

SOSIALISASI APLIKASI EDUMU SEBAGAI ALTERNATIF *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* BAGI GURU SMP UNISMUH MAKASSAR

Hadisaputra^{1*}, Maria Ulviani², Andika Prasetyo Putra³, Reka Fadilah⁴,
Husnul Dwi Fatimah Yahya⁵, Muhammad Habib⁶, Muhammad Akbar R. Syah⁷

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar^{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7}

* Penulis Korespondensi: hadisaputra@unismuh.ac.id

Abstrak

Pada masa pandemi Covid-19, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan Surat Edaran No. 4 tahun 2020 yang menetapkan kebijakan pendidikan dalam situasi darurat penyebaran Covid-19. Salah satu poin dalam surat edaran tersebut adalah pelaksanaan pembelajaran dari rumah melalui metode pembelajaran daring. Dalam konteks ini, guru dan siswa diminta untuk melaksanakan proses belajar mengajar secara daring atau jarak jauh. Pembelajaran dapat dilakukan secara online secara synchronous (real-time) atau asynchronous (tidak real-time). Dalam rangka mendukung pelaksanaan pembelajaran daring, Majelis Dikdasmen PP Muhammadiyah telah meluncurkan aplikasi asynchronous bernama EduMu, yang diharapkan dapat digunakan selama masa pandemi Covid-19. Namun, masih terdapat kendala dalam penggunaan EduMu sebagai Learning Management System (LMS) di semua sekolah Muhammadiyah, terutama terkait keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam mengoperasikan aplikasi tersebut. Oleh karena itu, Tim PKM Unismuh Makassar mengadakan kegiatan sosialisasi EduMu bagi guru di SMP Unismuh Makassar. Kegiatan ini menggunakan metode ceramah, praktik, dan diskusi untuk menyampaikan penggunaan LMS EduMu kepada guru SMP Unismuh Makassar. Setelah sosialisasi, peserta pelatihan memberikan umpan balik melalui kuesioner. Hasilnya, sebagian besar peserta memberikan tanggapan positif terhadap kesan pertama, fitur yang tersedia, kemudahan penggunaan, kecepatan akses, dan ketertarikan menggunakan aplikasi ini dalam proses pembelajaran. Namun, terdapat beberapa masukan perbaikan yang perlu diperhatikan, seperti perbaikan tampilan antarmuka, aksesibilitas finansial, sosialisasi yang intensif dan berkelanjutan, serta peningkatan navigasi menu dalam aplikasi.

Kata Kunci: *Pembelajaran Era Digital, Learning Management System, Aplikasi EduMU, SMP Unismuh Makassar*

Abstract

During the Covid-19 pandemic, the Ministry of Education and Culture issued Circular Letter No. 4 of 2020, which established educational policies for the emergency situation caused by the spread of Covid-19. One of the points in the circular letter was the implementation of home learning through online or distance learning methods. In this context, teachers and students were required to conduct teaching and learning processes remotely. Learning could be carried out online in synchronous (real-time) or asynchronous (not real-time) modes. In order to support the implementation of online learning, the Muhammadiyah Educational Council launched an asynchronous application called EduMu, which was intended to be used during the Covid-19 pandemic. However, there were still challenges in using EduMu as a Learning Management System (LMS) in all Muhammadiyah schools, particularly related to the limited knowledge

and skills in operating the application. Therefore, the PKM team from Unismuh Makassar organized a socialization activity on EduMu for teachers at SMP Unismuh Makassar. The activity utilized methods such as lectures, practice sessions, and discussions to introduce the use of EduMu as an LMS to the teachers. After the socialization, the training participants provided feedback through a questionnaire. The results showed that the majority of participants had a positive impression of the application, appreciated the available features, found it user-friendly, and were interested in using it in the teaching and learning process. However, there were some suggestions for improvement, including interface enhancements, financial accessibility, intensive and continuous socialization efforts, and improved menu navigation within the application.

Keywords: *Digital Era Learning, Learning Management System, EduMu Application, SMP Unismuh Makassar.*

1. Pendahuluan

Era revolusi industri 4.0 merupakan era dimana pengetahuan dan teknologi berkembang dan melaju dengan sangat cepat yang berefek pada perubahan kehidupan manusia secara cepat dan penuh persaingan (Yusnaini dan Slamet, 2019). Saat ini perkembangan digital berkembang pesat dan mempengaruhi seluruh sendi kehidupan manusia termasuk di dalamnya dunia Pendidikan. Penelitian yang didapat dari Center of Inovation Policy and Governance (PIPG) pada tahun 2018 laju penggunaan aktivitas penggunaan internet di Indonesia telah mencapai 51 % (<https://edumu.id.blog6>). Jika dilihat pada pernyataan tersebut tentunya laju perkembangan ini akan semakin pesat dan berkembang dari tahun ke tahun dan mempengaruhi seluruh sendi kehidupan manusia. Ketergantungan manusia pada internet akan semakin meningkat, dapat kita lihat sekarang seluruh sendi kehidupan manusia telah dilakukan digitalisasi sehingga ketergantungan tersebut akan semakin meningkat sesuai dengan kebutuhan zaman.

Dunia Pendidikan mengalami perubahan dan perkembangan yang sangat cepat, mengikuti arus revolusi industri 4.0. kurikulum yang dicanangkan oleh pemerintahpun senantiasa dikembangkan dengan mengikuti laju perkembangan zaman. Pengelolaan Pendidikan yang awalnya dilakukan secara manual kini dilakukan secara digital/online, pelaku Pendidikan dituntut untuk dapat mengaplikasikan teknologi agar tidak tergerus oleh zaman. Tidak ada pilihan lain kecuali membekali dan memacu diri untuk meningkatkan kompetensi agar dapat bersaing pada zaman yang mengandalkan teknologi.

Muhammadiyah sebagai organisasi besar dan modern tak ingin ketinggalan mengikuti perkembangan zaman. Sebagai sebuah organisasi yang memiliki amal usaha di bidang Pendidikan tak henti-hentinya Muhammadiyah melakukan inovasi agar idapat tetap eksis mencerdaskan anak bangsa. Salah satu aplikasi yang digagas oleh Muhammadiyah sebagai ikhtiar

mengikuti perkembangan zaman adalah Edukasi Digital Muhammadiyah atau dikenal dengan EduMu merupakan sistem informasi manajemen akademik terpadu berbasis web dan mobile yang dirancang khusus oleh Muhammadiyah dalam mengintegrasikan seluruh proses di dalam institusi Pendidikan.

Aplikasi EduMu tentunya dapat menghubungkan sekolah, orang tua, murid dan guru dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Aplikasi EduMU adalah inovasi pembelajaran era digital yang dirancang oleh Muhammadiyah untuk memberikan kemudahan-kemudahan dalam pengelolaan manajemen sekolah. Tentunya ini perlu direspon secara penuh oleh pengelola Lembaga Pendidikan Muhammadiyah agar program ini tersosialisasi dengan baik sehingga manfaatnya dapat dirasakan secara merata di sekolah-sekolah Muhammadiyah.

SMP Unismuh Makassar merupakan salah satu Lab School Universitas Muhammadiyah Makassar. Sebagai bagian satuan pendidikan yang berada dibawah Persyarikatan Muhammadiyah, SMP Unismuh turut berpartisipasi aktif dalam melaksanakan kebijakan pemerintah dalam upaya pencegahan penyebaran di masa pandemi Covid-19. Pembelajaran daring yang sudah dilakukan oleh SMP Unismuh pada masa pandemi adalah online synchronous dengan menggunakan Zoom Meeting dan Google Meet dimana peserta didik (siswa) hadir secara online untuk mendengarkan dan berdiskusi dengan pengajar (guru).

Akan tetapi, pembelajaran online *synchronous* masih dirasa kurang oleh para guru dan siswa, diperlukan platform online yang dapat digunakan sebagai suplemen bagi guru untuk menyampaikan materi, tugas, dan aktivitas pembelajaran lainnya (online asynchronous). Selama ini, prosesnya juga meminjam aplikasi gratis seperti *google classroom*. Padahal Majelis Dikdasmen PP Muhammadiyah telah menyiapkan aplikasi EduMu yang bisa diakses sekolah Muhammadiyah se-Indonesia.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi guru-guru SMP Unismuh tersebut, tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat Unismuh Makassar berupaya membantu pelaksanaan pembelajaran online *asynchronous* melalui aplikasi EduMu. PKM Sosialisasi Penggunaan LMS Edumu bagi Guru SMP Unismuh Makassar terinspirasi oleh beberapa studi sebelumnya, antara lain Akhmad dkk. (2023), Hidayat dkk. (2021), Manullang dkk. (2021), Purba dkk. (2022), Putri dkk. (2021), Rahman dkk. (2021), Suhendri dkk. (2021), Susiana dkk. (2015), Utomo dkk. (2021), dan Wibowo dkk. (2014). Penelitian-penelitian ini memberikan wawasan dan inspirasi bagi PKM ini dalam melakukan sosialisasi dan penggunaan LMS Edumu bagi guru SMP Unismuh Makassar.

2. BAHAN DAN METODE

Dalam pengabdian masyarakat ini, perlengkapan (bahan) yang digunakan yakni Aplikasi EduMu, gawai (*mobile phone*), laptop, serta akses internet.

Pelaksanaan PKM terdiri dari lima tahapan sebagai berikut:

Observasi Pendahuluan

Observasi pendahuluan dilakukan dengan bersilaturahmi dengan guru-guru SMP U Unismuh Makassar untuk merumuskan analisis kebutuhan (*need assessment*) yang terkait dengan aplikasi EduMu.

Sosialisasi

Sosialisasi dilakukan dengan melakukan pertemuan dengan Pimpinan dan guru-guru SMP Unismuh. Sosialisasi dilakukan saat melakukan observasi pendahuluan, dengan maksud menyampaikan tujuan PKM Sosialisasi EduMu.

Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan telah dilaksanakan pada Senin, 9 Januari 2023 di Mini Hall Unismuh Business Center (UBC) Makassar. Pelaksanaan pelatihan menggunakan metode:

a. Ceramah

Metode ceramah digunakan untuk menyampaikan materi secara terperinci. Materi yang disampaikan antara lain pengantar mengenai pembelajaran daring, pengenalan EduMu.

b. Praktik

Teknik ini digunakan untuk memberikan demonstrasi penggunaan EduMu kepada para guru SMP Unismuh, sehingga para guru dapat langsung menggunakan EduMu dengan baik dan benar

c. Diskusi

Diskusi dilakukan untuk mengakomodir pertanyaan-pertanyaan dan masukan yang muncul dari pada peserta pada saat dilakukannya sosialisasi.

Monitoring dan Evaluasi

Monitoring akan dilakukan secara berkala selama 3 bulan, sedangkan evaluasi akan dilakukan di akhir program, sekaligus melahirkan rekomendasi perbaikan program.

Publikasi

- a. Publikasi ilmiah pada Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) Universitas Negeri Medan (Sinta 3).
- b. Publikasi pada media online. Pelaksanaan kegiatan telah dipublikasikan pada sejumlah media online, antara lain:
 - Media Berita Unismuh Makassar (<https://news.unismuh.ac.id/2023/01/09/tim-dosen-pkm-unismuh-makassar-gelar-sosialisasi-aplikasi-edumu-untuk-guru-smp-unismuh-makassar/>)
 - Portal Berita KHITTAH.CO (<https://www.khittah.co/tim-dosen-unismuh-sosialisasikan-lms-edumu-untuk-guru-smp-unismuh-makassar/33231/>)
 - Media Kumparan (<https://kumparan.com/humas-unismuh/tim-pkm-unismuh-makassar-sosialisasi-aplikasi-edumu-1zcIK9NdhZ/>)
- c. Upload Video Kegiatan di Akun Youtube Universitas Muhammadiyah Makassar (https://www.youtube.com/watch?v=Fzz3dDi-LOI&ab_channel=UniversitasMuhammadiyahMakassar)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah proses pelatihan, disebarakan kuesioner kepada para peserta dengan hasil sebagai berikut:

1. Kesan pertama anda terhadap aplikasi EduMu:
 - a. Sangat Baik (60%)
 - b. Baik (35%)
 - c. Cukup Baik (Cukup Baik (5%)
 - d. Kurang Baik (0%)

Hasil tersebut dapat digambarkan melalui diagram berikut:

Jumlah 1. Bagaimana kesan pertama anda terhadap aplikasi EduMu:

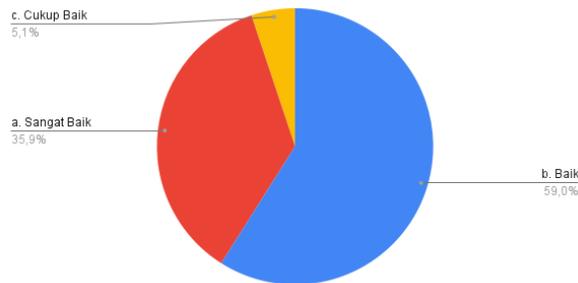


Diagram tersebut menunjukkan bahwa mayoritas peserta, sekitar 60%, memberikan penilaian "Sangat Baik" terhadap aplikasi EduMu dari segi kesan pertama. Hal ini menunjukkan bahwa peserta merasa sangat puas dan terkesan dengan fitur dan fungsionalitas aplikasi sejak awal penggunaan. Mereka mungkin merasa bahwa aplikasi ini memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, dan memberikan pengalaman pembelajaran yang efektif.

Sebanyak 35% peserta memberikan penilaian "Baik" terkait kesan pertama mereka terhadap aplikasi EduMu. Penilaian ini menunjukkan bahwa peserta merasa puas dengan pengalaman awal mereka menggunakan aplikasi tersebut. Mereka mungkin memiliki beberapa saran atau catatan kecil untuk perbaikan, tetapi secara keseluruhan, mereka merasa bahwa aplikasi ini memenuhi harapan mereka dalam mendukung pembelajaran.

Sebanyak 5% peserta memberikan penilaian "Cukup Baik" terhadap kesan pertama mereka terhadap aplikasi EduMu. Ini menunjukkan adanya sejumlah peserta yang merasa aplikasi ini memenuhi kebutuhan dasar mereka, tetapi mungkin masih ada ruang untuk peningkatan dalam beberapa aspek. Feedback dari kelompok ini dapat menjadi sumber informasi berharga untuk mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki dalam pengembangan aplikasi di masa depan.

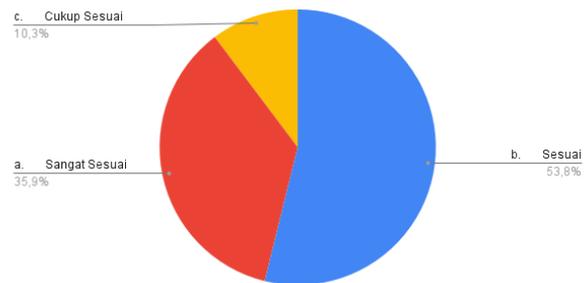
Tidak ada peserta yang memberikan penilaian "Kurang Baik" terkait kesan pertama mereka terhadap aplikasi EduMu. Meskipun ini adalah kabar baik, penting untuk tetap membuka diri terhadap masukan dan saran dari peserta jika ada hal-hal yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan, yang akan diuraikan pada bagian selanjutnya.

Secara keseluruhan, hasil pengisian kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas peserta memberikan penilaian positif, baik "Sangat Baik" maupun "Baik", terhadap kesan pertama mereka terhadap aplikasi EduMu. Ini menunjukkan bahwa peserta merasa puas dengan fitur, fungsionalitas, dan pengalaman penggunaan aplikasi sejak awal.

2. Fitur yang tersedia di EduMu sesuai kebutuhan
 - a. Sangat Sesuai (10%)
 - b. Sesuai (55%)
 - c. Cukup Sesuai (35%)
 - d. Kurang Sesuai (0%)

Hasil tersebut, terlihat melalui diagram berikut:

Jumlah 2. Apakah fitur yang tersedia di EduMu sesuai kebutuhan anda:



Hasil pengisian kuesioner menunjukkan bahwa 10% peserta memberikan penilaian "Sangat Sesuai" terkait fitur yang tersedia di EduMu sesuai dengan kebutuhan mereka. Ini menunjukkan bahwa sebagian kecil peserta merasa bahwa aplikasi ini sangat memenuhi dan relevan dengan kebutuhan mereka dalam konteks pembelajaran. Fitur-fitur yang disediakan oleh EduMu memberikan solusi yang tepat dan memenuhi harapan mereka.

Sebanyak 55% peserta memberikan penilaian "Sesuai" terhadap fitur yang tersedia di EduMu. Penilaian ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasa bahwa fitur-fitur yang ada di aplikasi ini cocok dengan kebutuhan mereka dalam pembelajaran. Mereka merasa bahwa fitur-fitur tersebut memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran.

Sebanyak 35% peserta memberikan penilaian "Cukup Sesuai" terkait fitur yang tersedia di EduMu. Ini mengindikasikan bahwa ada sebagian peserta yang merasa fitur-fitur yang ada di aplikasi ini memenuhi kebutuhan dasar mereka, tetapi mungkin masih ada beberapa aspek yang perlu ditingkatkan atau ditambahkan untuk memberikan kepuasan yang lebih tinggi.

Tidak ada peserta yang memberikan penilaian "Kurang Sesuai" terkait fitur yang tersedia di EduMu. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, peserta merasa bahwa fitur-fitur yang ada di aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan mereka. Meskipun demikian, pengembang tetap harus membuka diri terhadap masukan dan saran dari peserta jika ada fitur yang perlu diperbaiki

atau ditambahkan untuk memenuhi kebutuhan yang lebih spesifik.

Secara keseluruhan, hasil pengisian kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas peserta memberikan penilaian positif, baik "Sesuai" maupun "Cukup Sesuai", terhadap fitur yang tersedia di EduMu sesuai dengan kebutuhan mereka. Ini menunjukkan bahwa fitur-fitur yang disediakan dalam aplikasi ini telah memenuhi harapan peserta dalam mendukung proses pembelajaran.

3. Kemudahan Digunakan

- a. Sangat Mudah (70%)
- b. Mudah (30%)
- c. Cukup Mudah (0%)
- d. Kurang Mudah/ Sulit (0%)

Jumlah 3. Apakah aplikasi EduMu mudah digunakan?

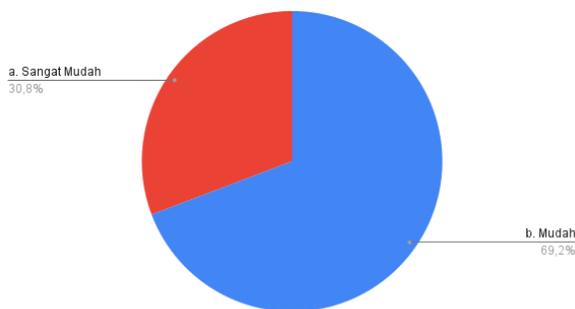


Diagram menunjukkan bahwa mayoritas peserta, sekitar 70%, memberikan penilaian "Sangat Mudah" terkait kemudahan penggunaan aplikasi EduMu. Hal ini menunjukkan bahwa peserta merasa bahwa aplikasi ini sangat intuitif dan mudah digunakan. Mereka mungkin merasa bahwa navigasi, antarmuka, dan fitur-fitur yang tersedia dirancang dengan baik, sehingga meminimalisir hambatan dalam menggunakan aplikasi.

Sebanyak 30% peserta memberikan penilaian "Mudah" terkait kemudahan penggunaan aplikasi EduMu. Meskipun penilaian ini sedikit lebih rendah daripada "Sangat Mudah", namun masih menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasa bahwa penggunaan aplikasi ini relatif mudah. Mereka mungkin membutuhkan sedikit waktu untuk mengenal fitur-fitur baru atau menavigasi melalui beberapa bagian aplikasi, tetapi secara umum mereka merasa nyaman dengan antarmuka dan penggunaan aplikasi.

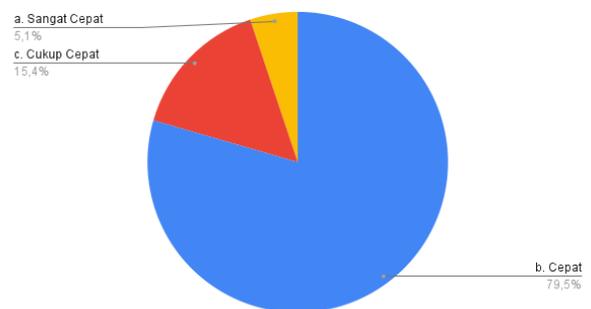
Tidak ada peserta yang memberikan penilaian "Cukup Mudah" atau "Kurang Mudah/Sulit" terkait kemudahan penggunaan aplikasi EduMu. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, peserta merasa bahwa aplikasi ini mudah digunakan dan tidak ada hambatan yang signifikan dalam penggunaannya.

Secara keseluruhan, hasil pengisian kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas peserta memberikan penilaian positif terkait kemudahan penggunaan aplikasi EduMu, baik "Sangat Mudah" maupun "Mudah". Ini menunjukkan bahwa peserta merasa bahwa aplikasi ini telah dirancang dengan baik dalam hal kemudahan penggunaan, navigasi, dan antarmuka yang intuitif. Evaluasi ini dapat menjadi umpan balik yang berharga bagi pengembang dalam mengonfirmasi keberhasilan desain aplikasi dan memberikan keyakinan bahwa penggunaan aplikasi ini dapat diadopsi dengan mudah oleh peserta.

4. Kecepatan akses Aplikasi EduMu?

- a. Sangat Cepat (5,1%)
- b. Cepat (79,5%)
- c. Cukup Cepat (15,4%)
- d. Kurang Cepat/ Lambat (0%)

Jumlah 4. Bagaimana kecepatan akses Aplikasi EduMu?



Hasil pengisian kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar peserta, sekitar 79.5%, memberikan penilaian "Cepat" terkait kecepatan akses aplikasi EduMu. Bahkan 5,1% peserta berpandangan bahwa aplikasi EduMu sangat cepat. Hal itu menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasa bahwa aplikasi ini memberikan waktu respon yang cepat ketika mengakses berbagai fitur dan konten di dalamnya. Mereka mungkin merasa bahwa pengalaman penggunaan aplikasi ini tidak terhambat oleh keterlambatan atau *buffering* yang signifikan, sehingga memungkinkan mereka untuk menjalankan aktivitas pembelajaran dengan lancar.

Sebanyak 15.4% peserta memberikan penilaian "Cukup Cepat" terkait kecepatan akses aplikasi EduMu. Penilaian ini menunjukkan bahwa sejumlah peserta merasa bahwa kecepatan akses aplikasi ini memenuhi kebutuhan dasar mereka, tetapi mungkin masih ada ruang untuk peningkatan kecepatan yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Hampir tidak ada peserta yang memberikan penilaian "Sangat Cepat" atau "Kurang Cepat/Lambat" terkait kecepatan akses aplikasi EduMu. Hal ini

menunjukkan bahwa secara umum, peserta merasa bahwa akses aplikasi ini cukup memuaskan dalam hal kecepatan. Evaluasi ini mengindikasikan bahwa pengembang telah berhasil menyediakan infrastruktur yang memadai dan performa yang baik untuk menjaga kecepatan akses aplikasi pada tingkat yang diharapkan oleh peserta.

Secara keseluruhan, hasil pengisian kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas peserta memberikan penilaian positif terkait kecepatan akses aplikasi EduMu, baik "Cepat" maupun "Cukup Cepat". Hal ini menunjukkan bahwa peserta merasa bahwa akses aplikasi ini berjalan dengan baik dan tidak ada hambatan yang signifikan dalam hal kecepatan. Evaluasi ini dapat memberikan keyakinan kepada pengembang bahwa upaya mereka dalam memastikan kecepatan akses aplikasi telah berhasil, tetapi tetap penting untuk terus memantau dan memperbaiki performa aplikasi agar tetap memenuhi harapan peserta di masa depan.

5. Ketertarikan menggunakan EduMu dalam proses pembelajaran?
- Sangat Tertarik (25,6%)
 - Tertarik (69,2%)
 - Cukup Tertarik (5,1%)
 - Kurang Tertarik (0%)

Jumlah 5. Apakah anda tertarik menggunakan EduMu dalam proses pembelajaran?

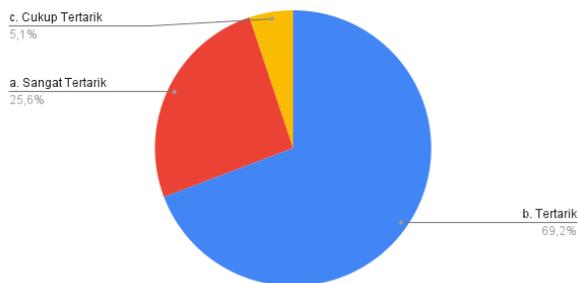


Diagram menunjukkan bahwa mayoritas peserta, sekitar 69.2%, memberikan penilaian "Tertarik" terkait ketertarikan mereka menggunakan aplikasi EduMu dalam proses pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa peserta merasa antusias dan tertarik untuk memanfaatkan aplikasi ini dalam mendukung kegiatan pembelajaran mereka. Mereka mungkin melihat nilai tambahan dan manfaat yang signifikan dalam menggunakan EduMu, seperti kemudahan akses, fitur-fitur yang memadai, atau peningkatan efisiensi dalam proses pembelajaran.

Sebanyak 25.6% peserta memberikan penilaian "Sangat Tertarik" terkait penggunaan EduMu dalam proses pembelajaran. Penilaian ini menunjukkan bahwa sebagian peserta sangat bersemangat dan memiliki minat yang tinggi dalam menggunakan aplikasi ini. Mereka

mungkin melihat potensi besar dan keuntungan yang signifikan dalam menggunakan EduMu sebagai alat bantu pembelajaran, dan berharap dapat mengoptimalkan penggunaan aplikasi ini untuk mencapai hasil pembelajaran yang lebih baik.

Hanya sebagian kecil peserta, sekitar 5.1%, memberikan penilaian "Cukup Tertarik" terkait penggunaan EduMu dalam proses pembelajaran. Meskipun penilaian ini lebih rendah dibandingkan dengan "Tertarik" dan "Sangat Tertarik", namun masih menunjukkan bahwa sejumlah peserta memiliki minat dalam memanfaatkan aplikasi ini dalam pembelajaran. Pengembang dapat mengidentifikasi kelompok ini untuk memberikan dukungan tambahan dan memastikan bahwa mereka juga mendapatkan manfaat maksimal dari penggunaan EduMu.

Tidak ada peserta yang memberikan penilaian "Kurang Tertarik" terkait penggunaan EduMu dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, peserta merasa tertarik atau sangat tertarik menggunakan EduMu sebagai alat bantu pembelajaran. Evaluasi ini mengindikasikan bahwa peserta melihat nilai dan manfaat dalam aplikasi ini, yang mendorong ketertarikan mereka untuk mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran.

6. Kelebihan aplikasi EduMu

Berikut adalah beberapa kelebihan yang diungkapkan oleh peserta pelatihan mengenai aplikasi EduMu:

- Kolaborasi antara guru, orang tua, dan siswa: EduMu memungkinkan adanya kolaborasi yang baik antara guru, orang tua, dan siswa. Fitur ini memungkinkan mereka untuk saling berinteraksi, berbagi informasi, dan bekerja sama dalam proses pembelajaran.
- Lokasi absensi: EduMu dilengkapi dengan fitur absensi digital dan titik lokasi absensi. Fitur ini memudahkan pengelolaan kehadiran siswa dan memastikan bahwa absensi dilakukan dengan akurat.
- Biaya terjangkau: Peserta merasa bahwa EduMu memiliki biaya yang terjangkau dibandingkan dengan aplikasi sejenis lainnya. Hal ini membuat EduMu menjadi pilihan yang lebih hemat biaya dalam mendukung proses pembelajaran.
- Banyak fitur yang memudahkan proses pembelajaran: Peserta mengapresiasi kehadiran banyak fitur dalam EduMu yang memudahkan proses pembelajaran. Fitur-fitur ini membantu guru dan siswa dalam mengatur, mengelola, dan

- melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan lebih efektif.
- e) Sinergitas antara siswa, guru, dan orang tua: Peserta melihat adanya sinergi yang baik antara siswa, guru, dan orang tua melalui penggunaan EduMu. Aplikasi ini memungkinkan kolaborasi dan komunikasi yang efisien antara ketiga pihak tersebut.
 - f) Mudah diakses dan digunakan: EduMu dianggap mudah diakses dan digunakan di mana saja. Peserta merasa bahwa aksesibilitas yang baik ini membuat penggunaan aplikasi menjadi lebih praktis dan efisien.
 - g) Membantu guru dalam menyimpan bahan ajar: Fitur-fitur dalam EduMu membantu guru untuk mengelola dan menyimpan bahan ajar dengan lebih baik. Hal ini membuat proses pengajaran menjadi lebih efisien dan membantu guru untuk menghemat waktu dan upaya.

Berdasarkan data tersebut, aplikasi EduMu memiliki banyak kelebihan yang bermanfaat dalam proses pembelajaran. Fitur-fitur yang lengkap, kolaborasi yang baik antara guru, siswa, dan orang tua, serta kemudahan penggunaan menjadi beberapa aspek yang diapresiasi oleh peserta. Kelebihan-kelebihan ini mendukung upaya meningkatkan efisiensi, interaksi, dan kualitas pembelajaran melalui penggunaan aplikasi EduMu.

7. Fitur yang paling dibutuhkan Peserta dalam Aplikasi EduMu

Berikut adalah beberapa fitur yang dianggap paling dibutuhkan oleh peserta pelatihan dalam aplikasi EduMu:

- a) Chat Room untuk Kolaborasi dengan orang tua siswa: Peserta mengapresiasi adanya fitur chat room yang memungkinkan kolaborasi antara guru, siswa, dan orang tua. Fitur ini dapat digunakan untuk berkomunikasi, berbagi informasi, dan memfasilitasi kerjasama dalam proses pembelajaran.
- b) Bank Soal dan Perangkat Pembelajaran: Peserta menganggap fitur bank soal dan perangkat pembelajaran sangat penting. Fitur ini membantu guru dalam menyimpan dan mengorganisir soal-soal, sumber daya pembelajaran, dan alat bantu yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran.
- c) Absen Digital: Fitur absen digital dianggap penting oleh peserta. Dengan adanya fitur ini, guru dapat mengelola kehadiran siswa dengan lebih efisien dan akurat.

- d) Pemberian dan Pengumpulan Tugas: Peserta berpandangan bahwa fitur ini memudahkan guru dalam memberikan dan mengumpulkan tugas. Fitur ini dapat membantu guru dalam melacak tugas-tugas yang diberikan, memudahkan siswa dalam mengumpulkan tugas, dan memfasilitasi penilaian tugas secara terorganisir.
- e) Materi Bahan Ajar: Peserta mengapresiasi adanya fitur yang memungkinkan guru untuk mengunggah dan mengelola materi bahan ajar. Fitur ini memudahkan guru dalam membagikan materi kepada siswa dan memungkinkan siswa untuk mengakses materi tersebut dengan mudah.
- f) Ruang Belajar Virtual: Peserta mengapresiasi adanya fitur ruang belajar virtual, sehingga dapat menciptakan lingkungan pembelajaran online yang interaktif dan mendukung kolaborasi antara guru dan siswa.

Secara umum, peserta pelatihan mengapresiasi fitur-fitur yang mendukung kolaborasi, penyimpanan dan pengelolaan konten pembelajaran, serta kemudahan dalam pemberian tugas dan mengakses materi bahan ajar. Dengan adanya fitur-fitur ini, aplikasi EduMu memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih lengkap, efektif, dan efisien bagi pengguna.

8. Masukan perbaikan Aplikasi EduMu

Berikut adalah beberapa masukan perbaikan untuk aplikasi EduMu yang diungkapkan oleh peserta pelatihan:

- a) Tampilan Antarmuka yang Mempermudah Navigasi: Peserta menginginkan perbaikan pada tampilan antarmuka aplikasi agar lebih intuitif dan mempermudah pengguna dalam menemukan menu yang ingin dicari. Desain yang lebih user-friendly akan membantu pengguna, baik guru, siswa, maupun orang tua, dalam mengakses fitur-fitur yang tersedia dengan lebih mudah.
- b) Pilihan Versi Gratis untuk Akses yang Lebih Luas: Salah satu masukan yang diajukan adalah mempertimbangkan adanya versi gratis atau pengurangan biaya akses untuk aplikasi EduMu. Hal ini akan membantu memastikan bahwa semua pihak, terutama sekolah dan peserta didik yang kurang mampu secara finansial, dapat mengakses aplikasi dan memanfaatkan fitur-fiturnya tanpa batasan.
- c) Sosialisasi yang Intensif, Berkelanjutan, dan Konsisten: Peserta menyarankan untuk melakukan sosialisasi yang lebih intensif, berkelanjutan, dan konsisten terkait penggunaan aplikasi EduMu. Sosialisasi ini dapat dilakukan

- kepada guru, siswa, dan orang tua secara komprehensif agar mereka memiliki pemahaman yang baik tentang fitur-fitur dan manfaat yang dimiliki oleh aplikasi ini.
- d) Sosialisasi yang Diperluas untuk Guru, Siswa, dan Orang Tua: Masukan lainnya adalah melakukan sosialisasi aplikasi secara menyeluruh kepada guru, siswa, dan orang tua. Peserta berharap agar pengguna aplikasi EduMu memiliki pemahaman yang lengkap tentang fitur-fitur, cara penggunaan, dan manfaat dari aplikasi ini dalam mendukung proses pembelajaran.
 - e) Peningkatan Navigasi Menu dalam Aplikasi: Peserta juga menyampaikan kebutuhan untuk meningkatkan navigasi menu dalam aplikasi. Hal ini bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam menemukan dan mengakses menu-menu yang ada. Navigasi yang lebih intuitif dan jelas akan meminimalkan kebingungan pengguna dalam menggunakan aplikasi.

Masukan-masukan tersebut dapat menjadi acuan untuk pengembangan dan perbaikan aplikasi EduMu. Dengan mengimplementasikan perbaikan-perbaikan ini, diharapkan aplikasi EduMu dapat menjadi lebih baik, lebih mudah digunakan, dan lebih inklusif bagi semua pengguna, sehingga memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih baik dan bermanfaat.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebutkan sebelumnya, berikut adalah kesimpulan secara umum tentang sosialisasi penggunaan aplikasi EduMu:

1. Kesan Pertama: Sebagian besar peserta pelatihan memberikan tanggapan positif terhadap aplikasi EduMu, dengan 60% peserta memberikan penilaian "Sangat Baik" dan 35% memberikan penilaian "Baik". Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memiliki pandangan positif terhadap pengalaman awal mereka dalam menggunakan aplikasi EduMu.
2. Fitur yang Tersedia: Sebagian besar peserta (55%) menyatakan bahwa fitur yang tersedia di EduMu sesuai dengan kebutuhan mereka, sedangkan 10% menyatakan bahwa fitur tersebut sangat sesuai. Hanya sebagian kecil peserta (35%) yang menganggap fitur-fitur tersebut cukup sesuai. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta merasa puas dengan fitur-fitur yang disediakan oleh EduMu.
3. Kemudahan Digunakan: Mayoritas peserta (70%) menganggap EduMu sangat mudah

digunakan, dan 30% menyatakan bahwa aplikasi ini mudah digunakan. Tidak ada peserta yang menganggap aplikasi ini cukup mudah atau kurang mudah/sulit. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasa bahwa EduMu merupakan aplikasi yang mudah dioperasikan.

4. Kecepatan Akses: Mayoritas peserta (79,5%) menganggap kecepatan akses aplikasi EduMu cepat, sedangkan 15,4% menyatakan bahwa kecepatan aksesnya cukup cepat. Hanya sejumlah kecil peserta (5,1%) yang menganggap kecepatan akses tersebut sangat cepat. Tidak ada peserta yang merasa bahwa kecepatan akses aplikasi ini kurang cepat atau lambat.
5. Ketertarikan Menggunakan EduMu: Mayoritas peserta (69,2%) menyatakan bahwa mereka tertarik menggunakan EduMu dalam proses pembelajaran, dan 25,6% menyatakan bahwa mereka sangat tertarik. Hanya sebagian kecil peserta (5,1%) yang menganggap ketertarikan mereka cukup. Tidak ada peserta yang kurang tertarik terhadap aplikasi ini.

Berdasarkan kesimpulan di atas, secara umum, sosialisasi penggunaan aplikasi EduMu telah memberikan hasil yang positif. Sebagian besar peserta pelatihan memberikan tanggapan positif terhadap kesan pertama, fitur yang tersedia, kemudahan penggunaan, kecepatan akses, dan ketertarikan menggunakan aplikasi ini dalam proses pembelajaran. Namun, terdapat beberapa masukan perbaikan yang perlu diperhatikan, seperti perbaikan tampilan antarmuka, aksesibilitas finansial, sosialisasi yang intensif dan berkelanjutan, serta peningkatan navigasi menu dalam aplikasi.

Dengan memperhatikan masukan-masukan tersebut, pengembangan dan perbaikan aplikasi EduMu dapat dilakukan untuk memenuhi kebutuhan pengguna secara lebih baik dan memastikan pengalaman pembelajaran yang lebih baik pula.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih disampaikan kepada Majelis Diktilitbang PP Muhammadiyah dan Rektor Unismuh Makassar yang telah membiayai PKM Sosialisasi Penggunaan Aplikasi EduMu bagi Guru SMP Unismuh Makassar. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Pimpinan SMP Unismuh dan guru-guru yang telah mengikuti kegiatan sosialisasi ini.

Daftar Pustaka

Akhmad, I., Suharjo, S., Tantri, A., Dewi, R., & Lubis, A. P. (2023). *"Pendampingan Pembuatan Perangkat Pembelajaran Sekolah Berbasis Aplikasi pada*

- KKG Olahraga Kecamatan Binjai Selatan." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 29 (1), 1-5. Diambil dari: <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpkm/article/view/42117>.
- Hidayat, N., Afuan, L., & Chasanah, N. (2021). *Sosialisasi Learning Management Systems (LMS) Untuk Mendukung Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 2 Purwokerto*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(6), 277-283. Diambil dari: <https://jpmi.journals.id/index.php/jpmi/article/view/53>.
- Manullang, S., Sitompul, P., & Siregar, N. "Pelatihan Google Classroom untuk Guru-Guru SMP Satu Atap Patumbak." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 27 (2) (2021), 186-191. Diambil dari: <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpkm/article/view/21590>.
- Purba, R., Dani, E. P., Aulia, S., & Pratiwi, P. (2022). *Pelatihan Blended Learning Dengan Google Classroom Bagi Guru SMP Negeri 2 Satu Atap STM Hilir*. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 2(2), 53-60. Diambil dari: <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/240>.
- Putri, L. M., Aknuranda, I., & Rachmadi, A. (2021). *Analisis Kepuasan Pengguna Learning Management System (LMS) Si-Prestasi menggunakan End User Computing Satisfaction (EUCS) (Studi pada SMP Negeri 1 Pace)*. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(10), 4278-4285. Diambil dari <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/9924>.
- Rahman, K., Rais, M., Hidayat, M. A., & Novitasari, E. (2021). "Manajemen Aktivitas Pembelajaran Daring Berbasis LMS Moodle Bagi Guru SMKN 4 Gowa." *INOVASI: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat*, 1 (2), 1-10. Diambil dari: <https://ojs.unm.ac.id/inovasi/article/view/26664>.
- Suhendri, S., Sabri, R., Arifin, Z., Rahman, M. A., Ainaya, T., & Fahmi, H. A. (2021). *Pelatihan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) pada Masa Pandemi Covid-19 Bagi Guru Sekolah Dasar Islam Tepadu (SDIT) DOD Medan*. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 27(1), 1-5. Diambil dari: <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpkm/article/view/22128>.
- Susiana, Susiana, Said Iskandar Al Idrus, dan Chairunisah Chairunisah. "Pemanfaatan Software Moodle untuk Membangun Sistem Pembelajaran On-Line Bagi Guru MTs Dan MA Muhammadiyah Kota Medan." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 21 (82) (2015). Diambil dari: <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpkm/article/view/3464>.
- Utomo, D. W., Kurniawan, D., Sani, R. R., & Astuti, Y. P. (2021). *Pemanfaatan Learning Management System (LMS) sebagai Pendukung Pembelajaran Online di SMK Syafi'i Akrom Pekalongan*. *ABDIMASKU: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1-6. Diambil dari: <https://abdmasku.lppm.dinus.ac.id/index.php/jurnalabdmasku/article/view/164>.
- Wibowo, A. T., Akhlis, I., & Nugroho, S. E. (2014). Pengembangan LMS (Learning Management System) Berbasis Web untuk Mengukur Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa. 1(2), 127-137. Diambil dari: <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/sji/article/view/4019>.