

REDESIGN E-LEARNING EDMODO UNTUK MENINGKATKAN SEMANGAT BELAJAR

Dwi Mayangsari¹, Munawaroh², Achmad Hanafi³, M Epril Fany⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Teknik Informatika, Universitas Trunojoyo Madura

Jl. Raya Telang, Perumahan Telang, Kamal, Bangkalan, (031)3011146

E-mail : dwimayangsr31@gmail.com¹

ABSTRAK

Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah terbatasnya fasilitas yang bisa menggantikan tatap muka saat dosen tidak bisa mengisi pelajaran dikelas dan sulitnya mencari kelas pengganti untuk menggantikan tatap muka yang tertunda. Oleh karena itu, pada aplikasi e-learning "edmodo" berencana akan ditambahkan video conference untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah video conference bisa menjadi solusi bagi permasalahan tersebut. Penelitian Tindak Kelas (PTK) dengan subjek penelitian adalah 5 orang mahasiswa yang menggunakan aplikasi e-learning "edmodo". Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan video conference berfungsi mengoptimalkan edmodo adalah 60% dan sisanya adalah yang masih ragu dengan kegunaan video conference dalam pengoptimalkan edmodo.

Kata Kunci : *Edmodo, Motivasi Belajar, Video Conference*

ABSTARCT

The problem underlying this research is the limited facilities that can replace face-to-face when lecturers cannot fill class lessons and the difficulty of finding substitute classes to replace delayed face-to-face. Therefore, the e-learning application "Edmodo" plans to add a video conference to solve the problem. This study aims to determine whether video conferencing can be a solution to these problems. Classroom Action Research (CAR) with research subjects are 5 students who use the e-learning application "Edmodo". The results obtained from this study indicate that the use of video conferencing functions to optimize edmodo is 60% and the rest are still unsure of the usefulness of video conferencing in optimizing edmodo.

Keywords : *Edmodo, Motivation to learn, Video Conference*

PENDAHULUAN

Kondisi perkembangan dunia pendidikan tentunya tidak ingin ketinggalan dalam kemajuan era saat ini. Seperti halnya dengan terus berkembangnya pembelajaran melalui era teknologi yang biasa kita sebut e-learning. Semakin berkembangnya suatu negara memungkinkan makin padatnya waktu yang dimiliki pekerja seperti halnya guru dan dosen, sehingga keberadaan aplikasi e-learning sangat membantu. Salah satu aplikasi e-learning yang sering kali digunakan adalah edmodo [1].

Edmodo menyediakan 4 pilihan fitur untuk mendaftar :

1. I'm a Teacher : untuk guru
2. I'm a Student : untuk murid
3. I'm a Parent : untuk orang tua
4. School&District : untuk menghubungkan sekolah kita ke Edmodo

Edmodo memiliki fitur yang dikhususkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Edmodo mengklasifikasikan fiturnya berdasarkan pengguna yaitu guru dan siswa [2]. Dibawah ini adalah fitur yang ada pada Edmodo.

- a. Polling, polling hanya dapat dibuat oleh guru. biasanya guru menggunakan polling untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai hal tertentu yang berkenaan dg pelajaran.
- b. Library, digunakan sebagai tempat penyimpanan berbagai sumber pembelajaran dg konten yang beragam. dg fitur library guru dapat mengupload bahan ajar, materi, presentasi dan sumber referensi.
- c. Award Badges, digunakan untuk memberikan suatu penghargaan baik kepadasiswa maupun kelompok.
- d. Gradebook, digunakan sebagai catatan nilai siswa. Pemberian nilai dapat dilakukan oleh guru dan dapat diisi secara manual atau secara otomatis. Dalam fitur ini, guru mengatur penilaian hasil belajar seluruh siswa. Guru dapat mengatur

nilai maksimal pada masing-masing subjek nilai.

- e. Assignment digunakan oleh guru untuk memberikan penugasan kepada siswa secara online.
- f. Quiz digunakan untuk memberikan evaluasi secara online baik berupa pilihan ganda, isian singkat, maupun soal uraian.
- g. File and link

Pada fitur ini guru dan siswa dapat mengirimkan pesan dengan melampirkan file dan link pada grup kelas, siswa atau guru lainnya. File yang dilampirkan berlaku untuk semua jenis ekstensi seperti .doc, .pdf, .ppt, .xls, dll [3].

Sangat beragam fitur yang disediakan edmodo, hanya saja terdapat satu fitur yang belum lengkap, yaitu video conference untuk mengoptimalkan penggunaan aplikasi e-learning edmodo. Kegunaan penambahan ini adalah sebagai fasilitas bagi dosen yang sulit untuk hadir di kelas sehingga tetap dapat mengajar secara tatap muka dimanapun dosen ataupun guru berada.

KAJIAN PUSTAKA

a. Definisi Edmodo

Edmodo adalah sebuah platform pembelajaran sosial untuk guru/dosen, siswa/mahasiswa maupun untuk orang tua/wali yang dikembangkan pada akhir 2008 oleh Nic Borg dan Jeff O'Hara yang merasakan kebutuhan untuk berkembang di lingkungan sekolah/kampus untuk mencerminkan bahwa dunia yang semakin global dan terhubung, maka keduanya menciptakan sebuah alat/aplikasi yang dapat menutup kesenjangan antara bagaimana siswa/mahasiswa menjalani kehidupan mereka dan bagaimana mereka belajar di sekolah/kampus, untuk itulah maka Edmodo ada [4]. Edmodo dibuat sebagai sebuah platform pembelajaran jejaring sosial untuk guru/dosen, siswa/mahasiswa, dan orang tua/wali. Edmodo dirancang untuk membuat siswa/mahasiswa bersemangat belajar di

lingkungan yang lebih akrab. Di dalam Edmodo, guru/dosen dapat melanjutkan diskusi kelas online, memberikan polling untuk memeriksa pemahaman siswa/mahasiswa, dan rencana penghargaan kepada siswa/mahasiswa secara individual berdasarkan kinerja atau perilaku [5].

b. Redesain pada Edmodo

Redesain aplikasi adalah membuat aplikasi ini lebih baik lagi. Karena User Interface merupakan bagian terpenting di dalam interaksi manusia dan computer. Perancangan dari interface sangat penting untuk menentukan keberhasilan dari sebuah aplikasi.

Didalam aplikasi Edmodo ini kita menginginkan redesign aplikasi dibidang pembelajaran. Yaitu penambahan video converence. Dengan dilakukannya redesign aplikasi ini bisa mempermudah user dalam melakukan proses pembelajaran. Jika tidak dilakukan redesign aplikasi pada edmodo akan membuat para user bosan menggunakan aplikasi ini sehingga membuat user berpindah menggunakan aplikasi education lainnya.

c. Ruang Lingkup dan Batasan

Ruang lingkup dan batasan redesign yang kami lakukan yaitu untuk memperbaiki masalah yang ada di edmodo. Salah satunya yaitu mengatasi permasalahan user dimana apabila user sebagai dosen yang tidak bisa melakukan tatap muka dan ingin melakukan tatap muka secara online. Proses UX yang kami lakukan yaitu mencari tahu tentang pengalaman user saat menggunakan aplikasi edmodo, bagaimana keluhan kesah user dalam menggunakan aplikasi edmodo. Platform yang menjadi target yaitu semua kebutuhan user terhadap aplikasi edmodo untuk menjadi edmodo lebih berkembang. Dan dengan edmodo semakin berkembang maka kita akan mudah mencapai sasaran pengguna produk kita yaitu mahasiswa, siswa, guru, dan dosen.

METODE

1. Tahapan Studi

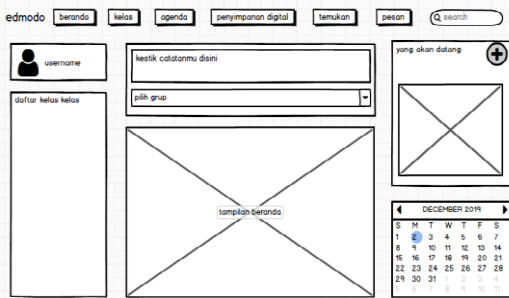
Dalam melakukan redesign aplikasi ada beberapa langkah yang kami lakukan. Diantaranya yaitu:

- a. Mencari Literatur review yang berkaitan dengan masalah pengembangan E-learning
- b. Melakukan analisis terhadap desain interaksi sistem/aplikasi yang sudah ada. Dalam melakukan analisis kita harus memahami fitur-fitur dan cara kerja aplikasi yang diteliti. Kalau kita merumuskan asumsi permasalahan terkait UX berdasarkan teori. Dan yang terakhir menyusun solusi desain secara komprehensif.
- c. Membuat rencana User Research sederhana yang bertujuan menggali feedback dari end user aplikasi, melakukan wawancara dengan end user, mencari tahu bagaimana pengguna dalam melakukan proses bisnis di aplikasi, dan membuat persona. Lalu kita dokumentasikan hasil analisis terhadap hasil wawancara yang sudah dilakukan.
- d. Langkah berikutnya yaitu membuat rancangan desain interaksi secara bertahap mulai dari susunan arsitektur informasi, wireframe. Setelah itu membuat scenario usability testing untuk menguji efektivitas desain baru yang telah dibuat. Serta melaksanakan scenario yang telah dibuat kepada para responden.

2. Wireframe

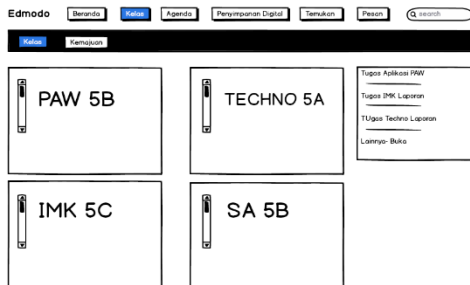
Wireframe merupakan konsep atau desain blueprint dari desain aplikasi yang akan dibuat. Pembuatan wireframe harus mengacu pada sitemap atau kerangka menu yang telah dibuat.

Wireframe berfungsi untuk menggambarkan alur kerja suatu task atau fitur, dan menampilkan informasi apa saja yang perlu ditampilkan dalam setiap halaman. Wireframe biasanya tidak memperhatikan estetika atau keindahan secara visual. Keindahan visual akan dikerjakan di fase *high fidelity design*.



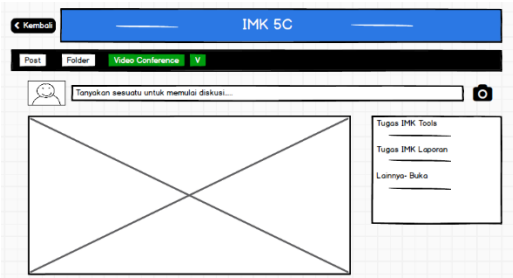
Gambar 1. Tampilan Home

Pada gambar 1, Informasi yang ditampilkan kepada user: Menampilkan kelas yang diikuti, tugas yang akan datang serta menampilkan tugas atau note yang dikirim oleh teacher. Apa yang bisa user lakukan di setiap screen : pada screen kelas user bisa melihat bergabung ke dalam kelas yang mana saja. Di screen yang akan datang user bisa menampilkan tugas dengan deadline yang sudah ditentukan



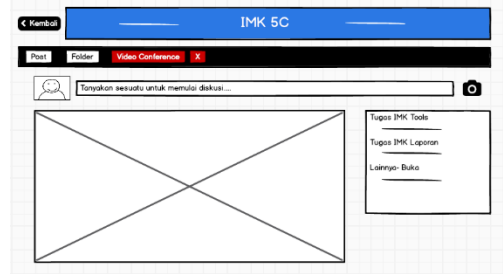
Gambar 2. Tampilan Kelas

Pada gambar 2, Informasi yang ditampilkan : menampilkan kelas yang diikuti, tugas yang akan datang serta menampilkan kemajuan prestasi dari masing masing kelas. apa yang bisa user lakukan di setiap screen : pada screen per satu kelas user bisa melihat note atau library dari teacher.



Gambar 3: Tampilan detail class

Pada gambar 3, Informasi yang ditampilkan : Menampilkan Detail Kelas yang diikuti seperti contoh kelas IMK 5C



Gambar 4. Tampilan detail class

Pada gambar 4, Apa yang bisa user lakukan di setiap screen : Pada screen ditampilkan bahwa ada button Video conference berwarna merah artinya dari pihak dosen tidak meminta adanya video conference, warna akan berwarna hijau ketika ada permintaan dari dosen atau pengajar terkait video conference dan juga akan ada notifikasi sebelum lampu berubah hijau selama rentan waktu 20 menit.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Table 1. Scenario User Feedback

Tujuan	Skenario	User's Feedback
Perkenalan dan menyampaikan tujuan usability testing.	Hai M. Rozin Anjad. Kami dari kelompok education/training 2 ingin meminta waktu anda guna membantu kami untuk mengetahui keefektifan adanya video conference dalam edmodo. Kami akan memberikan skenario untuk anda	Sepertinya bagus jika ditambahkan dalam fitur edmodo

Mengetahui latar belakang responden	Bagaimana latar belakang anda ?	Nama saya M. Rozin Anjad, mahasiswa semester 7 jurusan Teknik Informatika di Universitas Trunojoyo Madura. Saya merupakan mahasiswa yang menggunakan aplikasi edmodo untuk mengerjakan tugas selama kurang lebih 4 tahun
Mengevaluasi efektivitas jalannya fitur	Pada pertemuan kali ini kami ingin menanyakan pada anda. Yaitu, pertanyaan pertama, apakah anda pernah menggunakan aplikasi edmodo?. Pertanyaan kedua, Sudah berapa lama anda menggunakan nya?. Pertanyaan ketiga, apakah dosen anda pernah tidak hadir dalam perkuliahan?.	Jawaban pertama, pernah menggunakan edmodo selama masa kuliah. Kalau dosen gak masuk kelas seperti ini pernah. Semisal libur gitu, ya aku pakai buat melakukan aktifitas apa aja

	Pertanyaan keempat, bagaimana anda mengisi waktu anda jika perkuliahan ditiadakan?. Pertanyaan keenam, apakah jika dengan adanya fitur video conference akan membuat proses pembelajaran lebih efektif dan efisien?. Dan pertanyaan terakhir, apakah dengan adanya fitur video conference memudahkan proses belajar dalam jarak jauh atau lebih bermanfaat?.	yang bisa aku lakukan. Kalau nambah fitur video conference sih boleh. Menarik. Cukup bisa membantu dosen yang super sibuk.
--	--	--

Berdasarkan dari wawancara, dapat kami ketahui ada 60% mahasiswa yang setuju dalam penambahan video conference guna membantu dosen yang sibuk dan jarang masuk kelas agar bisa tetap mengajar secara tatap muka di depan mahasiswa. 40% sisanya menjawab ragu-ragu sebab dapat di jadikan kecurangan oleh penggunaanya.

SIMPULAN

Kesimpulan dari diadakannya redesain dalam aplikasi edmodo yaitu untuk memperbaiki serta mengembangkan

kegunaan dari aplikasi edmodo. Dan dengan diadakannya redesain ini, bisa membantu pengguna dalam menghadapi permasalahan selama menggunakan aplikasi ini.

no. 2, pp. 130–143, 2020, doi:
10.21107/rekayasa.v13i2.6584.

SARAN

Dalam melakukan redesign aplikasi kita harus memperhatikan kekurangan dari aplikasi tersebut, apa serta yang dibutuhkan konsumen terhadap aplikasi itu apa. Selalu lakukan perkembangan terhadap aplikasi supaya konsumen tidak bosan dengan aplikasi yang ada. Serta dalam melakukan redesign aplikasi harus diperhatikan juga apakah setelah kita melakukan redesign aplikasi tersebut dapat berguna untuk konsumen atau malah membuat konsumen tidak nyaman dengan adanya redesign aplikasi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Rohandi, N Husain and I. W. Bay. (2018). “Pengembangan Mobile-Assisted Language Learning Menggunakan User Centered Design”. Vol. 7, No. 1.
- [2] A.F. Adinegoro. (2018). *Artikel*. “The 8 Golden Rules of Interface Design”. Dalam <https://medium.com/temancatat/the-8-golden-rules-of-interface-design-2d40f639e3e2> diakses pada 05 Desember 2019.
- [3] Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. 2007. Sampling. In *Research Methods in Education* (p. 101). New York: Taylor & Francis e-Library.
- [4] K.A.Subagya, D.Pratama, & M.A.Hasibuan. (2019). “Pengembangan Konten E-Learning Menggunakan Design Sprint Pada Mata Kuliah Manajemen Proyek”. Bandung. Vol.6, No.2.
- [5] D. A. Fatah, “Evaluasi Usability dan Perbaikan Desain Aplikasi Mobile Menggunakan Usability Testing dengan Pendekatan Human-Centered Design (HCD),” *Rekayasa*, vol. 13,