
**MEDIA PEMBELAJARAN DARING MENGGUNAKAN APLIKASI
EDMODO**

Mitra Sapitri

Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya
E-mail: sapitrimitra2@gmail.com

Diterima:

22 April 2021

Direvisi:

3 Mei 2021

Disetujui:

14 Mei 2021

Abstrak

Saat ini *Corona* atau yang sering disebut dengan Covid-19 menjadi pembicaraan yang hangat. Di belahan bumi manapun, corona masih mendominasi ruang publik. Beberapa pemerintah daerah memutuskan menerapkan kebijakan untuk meliburkan siswa dan mulai menerapkan metode belajar dengan sistem daring (dalam jaringan) atau *online*. Kebijakan pemerintah ini mulai efektif diberlakukan di beberapa wilayah provinsi di Indonesia. Dengan pembelajaran daring tentunya banyak metode yang harus dipersiapkan oleh masing-masing institusi salah satunya pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi Edmodo. Tujuannya agar proses belajar mengajar dalam jarak jauh lebih mudah sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tujuan dari penelitian ini yaitu agar pendidikan di era globalisasi khususnya di masa pandemi ini walaupun dengan pembelajaran jarak jauh tetap efektif sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Penelitian ini merupakan jenis riset kepustakaan (*library research*) atau sering juga disebut studi pustaka. Dengan adanya aplikasi Edmodo sebagai salah satu media dalam pembelajaran mempermudah proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik karena di zaman sekarang guru selalu dituntut untuk kreatif.

Kata kunci: *Media pembelajaran; Pembelajaran daring; Aplikasi Edmodo*

Abstract

Currently Corona or often referred to as Covid-19 becomes a warm conversation. In any hemisphere, corona still dominates public space. Some local governments decided to implement policies to disburse students and began implementing learning methods with online or online systems. This government policy is effectively implemented in several provinces in Indonesia. With online learning, of course, there are many methods that must be prepared by each institution, one of which is online learning using the Edmodo application. The goal is to make the teaching and learning process remotely easier so that learning objectives can be achieved. The purpose of this research is for education in the era of globalization, especially in this pandemic period even though distance learning remains effective so that learning objectives are achieved. This research is a type of library research or often also called library study. With the application of Edmodo as one of the media in learning facilitates the teaching and learning process between teachers and students because in this day and age teachers are always required to be creative.

Keywords: Learning media; Online learning; Edmodo application

PENDAHULUAN

Corona Virus yaitu penyakit jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia (Goyal *et al.*, 2021). Tanda dan gejala umum infeksi Covid-19 antara lain demam, batuk dan sesak nafas (Kaye *et al.*, 2020). Wabah Covid-19 ini berdampak bagi seluruh masyarakat dalam bidang sosial, ekonomi, pariwisata dan pendidikan (Gandasari & Dwidienawati, 2020). Surat Edaran (SE) yang dikeluarkan pemerintah yang dikeluarkan pemerintah pada tanggal 18 Maret 2020 yaitu segala kegiatan di dalam dan di luar ruangan di seluruh sektor sementara waktu ditunda demi mengurangi penyebaran virus terutama pada bidang pendidikan. Sehingga pada tanggal 24 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran (SE) Nomor 24 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran virus, dimana dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring.

Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa (Farhan *et al.*, 2019) tetapi dilakukan melalui *online* yang menggunakan jaringan internet (Rachmat & Krisnadi, 2020). Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah (Johar & Hanum, 2016). Solusinya, guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (Parlindungan, Mahardika, & Yulinar, 2020). Hal ini sesuai dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid- 19).

Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat *personal computer* (PC) atau laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet (Atsani, 2020). Guru dapat melakukan pembelajaran bersama di waktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti *WhatsApp*, *Telegram*, *Instagram*, *Zoom Meeting*, *Google Classroom*, *Google Meet* ataupun media lainnya sebagai media pembelajaran (Kurniawan, 2020). Dengan demikian, guru dapat memastikan siswa mengikuti pembelajaran dalam waktu yang bersamaan, meskipun di tempat yang berbeda (Solviana, 2020).

Salah satu aplikasi di internet yang dapat digunakan untuk pembelajaran *online* adalah Edmodo (Putranti, 2016). Edmodo merupakan jejaring sosial untuk pembelajaran berbasis *Learning Management System* (LMS) (Zai, Ardianti, Ratnawati, & Hayati, 2020). Edmodo memberi fasilitas bagi guru, murid tempat yang aman untuk berkomunikasi, berkolaborasi, berbagi konten dan aplikasi pembelajaran (Kristiani, 2016), pekerjaan rumah (PR) bagi siswa, diskusi dalam kelas virtual, ulangan secara online, nilai dan masih banyak lagi akan dibahas selanjutnya. Pada intinya Edmodo menyediakan semua yang dilakukan di kelas bersama siswa dalam kegiatan pembelajaran ditambah fasilitas bagi orang tua bisa memantau semua aktivitas anaknya di Edmodo memiliki *parent code* untuk anaknya (Ainiyah, 2015). Edmodo adalah sebuah situs yang diperuntukan bagi pendidik untuk membuat kelas virtual. Situs tersebut gratis dan gampang digunakannya selama seorang guru dan murid bisa terhubung dengan internet. Edmodo adalah sebuah jawaban bagi sebuah ruang kelas virtual yang aman dan nyaman, dikarenakan siswa dapat melakukan interaksi dalam pantauan gurunya (bebas *cyber crime* dan *cyber bullying*). Guru dapat mengunci siswa, dengan demikian siswa hanya bisa membaca dan tidak bisa berkomentar pada seisi “kelas” namun tetap siswa bisa

berkomunikasi langsung dengan gurunya. Tidak ada orang luar yang bisa masuk dan melihat kelas virtual yang dibuat oleh seorang guru tanpa mendapat kode khusus dari guru yang bersangkutan. Guru dapat memulai pertanyaan, menaruh foto atau video, menaruh presentasi bahan ajar, yang kesemuanya bebas untuk diunduh oleh siswa dan dikomentari. Murid bisa kembali kapan saja untuk mengulang materi yang diberikan gurunya, bahkan PR bisa diberikan melalui Edmodo. Murid juga bisa mengumpulkan PR nya lewat Edmodo, tinggal unggah saja. Edmodo bisa dipadukan dengan situs lain seperti *wall wisher*, *glogster* dan lain sebagainya. Guru bisa menaruh nilai dari pekerjaan siswa sebagai acuan bagi siswa. Kelas virtual yang dibuat seorang guru tidak terbatas, guru bisa menaruh bahan ajar untuk digunakan di angkatan atau tahun ajaran berikutnya. Siswa bisa bekerja sama dengan siswa lain dalam grup kecil yang dibentuk oleh gurunya.

Saat mengerjakan sebuah proyek bersama mereka bisa menaruh semua dokumen yang diperlukan dalam pengerjaannya. Edmodo memungkinkan guru menaruh bahan ajar yang sangat berguna bagi siswa yang tidak masuk atau berhalangan saat melakukan tatap muka. Siswa yang pendiam bisa bebas berkata-kata dan berpendapat tanpa khawatir dipermalukan sementara si anak tipe aktif bisa *posting* pertanyaan kapan saja asal siswa terhubung dengan internet.

Guru dapat mengajarkan tata cara yang berlaku di dunia maya seperti cara berkomentar dan sederet tata krama di dunia maya yang perlu siswa ketahui. Edmodo merupakan jaringan berbasis lingkungan sekolah sosial (lingkungan berbasis sekolah). Edmodo dapat membantu guru membangun kelas virtual sesuai dengan kondisi pembelajaran di kelas, berdasarkan pembagian kelas nyata di sekolah, di mana kelas-kelas yang terkandung dalam tugas, kuis dan tugas pada akhir setiap pelajaran. Dengan menggunakan media Edmodo pembelajaran *online*, interaksi dan komunikasi di dalam kelas dapat didirikan seperti di kelas konvensional, di mana setiap siswa dapat dengan bebas berkomunikasi dan berbagi dengan guru dan teman sekelas, untuk menanggapi materi yang disampaikan.

Penelitian terdahulu ialah tentang Implementasi Metode *Learning* berbasis aplikasi Edmodo dimana data penelitian ini dikumpulkan berdasarkan aktivitas belajar dan mengajar dosen dan mahasiswa di dalam kelas. Selain itu, data juga diambil dari respon dosen dan mahasiswa terhadap implementasi implementasi metode *blended learning* berbasis aplikasi Edmodo. Berdasarkan analisis data yang dilakukan diperoleh hasil bahwa implementasi metode *blended learning* berbasis aplikasi Edmodo berdampak positif dimana dosen dan mahasiswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik secara *online* maupun tatap muka. Sedangkan pada penelitian ini ialah Media Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi Edmodo, dimana penelitian bukan lapangan atau secara deskriptif mengenai aplikasi Edmodo dan juga lebih kepada cara atau tahap dalam penggunaan aplikasi Edmodo.

Pentingnya mengetahui dan memahami aplikasi Edmodo di setiap Institusi pendidikan di era globalisasi ini dimana memerlukan berbagai macam teknik, strategi ataupun metode dalam proses belajar mengajar, aplikasi Edmodo terdapat berbagai macam situs ketika ingin melakukan pembelajaran jarak jauh lebih menarik sehingga tujuan pembelajaran di setiap institusi dapat tercapai.

Tujuan dari penelitian ini ialah agar pendidikan di era globalisasi khususnya dimasa pandemi ini walaupun dengan pembelajaran jarak jauh tetap efektif sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

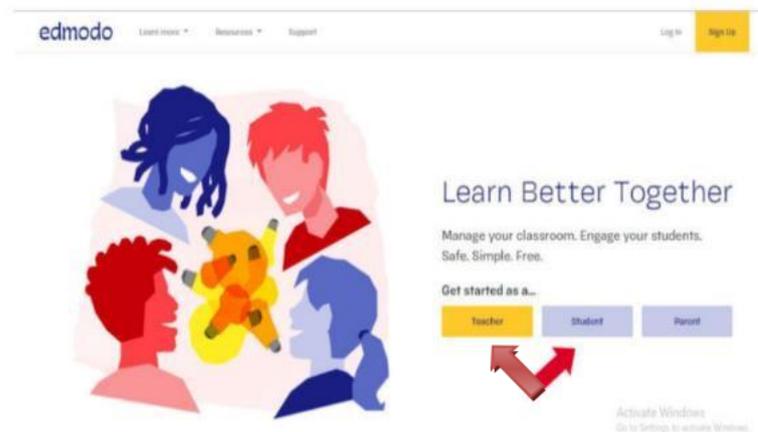
METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis riset kepustakaan (*library research*). Apa yang disebut dengan riset kepustakaan atau sering juga disebut studi pustaka, ialah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Sedangkan menurut (Setyorini, 2016) metode penelitian pendidikan menjelaskan bahwa penelitian kepustakaan yaitu jenis penelitian yang dilakukan dengan membaca buku-buku atau majalah dan sumber data lainnya untuk menghimpun data dari berbagai literatur, baik perpustakaan maupun di tempat-tempat lain. Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa penelitian kepustakaan tidak hanya kegiatan membaca dan mencatat data-data yang telah dikumpulkan. Tetapi lebih dari itu, peneliti harus mampu mengolah data yang telah terkumpul dengan tahap-tahap penelitian kepustakaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah Surat Edaran yang menyatakan bahwa pembelajaran akan dilaksanakan dari rumah, sekolah mulai menerapkan pelaksanaan pembelajaran daring dengan berbagai strategi dan metode serta media pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan aplikasi Edmodo sebagai salah satu media yang membantu proses pembelajaran dengan lancar. Pelaksanaan penerapan media aplikasi Edmodo dilakukan beberapa tahapan yaitu perencanaan dilakukan dengan cara menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menentukan materi yang akan diberikan, membuat video pembelajaran sesuai dengan materi yang akan diberikan, kemudian di *upload* ke *Youtube*, menyusun instrumen pengumpulan data berupa tes, pelaksanaan dilakukan dengan membuat jadwal pembelajaran sesuai dengan jadwal pelajaran PAI dan BP, guru *share link* video *Youtube* ke Edmodo yang menyampaikan tentang materi yang akan di pelajari oleh peserta didik, peserta didik menyimak video pembelajaran yang telah dibagikan oleh guru, apabila ada hal yang ingin ditanyakan dipersilahkan untuk komentar di kolom komentar, setelah peserta didik selesai menyimak video yang telah di bagikan, peserta didik boleh menjawab kuis/soal yang terdapat di Edmodo dibagian tugas, apabila peserta didik telah selesai menjawab kuis/soal nilai peserta didik akan otomatis keluar. Di dalam video pembelajaran guru menyimpulkan dan menutup pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.

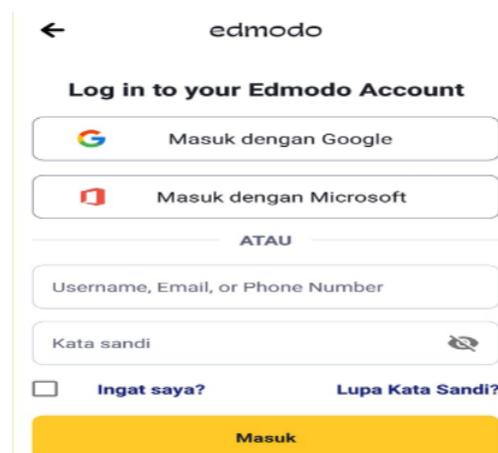
Kegiatan awal yang dilakukan yaitu guru dan siswa harus terhubung dengan jaringan. Kemudian masuk ke situs web <http://www.edmodo.com/> . Apabila seorang guru maka memilih *teacher* dan apabila seorang siswa maka memilih *student*.



Gambar 1. Menu tampilan *website* Edmodo
Pilih “Klik disini untuk masuk”.



Gambar 2. Tampilan menu untuk membuat akun dan *login*
Pilih “User name” dan *password/kata sandi* kemudian masuk.



Gambar 3. Tampilan menu untuk *login*

Edmodo bisa digunakan sebagai proses pembelajaran. Kegiatan inti sebelum pembelajaran bersama-sama berdoa terdapat di video pembelajaran yang dibagikan di Edmodo. Guru menjelaskan materi yang diajarkan melalui video pembelajaran. Peserta didik menyimak materi yang dijelaskan di video pembelajaran yang telah dibagikan. Peserta didik dapat bertanya melalui kolom komentar. Guru memberikan penugasan yang dikirim melalui Edmodo. Peserta didik mengirim jawaban melalui Edmodo. Kegiatan akhir dilakukan dengan cara guru menutup pembelajaran bersama-sama dengan peserta didik mengucapkan “Hamdalah” kemudian guru mengucapkan salam.

KESIMPULAN

Edmodo merupakan jaringan berbasis lingkungan sekolah sosial (lingkungan berbasis sekolah). Edmodo dapat membantu guru membangun kelas virtual sesuai dengan kondisi pembelajaran di kelas, berdasarkan pembagian kelas nyata di sekolah, di mana kelas-kelas yang terkandung dalam tugas, kuis dan tugas pada akhir setiap pelajaran. Dengan menggunakan media Edmodo pembelajaran *online*, interaksi dan komunikasi di dalam kelas dapat didirikan seperti di kelas konvensional, di mana setiap siswa dapat dengan bebas berkomunikasi dan berbagi dengan guru dan teman sekelas, untuk menanggapi materi yang disampaikan.

Dengan adanya aplikasi Edmodo sebagai salah satu media dalam pembelajaran mempermudah proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik karena di zaman sekarang guru selalu dituntut untuk kreatif. Tuntutan ketrampilan seperti kolaborasi, komunikasi dan mencari solusi untuk mengatasi permasalahan dalam pendidikan. Dengan menerapkan pembelajaran daring menggunakan aplikasi Edmodo ini institusi atau sekolah akan lebih mudah melaksanakan proses belajar mengajar dan juga lebih efektif di situasi seperti sekarang ini. Selain itu tujuan pembelajaran di sekolah dapat tercapai.

BIBLIOGRAPHY

- Ainiyah, Zamrotul. (2015). Penggunaan edmodo sebagai media pembelajaran e-learning pada mata pelajaran otomatisasi perkantoran di smkn 1 surabaya. *Jurnal Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 3(3).
- Atsani, K. H. Lalu Gede Muhammad Zainuddin. (2020). Transformasi media pembelajaran pada masa Pandemi COVID-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82–93.
- Farhan, Wejdan, Razmak, Jamil, Demers, Serge, & Laflamme, Simon. (2019). E-learning systems versus instructional communication tools: Developing and testing a new e-learning user interface from the perspectives of teachers and students. *Technology in Society*, 59, 101192. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2019.101192>
- Gandasari, Dyah, & Dwidienawati, Diena. (2020). Content analysis of social and economic issues in Indonesia during the COVID-19 pandemic. *Heliyon*, 6(11), e05599. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05599>
- Goyal, Madhusudan, Tawatia, Nisha, Vashisht, Hemlata, Jain, Reena, & Kumar, Sudershan. (2021). Novel Corona Virus (COVID-19); Global Efforts and Effective Investigational Medicines: A Review. *Journal of Infection and Public Health*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jiph.2021.04.011>
- Johar, Rahmah, & Hanum, Latifah. (2016). *Strategi belajar mengajar*. Sleman: Deepublish.
- Kaye, Alan D., Cornett, Elyse M., Brondeel, Kimberley C., Lerner, Zachary I., Knight, Haley E., Erwin, Abigail, Charipova, Karina, Gress, Kyle L., Urits, Ivan, Urman,

- Richard D., Fox, Charles J., & Kevil, Christopher G. (2020). Biology of COVID-19 and related viruses: Epidemiology, signs, symptoms, diagnosis, and treatment. *Best Practice & Research Clinical Anaesthesiology*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.bpa.2020.12.003>
- Kristiani, Dwi. (2016). E-learning dengan aplikasi edmodo di sekolah menengah kejuruan. *SEMINAR NASIONAL MULTI DISIPLIN ILMU & CALL FOR PAPERS UNISBANK (SENDI_U) KE-2 Tahun 2016 Kajian Multi Disiplin Ilmu Dalam Pengembangan IPTEKS Untuk Mewujudkan Pembangunan Nasional Semesta Berencana (PNSB) Sebagai Upaya Meningkatkan Daya Saing Global*. Semarang: Unisbank.
- Kurniawan, Dani. (2020). Media Pembelajaran Daring Gratis untuk Mendukung Layanan Belajar dalam Bimbingan dan Konseling Sekolah. *Psisula: Prosiding Berkala Psikologi*, 2.
- Parlindungan, Doby Putro, Mahardika, Galang Pakarti, & Yulinar, Dita. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1(1).
- Putranti, Nurita. (2016). Cara membuat media pembelajaran online menggunakan edmodo. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 2(2), 139–147.
- Rachmat, Agung, & Krisnadi, Iwan. (2020). Analisis Efektifitas Pembelajaran Daring (Online) Untuk Siswa SMK Negeri 8 Kota Tangerang Pada Saat Pandemi Covid 19. *Magister Teknik Elektro Universitas Mercu Buana*, 1–7.
- Setyorini, Ririn. (2016). Pemanfaatan Internet sebagai Implementasi ICT dan Sarana Memotivasi Belajar Sastra di Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*. Surakarta: UNS (Sebelas Maret University).
- Solviana, Meita Dwi. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Gamifikasi Daring di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1(1), 1–14.
- Zai, Julius, Ardianti, Suji, Ratnawati, Franciska Ayuningsih, & Hayati, Suci Nujul. (2020). Implementasi Learning Manegement System (LMS) Berbantuan Edmodo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Fluida Dinamis. *Radiasi: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*, 13(1), 7–13.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)