



Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penggunaan Learning Manajemen System (LMS) dengan Memanfaatkan Aplikasi Edmodo

Improving Teacher Competence in Use of Learning Management System (LMS) by Utilizing Edmodo Application

Henny Prasetyani*, Dewi Purnamasari, Jumrianto, Aeni Nikhlah

Program Studi Sistem dan Teknologi Informasi, Universitas Ivet, Kota Semarang, Jawa Tengah 50235, Indonesia

*e-mail korespondensi: prasetyani.hp@gmail.com

Pengiriman: 16/Juli/2022; Diterima: 24/Desember/2022; Publikasi: 31/Desember/2022

DOI: <https://doi.org/10.31629/anugerah.v4i2.4683>

Abstrak

Edmodo merupakan salah satu *Learning Management System* (LMS) yang dapat digunakan dalam pembelajaran secara *e-learning* karena fiturnya dapat menghasilkan pembelajaran yang menarik dan tidak monoton. Implementasi *Edmodo* dapat diterapkan di sekolah sebagai penyempurna LMS yang sudah digunakan sebelumnya yaitu *Google Classroom*. Namun proses perubahan ini perlu ada peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan LMS dengan memanfaatkan aplikasi *Edmodo*, maka dari itu tim pengabdian merumuskan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Bentuk pengabdian yang dilakukan berupa kegiatan pelatihan aplikasi *Edmodo* bagi para guru di SMPN 2 Sukolilo melalui pemaparan materi terkait *Edmodo*, dilanjutkan dengan praktik langsung oleh para guru dengan pendampingan. Pada bagian akhir dilakukan evaluasi untuk mengetahui keberhasilan program pengabdian melalui wawancara langsung dan *respons* peserta pelatihan melalui angket. Hasil yang diperoleh yaitu sebagian guru sudah mengalami peningkatan kompetensi ditandai dengan mampu untuk menerapkan *Edmodo* baik menggunakan media komputer/laptop atau media *smartphone* di proses pembelajarannya dan *respons* guru terhadap pelatihan ini sudah baik.

Kata kunci: Edmodo; kompetensi; LMS

Abstract

Edmodo is a *Learning Management System* (LMS) that can be used in *e-learning* because its features can produce interesting and not monotonous learning. The *Edmodo* implementation can be applied in schools as a complement to the previously used LMS, namely *Google Classroom*. However, this change process requires an increase in teacher competence in using LMS by utilizing the *Edmodo* application, therefore the service team formulates community service activities in the form of training to overcome these problems. The form of service is in the form of *Edmodo* application training activities for teachers at SMPN 2 Sukolilo through presentation of *Edmodo*-related material, followed by direct practice by teachers with assistance. At the end, an evaluation is carried out to determine the success of the community service program through direct interviews and the responses of the trainees through a questionnaire. The results obtained are that some teachers have experienced an increase in competence marked by being able to apply *Edmodo*

Pendahuluan

Guru memiliki peran sebagai mediator dan fasilitator dan siswa dituntut untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Hal ini yang menuntut guru untuk dapat memberikan kegiatan pembelajaran yang berkualitas sehingga siswa dapat lebih aktif dan pembelajaran tercapai secara maksimal, hal ini membuat pembelajaran harus dilakukan secara menarik dan tidak monoton. Pandemi covid-19 juga menjadi kendala terbatasnya waktu dan ruang belajar bagi para siswa. Maka dari itu, pembelajaran yang dapat digunakan di mana saja dan kapan saja serta melibatkan orang tua dalam hal pengawasan sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan di era teknologi sekarang ini, salah satunya melalui *e-learning*. Karena dunia pendidikan mengalami modernisasi terutama bidang teknologi informasi dengan memanfaatkan penggunaan internet ke dalam proses pembelajaran (Telaumbanua, 2019). Di samping itu pemanfaatan *e-learning* ini juga dapat dilakukan untuk proses pembelajaran jarak jauh, karena menurut Prasetyani & Cahyani (2022) pembelajaran jarak jauh yang membutuhkan suatu media untuk proses pembelajarannya yaitu dengan memanfaatkan *e-learning*.

Menurut Wati & Seta (2017), *e-learning* merupakan suatu teknologi yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar dengan menggunakan beberapa fasilitas seperti diskusi secara langsung antara guru dengan siswa ataupun antarsiswa dan penyampaian materi ke siswa dengan menggunakan teknologi internet, intranet, maupun teknologi jaringan lainnya, serta penyampaian tugas-tugas siswa dan ujian yang dilakukan secara daring. LMS sendiri merupakan salah satu *e-learning* yang dapat melakukan hal-hal tersebut. Menurut Fitriani (2020), LMS (*Learning Manajemen System*) merupakan teknologi informasi untuk mendukung proses pembelajaran dan kolaborasi antara guru dan siswa, antara lain: mengakses materi, melakukan diskusi dan chat, mengakses tugas, dan membuat materi pembelajaran kreatif yang bisa di unggah di LMS, serta dapat mengakses LMS kapan saja dan di mana melalui berbagai device (PC, tablet, dan smartphone). Hal ini sejalan dengan penelitian yang mengatakan bahwa *E-Learning Manajemen System* merupakan suatu software yang dapat digunakan berbagai hal seperti administrasi, dokumentasi, laporan kegiatan, kegiatan belajar mengajar yang terhubung ke internet (Khotijah, 2016).

Berdasarkan hasil wawancara, para guru di SMPN 2 Sukolilo selama ini menggunakan aplikasi *Whatsapp* dan *Google Classroom* yang menurut mereka paling mudah untuk dapat diterapkan. Padahal masih banyak lagi aplikasi berbasis LMS yang dapat mereka gunakan, salah satunya yaitu *Edmodo*. Untuk aplikasi *Edmodo* sendiri mereka belum pernah menggunakan sehingga belum mengetahui kelebihan dan kekurangan dari aplikasi yang ada. Hal ini dikarenakan keterbatasan kemampuan guru dalam menggunakan yang mengakibatkan belum dapat membandingkan aplikasi berbasis LMS yang serupa dengan fitur-fitur yang tersedia. Padahal aplikasi LMS seperti *Edmodo* mempunyai peran lebih yang belum diketahui para guru, seperti fitur yang melibatkan orang tua yang tidak dimiliki oleh *Google Classroom*. Maka dari itu perlu untuk memanfaatkan aplikasi LMS lain seperti *Edmodo*. *Edmodo* merupakan aplikasi untuk pembelajaran yang memiliki peran dalam berdiskusi; pembinaan antar guru, murid, dan orang tua; membagikan materi; dan memberikan fitur penugasan, menilai langsung dan batas waktu pengumpulan (Aklimawati et al., 2022).

Solusi untuk permasalahan yang telah dijelaskan yaitu dengan melakukan peningkatan kompetensi guru dengan melakukan pelatihan dan pendampingan. Hal ini sejalan berdasar penelitian yang mengatakan bahwa peningkatan kompetensi guru dapat dilakukan dengan mengikuti berbagai kegiatan pelatihan atau *workshop* baik secara mandiri atau kelompok (Setiawan & Syaifuddin, 2020). Pelatihan yang dilakukan ini dapat meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan *e-learning* terutama implementasi *Edmodo* dalam pembelajaran, sekaligus menghasilkan produk yang dapat dipakai dalam pembelajaran. Karena *Edmodo* memiliki kelebihan seperti hampir mirip dengan *facebook* namun lebih bersifat edukatif dan lebih

dimanfaatkan untuk kepentingan dunia pendidikan (Fitriasari, 2017). Kemudian hal serupa juga sejalan dengan pendapat Nur (2021) yang menyatakan bahwa aplikasi *Edmodo* efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena dilakukan secara daring dan mudah untuk diaplikasikan. Pengembangan diri bagi guru dapat juga berupa mengembangkan kompetensi yang dimiliki seperti pedagogis, sosial, kepribadian dan profesional (Karlina, 2020)

Pelatihan dengan memanfaatkan aplikasi *Edmodo* pernah dilakukan untuk tujuan pengabdian kepada masyarakat oleh para dosen di Universitas Pamulang dengan melibatkan para guru di SMP Terbuka Sawangan Depok, simpulan yang diperoleh bahwa pelatihan sangat bermanfaat dan *Edmodo* dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Septian et al., 2020). Pelatihan lainnya dengan menggunakan aplikasi *Edmodo* juga pernah dilakukan di SMP Negeri 2 Ngadiluwih dengan pelaksana dari Universitas Negeri Malang, dari hasil pelatihan menyatakan bahwa para guru mendapatkan pengetahuan baru, aplikasi *Edmodo* mudah di pahami, dan dapat di terapkan dalam pembelajaran (Zutiasari et al., 2021).

Berdasarkan hal tersebut maka tim pengabdian telah menyiapkan skema untuk pelatihan implementasi *Edmodo* dengan materi yang aplikatif agar lebih mudah untuk dipahami peserta pelatihan. Pelatihan ini juga dilakukan untuk para guru SMP Negeri 2 Sukolilo dengan tujuan pengabdian kepada masyarakat. Kebaruan dari pelatihan ini adalah para guru yang dilibatkan dalam pelatihan adalah seluruh guru dari setiap mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Hal ini sejalan dari saran pelatihan penggunaan *Edmodo* yang pernah dilakukan sebelumnya yaitu perlu diterapkan pada peserta yang lebih luas (Laenggeng & Setyorini, 2022). Kemudian pelatihan *Edmodo* ini tidak hanya melalui komputer atau laptop namun juga menggunakan media *smartphone* untuk lebih praktis. Hal ini berdasar dari pelatihan sebelumnya yang hanya menggunakan media komputer saja melalui laman web *Edmodo* (Saefullah et al., 2021). Pelatihan implementasi penggunaan *Edmodo* ini dibagi menjadi tiga fase, antara lain (1) fase pelatihan materi, (2) fase uji coba penerapan, dan (3) fase evaluasi. Fase pelatihan materi memiliki tujuan untuk membantu para guru mengimplementasikan aplikasi *Edmodo*. Fase uji coba penerapan memiliki tujuan agar para guru dapat menerapkan aplikasi *Edmodo* dalam pembelajaran. Fase evaluasi memiliki tujuan untuk melihat persepsi peserta terhadap pelaksanaan pelatihan.

Metode

Program ini dilaksanakan dalam bentuk pendampingan terhadap para guru di SMPN 2 Sukolilo yang dilaksanakan pada bulan Januari-Juni 2022. Kegiatan dibagi dalam tiga fase: (1) Fase pelatihan materi implementasi *Edmodo*; (2) Fase uji coba penerapan aplikasi *Edmodo* dalam pembelajaran; dan (3) Fase evaluasi terhadap pelaksanaan pelatihan.

Fase pertama dilakukan dalam bentuk pemaparan materi dalam pertemuan klasikal. Pada fase ini para pemateri merupakan para dosen dari Universitas Ivet yang masing-masing telah diberikan tanggung jawab untuk memaparkan materi yang berbeda. Ada 3 materi yang dipaparkan antara lain: Pengenalan E-Learning dan Penerapan pada "*Edmodo*", Pembuatan quiz dan tugas pada "*Edmodo*", dan Memberikan nilai pada "*Edmodo*".

Fase kedua kemudian dilakukan oleh para guru di mata pelajaran masing-masing dan tim pengabdian melakukan pendampingan. Pada fase ini para guru melakukan praktik langsung baik menggunakan komputer/laptop dan *smartphone*. Di fase ini para guru dapat melihat sejauh mana kemampuan mereka dalam menggunakan aplikasi *Edmodo* dan dapat dibimbing oleh para pemateri bila ada kesulitan yang mereka hadapi.

Fase ketiga dilakukan di akhir program dengan evaluasi. Pada fase ini dilakukan wawancara langsung dengan para peserta pelatihan setelah pelatihan berakhir. Kemudian hasil dari pelatihan langsung

diterapkan di mata pelajaran yang diampu. Evaluasi luaran kegiatan berupa praktik dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh para guru. Kemudian terdapat juga pemberian angket yang berkaitan dengan pelatihan yang telah dilaksanakan.

Pada pelaksanaan pelatihan ini, para guru tidak hanya berperan sebagai subjek yang dilatih dan ditingkatkan kompetensinya, namun dapat berperan sebagai penyedia informasi bagi siswa karena materi pembelajaran yang di unggah berasal dari guru. Keadaan awal siswa yang sebelumnya hanya menggunakan *Whatsapp* dan *Google Classroom* dalam hal minat dan motivasi belajar dapat dilihat peningkatannya.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

a. Fase Pertama

Pada fase pertama berupa bentuk pemaparan materi seperti pada gambar 1, yang disajikan dalam bentuk pertemuan secara klasikal. Ada 3 materi yang dipaparkan pada fase ini yang berkaitan dengan aplikasi *Edmodo* antara lain:

- (1) Pengenalan E-Learning dan Penerapan pada “*Edmodo*” oleh Henny Prasetyani, M.Pd.
 - Pengertian E-Learning
 - Pengenalan LMS dan *Edmodo*
 - Membuat Akun *Edmodo*
 - Membuat Kelas pada *Edmodo*
 - Mengupload materi pada *Edmodo*
- (2) Pembuatan quiz dan tugas pada “*Edmodo*”, oleh Dewi Purnamasari S.T., M.Eng.
 - Pembuatan Tugas (*Assignment*)
 - Membuat Quiz (Ulangan)
- (3) Memberikan nilai pada “*Edmodo*” oleh Jumrianto S.T., M.T.
 - Memberikan nilai



Gambar 1. Pemaparan materi

b. Fase Kedua

Pada fase kedua berupa praktik langsung setelah pemaparan materi. Praktik dilakukan oleh para guru di mata pelajaran masing-masing dan tim pengabdian melakukan pendampingan dibantu oleh para mahasiswa. Praktik langsung yang dilakukan oleh para guru menggunakan media komputer/laptop dan *smartphone*. Para guru dapat melihat sejauh mana peningkatan kemampuan mereka setelah menerima materi dalam menggunakan aplikasi *Edmodo* dan dapat dibimbing oleh para pemateri bila ada kesulitan yang mereka hadapi untuk dicari penyelesaiannya yang tampak pada gambar 2.



Gambar 2. Pendampingan oleh pemateri

c. Fase Ketiga

Pada fase ketiga dilakukan di akhir pelatihan program pengabdian dengan cara evaluasi. Pada fase ini dilakukan wawancara langsung dengan para peserta pelatihan setelah pelatihan berakhir seperti tampak pada gambar 3. Kemudian hasil dari pelatihan akan langsung diterapkan di mata pelajaran yang diampu. Evaluasi luaran berupa kegiatan praktik dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh para guru di tiap mata pelajaran yang diampu. Kemudian peserta pelatihan diberikan bentuk angket untuk kemudian diisi untuk melihat sejauh mana pemahaman mereka.



Gambar 3. Pelaksanaan evaluasi

Pembahasan

Kegiatan pelatihan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan LMS dengan aplikasi *Edmodo* terdiri dari minimal 1 orang guru di tiap mata pelajaran yang ada di SMPN 2 Sukolilo. Hal ini dilakukan agar setiap mata pelajaran yang ada di sekolah sudah dapat menerapkan *Edmodo*.

Pada fase pertama berupa pemaparan materi berjalan dengan lancar dan baik. Proses pemaparan materi pada fase pertama ini pernah dilakukan pada pelatihan serupa yang bertujuan untuk memberikan pemahaman dan dasar pemikiran kepada para peserta pelatihan (Mahbub, 2021). Pemaparan materi ini perlu untuk dilakukan terkait dengan pemahaman tentang LMS terlebih dahulu oleh para guru. Pemahaman tentang LMS ini harus diketahui oleh para guru baik di sekolah dan perguruan tinggi penunjang pembelajaran (Okmayura et al., 2018).

Kemudian pada fase kedua berupa praktik langsung dan pendampingan dari peserta pelatihan. Praktik langsung ini tidak hanya dilakukan dengan media komputer dan laptop saja, namun juga menggunakan media *smartphone*. Penggunaan media *smartphone* dalam pelatihan serupa pernah dilakukan karena dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja sehingga lebih memudahkan proses pembelajaran

(Mulyono, 2020). Praktik langsung ini juga sangat penting untuk dilakukan karena kegiatan pelatihan dengan metode praktik memiliki tujuan untuk menindaklanjuti konsep dari materi LMS yang telah disampaikan (Manggala & Mukti, 2022),

Lalu pada fase ketiga merupakan evaluasi dari pelatihan yang telah dilakukan, proses evaluasi berupa hasil wawancara langsung dengan para peserta pelatihan. Hasil dari wawancara mengatakan bahwa pelatihan memberikan dampak positif bagi para guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah terutama dari aspek peningkatan kompetensi, terutama dalam implementasi *Edmodo*. Setelah dilakukan evaluasi hasil dari pelatihan berupa bentuk angket, menyatakan sebagian guru sudah dapat menerapkannya dalam pembelajaran. Guru juga menunjukkan respons yang baik untuk pelatihan ini karena mereka mempunyai pengalaman baru terhadap e-learning lain seperti *Edmodo* selain yang sering digunakan sebelumnya yaitu *Google Classroom*. Sehingga dapat dikatakan bahwa aplikasi *Edmodo* dapat diterapkan di kelas. Hal ini sejalan dengan penelitian lain yang menyatakan bahwa lebih dari 75% guru bisa membuat akun *Edmodo* dan menggunakan fitur yang ada dalam aplikasi *Edmodo* ketika pembelajaran (A Reski & I D Palittin, 2021). Hasil dari pengabdian lain berupa pelatihan juga mengatakan bahwa pelatihan menjadi salah satu sarana untuk mengembangkan kompetensi guru (Pagarra et al., 2020).

Kesimpulan

Kesimpulan dari kegiatan ini adalah aplikasi *Edmodo* yang merupakan suatu *Learning Management System* (LMS) yang dapat dijadikan alternatif untuk pembelajaran secara *e-learning* lain selain yang sering digunakan sebelumnya. Kegiatan ini dapat memberikan dampak positif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang di sekolah, terutama dalam kaitannya dalam peningkatan kompetensi guru untuk pemanfaatan *e-learning* seperti *Edmodo*. Pemanfaatan *Edmodo* ini dapat dilakukan di media komputer/laptop dan juga media *smartphone* sehingga lebih fleksibel.

Saran

Dalam pelatihan ini diperlukan lagi upaya evaluasi dan penyesuaian kembali berdasarkan hasil evaluasi. Evaluasi untuk mengetahui dampak pelatihan yang dilakukan terhadap perbaikan kualitas pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh para guru. Sehingga perlu untuk melihat secara langsung penerapannya dengan melibatkan langsung peran siswa dan orang tua.

Ucapan Terimakasih

Terimakasih penulis ucapkan kepada Universitas Iveta terutama Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) yang telah memberikan dukungan moral dan dana terhadap program pengabdian masyarakat ini. Terimakasih tim pengabdian sampaikan juga kepada Kepala Sekolah SMPN 2 Sukolilo yang telah memfasilitasi kegiatan PKM ini sehingga dapat berjalan dengan lancar. Kemudian, kepada para guru SMPN 2 Sukolilo yang telah berpartisipasi dalam kegiatan pelatihan ini.

Daftar Pustaka

- A Reski, & I D Palittin. (2021). Pelatihan penggunaan Edmodo untuk meningkatkan pengetahuan teknologi pembelajaran Guru SMP Yapis Merauke. *Ta'Awun*, 1(02), 113–122. <https://doi.org/10.37850/taawun.v1i02.191>
- Aklimawati, A., Isfayani, E., Listiana, Y., & Wulandari, W. (2022). Pengembangan Learning Management System (LMS) Edmodo berbasis android sebagai media pembelajaran untuk SMA Negeri 7 Lhokseumawe. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 5(1), 1–12. <https://jurnal.pascaumnaw.ac.id/index.php/JMN>
- Fitriani, Y. (2020). Analisa pemanfaatan Learning Management System (LMS) sebagai media pembelajaran online selama pandemi COVID-19. *Journal of Information System, Informatics and Computing (JISICOM)*, 4(2), 1–8.
- Fitriasari, P. (2017). Aplikasi Edmodo sebagai media pembelajaran E-Learning. *Prosiding PPs*. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Karlina, D. A. (2020). Meningkatkan kompetensi guru melalui karya tulis ilmiah untuk menyongsong era revolusi

- industri 4.0. *Jurnal Pasca Dharma Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 6–9. <https://doi.org/10.17509/jpdpm.v1i1.24001>
- Khotijah, S. (2016). Perancangan database E-Learning manajemen system untuk pembelajaran pada sekolah menengah pertama. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 1(1), 65–73. <https://doi.org/10.30998/string.v1i1.970>
- Laenggeng, A. H., & Setyorini, D. (2022). Pelatihan penggunaan aplikasi Edmodo di SMP Karuna Dipa Palu sebagai alternatif pembelajaran di masa pandemi. *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 7(3), 384–392.
- Mahbub, M. A. (2021). Optimalisasi penggunaan Learning Management System (LMS) dalam pembelajaran virtual untuk guru di lingkungan Lembaga Pendidikan Ma'arif NU Jember. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 17(1), 107–116. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v17i1.3055>
- Manggala, I. S. A., & Mukti, T. S. (2022). Pelatihan pemanfaatan LMS Edmodo untuk menunjang pembelajaran daring bagi guru madrasah di Kecamatan Sumenep. *Jurnal Berdaya Mandiri*, 4(1), 911–924.
- Mulyono, I. U. W. (2020). Implementasi E-Learning menggunakan Edmodo bagi guru-guru SD Kecamatan Cawas, Klaten. *Abdimasku*, 3(1), 56–64.
- Nur, M. (2021). Media pembelajaran E-Learning menggunakan aplikasi Edmodo dalam masa pandemi. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13(1), 1–5. <https://doi.org/10.55215/pedagogia.v13i1.2743>
- Okmayura, F., Effendi, N., & Jefiza, A. (2018). Peningkatan profesionalisme guru melalui pelatihan pembelajaran berbasis LMS-Edmodo di SMK Multi Mekanik Masmur Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 2(2), 89–92. <https://ejurnal.umri.ac.id/index.php/PengabdianUMRI/article/view/1095/669>
- Pagarra, H., Bundu, P., Irfan, M., & Raihan, S. (2020). Peningkatan kompetensi guru dalam mengevaluasi pembelajaran daring menggunakan aplikasi berbasis tes dan penugasan online. *Publikasi Pendidikan: Jurnal Pemikiran, Penelitian, dan Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Pendidikan*, 10(3), 260–265. <https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/view/16069>
- Prasetyani, H., & Cahyani, D. N. (2022). Pengembangan model pembelajaran jarak jauh dengan control device memanfaatkan aplikasi airdroid. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 6(1), 11–20. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v6i1.5026>
- Saefullah, A., Oktarisa, Y., Fatkhurrokhman, M., & Rostikawati, A. (2021). Pendampingan guru madrasah di Kota Serang dalam pembuatan alat praktikum fisika berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS). *Dharma Pengabdian Perguruan Tinggi (DEPATI)*, 1(1), 1–10.
- Septian, F., Syaripudin, A., & Punkastyo, D. A. (2020). Pelatihan pendidikan jarak jauh berbantuan media sosial Edmodo bagi guru SMP Terbuka Sawangan Depok. *JAMAIIKA: Jurnal Abdi Masyarakat*, 1(2), 60–68.
- Setiawan, Y. E., & Syaifuddin, S. (2020). Peningkatan kompetensi profesionalitas guru melalui pelatihan desain pembelajaran peta konsep. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 26(3), 148. <https://doi.org/10.24114/jpkm.v26i3.16377>
- Telaumbanua, F. (2019). Pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan berbasis E-Learning. *Jurnal Warta*, 62, 14–23.
- Wati, T., & Seta, H. B. (2017). Pemanfaatan E-Learning sebagai media pelatihan keterampilan. *Prosiding Sintak 2017*, 244–251.
- Zutiasari, I., Rahayu, W. P. R., Martha, J. A., & Indrawati, R. A. (2021). Pemanfaatan E-Learning network Edmodo dalam pembelajaran. *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 1–8. <https://jurnal.ikipjember.ac.id/index.php/dedication/article/view/443>

