



---

**APLIKASI EDMODO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING**

**Feby Inggriyani<sup>1</sup>, Acep Roni Hamdani<sup>2</sup>**

**<sup>1,2</sup> PGSD FKIP Universitas Pasundan**

**<sup>1</sup>febyinggriyani@unpas.ac.id, <sup>2</sup>acepronihamdani@unpas.ac.id**

**ABSTRACT**

*Progress in the field of information technology makes the learning process carried out by lecturers using internet-based learning media or e-learning. This is done because e-learning offers experiences and learning processes that are not limited to space and time, making it easier for students to access and obtain information. One of the e-learning learning is edmodo. Edmodo is a Learning Management System (LMS) that provides various features for learning activities. The advantages of Edmodo are that it has many features offered, and its drawbacks are very dependent on the internet network. The benefits of learning with Edmodo are that it can facilitate and improve the effectiveness of learning and can save time in learning, improve interaction between lecturers and students, change the traditional learning system towards interactive and innovative learning and make students better understand in the lesson.*

*Keywords: edmodo, e-learning, media learning*

**ABSTRAK**

Kemajuan di bidang teknologi informasi membuat proses pembelajaran yang dilakukan dosen dengan menggunakan media pembelajaran berbasis internet atau e-learning. Hal ini dilakukan karena e-learning menawarkan pengalaman dan proses pembelajaran yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu sehingga memudahkan mahasiswa didalam mengakses dan mendapatkan informasi. Salah satu pembelajaran e-learning adalah edmodo. Edmodo adalah sebuah Learning Management System (LMS) yang menyediakan beragam fitur untuk kegiatan pembelajaran. Kelebihan edmodo yaitu memiliki banyak fitur-fitur yang ditawarkan, dan kekurangannya sangat bergantung dengan jaringan internet. Manfaat pembelajaran dengan edmodo yaitu dapat memfasilitasi dan meningkatkan efektifitas pembelajaran serta dapat menghemat waktu didalam belajar, meningkatkan interaksi antara dosen dan mahasiswa, mengubah sistem pembelajaran yang tradisional menuju ke pembelajaran yang interaktif dan inovatif dan membuat mahasiswa lebih paham dalam pelajaran.

Kata Kunci: edmodo, e-learning, media pembelajaran



## **A. Pendahuluan**

Teknologi informasi sekarang ini menuntut seseorang melek teknologi dengan pesat dan cepat. Hal ini karena informasi mudah diakses dan didapat melalui *smartphone*, *tablet* dan *laptop* yang terkoneksi dengan jaringan internet. Kondisi ini pun didukung dengan adanya akses internet murah dari berbagai *provider* yang semakin menjamur. Selain itu, seluruh dosen sudah memberikan tugas kepada mahasiswa untuk mencari data-data yang diperlukan dengan *browsing* internet supaya memperluas informasi dalam belajar.

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran mendorong terciptanya konsep baru dalam pembelajaran yang berbasis IT atau yang lebih dikenal dengan *e-learning* dengan proses pembelajaran yang dilaksanakan secara online dalam memanfaatkan teknologi internet. Hal ini disebabkan karena mekanisme belajar mengajar berbasis Teknologi Informasi (*E-Learning*) didukung dengan terjangkaunya fasilitas mahasiswa dalam mengakses dunia maya secara *mobile* sehingga mudah

didalam menerapkannya pada proses pembelajaran.

Pembelajaran *e-learning* tidak terlepas dari penggunaan internet yang merupakan akses penting didalam mendapatkan informasi. Hal ini disebabkan karena sifat internet yang dapat dihubungi setiap saat, dengan disesuaikan pada waktu luang mereka (Daryanto, 2013). Dalam pelaksanaannya diperlukan sebuah media atau yang lebih dikenal dengan *platform* untuk menunjang kegiatan *e-learning*. Dan salah satu pembelajaran *e-learning* adalah *edmodo*.

*Edmodo* merupakan media sosial online dalam mendukung kegiatan pembelajaran, dan dengan tampilan hampir serupa *facebook*. *E-learning* merupakan suatu sistem pembelajaran secara elektronik yang memungkinkan peserta didik dengan mudah untuk dapat mengakses dan mengeksplorasi sehingga dapat menjadi jembatan dalam melakukan pembelajaran kapan dan dimana saja dan dengan secara mudah unuk mempelajarinya (Zhang *et.al.*, 2006) Selain itu, *Edmodo* merupakan *social network* berbasis lingkungan sekolah



(*school based environment*) yang telah dikembangkan oleh Nicolas Borg and Jeff O'Hara, dengan fitur-fitur pendukung proses kegiatan pembelajaran (Nurita, 2011). Fitur utama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan edmodo adalah adanya dukungan aktif terhadap model komunikasi dari sosial media online, dengan fitur *online learning material* dan *online evaluation*. Selain itu, pembelajaran dengan media online mampu mewakili gaya belajar mahasiswa yang berbeda-beda sehingga mewakili gaya belajar masing-masing mahasiswa dan mampu didalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, seorang pendidik maupun calon pendidik (mahasiswa) sangat perlu untuk memahami dan menguasai teknologi pembelajaran dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan.

## **B. Landasan Teori**

### **1. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah proses komunikasi dalam membantu kegiatan pembelajaran (Falahudin,

2014). Hal ini dilakukan karena penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi didalam belajar, membantu mengefektifkan proses pembelajaran, penyampaian pesan dan isi pembelajaran yang efektif.

Menurut Sadiman (2011:17) mengemukakan bahwa, media pembelajaran mempunyai manfaat yaitu: (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan); (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai atau model; (3) dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik, sehingga dapat menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan dunia realita, memungkinkan belajar sendiri menurut kemampuan dan minat peserta didik; (4) guru dapat mengatasi kesulitan-kesulitan akibat perbedaan sifat, lingkungan maupun pengalaman peserta didik.



Dengan demikian, disimpulkan bahwa media pembelajaran penting untuk diterapkan didalam proses pembelajaran sehingga memudahkan mahasiswa dalam memahasi materi yang disampaikan dosen dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan interaktif.

## **2. Pembelajaran E-Learning**

Basori (2013) menjelaskan bahwa *e-learning* yaitu pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi, komputer, atau internet. Selain itu, Rusman (2011:265) menjelaskan bahwa *e-learning* adalah segala aktivitas belajar yang menggunakan bantuan teknologi elektronik. Dengan demikian, *e-learning* merupakan pembelajaran dengan bantuan jaringan internet. Selain itu, didalam menerapkan *e-learning* melibatkan peralatan yang berkontribusi secara terintegrasi meliputi internet, hardware, sistem atau *software* dan biaya ketika mengakses informasi. Dengan demikian penggunaan *e-learning* harus didukung dengan insfastuktur yang lengkap dalam pelaksanaannya sehingga tidak menghambat jaringan internetnya.

Pembelajaran yang dilakukan menggunakan *e-learning* diharapkan dapat menumbuhkan motivasi peserta didik didalam belajar. *E-learning* mampu mengantarkan siswa untuk mencapai hasil yang lebih baik dan dapat memicu motivasi siswa (Ibrahim & Suardiman, 2014). Adapun pendapat Efendi (2017:51) bahwa penggunaan *e-learning* dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar peserta didik, pengalaman memanfaatkan teknologi dan informasi, dapat memudahkan guru untuk mengontrol kegiatan peserta didik, serta menambah interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru sehingga guru bisa lebih mengetahui kemampuan masing-masing peserta didik.

Said (2015) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis *edmodo* dapat memfasilitasi dan meningkatkan efektifitas pembelajaran serta dapat menghemat waktu didalam belajar. Selain itu, *e-learning* berbasis *edmodo* membuat lebih bertanggung jawab terhadap tugas, membuat senang peserta didik karena belajar tidak monoton, lebih aktif dalam pelajaran dan mampu membuat



peserta didik lebih paham dalam pelajaran. Selain itu, Siahaan (dalam Darmawan, 2014:29) menjelaskan bahwa pemanfaatan *e-learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan berfungsi sebagai suplemen (tambahan), komplemen (pelengkap), maupun substitusi (pengganti) pembelajaran secara konvensional. Dengan demikian, melalui *e-learning* peserta didik dapat lebih memahami materi pembelajaran secara online dan bisa diakses kapan saja sehingga memudahkannya untuk belajar.

Pembelajaran memanfaatkan *e-learning* menurut Rasthy dapat diklasifikasikan menjadi tiga model yaitu, *adjunct*, *mixed/blended*, dan *fully on line* (Prawradilaga, 2013:36). Model *adjunct* adalah proses pembelajaran secara tradisional dengan sistem penyampaian secara *online* sebagai pengayaan dan hanya digunakan sebagai suatu tambahan. Model *Mixed/Blended*, merupakan penyampaian secara *online* sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran secara menyeluruh. Pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran secara

*online* merupakan kesatuan yang sangat utuh. Dengan demikian, model ini harus memperhatikan masalah relevansi topik pelajaran yang dapat dilakukan secara *online* dan mana yang dapat dilakukan secara tatap muka, dan merupakan faktor pertimbangan penting dalam penyesuaian tujuan pembelajaran, materi kuliah, karakteristik mahasiswa maupun kondisi yang ada pada kegiatan tersebut. Sedangkan model *online* penuh, merupakan semua proses interaksi pembelajaran dan penyampaian bahan belajar yang dilakukan secara *online*.

Karakteristik *e-learning* menurut Rusman (2011:264) yaitu sebagai berikut:

- 1) *Interactivity* (Interaktivitas) dengan tersedianya jalur komunikasi yang lebih banyak, baik secara langsung (*Synchronous*), seperti chatting atau messenger atau tidak langsung (*Asynchronous*), seperti forum, maillinglist atau buku tamu.
- 2) *Independency* (Kemadirian) yaitu adanya fleksibilitas dalam aspek penyediaan waktu, tempat, pengajar dan bahan ajar serta



pembelajaran menjadi lebih terpusat kepada siswa.

- 3) *Accessibility* (Aksesibilitas) dengan sumber-sumber belajar menjadi lebih mudah diakses melalui pendistribusian di jaringan internet dengan akses yang lebih luas dari pada sumber belajar pada pembelajaran konvensional.
- 4) *Enrichment* (Pengayaan) yaitu kegiatan pembelajaran, presentasi materi perkuliahan dan materi pelatihan sebagai pengayaan dengan menggunakan perangkat teknologi informasi seperti *video streaming*, *simulasi* dan *animasi*.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran e-learning merupakan pembelajaran dengan menggunakan bantuan internet sehingga mahasiswa secara mudah dan gampang dalam mengakses dan memahami materi pembelajaran di media online serta tidak terbatas oleh ruang dan waktu, kapanpun dan dimanapun bisa diakses dan didapatkan.

## **2. Edmodo**

Basori (2013) menyebutkan bahwa edmodo merupakan aplikasi yang menyerupai *facebook* tetapi

dengan nilai edukasi yang tinggi, sehingga menarik diterapkan bagi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, Suriadhi (2014) mendefinisikan bahwa edmodo sebagai *platform* media sosial yang sering digambarkan seperti *facebook* dan dapat berfungsi sesuai dengan kebutuhan sehingga mudah untuk mempelajarinya. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa edmodo merupakan sebuah platform pembelajaran sosial yang dirancang untuk mendukung kegiatan belajar secara online.

Edmodo bertujuan membantu pendidik dalam memanfaatkan fasilitas *social networking* sesuai dengan kondisi pembelajaran di kelas. Edmodo memiliki desain yang hampir sama dengan media sosial *facebook*. Hal ini membuat edmodo menjadi pilihan bagi para pengajar untuk menerapkannya sebagai media pembelajaran elektronik karena mudah cara pengoperasiannya dan dari segi kerahasiaan, edmodo lebih bersifat privasi.

Manfaat dari pembelajaran dengan menggunakan edmodo yaitu, 1) wahana didalam berkomunikasi





dan berdiskusi yang sangat efisien untuk para guru dan peserta didik; 2) peserta didik dapat dengan mudah didalam berinteraksi dan berdiskusi dengan pantauan langsung dari gurunya; 3) sebagai sarana yang tepat untuk melaksanakan ujian maupun quiz yang sudah disediakan guru; 4) Guru dapat dengan mudah didalam memberikan bahan ajar seperti pertanyaan, foto, video pembelajaran kepada murid dengan mudah; 5) Orang tua murid dapat memantau kegiatan belajar anaknya dengan mudah.

Berdasarkan teori di atas, edmodo lebih bersifat edukatif dan lebih banyak digunakan untuk kepentingan dunia pendidikan. Selain itu, edmodo digunakan sebagai pengantar teori sebelum siswa terjun pada aktivitas dan pengamatan langsung.

### **3. Pembelajaran E-Learning dengan menggunakan Edmodo**

Pembelajaran menggunakan e-learning berbasis edmodo tidak harus memerlukan kelas formal untuk proses pembelajarannya. Hal ini disebabkan karena peserta didik dengan mudah dapat mengakses

dimana saja dan mempelajari materi tersebut sesuai dengan keinginan masing-masing sehingga pada saat materi pembelajaran tersebut siswa sudah membaca dan mempelajarinya terlebih dahulu. Dengan demikian, edmodo digunakan pendidik sebagai sarana untuk menginformasikan materi dan menyampaikan tugas-tugas yang bisa dikerjakan oleh peserta didik. Selain itu, *e-learning* berbasis edmodo termasuk media yang memudahkan peserta didik untuk dapat belajar dengan nyaman sesuai waktu dan tempat yang diinginkan. Dengan demikian, dapat membuat pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi mahasiswa.

Didalam pembelajaran e-learning dosen perlu melakukan sosialisasi dan pengenalan dari aplikasi yang hendak digunakan. Hal ini sesuai dengan pendapat Smaldino (2011:209) yang menyatakan bahwa mahasiswa perlu untuk mengetahui teknologi didalam berkomunikasi dengan dosen dan rekan sejawat. ketika diskusi dengan menggunakan teknologi. Selain itu, mahasiswa harus mengetahui etika didalam berkomunikasi pada aplikasi online.



Edmodo dapat dilakukan pendidik dengan cara memberikan sebuah topik untuk didiskusikan secara *online*. Hal ini dilakukan untuk bahan penunjang diskusi dosen dengan mahasiswa dan menyediakan sumber lain yang telah disimpan di dalam *library* edmodo. Selain itu, perlu pelurusan pemahaman mahasiswa yang dilakukan dosen untuk penanaman nilai yang tidak dapat dilakukan di edmodo dengan menyajikan berbagai permasalahan kemanusiaan yang kontekstual melalui posting di edmodo baik format teks, gambar dan video yang terlink dengan edmodo sehingga memudahkan untuk memahaminya (Cahyono, 2015:111).

Dengan demikian, dalam menerapkan pembelajaran e-learning berbasis edmodo, dosen harus menjelaskan cara mengaplikasikannya kepada mahasiswa. Selain itu, sebelum pembelajaran dimulai diharapkan dosen memberikan materi tersebut di edmodo, sehingga pada saat materi pembelajaran, mereka sudah mempelajarinya terlebih dahulu dan pemberian tugas pun bisa diberikan pada media edmodo. Oleh

karena itu, guru harus kreatif didalam mengaplikasikan e-learning berbasis edmodo, sehingga pembelajaran menjadi menarik, inovatif dan kreatif dan membuat mahasiswa menjadi kritis dan suasana pembelajaran pun menjadi hidup serta bermakna.

### **E. Kesimpulan**

E-learning berbasis edmodo merupakan media alternatif pada proses pembelajaran yang inovatif karena dengan media ini menuntut peserta untuk belajar lebih aktif dan partisipatif, selain itu guru dituntut didalam menguasai materi, kreatif, inovatif, memahami karakteristik peserta didik dan mampu menghargai peserta didik sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih nyaman, menyenangkan dengan didukung media yang tepat.

Media pembelajaran *online* dengan menggunakan *e-learning* berbasis edmodo dapat memudahkan guru didalam menyampaikan materi pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran karena dapat diakses dimana saja dan kapan pun juga serta dapat memudahkan untuk





berkomunikasi dan berbagi dengan guru dan teman sekelasnya, dalam merespon materi yang disampaikan. Selain itu, dengan menggunakan pembelajaran e-learning berbasis edmodo dapat membantu pengajar didalam membangun sebuah kelas virtual dengan disesuaikan pada kondisi pembelajaran kelas, pembagian kelas nyata di sekolah, penugasan, quiz dan pemberian nilai pada setiap akhir pembelajaran dan berdampak pada peningkatan motivasi belajar serta kemampuan pemahaman siswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Basori. (2013). Pemanfaatan Social Learning Network "Edmodo" dalam Membantu Perkuliahan Teori Bodi Otomotif di Prodi PTM JPTK FKIP UNS. *JIPTEK*. VI (2),99-105.
- Cahyono, Dwi Yulius. (2015). E-Learning (Edmodo) sebagai Media Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Penelitian*. 18 (2), 102-112.
- Darmawan,D.(2014). *Pengembangan E-learning Teori dan Desain*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran, Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Efendi, Agus. (2017). E-Learning Berbasis Schoology Dan Edmodo: Ditinjau Dari Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMK. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2 (1). 49-58.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Jurnal Lingkar Widya Swara, 1 (4),104-117.
- Ibrahim, D. S., Suardiman, S. P., & Yogyakarta, U. N. (2014). The Effectsof The Useof E-learningon The Learning Motivation And Achievmentin Mathematics. *Jurnal Prima Edukasia* 2, 66–79.
- Nurita Putranti. (2013). Cara Membuat Media Pembelajaran Online Menggunakan Edmodo. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 2(2).
- Prawradilaga, Salma, Dewi, dkk. 2013. *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*. Jakarta: Kencana.
- Rusman, et al., (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Perss
- Sadiman, S Arif et al. (2011). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom Dibud&Raja Grafindo Persada.
- Suriadhi, Gede, I Dewa Kade Tastra2, Ign. Wayan Suwatra3 (2014). Pengembangan E-learning Berbasis Edmodo pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMPN



- 2 Singaraja. *Journal Edutech*. 2 (1).
- Said, K, M. (2015). Students' Perceptions of Edmodo and Mobile Learning and their Real Barriers towards them. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 14(2). 167-180.
- Smaldino, dkk. 2011. *Instructional Technology & Media For Learning*. Jakarta: Kencana.
- Zhang, D., Zhou, L., & Briggs, R. (2006). Instructional video in e-learning: Assessing the impact of interactive video on learning effectiveness. *Information & Management*. 43(1),15-27.