



**LAPORAN KEGIATAN
PROGRAM PPM DOSEN**

**PELATIHAN *E-LEARNING* DASAR BAGI GURU EKONOMI
TINGKAT SMA SE-DIY**

TIM PENGABDI

**Mahendra Adhi Nugroho, S.E., M.Sc.
M. Andryzal Fajar, S.E., M.Sc., Ak.
Patriani Wahyu Dewanti, S.E., M.Acc.
Rizqi Ilyasa A., S.Pd., M.Pd.
Merinda Noorma Novida Siregar, S.Pd., M.Pd.**

**PENGABDIAN PADA MASYARAKAT INI DIBIAYAI DENGAN DANA DIPA
FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA SK DEKAN FE UNY
NOMOR: 505 TAHUN 2015, TANGGAL 17 APRIL 2015**

**SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN PENGABDIAN PADA MASYARAKAT
NOMOR 546/UN34.18/PM/2015, TANGGAL 21 APRIL 2015**

**JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

PELATIHAN *E-LEARNING* DASAR BAGI GURU EKONOMI TINGKAT SMA SE-DIY

Oleh :

Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc.
M. Andryzal Fajar, M.Sc., Ak.
Patriani Wahyu Dewanti, M.Acc.
Rizqi Ilyasa A., M.Pd.
Merinda Noorma Novida Siregar, M.Pd.

ABSTRAK

Seiring perkembangan zaman proses kegiatan belajar mengajar di kelas kini sudah memiliki banyak tantangan dan tuntutan. Salah satunya adalah semakin banyaknya jalur informasi yang dapat diakses oleh siswa hingga terkadang tidak jarang guru tertinggal jauh dari *update*-nya informasi yang sudah diterima oleh siswa. Oleh karena itu guru pun seolah-olah dipaksa harus mengimbangnya dengan mencari berbagai informasi tambahan menggunakan berbagai media seperti akses internet dan buku referensi terbaru dan *up to date*.

Setelah selesai pelatihan *e-learning* dasar bagi guru ekonomi tingkat SMA se-DIY yang diselenggarakan Tim Pengabdian Pada Masyarakat dalam bentuk teori dan praktik, para peserta pelatihan diharapkan mampu menyusun materi pembelajaran secara *e-learning* online dengan menggunakan platform Edmodo sehingga para guru tidak hanya terpaku pada satu model pembelajaran dengan menggunakan model konvensional saja.

Berdasarkan uraian pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, dapat disimpulkan bahwa partisipasi peserta pengabdian sebesar 90%. Peserta aktif bertanya dan mendengarkan berbagai hal tentang materi yang telah diberikan sampai kegiatan pelatihan *e-learning* berakhir. Peserta mengharapkan agar program serupa diadakan kembali dengan program pelatihan *e-learning* tingkat lanjut dan keterampilan pembuatan media pembelajaran lainnya

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

Seiring perkembangan zaman proses kegiatan belajar mengajar di kelas kini sudah memiliki banyak tantangan dan tuntutan. Salah satunya adalah semakin banyaknya jalur informasi yang dapat diakses oleh siswa hingga terkadang tidak jarang guru tertinggal jauh dari *update*-nya informasi yang sudah diterima oleh siswa. Oleh karena itu guru pun seolah-olah dipaksa harus mengimbanginya dengan mencari berbagai informasi tambahan menggunakan berbagai media seperti akses internet dan buku referensi terbaru dan *up to date*.

Selain terkait dengan konten materi pembelajaran, saat ini juga telah muncul berbagai macam alternatif strategi belajar mengajar yang dapat diterapkan oleh guru, sehingga guru tidak hanya terpaku pada satu model pembelajaran saja. Mulai dari yang menggunakan metode konvensional hingga mengarah pada penggunaan media yang tergolong sangat maju. Salah satu strategi belajar yang belum banyak diterapkan saat ini adalah strategi belajar *E-Learning*. Salah satu definisi umum dari e-learning diberikan Gilbert & Jones (2001), yaitu: pengiriman materi pembelajaran melalui suatu media elektronik seperti internet, intranet/extranet, *satellite broadcast*, audio/video tape, *interactive TV*, CD-ROM, dan *computer-based training* (CBT).

E-Learning belum banyak diterapkan oleh guru karena kebanyakan guru menganggap strategi ini membutuhkan sarana dan prasarana yang cukup mahal dan kebanyakan sekolah belum fasilitas yang dianggap mendukung. Padahal pada kenyataannya, *e-learning* tidak harus menggunakan fasilitas yang tergolong mahal dan harus memiliki *website e-learning* sendiri. Saat ini sudah banyak *website e-learning* yang bersifat *free access* dan tidak berjangka waktu. Masalah ini juga dipertegas oleh Heru Suhartanto

(2010) yang merincikan tentang beberapa faktor yang mendukung e-learning sudah cukup layak untuk dipakai di sekolah Indonesia : 1) Siswa tingkat SMP dan SMA sudah sangat pandai memanfaatkan TIK dalam aktifitas sehari-hari. 2) Banyak sekolah telah memiliki perangkat komputer, namun hanya digunakan sebagai perangkat administrasi saja. 3) Telah tersedianya beberapa sistem pendukung e-learning, bahkan sudah banyak yang tersedia dalam bentuk *open source* atau juga yang gratis seperti Moodle.

Terkait dengan beberapa faktor di atas, salah satu akses *website e-learning* yang dapat dimanfaatkan secara tidak berbayar adalah Edmodo. Edmodo adalah *website e-learning* tidak berbayar yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menjadi salah satu media dalam menerapkan strategi belajar *e-learning*. Namun saat ini belum banyak guru-guru yang mengetahui akan adanya media ini dan ataupun memanfaatkannya secara maksimal dalam membantu proses belajar mengajar di kelas. Kelebihan dari media *website* ini adalah media ini tidak hanya dapat diakses melalui media laptop saja, namun Edmodo ini juga sudah tersedi dan bisa diakses dalam bentuk aplikasi android. Hal ini bisa mempermudah guru dalam memantau kinerja dan interaksi antara guru dan siswa melalui *smartphone* maupun *gadget* berbasis android lainnya.

Penerapan strategi belajar *e-learning* ini juga dapat membantu guru untuk menggantikan proses belajar mengajar yang ada di kelas dan dibawa menjadi interaksi dalam dunia maya melalui *website e-learning* Edmodo ini pada siswa. Sehingga tidak ada alasan lagi bagi siswa akan tidak memiliki aktifitas di kelas ketika guru memiliki kesibukan atau acara di luar kelas pada saat jam pelajaran.

B. Perumusan Masalah

Menurut Khan (2005), e-learning menunjuk pada pengiriman materi pembelajaran kepada siapapun, dimanapun, dan kapanpun dengan menggunakan berbagai teknologi dalam lingkungan

pembelajaran yang terbuka, fleksibel dan terdistribusi. Lebih jauh, istilah pembelajaran terbuka dan fleksibel merujuk pada kebebasan peserta didik dalam hal waktu, tempat, kecepatan, isi materi, gaya belajar, jenis evaluasi, belajar kolaborasi atau mandiri. Dengan E-Learning, peserta ajar (murid) tidak perlu duduk dengan manis di ruang kelas untuk menyimak setiap ucapan dari seorang guru secara langsung. E-Learning belum banyak diterapkan oleh para guru karena menganggap bahwa strategi pembelajaran ini membutuhkan biaya yang mahal. Sehingga perlu di perkenalkan platform media pembelajaran online yang mudah dan tidak berbiaya tinggi.

Berdasarkan pada uraian di atas, maka dapat dirumuskan masalah program pengabdian pada masyarakat sebagai berikut:

1. Penggunaan strategi belajar *E-Learning* belum terlalu banyak dilakukan oleh guru-guru Ekonomi tingkat SMA.
2. Upaya-upaya apa yang dilakukan menerapkan dan menggunakan strategi belajar E-Learning pada kegiatan belajar mengajar.

C. Tujuan Kegiatan

Program pengabdian pada masyarakat ini memiliki tujuan untuk:

1. Mengenalkan penggunaan strategi belajar E-Learning dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas pada guru Ekonomi SMA se- DIY. M
2. Memberikan pelatihan dan praktik penggunaan *website microbloging* berbasis E-Learning Edmodo.

D. Manfaat Kegiatan

Manfaat yang diharapkan dari pengabdian masyarakat ini adalah:

1. Guru dapat mengenal penggunaan dan penerapan e-learning berbasis online.
2. Memotivasi guru untuk memberagamkan strategi belajar yang telah diterapkan.
3. Guru dapat mengaplikasikan dan menerapkan strategi belajar e-learning berbasis online menggunakan Edmodo.

E. Tinjauan Pustaka

1. Strategi Belajar Mengajar E-Learning

a. Pendahuluan

Generasi muda telah tumbuh dengan banyaknya kemudahan teknologi. Mereka memiliki keingintahuan yang tinggi dan perilaku yang berbeda dengan penggunaan media digital. Sekarang ini perangkat *tablet computer* seperti iPad, Android telah dilengkapi dengan layar warna resolusi tinggi dan telah menjadi alat digital personal yang sangat populer. Dengan adanya kemudahan penggunaan tablet computer, generasi muda memiliki harapan yang tinggi mengenai sejauhmana teknologi informasi dan komunikasi atau ICT (*Information and Communication Technology*) dapat menciptakan keterikatan, relevansi dan pengalaman belajar pribadi pada mereka.

Dengan adanya kemudahan dan kecanggihan teknologi tersebut, mendorong berbagai lembaga pendidikan memanfaatkan sistem e-learning untuk meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran. Meskipun banyak hasil penelitian menunjukkan bahwa efektifitas *e-learning* sama bila disbanding dengan pembelajaran konvensional atau klasikal, tetapi keuntungan yang bisa diperoleh dari *e-learning* adalah dalam hal fleksibilitasnya. Melalui *e-learning* materi dapat diperkaya dengan berbagai sumber belajar termasuk multimedia yang dengan cepat dapat diperbaharui oleh pengajar.

E-Learning merupakan aplikasi internet yang dapat menghubungkan antara pendidik dan peserta didik dalam sebuah ruang belajar online. *E-Learning* tercipta untuk mengatasi keterbatasan antara

pendidik dan peserta didik, terutama dalam hal ruang, waktu, kondisi dan keadaan. Melalui *e-learning* maka pendidik dan peserta didik, tidak harus berada dalam satu dimensi ruang dan waktu. Pendidikan dapat berjalan kapan saja.

E-Learning tidak dapat dilepaskan dari penggunaan internet, internet pada dasarnya adalah kumpulan informasi yang tersedia di computer yang bias di akses karena adanya jaringan yang tersedia di computer tersebut. Oleh karena itu, e-learning bisa dilaksanakan dengan adanya internet, sehingga e-learning sering disebut dengan nama *on-line course* karena aplikasinya memanfaatkan jasa internet.

Karena perkembangan *E-Learning* yang relatif baru, definisi dan implementasi sistem e-learning sangatlah bervariasi dan belum ada standar yang baku. Berdasarkan pengamatan dari berbagai sistem pembelajaran berbasis web yang ada di internet implementasi *e-learning* bervariasi mulai dari yang (1) sederhana yakni sekedar kumpulan bahan pembelajaran yang ditaruh di web server dengan tambahan forum komunikasi lewat e-mail atau milist secara terpisah sampai dengan yang (2) terpadu yakni berupa *portal e-learning* yang berisi berbagai obyek pembelajaran yang diperkaya dengan multimedia serta dipadukan dengan sistem informasi akademik, evaluasi, komunikasi, diskusi dan berbagai *educational tools* lainnya.

b. Definisi *E-Learning*

Menurut Surjono (2013), *e-learning* belum ada standar baku dalam hal definisi dan implementasinya, hal ini menjadikan banyak orang mempunyai konsep yang bermacam-macam. *E-Learning* merupakan kependekan dari *electronic learning* (Sohn, 2005). Salah satu definisi umum dari e-learning diberikan oleh Gilbert & Jones (2001), yaitu: pengiriman materi pembelajaran melalui suatu media elektronik seperti internet, intranet/extranet, *satellite broadcast*, *audio/video tape*, *interactive TV*, CD-ROM, dan *computer-based training* (CBT).

The Australian National Training Authority (2003), meliputi aplikasi dan proses yang menggunakan berbagai media elektronik seperti internet, audio/video tape, *interactive TV* dan CD Room guna mengirimkan materi pembelajaran secara lebih fleksibel. ILRT of Bristol mendefinisikan *e-learning* sebagai penggunaan teknologi elektronik untuk mengirim, mendukung, dan meningkatkan pengajaran, pembelajaran dan penilaian. Udan and Weggen (2000), menyebutkan bahwa *e-learning* adalah bagian dari pembelajaran jarak jauh sedangkan pembelajaran on-line adalah bagian dari *e-learning*. Di samping itu istilah *e-learning* meliputi berbagai aplikasi dan proses seperti *computer-based learning*, *web based learning*, *virtual classroom*, dll. Pembelajaran *on-line* adalah bagian dari pembelajaran berbasis teknologi yang memanfaatkan sumber daya internet, intranet dan extranet,. Rosenberg (2001), mendefinisikan *e-learning* sebagai pemanfaatan teknologi internet untuk mendistribusikan materi pembelajaran, sehingga siswa dapat mengakses dari mana saja.

Menurut Khan (2005), *e-learning* menunjuk pada pengiriman materi pembelajaran kepada siapapun, dimanapun, dan kapanpun dengan menggunakan berbagai teknologi dalam lingkungan pembelajaran yang terbuka, fleksibel dan terdistribusi. Lebih jauh, istilah pembelajaran terbuka dan fleksibel merujuk pada kebebasan peserta didik dalam hal waktu, tempat, kecepatan, isi materi, gaya belajar, jenis evaluasi, belajar kolaborasi atau mandiri.

Menurut Wikipedia, *e-learning* didefinisikan sebagai sebuahn bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk sekolah maya. *E-Learning* merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan E-Learning, peserta ajar (murid) tidak perlu duduk dengan manis di ruang kelas untuk menyimak setiap ucapan dari seorang guru secara langsung. *E-Learning* dapat mempersingkat jadwal target waktu pembelajaran, dan tentu saja menghemat biaya yang harus dikeluarkan oleh sebuah program studi atau program pendidikan.

c. Implementasi *E-Learning*

E-learning merupakan salah satu pemikiran dalam upaya mengintegrasikan proses pembelajaran dari pembelajaran tradisional, pembelajaran jarak jauh dan perpaduan berbagai model pembelajaran lainnya:

1) Traditional Learning

Traditional learning merupakan proses pembelajaran umum dan banyak dilakukan dalam lembaga-lembaga pendidikan, dimana proses pembelajaran dan interkasinya cenderung banyak melibatkan guru, siswa, media dan sumber belajar buku cetak, serta dukungan peralatan dan sarana standar untuk melayani pembelajaran peserta didiknya.

2) Distance Learning

Proses pembelajaran jarak jauh awalnya ditujukan guna penyelenggaraan pelatihan atau training dalam jangka waktu pendek. Perkembangannya berlangsung pesat setelah adanya konsep Teknologi Pembelajaran di mana media dan teknologi penyaluran pesan dalam bentuk komunikasi jarak jauh mampu dilakukan untuk melayani peserta didik.

3) Blended Learning

Model pembelajaran blended learning merupakan kombinasi berbagai model pembelajaran yang ditujukan guna mengoptimalkan proses dan layanan pembelajaran baik jarak jauh, tradisional, bermedia bahkan berbasis komputer. Contohnya: siswa yang belajar di kelas namun memanfaatkan fasilitas bahan ajar *on-line*, kemudian dicetak dan *download* serta dipelajari secara klasikal di dalam kelas, setelah itu mereka diskusi dengan bantuan media cetak, maupun elektronik, bahkan online.

Dalam mengembangkan e-learning perlu memperhatikan dua hal yakni peserta didik yang menjadi target dan hasil pembelajaran yang diharapkan. Pemahaman atas peserta didik sangatlah penting, yakni antara lain adalah harapan dan tujuan mereka dalam mengikuti e-learning, kecepatan dalam mengakses internet atau jaringan, keterbatasan bandwidth, biaya untuk akses internet serta latar belakang pengetahuan yang menyangkut kesiapan dalam mengikuti pembelajaran. Pemahaman atas pembelajaran diperlukan untuk menentukan cakupan materi, kerangka penilaian hasil belajar serta pengetahuan awal.

Sistem *e-learning* dapat diimplementasikan dalam bentuk asynchronous, synchronous atau campuran keduanya. Contoh asynchronous dapat dijumpai di internet baik yang sederhana maupun yang terpadu melalui portal *e-learning*. Sedangkan synchronous, pengajar dan peserta didik harus berada di depan computer secara bersama-sama karena proses pembelajaran dilaksanakan secara live, baik melalui video maupun *audio conference*. Melalui *e-learning*, pengajar dapat mengelola materi pembelajaran, yakni menyusun silabus, meng-upload materi, memberikan tugas kepada peserta didik, menerima pekerjaan mereka, membuat tes/quiz, memberikan nilai, memonitor keaktifan, mengolah nilai, berinteraksi dengan peserta didik dan sesama pengajar melalui forum diskusi/chat, dll. Disisi lain peserta didik dapat mengakses informasi dan materi pembelajaran, berinteraksi dengan sesama mereka dan pengajar, melakukan transaksi tugas, mengerjakan quiz/tes dan melihat pencapaian hasil belajar, dll.

Berdasarkan uraian di atas, setidaknya-tidaknya dapat diambil tiga (3) hal penting sebagai persyaratan *e-learning*, yaitu :

1. Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan jaringan (jaringan dalam uraian ini dibatasi pada penggunaan internet), jaringan dapat saja dengan LAN atau WAN.

2. Tersedianya dukungan layanan belajar yang dapat dimanfaatkan oleh peserta pelajar, misalnya CD-ROM, atau bahan cetak.
3. Tersedianya dukungan layanan tutor yang dapat membantu peserta belajar apabila mengalami kesulitan.

d. Fungsi dan Manfaat E-Learning

E-Learning memiliki berbagai macam fungsi dan manfaat dalam proses pembelajaran di kelas. Seperti yang dijelaskan oleh Deni (2014), ada tiga fungsi *e-learning* dalam proses pembelajaran, yaitu :

1) Suplemen (Tambahan)

E-learning sebagai suplemen yaitu materi yang ada pada *e-learning* bersifat tidak wajib untuk diakses oleh peserta didik dan hanya untuk pelengkap saja.

2) Komplemen (Pelengkap)

E-learning sebagai komplemen yaitu materi yang terdapat pada *e-learning* adalah materi yang digunakan untuk melengkapi materi yang diperoleh peserta didik di dalam kelas.

3) Substitusi (Pengganti)

E-learning sebagai substitusi yaitu kegiatan pembelajaran di dalam kelas dapat digantikan dengan aktifitas belajar mengajar secara online menggunakan *website e-learning* yang telah berisi materi dan tugas atau latihan untuk dikerjakan oleh siswa.

2. E-Learning Berbasis Website Edmodo

a. Sejarah dan Definisi Edmodo

Edmodo adalah salah satu *website microblogging* yang didirikan pada tahun 2008 oleh Nicolas Brog dan Jeff O'Hara. Dalam artikelnya Jenna Zwang (2010) mengatidakan bahwa

Edmodo adalah sebuah situs pendidikan berbasis *social networking* yang di dalamnya terdapat berbagai konten untuk pendidikan. Guru dapat memposting bahan-bahan pembelajaran, berbagi link dan video, penugasan proyek, dan pemberitahuan nilai siswa secara langsung. Selain itu juga Edmodo dapat menyimpan dan berbagi semua konten digital termasuk blog, link, gambar, video, dokumen, dan presentasi. Senada dengan Jenna, Mark Gammon (2013) mengungkapkan bahwa edmodo adalah sebuah platform berbasis sosial yang memungkinkan guru dan siswa untuk berbagi ide, file, *event* serta penilaian.

Dapat disimpulkan bahwa website ini dirancang secara khusus untuk dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk dapat mempermudah proses belajar mengajar dalam suatu kelas. Pada Edmodo disediakan juga telah berbagai macam fitur yang dapat digunakan oleh guru dan siswa secara aman untuk berkomunikasi dan berkolaborasi serta saling berbagi konten baik berupa teks, gambar, video, link ataupun audio.

b. Fitur-Fitur Pada Edmodo

Edmodo memiliki banyak fitur-fitur penunjang yang sangat membantu proses belajar mengajar. Semolec (2013) memberikan penjelasan berbagai fitur tersebut sebagai berikut:

1) *Note (Catatan)*

Pada menu ini users diberikan ruang untuk membuat sebuah catatan yang akan tercetak pada halaman “Beranda” edmodo, dimana catatan ini nantinya akan dapat terbaca oleh semua siswa. Note di sini sebenarnya tidak jauh berbeda dengan istilah “status” pada Facebook. Fitur ini dapat user gunakan untuk berkomunikasi dengan siswa, misalnya untuk memberikan informasi mengenai kelas di edmodo, menginformasikan materi yang harus dipelajari siswa, dan sebagainya.

2) **Alert (Pengumuman)**

Alert (Pengumuman) merupakan jenis catatan yang lebih sederhana dari catatan yang terdapat pada menu *Note*, karena pada *alert* user tidak dapat melampirkan file dan hanya bisa ditujukan pada kelas-kelas tertentu yang user inginkan. Alert ini biasanya berisi pengumuman yang dianggap penting dan harus segera siswa ketahui.

3) **Assignment (Penugasan)**

Fitur ini memungkinkan guru untuk memberikan penugasan pada siswa dengan batasan waktu tertentu untuk pengumpulan tugas, selain itu guru juga bisa memberikan nilai langsung pada tugas tersebut.

4) **Quiz (Kuis)**

Fitur ini memberikan guru kemudahan untuk membuat berbagai macam jenis kuis yang dapat dikerjakan oleh siswa. Ragam jenis kuis ini yaitu

- a) *Multiple choice* (pilihan ganda)
- b) *True false* (Benar Salah)
- c) *Short answer* (Jawaban Singkat)
- d) *Fill the blank* (Isian pada bagian yang kosong)
- e) *Matching* (Pasangan jawaban yang benar)

5) **Polling (Pemungutan Suara)**

Polling ini merupakan fitur untuk mencari kesepakatan bersama berdasarkan suara terbanyak yang diberikan oleh siswa dalam satu kelas akan suatu masalah yang diajukan dengan lebih dari satu pilihan jawaban yang diusulkan.

6) *Groups (Grup)*

Guru dapat membuat lebih dari satu kelompok kelas dalam satu akun edmodo. Hingga guru tidak perlu membuat banyak akun satu matapelajaran untuk banyak kelas yang setingkat dengan memanfaatkan fasilitas grup ini.

7) *Communities (Komunitas)*

Fitur ini memberikan fasilitas untuk guru agar bisa berbagi dengan guru lain yang ada diseluruh dunia yang telah memakai Edmodo. Guru bisa bergabung dengan beragam komunitas yang telah dikelompokkan dalam berbagai macam topik ataupun jenis bidang keahliannya, sehingga dapat berbagi pendapat dan masalah yang sedang dihadapi pada guru lain.

8) *Progress (Progres)*

Guru dapat memantau sejauh mana tingkat keberhasilan proses pembelajaran di kelas dengan melihat progres nilai atau hasil belajar siswa.

9) *Discover (Penjelajah)*

Dengan fitur ini, guru bisa menambah referensi tentang berbagai macam bahan ajar yang dapat digunakan. Guru bisa memasukkan kata kunci sebagai apa yang akan dicari dalam fitur ini, dan nanti akan ditawarkan pilihan berbagai macam media atau sumber bahan ajar yang bisa digunakan, baik secara gratis maupun berbayar.

10) *Library (Perpustakaan)*

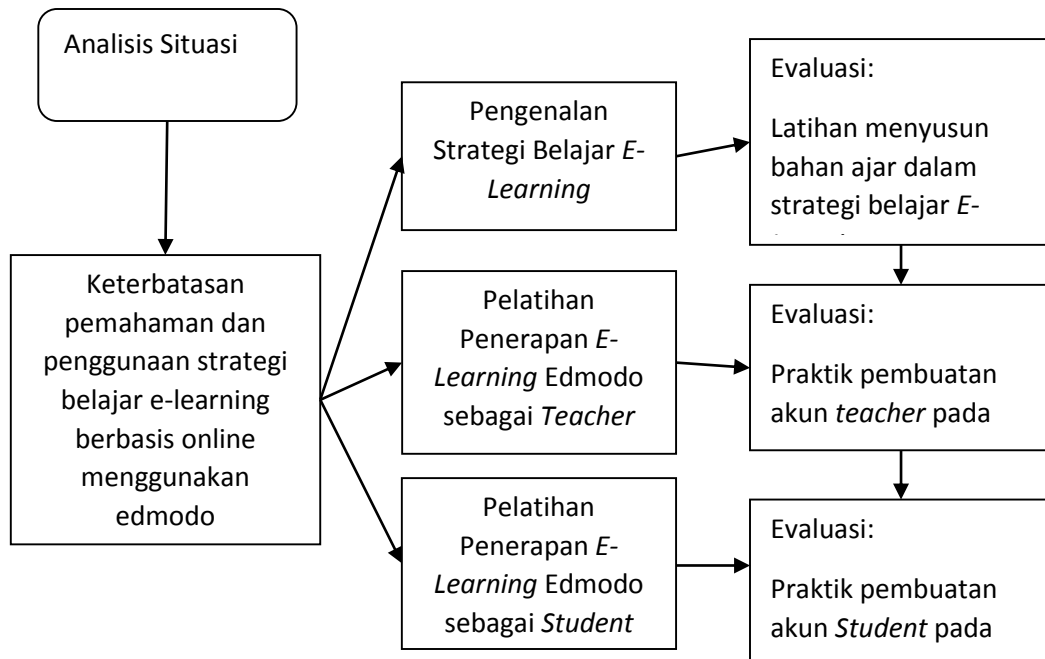
Pada fitur ini, guru dapat mengkoordinir bahan ajar yang telah dimiliki, baik itu berupa materi, soal latihan ataupun link pembelajaran yang sudah maupun belum digunakan.

BAB II

METODE PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

A. Realisasi Pemecahan Masalah

Strategi belajar mengajar *e-learning* membutuhkan berbagai macam persiapan yang harus dipersiapkan oleh guru. Dalam pelatihan ini memiliki tujuan akhir memberikan keterampilan bagi guru ekonomi dalam menyiapkan materi dan merancang proses pembelajaran ekonomi menggunakan *e-learning* berbasis *online* dengan menggunakan website Edmodo.



Gambar 1. Kerangka Pemecahan Masalah

B. Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran pengabdian masyarakat ini adalah guru ekonomi SMA se-DIY. Untuk kepentingan layanan pengabdian dan ketersediaan sarana dan prasaranan maka diambil 25 orang guru ekonomi pada SMA.

C. Metode Kegiatan

Pelatihan diselenggarakan dengan ceramah, tanya jawab, dan praktik.

1. Ceramah dan Tanya Jawab

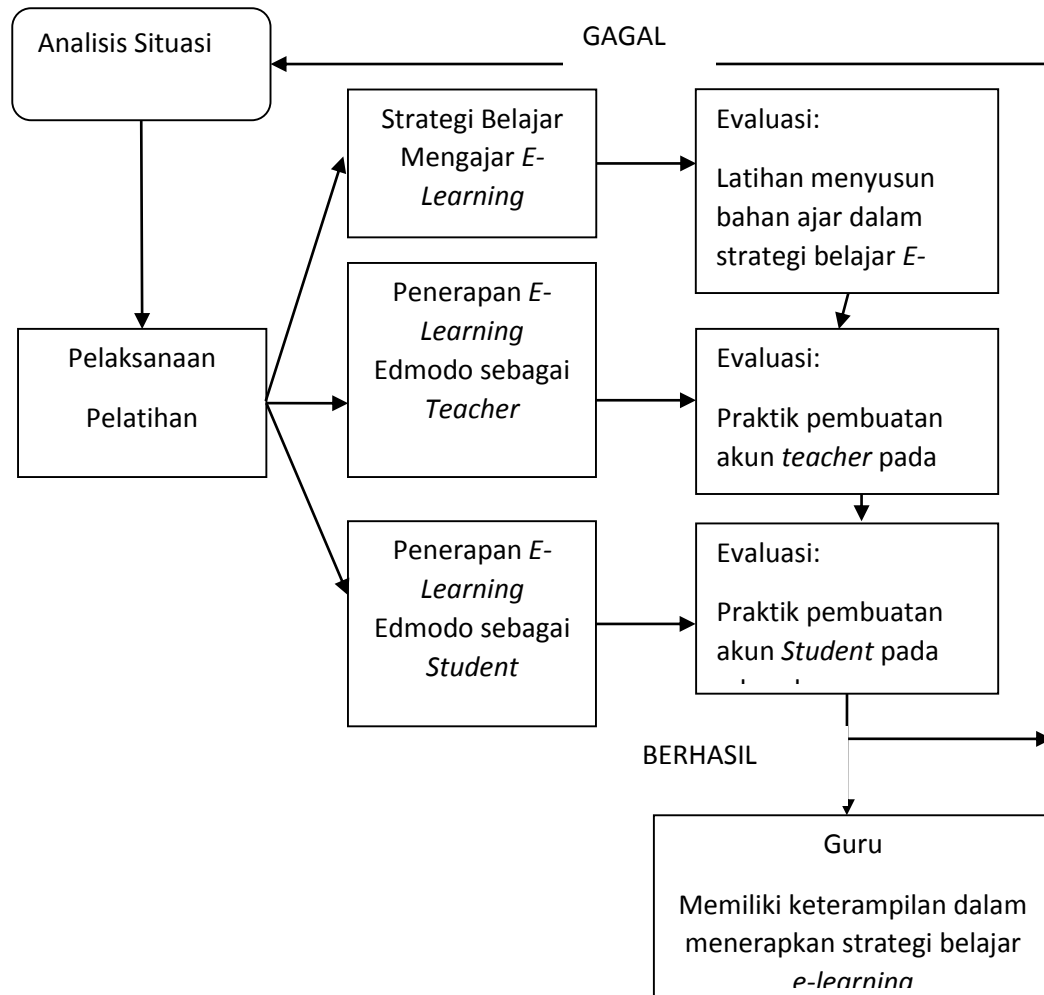
Metode ini bertujuan untuk menyampaikan rangkaian materi tentang Strategi Belajar Mengajar *E-Learning* dan tahapan serta proses pembelajaran menggunakan Edmodo secara online.

2. Praktik

Pada sesi ini, peserta pelatihan akan dibimbing dalam menyiapkan dan menyusun proses strategi belajar mengajar *E-Learning* berbasis *online* menggunakan Edmodo.

D. Rancangan Evaluasi

Target kegiatan ini pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkat pengetahuan dan keterampilan guru ekonomi dalam memanfaatkan dan mengembangkan strategi belajar *E-Learning* berbasis *website online* menggunakan Edmodo pada SMA se-DIY. Paradigma evaluasi ketercapaian target kegiatan adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Rancangan Evaluasi

E. Jadwal Kegiatan Pengabdian.

Tabel 1. Jadwal pelatihan secara rinci direncanakan sebagai berikut:

JAM	KEGIATAN	PENANGGUNG JAWAB / PEMAKALAH
09.00 – 09.30	Registrasi peserta	Panitia
09.30 – 09.40	Pembukaan	Ketua Pengabdian Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc
09.40 – 11.00	Model Strategi Belajar Mengajar dan Pengenalan E-Learning	Merinda Noorma Novida Siregar, M.Pd. dan M. Andryzal Fajar, M.Sc.
11.00 – 12.30	Penerapan E-Learning Edmodo sebagai Student	Patriani Wahyu Dewanti, M.Acc.

12.30 – 13.00	ISHOMA	Panitia
13.00 – 14.30	Penerapan E-Learning Edmodo sebagai Teacher	Rizqi Ilyasa Aghni.,M.Pd
14.30 – 15.00	Tanya Jawab	Patriani Wahyu Dewanti, M.Acc. Rizqi Ilyasa Aghni.,M.Pd., Merinda Noorma Novida Siregar, M.Pd.,

Pengabdian pada masyarakat ini dilaksanakan selama empat bulan dengan perincian sebagai berikut:

1. Bulan April dan Mei

Pada bulan ini akan dilakukan studi kelayakan serta perencanaan materi dan kegiatan pengabdian yang sesuai khalayak sasaran.

2. Bulan Juni dan Juli

Pada bulan kedua akan dilakukan penyusunan proposal pengabdian, perencanaan pengabdian, seleksi peserta dan konfirmasi materi dan kegiatan pengabdian yang akan dilakukan.

3. Bulan Agustus

Pada periode ini akan dilaksanakan segala kegiatan dan penyampaian materi sebagaimana telah dituangkan dalam perencanaan pengabdian.

4. Bulan September

Tahap ini merupakan tahap akhir pengabdian yang berisi kegiatan pelaporan dan penilaian hasil kerja pengabdian.

F. Organisasi Tim Pelaksana

1. Ketua Tim Pengabdian : Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc.
2. Anggota Tim Pengabdian : a. M. Andryzal Fajar, M.Sc., Ak
- b. Patriani Wahyu Dewanti, M.Acc.
- c. Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd.
- d. Merinda Noorma Novida Siregar, M.Pd.

BAB III

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengabdian

Pengabdian pada masyarakat bagi guru ekonomi tingkat SMA se-DIY dilaksanakan pada hari/tanggal Rabu, 19 Agustus 2015, pukul 09.00 – 15.00 WIB. Pengabdian pada masyarakat dilaksanakan di Ruang Ramah Tamah dan Laboratorium Komputer Akuntansi FE UNY (Lt. 2 Gedung 2 FE UNY).

Hasil yang diperoleh dari pengabdian ini adalah sebagai berikut.

1. Peserta yang hadir pada acara pengabdian itu sejumlah 32 orang dari 40 orang yang diundang. Alasan ketidakhadiran beberapa orang peserta tersebut adalah karena memiliki kegiatan lain dengan jadwal yang bersamaan dengan jadwal pengabdian.

Tabel 2. Daftar Peserta PPM

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase (%)
----	---------------	--------	----------------

1	Laki-Laki	9	28,1
2	Perempuan	23	71,9
	Total	32	100

2. Materi yang diberikan pada pengabdian ini meliputi materi Strategi Belajar Mengajar dan Pengenalan E-Learning, Penerapan E-Learning sebagai *Teacher* dan Penerapan E-Learning sebagai *Student*. Ketiga topik makalah pengabdian itu secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.
3. Para peserta yang mengikuti pelatihan merasa senang dan puas dengan kegiatan pengabdian ini, hal ini terlihat dari ungkapan kepuasan serta keantusiasan peserta mendengarkan dan bertanya berbagai hal tentang materi yang telah diberikan oleh para pengabdian.
4. Kegiatan pengabdian ini dianggap oleh peserta sebagai sarana pengenalan dan pembelajaran mengenai *e-learning* dan *platformnya*, dan penyiapan materi *e-learning*.
5. Pada acara penutupan, hampir seluruh para peserta mengharapkan agar program serupa diadakan kembali untuk lebih memahami mengenai *e-learning* dan penerapan dalam Edmodo.

B. Pembahasan

Secara umum kegiatan pengabdian ini berjalan lancar, dimulai dari kegiatan survey pendahuluan, pelaksanaan kegiatan pengabdian, sampai kepada penyusunan laporan. Berdasarkan diskusi yang diselenggarakan diperoleh kesimpulan bahwa para peserta pengabdian tersebut merasa senang dan puas. Hal ini terbukti dengan adanya permintaan dari para peserta agar kegiatan pengabdian ini tidak hanya diselenggarakan satu kali tetap harus berkelanjutan, mengingat pentingnya pembelajaran dan pengenalan *e-learning* bagi guru ekonomi tingkat SMA se-DIY.

Melalui pengabdian yang berkelanjutan akan terjalin hubungan kerjasama antara Jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY dengan guru-guru ekonomi tingkat SMA se-DIY. Hubungan

kerjasama dalam hal pengembangan metode pembelajaran bagi guru-guru SMA se-DIY sehingga program pengabdian masyarakat dapat berjalan maksimal, yang menjadi salah satu kewajiban civitas akademika universitas.

Tingginya antusiasme peserta ditandai dengan banyaknya pertanyaan dan tingginya perhatian dari peserta sejak pengabdian dimulai hingga berakhir. Peserta pengabdian juga meminta agar pelatihan e-learning dapat dilanjutkan pada tahun mendatang dan disediakan kesempatan bagi para peserta untuk konsultasi lebih mendalam untuk semua materi pelatihan.

Faktor-faktor yang mendukung pelaksanaan pengabdian sehingga dapat terlaksana dengan lancar sebagai berikut:

1. Tingginya antusiasme peserta pengabdian yaitu guru-guru ekonomi SMA se-DIY untuk mengikuti pelatihan e-learning.
2. Manfaat yang besar atas tema pengabdian mengenai metode pembelajaran e-learning bagi guru-guru ekonomi SMA se-DIY.
3. Fasilitas dan semangat tim pengabdian yang mendukung kelancaran pengabdian.

Selain faktor pendukung, ada pula faktor penghambat yang mengakibatkan kegiatan pengabdian ini tidak mampu mencapai tujuan secara maksimal, yaitu:

1. Waktu pengabdian hanya satu hari mengakibatkan peserta kelelahan dilatih sejak jam 09.00 WIB sampai dengan jam 15.00 WIB.
2. Koordinasi antar peserta pengabdian yaitu guru-guru ekonomi SMA se-DIY belum bisa berjalan dengan sempurna karena perbedaan kegiatan dan kepentingan masing-masing untuk memiliki hari yang sama untuk mengikuti kegiatan pengabdian.

BAB IV

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan uraian pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Kegiatan pengabdian ini dapat dikategorikan berhasil dari segi partisipasi peserta mengingat dari 40 calon peserta yang diundang yang hadir 32 orang.
2. Peserta pengabdian sangat merasa senang dan puas dengan kegiatan pengabdian dan meminta agar pengabdian serupa dilaksanakan berkesinambungan mengingat pelatihan *e-learning* ini sangat membantu guru dalam membuat proses belajar mengajar di dalam kelas menjadi lebih bervariasi dan inovatif.
3. Berdasarkan uraian pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, dapat disimpulkan bahwa partisipasi peserta pengabdian sebesar 90%. Peserta aktif bertanya dan mendengarkan berbagai hal tentang materi yang telah diberikan sampai kegiatan pelatihan *e-learning* berakhir. Peserta mengharapkan agar program serupa diadakan kembali dengan program pelatihan *e-learning* tingkat lanjut dan keterampilan pembuatan media pembelajaran lainnya.
4. Para peserta merasa memperoleh wawasan baru tentang penggunaan *e-learning* dalam proses belajar mengajar, terlebih lagi *e-learning* dapat menjadi alternatif pengganti proses pembelajaran yang tidak dapat di selenggarakan di kelas.

B. Saran

Saran yang diajukan berhubungan dengan hasil kegiatan pengabdian ini adalah:

1. Untuk menindaklanjuti pengabdian ini diharapkan para peserta dapat kembali mengajukan permohonan pelatihan e-learning tingkat lanjut dan pembuatan media pembelajaran lainnya kepada Universitas Negeri Yogyakarta melalui Jurusan Pendidikan Akuntansi Prodi Pendidikan Akuntansi.
2. Pelaksanaan pengabdian untuk masa mendatang sebaiknya dilakukan dengan waktu yang lebih panjang untuk dapat memasukkan materi praktik e-learning yang lebih jelas dan lebih mudah dipahami serta di praktikkan.
3. Waktu pengabdian diselenggarakan selama lebih dari 1 hari disesuaikan dengan waktu yang tersedia bagi para guru dan tema yang akan dilatihkan pada kegiatan pengabdian.
4. Koordinasi antar guru dan pengabdian lebih ditingkatkan dengan mengembangkan model pengabdian yang dapat diakses oleh semua guru dan anggota pengabdian.

DAFTAR PUSTAKA

- Deni Darmawan. (2014). Pengembangan E-Learning Teori dan Desain. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Heru Suhartanto. (2010). Strategi Implementasi Sistem E-Learning untuk Peningkatan Mutu Pendidikan Sekolah Indonesia. Artikel Ilmiah. Fakultas Ilmu Komputer. Universitas Indonesia
- Huang, Min-Yueh, et al, 2012, "*Empowering personalized learning with an interactive e-book learning system for elementary school students*", Education Tech Research.
- Jenna Zwang. (2010). *Edmodo : A Free, Secure Social Networking Site For Schools*. Artikel yang diakses dari : <http://www.eschoolnews.com/2010/12/15/edmodo-a-free-secure-social-networking-site-for-schools/> - pada tanggal : 26 Maret 2015.
- Mark Gammon. (2013). Edmodo : *Microblogging for Education*. Artikel yang diakses dari : <https://asset.colorado.edu/edmodo-microblogging-for-education/>. pada tanggal : 26 Maret 2015.
- Nur Hadi Waryanto dan Nur Isnaini. (2013). Tingkat Kesiapan (Readiness) Implementasi E-Learning di Sekolah Menengah Atas Kota Yogyakarta. *E-Jurnal : Pendidikan Matematika dan Sains*, Tahun I, No. 2. Desember 2013.
- SEAMOLEC. (2013). *Materi Simulasi Digital : Where learning happens*. Jakarta.

Surjono, Dwi Herman. (2013). *Membangun Course E-Learning Berbasis Moodle Edisi Kedua*, UNY Press.

LAMPIRAN

Foto Kegiatan PPM

