

## Aplikasi Edmodo Sebagai Media Pembelajaran Berbasis E-learning

Sahlia

UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Tangerang, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.21009/JPI.042.01>

### Article History

Submitted : 2021

Accepted : 2021

Published : 2021

### Keywords

Keywords 1; Edmodo 2;  
Media 3; e-learning 4;  
technology.

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan aplikasi edmodo sebagai media pembelajaran di era milenial. Kemajuan terhadap teknologi membawa dampak perubahan di semua bidang, salah satunya pada bidang pendidikan. Terlebih penggunaan media pembelajaran berbasis e-learning banyak digandrungi orang-orang terutama oleh para guru untuk menunjang aktivitas pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diambil kesimpulan bahwa edmodo digunakan sebagai penunjang pembelajaran jarak jauh berbentuk e-learning, di mana pembelajaran dapat dilakukan di manapun dan kapanpun. Edmodo akan menghubungkan guru, siswa, dan orangtua dalam satu wadah yang sama di mana ketiganya memiliki peran yang berbeda.

### Abstract

*This research aims to determine the use of the Edmodo application as a learning medium in the millennial era. Advances in technology bring about changes in all fields, one of which is in the field of education. Moreover, the use of e-learning based learning media is loved by many people, especially by teachers to support learning activities. The method used in this research is qualitative method. Based on the results of the research, it can be concluded that Edmodo is used as a support for distance learning in the form of e-learning, where learning can be done anywhere and anytime. Edmodo will connect teachers, students, and parents in the same place where the three have different roles.*

## PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu, dunia banyak mengalami perubahan dan perkembangan, salah satunya pada bidang teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang sangat pesat. Kemajuan terhadap teknologi membawa dampak pada beberapa aspek. Hal ini membuat kehidupan manusia pun terasa lebih ringan, sebab informasi dan komunikasi akan lebih mudah untuk diakses. Bermodalkan ponsel pintar, sinyal, dan data internet, manusia dapat membuat perubahan terhadap hidupnya.

Kebutuhan akan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi pun tidak dapat dihindari. Bahkan dalam ranah pendidikan, teknologi informasi dan komunikasi dimasukkan ke dalam mata pelajaran agar siswa dan guru dapat melek terhadap perubahan. Hal ini terbukti dengan terciptanya berbagai macam media pembelajaran berbasis TI untuk membantu proses belajar mengajar. Guru dapat merancang pembelajaran dengan semenarik mungkin, dan mengantisipasi adanya kejenuhan terhadap model pembelajaran di dalam kelas.

Media pembelajaran berbasis TI dikenal dengan istilah *e-learning*. *E-learning* adalah sebuah sistem pembelajaran elektronik yang memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajarannya. Menurut Mateo, Rey, dan Hernandez (2010, dalam Hikmawan & Sarino, 2018) media pembelajaran elektronik merupakan perangkat penting yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi pendidikan siswa. Melalui *e-learning*, konsep pembelajaran akan terasa berbeda dengan

konsep belajar di dalam kelas. Materi pembelajaran dapat diakses di mana saja dan kapan saja. Guru pun dapat berkolaborasi dengan pendidik lain untuk mendapatkan materi pembelajaran terkini. Menurut Sindu (2013, dalam Suriadhi. et al, 2014), suasana pembelajaran *e-learning* dapat mengakomodasi siswa untuk dapat berperan aktif terhadap pembelajaran. Hal ini tentu saja akan memudahkan siswa dan guru untuk dapat memberi dan menerima materi pembelajaran dengan lebih mudah.

Salah satu media pembelajaran yang digunakan sebagai *e-learning* adalah edmodo. Edmodo merupakan media pembelajaran berbasis online yang akan menghubungkan guru, siswa, serta orangtua untuk melakukan pembelajaran. Peran orangtua di dalam edmodo hanya sebagai pemantau kegiatan dan tidak ada andil dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Buescher (2010, dalam Sukardi & Hartanto, 2018), edmodo dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran, karena edmodo cocok untuk semua tingkatan kelas dan kurikulum, serta menyediakan sarana untuk mendapatkan keterampilan yang diperlukan.

Edmodo menyediakan pendaftaran dalam tiga jenis, yaitu untuk guru, siswa, dan orangtua. Aplikasi ini dapat diunduh dan digunakan secara gratis untuk membantu proses pembelajaran antara guru dan siswa. Selain itu, edmodo juga menyediakan banyak fitur, terutama fitur untuk kelas maya di mana kelas tersebut terdapat kuis, penugasan, dan penilaian. Guru pun dapat berbagi dokumen berbentuk buku atau *link* sebagai sumber penunjang kegiatan pembelajaran.

Guru memiliki kendali atas keaktifan dan harus memastikan kelas tersebut berjalan dengan baik. Guru dapat membuat lebih dari satu kelas, dan menghubungkan orangtua siswa untuk memantau kegiatan anaknya, baik dari penugasan, penilaian, dan jadwal kegiatan. Guru bisa mendapatkan referensi dari pendidik di seluruh dunia, dan bisa mendapatkan bahan ajar dari pendidik lain untuk siswanya.

Beberapa penelitian sudah dilakukan oleh peneliti lain sehingga dapat membantu pengembangan penelitian ini. *Pertama*, penelitian yang dilakukan oleh Sukardi dan Setyo Hartanto (2018) mengemukakan bahwa 85% peserta pelatihan *e-learning* berbasis edmodo tampak antusias dan memiliki komitmen untuk menerapkannya dalam rancangan pembelajaran mereka. *Kedua*, penelitian yang dilakukan oleh Dharmawati (2017) mengemukakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan edmodo memiliki manfaat yang akan meningkatkan interaksi antara pendidik dengan peserta didik.

Meskipun kedua penelitian tersebut telah menjelaskan mengenai keberhasilan penggunaan edmodo dalam menggunakan fitur kelas, namun mereka belum membahas fitur-fitur lain yang terdapat di dalam edmodo. Merujuk pada permasalahan tersebut, penelitian ini akan mencoba untuk mengklarifikasi penggunaan fitur-fitur lain yang terdapat di dalam edmodo, selain fitur kelas maya sebagai ikon utamanya. Sebab di dalam edmodo, kita akan menemukan banyak fitur-fitur unik yang bisa dimanfaatkan sebagai penunjang kegiatan belajar.

## METODE

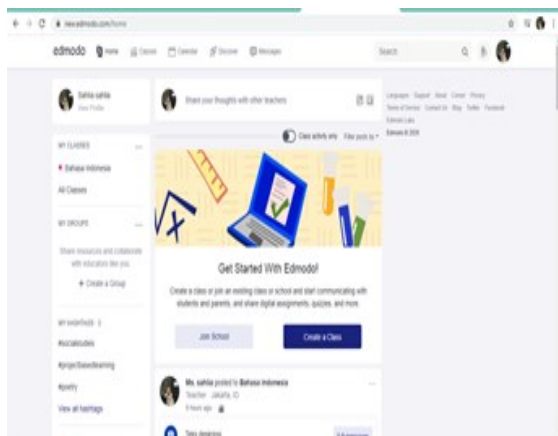
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Menurut sugiyono (dalam dharmawati, 2017), metode penelitian kualitatif merupakan metode yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, di mana peneliti memposisikan dirinya sebagai instrumen kunci. Peneliti akan memperkenalkan fitur-fitur yang ada di dalam edmodo dan dapat dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran di masa milenial.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, peneliti akan lebih dahulu memperkenalkan sebuah aplikasi yang bernama edmodo serta kegunaan yang terdapat di dalamnya. Edmodo diciptakan pertama kali pada tahun 2008 oleh Nic Borg, Jeff O'Hara, dan Crystal Hutter. Edmodo dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran jarak jauh berbentuk *e-learning*, di mana pembelajaran dapat dilakukan di manapun dan kapanpun. Edmodo akan menghubungkan guru dan siswa, serta orangtua siswa sebagai pemantau kegiatan pembelajaran yang dapat diakses secara gratis.

Edmodo menyediakan pendaftaran dalam tiga pilihan, yaitu untuk guru, siswa, dan orangtua. Untuk membuat akun edmodo, kita hanya perlu memasukkan akun Google serta melengkapi profil lebih lanjut. Di dalam edmodo, guru dapat bertukar pikiran dengan pendidik di seluruh dunia, dan juga bisa mendapatkan bahan pembelajaran untuk kelas maya yang telah dibuat. Guru dapat

mengkreasikan kelas secara optimal dengan cara membuat peserta didik aktif meskipun pembelajaran dilakukan melalui online. Tampilan berandanya pun cukup unik sebab mirip seperti beranda aplikasi Facebook.



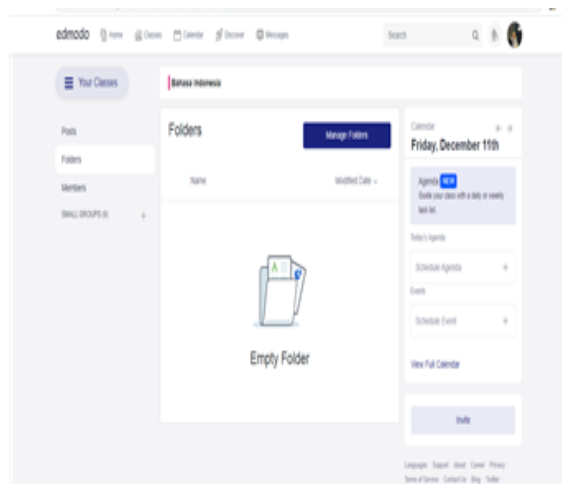
Sumber: edmodo.com

Beranda akan ramai dengan postingan orang lain jika menambahkan tagar yang sesuai dengan kebutuhan kelas. Beranda pun dapat diatur untuk kepentingan postingan kelas saja atau postingan publik. Di samping fitur beranda edmodo yang mirip seperti beranda Facebook, edmodo juga menyediakan kelas maya sebagai fitur utamanya. Guru dapat membuat kelas dan mengundang siswa melalui kode kelas, mengundang melalui *email*, ataupun membagikan *link* kelas kepada siswa.

Di dalam kelas edmodo, guru memiliki keuntungan untuk memegang kendali menjalankan kelas secara aktif. Guru pun dapat menerapkan kelas yang santai ataupun disiplin. Dalam artian, santai dan disiplin dapat diterapkan dalam hal batas waktu penugasan, kuis, dan penilaian. Guru dapat mengetahui siapa saja yang bergabung ke dalam kelasnya. Jika ada seseorang yang tidak dikehendaki ikut bergabung, guru dapat mengeluarkannya dari kelas. Untuk

menghindari hal tersebut, maka disediakanlah fitur untuk mengundang siswa melalui *email*. Namun resikonya, akan memakan waktu lama sebab guru harus mengetahui alamat *email* seluruh siswanya. Lain halnya dengan fitur membagikan kode kelas atau *link* kelas, cara ini dianggap mudah sebab murid secara mandiri akan bergabung ke dalam kelas. Guru dapat memiliki akses untuk mengunci kode ataupun *link* jika dirasa seluruh murid sudah masuk ke dalam kelas demi menghindari hal-hal yang tidak diinginkan

Untuk menunjang pembelajaran supaya berjalan dengan lancar, dibutuhkan sumber-sumber yang dapat dijadikan sebagai acuan. Jika di dalam kelas biasanya menggunakan buku sebagai pengantar pembelajaran, maka kelas maya di dalam edmodo bisa menggunakan acuan seperti YouTube, *e-book*, file-file sesuai pembelajaran, dan lain-lain yang bisa di masukkan guru di dalam fitur folder.



Sumber: edmodo.com

Hal tersebut tentu saja dapat memberi keuntungan kepada guru dan siswa agar pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan lancar. Proses pembelajaran pun tidak terpaku pada waktu dan tempat,

sebab pada pembelajaran berbasis *e-learning* akan efisien dan berjalan efektif apabila digunakan secara tepat. Berikut adalah keuntungan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *e-learning* menurut Hadisi & Muna (2015: 130) dan Pusvyta Sari (2015: 27) :

1. Menghemat Biaya

Dalam menggunakan edmodo yang notabeneanya adalah media pembelajaran berbasis *e-learning*, baik guru maupun siswa tidak perlu merasa terbebani untuk membeli seperangkat alat belajar, seperti buku, pensil, pulpen, tas, sepatu, seragam, dan lain-lain. Hal ini tentu akan meringankan beban perekonomian keluarga sebab pengeluaran untuk keperluan pembelajaran pun akan lebih hemat.

2. Fleksibilitas Waktu

Media pembelajaran berbasis *e-learning* akan membuat kelas dapat berjalan dengan lancar tanpa perlu memikirkan waktu. Sebab pembelajaran bisa diakses kapan saja, tidak seperti di sekolah yang terpaku pada waktu pelajaran yang sudah ditetapkan.

3. Fleksibilitas Tempat

Adanya media pembelajaran berbasis *e-learning* membuat siswa bebas mengakses materi pelajaran di mana saja, selama laptop ataupun ponsel terhubung dengan internet.

4. Mendorong Sikap Belajar Aktif

Adanya media pembelajaran berbasis *e-learning* memfasilitasi pembelajaran dengan memungkinkan siswa dapat berkembang, baik secara individu ataupun kelompok. Situasi ini dapat membuat pembelajaran lebih kolaboratif dan dapat membangun hubungan baik antar guru dengan

siswa, maupun antar siswa satu sama lain.

5. Membangun Suasana Belajar Baru

Dengan melakukan pembelajaran secara online, siswa akan menemukan suasana baru yang dapat membantunya dalam menunjang pembelajaran, sehingga siswa akan lebih antusias dalam belajar.

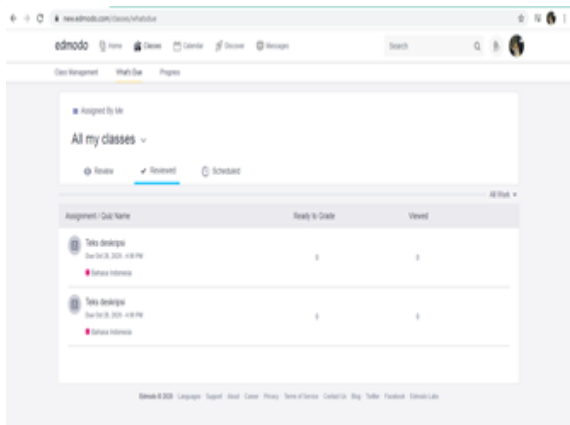
6. Mengakomodasikan Gaya Belajar

*E-learning* dapat menghadirkan pembelajaran dengan berbagai modalitas belajar, sebab pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Baik gaya belajar audio, visual, maupun kinestetik sehingga siswa memiliki variasi belajar dengan gaya yang berbeda-beda.

7. Memudahkan Pemutakhiran Bahan Ajar Bagi Guru

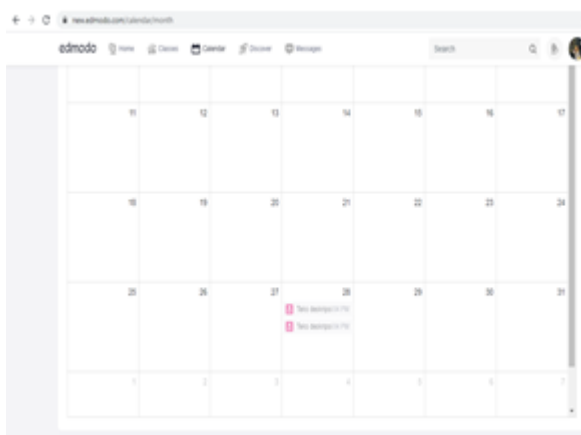
Media pembelajaran berbasis *e-learning* akan memberikan kemudahan bagi guru untuk memperbarui dan menyempurnakan bahan ajar yang akan digunakan sebagai penunjang pembelajaran.

Di dalam edmodo, kita akan mendapatkan keuntungan untuk menggunakan fitur-fitur yang ada tanpa terkecuali. Termasuk untuk memberikan penilaian atau *reward* terhadap penugasan/kuis yang diberikan kepada siswa. Guru dapat memantau siswa yang menyerahkan tugas dengan tepat waktu dan yang terlambat mengumpulkan. Dengan begitu, guru dapat memberikan nilai secara adil dan dapat mengevaluasi siswa yang terlambat mengumpulkan.



Sumber: edmodo.com

Penugasan atau kuis yang diberikan dapat diatur batas waktu untuk mengumpulkannya. Batas waktu tersebut akan tercantum ke dalam kalender yang ada di dalam edmodo. Uniknya, fitur ini akan mengingatkan guru dan siswa akan adanya tanggung jawab dan kewajiban yang harus diselesaikan. Bagai alarm yang memiliki bunyi sebagai peringatan atau pemberitahuan, kalender di edmodo pun memiliki fungsi yang sama. Hanya saja perbedaan keduanya terletak pada bunyi. Berikut penugasan dengan batas waktu yang sudah dibuat dan tercantum ke dalam kalender.



Sumber: edmodo.com

Edmodo memberikan kesempatan kepada guru untuk dapat mengembangkan kemampuannya dalam mengajar dan memberikan ilmu. Dalam hal ini edmodo menyediakan fitur *discover* untuk berguna menelusuri segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Seperti menemukan bahan ajar, materi penugasan, dan pendidik lain yang kompeten di bidangnya.

Pengguna edmodo pun juga bisa berbagi pikiran dan perasaannya melalui fitur personal pesan kepada seseorang yang dikehendaknya. Atau jika dirasa ingin membagikan pesan ke publik, pengguna bisa langsung membuat membuatnya di beranda. Tidak hanya sekedar pesan, pengguna juga bisa melampirkan foto, dokumen, ataupun *link*.

Di zaman kemajuan seperti ini, pembelajaran berbasis *e-learning* sangat berguna untuk mengasah kemampuan agar tidak tertinggal oleh zaman. Selain mendapatkan ilmu secara akademik, seseorang juga akan mendapatkan ilmu dalam menggunakan dan memanfaatkan teknologi secara tepat. Edmodo merupakan salah satu rancangan aplikasi pembelajaran berbasis *e-learning* yang bisa membantu guru dan siswa dalam mengikis jarak untuk saling berbagi ilmu.

Adapun kelebihan dan kekurangan edmodo yang akan didapatkan jika kita menggunakannya. Tentunya kelebihan yang didapatkan bisa kita manfaatkan dengan baik, dan kekurangan yang didapatkan bisa dievaluasi agar kemajuan pendidikan dan penggunaan teknologi di Indonesia dapat berjalan maju. Berikut kelebihan edmodo menurut Umaroh (dalam Basori, 2013) :

1. Membuat pembelajaran tidak terikat pada waktu dan tempat,
2. Meringankan tugas guru untuk memberikan penilaian kepada siswa,
3. Memberikan kesempatan kepada orangtua/wali siswa untuk ikut andil memantau aktivitas dan kegiatan siswa,
4. Membuat kelas lebih dinamis,
5. Memfasilitasi kerja kelompok yang multidisiplin,
6. Mendorong lingkungan virtual kolaboratif untuk membantuk pembelajaran berbasis proses, dan
7. Dapat mengembangkan ruang diskusi di mana siswa dapat berkomunikasi antara satu dengan yang lainnya di waktu yang sama.

Setelah mendapatkan manfaat dari kelebihan dalam menggunakan edmodo, media pembelajaran berbasis *e-learning* ini juga memiliki kekurangan di dalamnya. Berikut kekurangan yang terdapat dalam edmodo :

1. Penggunaan bahasa yang didukung adalah bahasa Inggris, tentunya hal ini akan menyulitkan guru ataupun siswa yang tidak memiliki kemampuan berbahasa Inggris yang lancar.
2. Harus tersedia kuota ataupun sinyal yang memadai.
3. Pembelajaran dilakukan secara online, jadi antara guru dan siswa tidak bisa berjumpa muka, pikiran, dan jiwa.
4. Jika jaringan internet tidak mendukung, pembelajaran akan mengalami hambatan.
5. Di era milenial seperti ini, keadaan mau tidak mau menuntut seseorang harus bisa menguasai teknologi informasi dan komunikasi. Namun, alangkah baiknya jika semua dilakukan

sesuai dengan porsinya. Termasuk guru yang mengandalkan pembelajaran berbasis *e-learning*, di mana kegiatan belajar mengajar dilakukan secara online.

6. Guru pun harus secara cermat dalam mengendalikan adanya kendala yang terjadi, agar ilmu yang disampaikan bisa diterima secara merata. Peran guru yang piawai dalam pembelajaran berbasis *e-learning* sangat diperlukan demi keberhasilan pendidikan. Sebab, guru tidak hanya berbagi ilmu, tetapi juga harus mengajarkan perilaku disiplin, tanggung jawab, dan jujur terhadap tugas-tugas siswa. Dimulai dari hal kecil, maka ke depannya rasa tersebut akan melekat hingga siswa dewasa nanti.

## SIMPULAN

Kemajuan terhadap teknologi membawa dampak perubahan di semua bidang, salah satunya pada bidang pendidikan. Terlebih penggunaan media pembelajaran berbasis *e-learning* banyak digandrungi orang-orang terutama oleh para guru untuk menunjang aktivitas pembelajaran. Pembelajaran masa kini tidak hanya terpaku pada kegiatan di dalam kelas yang berpaku pada waktu dan tempat, serta pada sumber penunjang pembelajaran yang terbatas. Melainkan guru dapat mengeksplor dan menggunakan pemanfaatan *e-learning* dalam membantu meringankan permasalahan di dalam kelas.

Edmodo merupakan salah satu dari sekian banyak media pembelajaran berbasis *e-learning* yang mampu memenuhi kebutuhan antara guru, siswa, dan orangtua

dalam menggunakan pemanfaatan kemajuan teknologi, serta berbagi ilmu secara online.

Edmodo digunakan sebagai penunjang pembelajaran jarak jauh berbentuk *e-learning*, di mana pembelajaran dapat dilakukan di manapun dan kapanpun. Edmodo akan menghubungkan guru, siswa, dan orangtua dalam satu wadah yang sama di mana ketiganya memiliki peran yang berbeda. Secara garis besar, guru dan siswa akan melakukan kegiatan belajar mengajar dalam kelas maya, sedangkan orangtua berperan sebagai pemantau kegiatan dan aktivitas pembelajaran siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ainiyah, Zamrotul. 2015. *Penggunaan Edmodo Sebagai Media Pembelajaran E-learning pada Mata Pelajaran Otomatisasi Perkantoran di SMKN 1 Surabaya*. Jurnal UNESA JPAP, Vol. 3 No. 3.
- Basori. 2013. *Pemanfaatan Social Learning Network "Edmodo" dalam Membantu Perkuliahan Teori Bodi Otomotif di Prodi PTM JPTK FKIPUNS*. JIPTEK, Vol. 6 No. 2: 99-105.
- Dharmawati. 2017. *Penggunaan Media e-Learning Berbasis Edmodo dalam Pembelajaran English for Business*. Jurnal Query, Vol. 1 No. 1: 43-49.
- Hadisi, La & Wa Muna. 2015. *Pengelolaan Teknologi Informasi dalam Menciptakan Model Inovasi Pembelajaran ( E-Learning )*. Jurnal Al-Ta'dib, Vol. 8 No. 1: 117-140.
- Hikmawan, Tri & Alit Sarino. 2018. *Pemanfaatan media pembelajaran berbasis edmodo terhadap motivasi belajar siswa sekolah menengah kejuruan*. JP MANPER, Vol. 3 No. 1: 79-86.
- Sari, Pusvyta. 2015. *Memotivasi Belajar dengan Menggunakan E-learning*. Jurnal Ummur Qura, Vol. 6 No. 2: 20-35.
- Sugiono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RND*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi & Setyo Hartanto. 2018. *Pelatihan Pemanfaatan Media E-Learning Edmodo di SMKN 2 Tulungagung*. J-ADIMAS, Vol. 6 No. 1: 39-48.
- Suriadhi, Gede. et al. 2014. *Pengembangan E-Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMP Negeri 2 Singaraja*. Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha, Vol. 2 No. 1.