodo*, kegiatan diawali dengan penjelasan dan perkenalan terlebih dahulu tentang aplikasi *Edmodo* serta menjelaskan kelebihan belajar dengan menggunakan aplikasi *Edmodo*. Setelah itu, semua siswa diminta untuk membuat akun agar dapat mengakses kelas pembelajaran pada kelas aplikasi *Edmodo*. Berikut adalah foto-foto kegiatan pendampingan bagi siswa siswi kelas VIII.1 SMP Negeri 27 Makassar yang berlangsung pada hari kedua kegiatan pengabdian.



Gambar 4. Peserta Kegiatan Pendampingan Siswa Secara *Online*



Gambar 5. Salah Satu Materi Pembelajaran di Kelas *Edmodo*



Gambar 6. Materi di Kelas *Edmodo* Berdasarkan Kreatifitas Guru

E. Kesimpulan

Pembelajaran *online* merupakan suatu keharusan sekaligus sebagai kebutuhan agar pembelajaran dapat tetap dilakukan pada masa sulit seperti pada saat pandemi sekarang ini. Kesiapan dan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi dalam melakukan pembelajaran sangat dibutuhkan. Olehnya itu, amatlah penting dan bermanfaat untuk melakukan pengenalan dan menggunakan aplikasi *Edmodo* sebagai salah satu platform yang dapat digunakan guru untuk mempersiapkan materi pembelajaran, demikian pula, siswa akan lebih termotivasi belajar. Pemanfaatan aplikasi *Edmodo* yang digunakan oleh guru-guru bahasa Inggris di SMP Negeri 27 Makassar dalam mempersiapkan materi dan kegiatan pembelajaran, terbukti dapat membuat peserta didiknya lebih termotivasi dan aktif berpartisipasi dalam pembelajaran bahasa Inggris secara online dengan menggunakan aplikasi *Edmodo*.

F. Ucapan Terima Kasih

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini terselenggara dengan adanya bantuan Dana Pengabdian Internal dari Lembaga Penelitian, Pengembangan, dan Pengabdian pada Masyarakat (LP3M) Universitas Muhammadiyah Makassar. Olehnya itu pengabdian mengucapkan banyak terima kasih akan hibah yang telah diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

Alwan, Muhammad. (2017). Pengembangan Model *Blended Learning* Menggunakan Aplikasi *Edmodo* untuk Mata Pelajaran Geografi SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan (JITP)*. Vol 4. No 1. 65-76.

- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Dabbagh, N. and Bannan-Ritland, B. (2005). *Online Learning Concepts, Strategies, and Applications*. Pearson Education, Upper Saddle River.
- Holmes, B. & Gardner, J. (2006). E-learning concepts and practice. London: SAGE Publication, Ltd. *International Journal Of Biology Education*, 3(2). <https://doi.org/10.20876/ijobed.93986>.
- Nappu, Syamsiarna. (2019). Pengenalan dan Pelatihan Model dan Strategi Pembelajaran Abad 21 bagi Guru-Guru SMPN 1 Watang Pulu Kab. Sidrap. Artikel belum terpublikasi.
- Nappu, Syamsiarna. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Edmodo dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di SMP Unismuh Makassar*. Artikel belum terpublikasi.
- Nee, Chee Ken. (2014). The Effect of Educational Networking on Students' Performance in Biology. *International Journal on Integrating Technology in Education (IJITE)*. Vol 3. No 1. 21-41.
- Nurhayati, Tanti. (2016). Problematika Guru dalam Menguasai TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Solusinya di MI Al-Asy'ari Kuniran Batangan Kabupaten Pati. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Walisongo.
- Mulyasa. (2006). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya
- Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 65 Tahun 2013 tentang pemanfaatan teknologi informasi.
- Prabowo, Arga Satrio, dkk. (2020). Kesiapan Guru Dalam Melaksanakan Pembelajaran Daring Ditengah Wabah Covid-19. *Jurnal Penelitian Bimbingan dan Konseling* Vol 5 (2).
- Priowirjanto, Gatot. (2013). *Southeast Asian Ministers Of Education Organization Regional Open Learning Centre*. Online. Diakses 21 Oktober 2020.
- Rosenberg, M.J. (2001) *E-Learning Strategies for Delivering Knowledge in the Digital Age*. McGraw-Hill, New York.
- Sissy. (2013). *Edmodo, Aplikasi Jejaring Sosial untuk Guru dan Murid Belajar Berkolaborasi*

Smaldino, Sharon E, dkk (2012). *Instructional Technology & Media For. Learning*. Illinois: Pearson Education. Inc.

UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 Bab II Pasal 3.

Wagner, Tony. (2000). *The Global Achievement Gap*. New York: Barnes and Noble.

Wikipedia. (2020). <https://en.wikipedia.org/wiki/pembelajaran> online. Diakses tanggal 20 Oktober 2020.