

---

## PELATIHAN APLIKASI PEMBELAJARAN *ONLINE* BAGI PENDAMPING KOPERASI DI KOTA SAMARINDA

### *ONLINE LEARNING APPLICATION TRAINING FOR COOPERATIVE FACILITATOR IN SAMARINDA CITY*

Muhammad Kadafi<sup>1</sup>, Amirudin<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Jurusan Akuntansi, Politeknik Negeri Samarinda, Samarinda

E-mail correspondence: [kadafi\\_aqila@polnes.ac.id](mailto:kadafi_aqila@polnes.ac.id)

---

#### Article History:

Received: 18.10.2021

Revised: 28.10.2021

Accepted: 30.10.2021

**Abstrak:** Pendamping koperasi Kota Samarinda bertugas untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi aktivitas koperasi di Kota Samarinda dalam rangka memberikan penguatan terhadap struktur organisasi, manajemen pengelolaan termasuk mengevaluasi seluruh kegiatan-kegiatan koperasi. Evaluasi menjadi instrumen yang penting. Media evaluasi pembelajaran dengan tatap muka ditengah pandemi tentu saja berjalan kurang efektif dikarenakan pembatasan berkumpulnya peserta untuk dapat mengerjakan latihan dan berbagai kasus, oleh karena itu diperlukan alternatif media pembelajaran daring (*online*) untuk dapat melengkapi pembelajaran dengan menggunakan luring (tatap muka).

**Kata Kunci:** Pelatihan, Pembelajaran *Online*, Pendamping Koperasi

**Abstract:** Cooperative facilitator of Samarinda City are tasked with planning, implementing, and evaluating cooperative activities in Samarinda City to strengthen the organizational structure, management, including evaluating all cooperative activities. Evaluation is an important instrument. The face-to-face learning evaluation media in the midst of a pandemic is of course less effective due to restrictions on the gathering of participants to be able to do exercises and various cases, therefore an alternative online learning media is needed to be able to complete offline learning.

**Keywords:** Training, Online Learning, Cooperative Facilitator

---

## PENDAHULUAN

### Analisis Situasi

Penggunaan internet menjadi sebuah kebutuhan saat ini. Penggunaan internet yang menghubungkan beribu bahkan jutaan computer (*local/wide area network*) dan computer pribadi (*stand alone*) memungkinkan setiap computer yang terhubung bisa melakukan komunikasi satu dengan yang lain (Hardjito, 2002). Sebagai media komunikasi internet umumnya dilakukan secara tertulis, tidak secara langsung. Komunikasi internet secara tertulis tanpa dilakukan secara bersamaan pengirim dan penerima berita.

Penggunaan internet untuk pendidikan semakin meluas terutama di negara-negara maju. Fakta menunjukkan bahwa penggunaan internet sebagai media pembelajaran menjadi lebih efektif (Hardjito, 2002). Kondisi yang mampu didukung internet berkaitan dengan strategi pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu mengajak siswa mengerjakan tugas-tugas dan membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan dalam rangka mengerjakan tugas-tugas tersebut (Boettcher, 1999).

Tahun 2020 bulan Maret saat dimulainya pandemi di Indonesia, pembelajaran di Indonesia mulai beralih dari model tatap muka (*luring*) menjadi model pembelajaran daring. Model pembelajaran daring menjadi alternatif solusi ditengah pandemik guna tercapainya tujuan pembelajaran baik ditingkat sekolah dasar, sekolah menengah dan perguruan tinggi.

Sama halnya dengan instansi pemerintah dan kantor swasta mulai menerapkan *work from home* (WFH) dengan menggunakan media komunikasi aplikasi *zoom*, *google meeting*, dan lain-lain. Aplikasi pembelajaran ini membantu mengkomunikasikan rencana, pelaksanaan dan evaluasi aktivitas perusahaan kepada seluruh unsur-unsur manajemen.

Demikian halnya dengan pendamping koperasi Kota Samarinda, saat ini mereka bertugas untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi aktivitas koperasi di Kota Samarinda dalam rangka memberikan penguatan terhadap struktur organisasi, manajemen pengelolaan termasuk mengevaluasi seluruh kegiatan-kegiatan koperasi.

### **Permasalahan Mitra**

Pendamping koperasi bersama dengan dinas UKM dan Koperasi Kota Samarinda sering kali melaksanakan kegiatan-kegiatan pelatihan seperti pelatihan pengurusan perizinan, pembinaan produk, manajemen keuangan dan akuntansi. Pada pelaksanaannya dilakukan dengan tatap muka (*luring*) dengan tetap mematuhi protokol kesehatan. Pelaksanaan kegiatan tersebut belum melakukan evaluasi pemahaman peserta setelah memperoleh pelatihan. Evaluasi menjadi instrumen yang penting agar pelatihan yang dilakukan pendamping beserta dinas terlaksana sesuai dengan *outcome* yang diinginkan yaitu terjadi penguatan koperasi-koperasi di Kota Samarinda. Media evaluasi pembelajaran dengan tatap muka ditengah pandemi tentu saja berjalan kurang efektif dikarenakan pembatasan berkumpulnya peserta untuk dapat mengerjakan soal-soal latihan, oleh karena itu diperlukan alternatif media pembelajaran daring (*online*) untuk dapat melengkapi pembelajaran dengan menggunakan *luring* (tatap muka).

Media pembelajaran daring (*online*) dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengevaluasi hasil pelatihan yang dilakukan oleh pendamping koperasi bersama

dengan Dinas UKM dan Koperasi. Pembelajaran *online* dapat juga melengkapi pembelajaran dengan menggunakan luring (tatap muka).

### **Solusi dan Target**

Pengabdian ini memberikan pelatihan pembelajaran *online* dengan menggabungkan media pembelajaran *online* dengan menggunakan aplikasi zoom dan aplikasi Edmodo. Target kegiatan pengabdian masyarakat pelatihan pembelajaran *online* dengan menggunakan Edmodo dan Zoom ini adalah pendamping koperasi di Kota Samarinda. Jumlah peserta sebanyak 6 peserta pendamping koperasi Kota Samarinda.

Kegiatan ini bekerjasama dengan Dinas Koperasi Usaha Kecil dan Menengah Kota Samarinda. Kegiatan ini sejalan dengan tujuan kegiatan Dinas Koperasi Usaha Kecil dan Menengah yaitu dalam rangka penguatan koperasi dan usaha kecil menengah di Kota Samarinda.

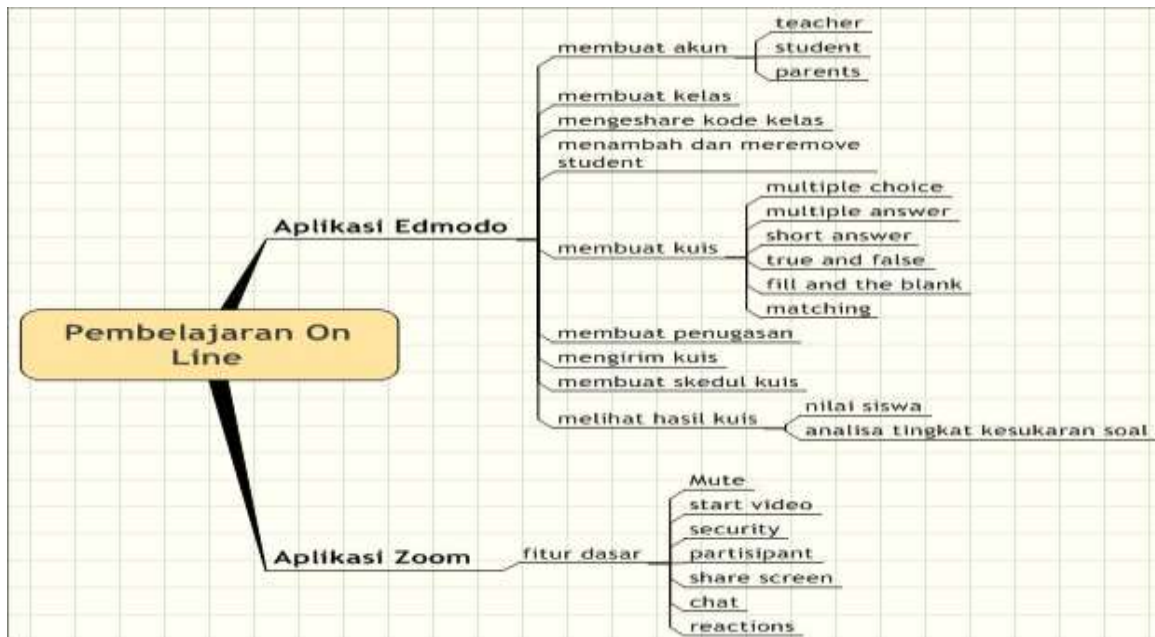
### **METODE PELAKSANAAN KEGIATAN**

#### **Kerangka Pemecahan Masalah**

Kerangka pemecahan masalah pada pelaksanaan pengabdian masyarakat pelatihan pembelajaran *online* ini adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi spesifik fitur-fitur aplikasi Zoom dan aplikasi Edmodo yang menjadi kebutuhan pendamping koperasi.
2. Menetapkan tujuan pelatihan kepada pendamping koperasi.
3. Menguraikan pentingnya pembelajaran *online* sebagai pelengkap pembelajaran dengan menggunakan metode luring.
4. Mengenalkan fitur-fitur Zoom dan Edmodo kepada peserta serta kegunaannya.
5. Mendemonstrasikan penggunaan fitur Zoom dan Edmodo kepada peserta.
6. Mereview hasil pelatihan.

#### **Realisasi Kegiatan Pemecahan Masalah**



### Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah pendamping koperasi di Kota Samarinda. Alasan dipilihnya pendamping koperasi di Kota Samarinda adalah karena pendamping koperasi terlibat pada kegiatan pelatihan yang diselenggarakan oleh Dinas UKM dan Koperasi Samarinda. Selain itu kegiatan pelatihan yang diselenggarakan oleh pendamping beserta dinas belum memanfaatkan media pembelajaran *online* guna mengevaluasi hasil kegiatan pelatihan.

### Metode Pelatihan

Metode yang digunakan di pengabdian masyarakat ini adalah:

1. Metode Observasi

Metode ini digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang dihadapi pendamping koperasi.

2. Metode Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk mempelajari laporan-laporan dan catatan-catatan yang berkaitan dengan koperasi.

3. Metode Wawancara

Metode ini digunakan untuk mengkonfirmasi hasil observasi dan hasil mempelajari laporan-laporan dan catatan sehingga diperoleh pemahaman yang komprehensif.

4. Metode Ceramah

Metode ini digunakan dengan cara menjelaskan tentang materi-materi pelatihan disertai dengan tanya jawab secara interaktif.

6. Metode Studi Kasus

Metode ini digunakan dengan cara memberi kasus dan mendemonstrasikan solusi penyelesaiannya kepada peserta.

**Materi Pengabdian Masyarakat**

Materi pengabdian masyarakat terdiri atas dua. Materi pertama meliputi *installing zoom* dan pengenalan fitur serta praktik penggunaannya. Materi kedua meliputi *installing Edmodo* dan pengenalan fitur serta praktik penggunaannya.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Materi pengenalan fitur-fitur pada Edmodo beberapa disajikan sebagai berikut:

Fitur	Kegunaan
<i>Note</i>	<i>User</i> diberikan ruang untuk membuat sebuah catatan yang akan tercetak pada halaman “Beranda” edmodo, dimana catatan ini nantinya akan dapat terbaca oleh semua siswa. <i>Note</i> di sini sebenarnya tidak jauh berbeda dengan istilah “status” pada Facebook. Fitur ini dapat <i>user</i> gunakan untuk berkomunikasi dengan siswa, misalnya untuk memberikan informasi mengenai kelas di edmodo, menginformasikan materi yang harus dipelajari siswa, dan sebagainya.
<i>Alert</i>	<i>Alert</i> (Pengumuman) merupakan jenis catatan yang lebih sederhana dari catatan yang terdapat pada menu <i>Note</i> , karena pada <i>alert user</i> tidak dapat melampirkan <i>file</i> dan hanya bisa ditujukan pada kelas-kelas tertentu yang <i>user</i> inginkan. <i>Alert</i> ini biasanya berisi pengumuman yang dianggap penting dan harus segera siswa ketahui.
<i>File and Links</i>	Fitur ini berfungsi untuk mengirimkan <i>note</i> dengan lampiran file dan link. Biasanya file tersebut berekstensi .doc, .ppt, .xls, .pdf dan lain-lain kecuali .gif. Sewaktu-waktu, ketika menjelaskan, terkadang guru membutuhkan tambahan materi seperti gambar agar murid dapat lebih memahami pelajaran yang diberikan. Disinilah gunanya fitur <i>File dan Links</i> yang ada pada Edmodo. Hanya dalam waktu singkat, guru dapat mengunggah gambar, video, teks, atau apapun yang menurutnya dapat meningkatkan rasa keingintahuan murid ketika belajar. Jika suatu tambahan materi tersebut sudah tersimpan di dalam komputer, maka guru dapat menggunakan fitur file untuk mengunggahnya agar dapat dilihat murid. Sementara jika tambahan materi tersebut masih berada di dalam <i>website</i> tertentu dan ukurannya cukup besar untuk diunduh, guru dapat memberikan <i>link</i> yang dapat diakses siswa untuk memahami suatu pelajaran.

<i>Assignment</i>	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.
<i>Quiz</i>	Fitur ini memberikan guru kemudahan untuk membuat berbagai macam jenis kuis yang dapat dikerjakan oleh siswa. Ragam jenis kuis ini yaitu a. <i>Multiple choice</i> (pilihan ganda) b. <i>True false</i> (Benar Salah) c. <i>Short answer</i> (Jawaban Singkat) d. <i>Fill the blank</i> (Isian pada bagian yang kosong) e. <i>Matching</i> (Pasangan jawaban yang benar)
<i>Polling</i>	<i>Polling</i> merupakan salah satu fitur yang hanya dapat di gunakan oleh guru. Fitur ini biasanya digunakan oleh guru untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai hal tertentu. Fitur ini sangat baik untuk mendapatkan <i>feedback</i> instan mengenai sebuah <i>event</i> yang baru saja terjadi, tugas, dan sebagainya.
<i>Progress</i>	Guru dapat memantau sejauh mana tingkat keberhasilan proses pembelajaran di kelas dengan melihat progres nilai atau hasil belajar siswa.
<i>Gradebook</i>	Fitur <i>gradebook</i> mirip seperti catatan nilai siswa. Dengan fitur ini, guru dapat memberi nilai kepada siswa secara manual maupun otomatis. Fitur ini juga memungkinkan seorang guru untuk memajemen penilaian hasil belajar dari seluruh siswa. Penilaian tersebut juga dapat di- <i>export</i> menjadi file .csv. Pada fitur <i>Gradebook</i> , guru memegang akses penuh pada fitur ini sedangkan siswa hanya dapat melihat rekapan nilai dalam bentuk grafik dan penilaian langsung. Guru dapat dengan mudah menambahkan periode penilaian pada <i>Progress Book</i> , menambahkan tugas dan nilai menggunakan komputer, dan kemudian memantau nilai-nilai dari tiap murid dengan mudah.
<i>Award Bagde</i>	Untuk memberikan suatu penghargaan kepada siswa atau grup, biasanya guru menggunakan fitur <i>award badges</i> ini. <i>Badge</i> yang diberikan tentunya akan menunjukkan <i>track record</i> positif murid. Guru dapat dengan mudah menyediakan <i>badge</i> untuk murid-murid berprestasi yang telah mengerjakan quiz dan tugas lainnya dengan hasil sangat baik. <i>Badge</i> ini juga dapat menjadi motivasi bagi murid untuk mengerjakan berbagai tugas dengan baik. Sayangnya, <i>badge</i> hanya dapat diberikan dari guru oleh murid, tidak untuk sesama guru lainnya.
<i>Parent Code</i>	Setiap kali seorang murid membuat akun student di Edmodo, murid tersebut otomatis juga akan mendapatkan sebuah <i>Parent Code</i> unik yang dapat digunakan oleh orang tuanya untuk juga membuat akun khusus orang tua. Setiap orang tua hanya membutuhkan satu <i>Parent Account</i> , yang dapat memantau semua grup yang diikuti oleh murid. Jika sepasang orang tua memiliki lebih dari satu anak, orang tua tersebut hanya membutuhkan satu buah akun yang dapat memantau proses belajar semua anaknya hanya dari satu akun tersebut. Dengan fitur ini, orang tua murid dapat memantau aktifitas belajar yang dilakukan anak-anak mereka.

<i>Discover</i>	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.
<i>Library</i>	Pada fitur ini, guru dapat memmanage bahan ajar yang telah dimiliki, baik itu berupa materi, soal latihan ataupun link pembelajaran yang sudah maupun belum digunakan.
<i>Class</i>	Guru dapat membuat lebih dari satu kelompok kelas dalam satu akun edmodo. Sehingga guru tidak perlu membuat banyak akun satu matapelajaran untuk banyak kelas yang setingkat dengan memanfaatkan fasilitas class ini.
<i>Communities</i>	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.

Peserta pelatihan selanjutnya melakukan praktek untuk membuat akun, mengatur akun, membuat kelas dalam Edmodo, cara membuat penugasan, serta cara membuat quiz.

## SIMPULAN

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa pendamping koperasi mampu memahami fitur-fitur pada aplikasi Edmodo dan aplikasi Zoom dengan menggunakan metode ceramah dan demonstrasi. Pendamping koperasi juga mampu mendemonstrasikan penggunaan fitur-fitur pada kedua aplikasi tersebut. Saran untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah waktu pelaksanaan kegiatan dapat lebih diperpanjang agar semakin lengkap pengetahuan tentang penggunaan aplikasi Edmodo dan Zoom yang dapat diberikan, aplikasi dapat diajarkan kepada para anggota koperasi, serta diharapkan menggunakan aplikasi Edmodo yang *full version* berbayar sehingga fitur-fitur yang disediakan semakin lengkap.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anesi, Novita, dan Abdul Hamid. 2015. Penggunaan Media Pembelajaran *Online – Offline* dan Komunikasi Interpersonal terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, Vol. 2, No. 1, Juni 2015, Hal. 85-99.
- Artiyani, Rinni. 2020. Kajian Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh dalam Meningkatkan Pemahaman Matematika di SMKN 2 Palembang. *Prosiding Seminar Nasional dan Diskusi Panel Pendidikan Matematika Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta*, Hal. 255-262.

- Mahnun, Nunu. 2018. Implementasi Pembelajaran *Online* dan Optimalisasi Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Online di Perguruan Tinggi Islam dalam Mewujudkan *World Class University*. *IJTEM: Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan*, Vol. 1, No. 1, April 2018, Hal. 29-36.
- Nurdin, Irfan Rahman. 2017. Penerapan Sistem Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis *Massive Open Online Course (MOOC)* di Universitas Ciputra *Enterpreunership Online (UCEO)*. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.
- Waryanto, Nur Hadi. 2006. *On-line Learning* sebagai Salah Satu Inovasi Pembelajaran. *Pythagoras*, Vol. 2, No. 1, Desember 2006, Hal. 10-23.