



Penggunaan Edmodo dalam Proses Pembelajaran Daring pada Mahasiswa Pendidikan Matematika

(The Use of Edmodo in Online Learning Process in Mathematics Education Students)

Nur Ismiyati ^{1)*}, Ryan Angga Pratama ¹⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Balikpapan. Jl. Pupuk Raya, Gn. Bahagia, Kecamatan Balikpapan Selatan, Kota Balikpapan, Kalimantan Timur, Indonesia.

Abstrak: Pendidikan di era teknologi mewajibkan setiap pendidik untuk menerapkan dan mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi baik secara terintegrasi, sistematis, dan efektif. Salah satu contohnya adalah dengan proses pembelajaran dalam bentuk *e-learning* berbasis edmodo. Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran dengan *e-learning* berbasis edmodo, kelebihan dan kekurangan penggunaan edmodo dan saran untuk edmodo dalam proses pembelajaran kedepannya di lingkungan program studi pendidikan matematika. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan subjek dalam penelitian ini sebanyak 13 orang mahasiswa. Data penelitian ini diperoleh melalui observasi dan wawancara. Dimensi penelitian yang ingin didapatkan adalah keaktifan di dalam kelas dan cara pengungkapan ide dan gagasan secara virtual. Hasilnya menunjukkan bahwa proses pembelajaran berjalan secara aktif dan menyenangkan, kefleksibelan waktu dan tempat dalam pelaksanaannya, melatih disiplin mahasiswa dalam menghadiri perkuliahan online dan mengumpulkan tugas. Walaupun demikian kekurangan proses pembelajaran dengan edmodo yakni ketergantungan dengan alat elektronik dan akses penggunaan jaringan internet.

Kata kunci: edmodo; pembelajaran elektornik; teknologi informasi dan komunikasi.

Abstract: Education in the technology requires every lecture to implement information and communication technology in an integrated, systematic and effective manner in accordance with the situation and conditions. One of them is the learning process in the form of Edmodo-based E-Learning. The study aims to find out how the learning process with Edmodo-based E-Learning, the advantages and the use of Edmodo, and suggestions for Edmodo in the future learning process in the mathematics education study program. This research is qualitative research with the subjects in this study as many as 13 students. The data of this study were obtained through observation and interviews. The dimensions of the research that you want to get are the activeness of the subject in the class and how to express ideas and ideas in an online class. The results show that the learning process runs actively and pleasantly, flexibility of time and place in its implementation, training student discipline in attending online lectures and collecting assignments. Despite this lack of learning process with Edmodo, which is dependence on electronic devices and access to the use of internet networks.

Keywords: edmodo; e-Learning; information and communication technology.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat sangat berpengaruh dalam berbagai bidang kehidupan. Perkembangan tersebut secara langsung memberikan dampak yang positif terhadap kemajuan pendidikan (Herlambang & Hidayat, 2016). Hal tersebut menuntut

penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran agar dalam dunia pendidikan harus mengalami peningkatan mutu (Nasrullah, Ende, & Suryadi, 2017).

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi memberikan pengaruh signifikan ke dalam aspek kehidupan

* Korespondensi Penulis. E-mail: nurismiyati@uniba-bpn.ac.id

manusia. Dampak positif dari perkembangan teknologi saat ini adalah tersebarnya pengetahuan dan informasi dari dan seluruh dunia menembus batas, waktu, ruang, tempat, dan jarak khususnya dalam bidang (Andriani, 2015).

Matematika sebagai disiplin ilmu yang mendasari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi. Pembelajaran matematika di satuan pendidikan diharapkan mampu membekali pembelajar memiliki kemampuan serta keterampilan berpikir kritis pada permasalahan matematika maupun kehidupan sehari-hari (Trisniawati, Muanifah, & Ardiyaningrum, 2018).

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sangat memberi kemudahan untuk manusia agar dapat mengakses kapanpun dan dimanapun. Selain itu, memungkinkan pengguna dapat menerima dan bertukar informasi dengan orang lain, dengan perangkat dan fungsi untuk menangkap, menafsirkan, menyimpan, dan mengirimkan informasi. Salah satu perkembangannya di bidang pendidikan adalah proses pembelajaran secara daring (Anderson, 2010).

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 Tahun 2013 mencantumkan bahwa setiap guru wajib menerapkan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi. Penerapan TIK dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan mutu serta kualitas pembelajaran. Salah satu bentuk pemanfaatannya dengan melalui *e-learning*. Menurut (Herlambang & Hidayat, 2016) menyatakan bahwa *e-learning* adalah segala pemanfaatan teknologi internet dan web untuk menciptakan pengalaman belajar. Selanjutnya, (Kurniabudi & Assegaf, 2018) menuturkan bahwa *e-learning* menjadi sebuah mekanisme yang efektif dalam pembelajaran dan pengajaran serta menawarkan berbagai kelebihan bagi mahasiswa dan guru dalam kegiatan-kegiatan penelitian, pelatihan, dan pembelajaran secara *online*. *E-learning* dalam pelaksanaannya diperlukan sebuah

media atau yang lebih dikenal dengan sebutan platform untuk menunjang kegiatan *e-learning* itu sendiri. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran *e-learning* adalah Edmodo (Hadi & Rulviana, 2018).

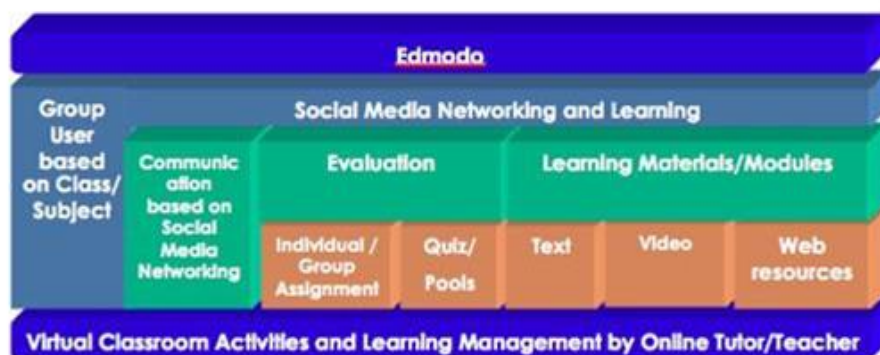
Penggunaan sarana *e-learning* semakin menjadi kebutuhan dalam dunia pendidikan sehingga harus selalu dijaga dan ditingkatkan agar tujuan pendidikan tetap tercapai. *E-learning* merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dalam hal ini memanfaatkan media online seperti internet sebagai metode penyampaian interaksi dan fasilitasi. Menurut Henderson dalam (Suharyanto & Mailangkay, 2016) *e-learning* merupakan pembelajaran berbasis web yang bisa diakses dari internet. *E-learning* merupakan proses belajar secara efektif yang dihasilkan dengan cara menggabungkan penyampaian materi secara digital yang terdiri dari dukungan dan layanan dalam belajar (Karwati, 2014). Penggunaan *e-learning* pada media belajar online ternyata dapat mengatasi masalah efisiensi waktu dan tempat yang sering dihadapi oleh peserta didik. *E-learning* merupakan model pembelajaran berbasis TIK ini berakibat pada perubahan budaya belajar dalam konteks pembelajarannya (Anshori, 2017). Indikator keberhasilan *e-learning* berdasarkan jenis, isi dan bobot konten. Sistem *e-learning* harus dapat bersifat *teacher-centered*, *learner-centered*, menyediakan contoh kerja, dan menambahkan konten berupa games edukatif.

Edmodo merupakan situs web pendidikan gratis yang disusun sebagai jejaring sosial, dirancang untuk dosen dan mahasiswa dengan fitur intuitif dan penyimpanan tidak terbatas. Memberikan kesempatan kepada dosen untuk berkomunikasi dengan mahasiswa mereka melalui pesan pribadi dan secara umum, memberikan pengumuman, penghargaan, mengumumkan tugas, diskusi, mengemukakan pendapat dan kuis, menetapkan nilai, berbagi sumber daya,

menyusun kalender kursus dan membuat grup kecil untuk proyek. Selain itu, mahasiswa dapat terhubung dengan mudah ke dosen mereka, mengirim pertanyaan, mengunggah file dan tautan ke *e-library*, mengirimkan tugas, mengikuti kuis, berkolaborasi, berbagi, berdiskusi, dan berpartisipasi dalam mengemukakan pendapat. Penggunaan edmodo sangat bergantung pada dosen dan pada fitur yang digunakan dalam proses pengajaran (Alshawhi & Alhomoud, 2016). Interaksi yang terjadi tidak hanya antara dosen dan mahasiswa tetapi juga pada orang tua atau wali agar dapat mengetahui perkembangan anaknya dalam proses pembelajaran di kelas (Istiqomah & Azizah, 2013).

Edmodo adalah platform media sosial yang dikembangkan khusus untuk proses

pembelajaran yang secara daring agar lebih menarik dan mudah digunakan. Edmodo dapat membantu penggunaannya membuat sebuah kelas daring yang disesuaikan dengan pembagian kelas luring yang di dalamnya terdapat penugasan, kuis, dan pemberian nilai pada setiap akhir pembelajaran (Trisniawati, Muanifah, & Ardiyaningrum, 2018). Implementasi Edmodo membuat mahasiswa dapat menyediakan lingkungan belajar yang efektif agar aktif dalam berpartisipasi, memperoleh informasi berupa dokumen elektronik untuk memperkaya studi mereka, berkomunikasi langsung dengan teks, gambar, suara, data, dan audio video (Nasrullah, Ende, & Suryadi, 2017).



Gambar 1. Aktivitas Kelas Virtual (Seamolec, 2013)

Berdasarkan Gambar 1, edmodo dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip pengelolaan kelas berbasis kelompok dan juga sosial media. Edmodo sangat komprehensif sebagai sebuah *course management system* seperti *moodle*, bedanya adalah aksesnya lebih cepat dan lebih mudah menggunakannya dengan menggunakan beberapa fitur yang fungsinya sama seperti *course management system*. Adapun fitur utama edmodo adalah dukungan aktif terhadap model komunikasi dari sosial media online, yang ditambahkan dengan fitur *online learning material* dan *online evaluation* (Dharmawati, 2017).

Upaya untuk mencetak sarjana yang mampu bersaing di dunia global, berkualitas dan tanggap terhadap teknologi, maka dalam

proses pembelajaran disesuaikan dengan perkembangan teknologi yang ada. Salah satunya yakni dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi khususnya yang dilaksanakan di perguruan tinggi tentunya harus disertai dengan penerapan media yang relevan serta menarik. Hal ini bertujuan agar mahasiswa ketika menjadi seorang guru dapat mengimplementasikan apa yang mereka dapat ketika dibangku kuliah.

Pemilihan edmodo sebagai aplikasi *e-learning* karena penggunaan yang mudah, serta setiap mahasiswa telah terbiasa menggunakan sosial media seperti facebook sehingga pasti mampu menggunakan edmodo. Disamping itu, dalam pembelajaran yang terjadi di program studi

pendidikan matematika belum pernah ada pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan *e-learning* sehingga peneliti menggunakan *e-learning* dengan edmodo untuk mengetahui proses pembelajaran dan hasil belajar yang terjadi di program studi pendidikan matematika.

Pemilihan edmodo dalam penelitian ini juga didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Rulviana, 2018) dengan judul implementasi media edmodo dalam mata kuliah pengembangan kurikulum sekolah dasar menerangkan bahwa pembelajaran mata kuliah pengembangan kurikulum SD dengan memanfaatkan media edmodo di semester 7 C dan D prodi PGSD Universitas PGRI Madiun tentunya sangat membantu bagi dosen maupun mahasiswa. Kelancaran proses belajar mengajar didapat lewat fitur tersebut. Jarak, waktu, maupun tempat tidak lagi menjadi penghalang terlaksananya proses pembelajaran dengan adanya aplikasi tersebut. Penelitian yang dilakukan oleh

(Hadi & Rulviana, 2018) dengan judul analisis proses pembelajaran *e-learning* berbasis edmodo pada mata kuliah Geometri membuat proses pembelajaran terlihat santai dan menciptakan suasana belajar yang nyaman. Pembelajaran geometri yang dilakukan dengan edmodo sebagai media *e-learning* di kelas digunakan ketika dosen akan memberikan materi bangun ruang yang dikirim sehari sebelum proses pembelajaran dalam kelas berlangsung. Pembelajaran dengan memanfaatkan *e-learning* berbasis edmodo sebagai media memang memiliki banyak sekali keuntungan dan pembelajarannya tidak memerlukan kelas formal untuk proses pembelajarannya.

Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran dengan *e-learning* berbasis edmodo, kelebihan dan kekurangan penggunaan edmodo dan saran untuk edmodo dalam proses pembelajaran kedepannya di lingkungan program studi pendidikan matematika Universitas Balikpapan.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian kualitatif. Subjek penelitian adalah mahasiswa Pendidikan Matematika Universitas Balikpapan sebanyak 13 orang mahasiswa yang terdiri dari 5 orang mahasiswa semester 2 dan 8 orang mahasiswa semester 4. Objek penelitian ini adalah media *e-learning* berbasis edmodo pada mata kuliah Pendidikan Lingkungan Hidup pada semester 2 dan teori bilangan pada semester 4. Prosedur penelitian yang dilaksanakan meliputi tahap persiapan (penyusunan instrumen), tahap pelaksanaan (pengenalan aplikasi edmodo, pelaksanaan *e-learning* berbasis edmodo, melakukan wawancara) dan tahap analisis data. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan draf wawancara. Observasi bertujuan untuk mendapatkan informasi

mengenai bagaimana proses pembelajaran *e-learning* dengan memanfaatkan sosial media edmodo. Dimensi penelitian yang ingin didapatkan dari observasi adalah keaktifan subjek dan cara pengungkapan ide dan gagasan selama daring, sedangkan wawancara bertujuan untuk memperoleh data tentang pendapat subjek terhadap proses pengajaran *e-learning* dan apakah telah ada pengalaman sebelumnya sebagai subjek dalam *e-learning*, kelebihan dan kekurangan dalam *e-learning* berbasis edmodo, dan saran atas *e-learning* untuk kedepannya. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, verifikasi dan penarikan kesimpulan. Validasi data menggunakan triangulasi metode.

HASIL DAN PEMBAHASAN

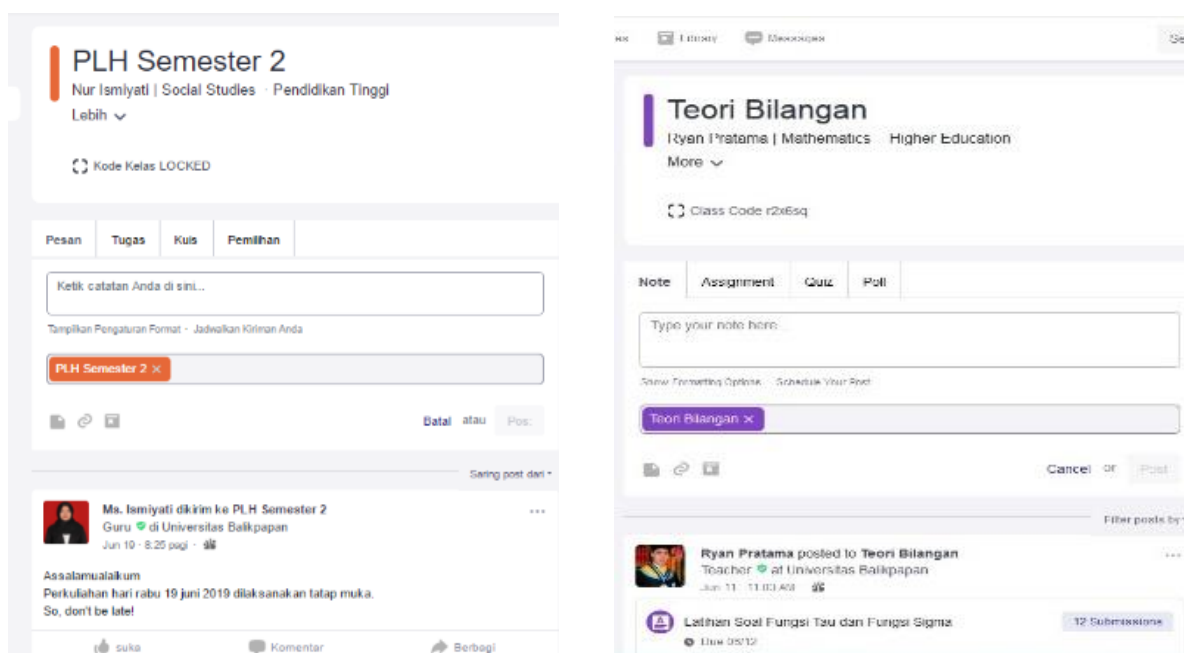
Hasil penelitian dipaparkan berdasarkan pada dimensi penelitian yakni

pengalaman subjek sebelumnya dalam *e-learning*, kelebihan dan kekurangan proses

pembelajaran berbasis edmodo, dan saran atas proses *e-learning*. Sebelumnya akan dipaparkan terlebih dahulu waktu pelaksanaan proses pembelajaran berbasis edmodo dan aktivitas yang dilakukan selama proses pembelajaran berbasis edmodo berlangsung.

Tahapan awal dalam penelitian ini berupa pembelajaran dengan memanfaatkan edmodo sebagai media *e-learning* dimulai setelah UTS yang dilakukan oleh dosen dan selanjutnya memberikan pengarahan dan penyampaian tentang penggunaan edmodo dalam proses pembelajaran daring. Waktu pelaksanaannya adalah setengah semester. Selanjutnya melakukan pembuatan grup kelas yang terdiri dari mahasiswa prodi pendidikan matematika semester 2 dan semester 4. Dosen membuat grup kelas agar menjadi sarana dalam mengunggah materi atau hal-hal yang berkaitan dengan

perkuliahan dan mahasiswa dapat saling merespon dan menanggapi dari apa yang diunggah dosen ataupun sesama rekan mahasiswa. Penggunaan edmodo dalam proses pembelajaran *online* tidak dilakukan secara tatap muka sehingga tidak memerlukan kelas formal dalam proses pembelajarannya dan waktu yang digunakan fleksibel namun tetap memenuhi aturan-aturan yang disepakati di awal pertemuan serta dapat mengakses dimanapun dan kapanpun. Mahasiswa memiliki kebebasan dalam mengakses serta mempelajari materi sesuai dengan keinginan mereka masing-masing. Dosen dapat menyampaikan materi atau tugas pada grup yang telah dibuat dan mahasiswa dapat memberikan komentar atas tanggapan terhadap materi yang disampaikan tersebut pada kolom komentar. Seperti yang terlihat pada Gambar 2 berikut.

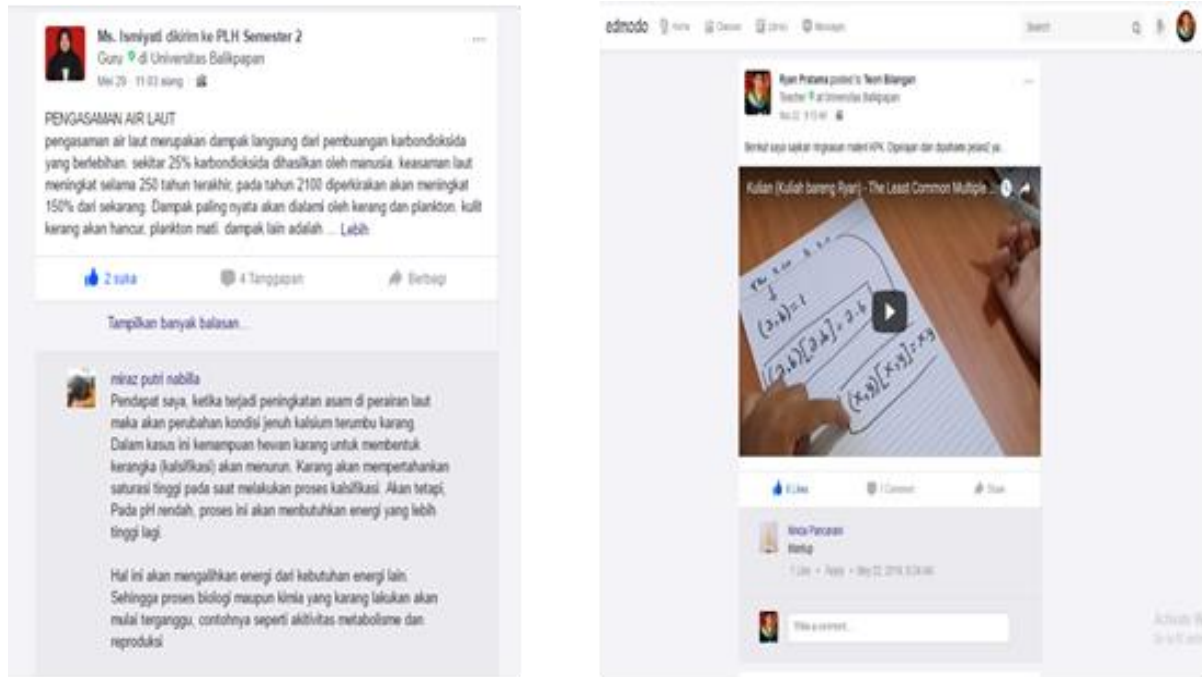


Gambar 2. Tampilan Grup Sistem Informasi pada Edmodo

Gambar 2 di atas adalah tampilan grup yang telah dibuat yang digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan materi dan tugas-tugas selama proses pembelajaran berlangsung secara *online*. Mahasiswa terdiri dari 5 orang untuk mata kuliah Pendidikan Lingkungan Hidup pada Semester 2 dan 8 orang untuk mata kuliah

Teori Bilangan pada Semester 4. Dosen menyampaikan materi dalam bentuk file ataupun video dan mahasiswa dapat memberikan komentar atau tanggapan berkaitan dengan materi yang telah diajarkan. Selain itu, dosen juga memberikan tugas-tugas yang dalam pengerjaannya diberikan batas waktu dalam

pengumpulan tugasnya. Hal ini membuat mahasiswa agar lebih disiplin dan tepat waktu dalam menyelesaikan dan mengumpulkan tugas seperti yang terlihat pada gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Materi dan Komentar pada Grup Kelas di Edmodo

Gambar 3 di atas merupakan salah satu materi yang disajikan oleh dosen baik dalam bentuk materi tentang permasalahan yang terjadi dalam lingkungan hidup dan dalam bentuk video terkait materi tentang KPK pada teori bilangan. Mahasiswa memberikan tanggapan terhadap materi yang disajikan dan sanggahan kepada sesama rekan mahasiswa terhadap tanggapan yang diberikan. Proses pembelajaran sebelum kelas daring dengan edmodo yakni bersifat konvensional yang dilakukan terbatas secara tatap muka di dalam kelas dan dibatasi oleh waktu dan pertemuan di dalam kelas. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka dirancanglah proses pembelajaran secara daring dengan memanfaatkan edmodo.

Berdasarkan pengalaman mahasiswa sebelumnya, dari 12 orang mahasiswa yang terdaftar dalam dua kelas tersebut, hanya 1 orang yang pernah terlibat dalam *e-learning* berbasis edmodo. Mahasiswa tersebut

pernah menggunakannya sewaktu di SMK kelas XI pada mata pelajaran bahasa Inggris. Dua belas orang mahasiswa lainnya baru pertama kali terlibat dalam *e-learning* khususnya pada aplikasi Edmodo sehingga perlu pemahaman dan penjelasan lebih awal terkait aplikasi Edmodo meliputi: (1) pembuatan akun agar bisa bergabung dalam kelas yang dibuat oleh dosen, (2) fitur-fitur yang dimiliki oleh aplikasi edmodo seperti *polling* (fitur untuk memberikan tanggapan mengenai hal tertentu), *gradebook* (fitur memberi nilai kepada mahasiswa secara manual ataupun otomatis dan mahasiswa hanya dapat melihat rekapan nilai dan bentuk grafik dan penilaian langsung), *quiz* (fitur untuk memberikan evaluasi online kepada mahasiswa), *library* (fitur untuk menampung berbagai file dan link yang dimiliki oleh dosen maupun mahasiswa), *assignment* (fitur untuk memberikan tugas kepada mahasiswa dan dilengkapi dengan waktu *deadline*), *award badge* (fitur untuk

memberikan suatu penghargaan kepada mahasiswa atau grup), dan pembuatan kelas diskusi. Walaupun mahasiswa tersebut baru dalam penggunaan aplikasi edmodo akan tetapi mereka cepat memahami proses kerja dari edmodo itu sendiri dikarenakan platform dari edmodo hampir menyerupai sosial media *facebook*. Sehingga sebagian besar mahasiswa adalah pengguna pertama kali *e-learning* khususnya edmodo.

Media edmodo adalah bagian kelas virtual atau lebih dikenal dengan *e-learning*. Media edmodo bukanlah menggantikan peran kelas secara tatap muka akan tetapi media ini memiliki peran melengkapi dan mempercepat tercapainya tujuan belajar. Dosen dan mahasiswa sebagai pengguna edmodo dalam penelitian ini dapat menggunakannya tanpa mengeluarkan biaya. Mereka dapat mengunduhnya dengan mudah melalui layanan yang telah tersedia seperti google. Dengan menggunakan media edmodo, dosen memiliki kemampuan untuk meningkatkan intensitas komunikasi interaktif dengan mahasiswa di luar jadwal kuliah resmi serta memberikan keleluasaan pada dosen untuk memberikan akses kepada mahasiswa untuk mendapatkan referensi. Selain itu, media edmodo memberi fasilitas bagi dosen dan mahasiswa, tempat yang aman untuk berkomunikasi, berkolaborasi, berbagai konten dan aplikasi pembelajaran, tugas bagi mahasiswa adalah diskusi dalam kelas virtual, ulangan secara *online*, nilai dan diskusi.

Proses pembelajaran di kelas berupa pembelajaran tatap muka dimulai dengan penjelasan materi oleh dosen sesuai dengan instruksional pembelajaran dengan metode presentasi. Selanjutnya dilanjutkan dengan pembelajaran *online* yang berisi kegiatan pembelajaran mandiri, diskusi dan kolaborasi antara dosen dan mahasiswa melalui serangkaian kegiatan *online* seperti sharing materi, memberikan suatu masalah-masalah konkret yang digunakan sebagai bahan untuk diskusi, dan pengerjaan evaluasi. Selanjutnya pada pertemuan terakhir dilengkapi dengan kegiatan tatap muka sebagai tahapan evaluasi terhadap

pembelajaran yang telah dilaksanakan, baik evaluasi kegiatan perkuliahan dan pembelajaran *online*. Hal ini sejalan dengan pendapat (Kongchan, 2012) belajar dengan menggunakan edmodo (daring) efektif dalam pembelajaran matematika karena memberikan pengalaman yang baik yaitu memudahkan mahasiswa dalam mengerjakan *quiz online* yang dapat dilakukan dari mana saja dan kapan saja, mudah memperoleh materi ajar dalam berbagai video, file, folder, komunikasi secara matematik (pendidik dengan peserta didik/ peserta didik dengan peserta didik) selama proses belajar mengajar dan mendapatkan umpan balik yang dapat membantu penilaian dapat merekapitulasi nilai secara otomatis.

Berdasarkan hasil wawancara kepada mahasiswa menyatakan proses pembelajaran berbasis edmodo dirasakan manfaatnya dengan baik yaitu fleksibel dalam penggunaan waktu dan tempat. Hal ini karena dalam pelaksanaan proses pembelajaran dosen tidak perlu berada dalam tempat yang sama dan waktu tertentu untuk dapat menyelenggarakan proses pembelajaran. Diskusi dapat dilakukan meskipun mahasiswa masih dalam perjalanan, di rumah ataupun dalam kondisi lainnya dikarenakan media edmodo tidak hanya dapat diakses melalui laptop tetapi dapat melalui ponsel yang terhubung dengan internet dan mengunduh aplikasi edmodo tersebut. *E-learning* berbasis edmodo juga dapat mendorong lebih aktif, menyenangkan, canggih, dan sederhana. Mahasiswa lebih berani dan nyaman dalam mengungkapkan hasil pemikirannya ke dalam bentuk tulisan pada kolom komentar daripada berbicara secara langsung. Hal ini sejalan dengan ciri-ciri belajar konstruktivistik salah satunya adalah elisitas yang dimana siswa mengungkapkan idenya dengan jalan berdiskusi, menulis, membuat poster dan lain-lain (Ummi & Mulyaningsih, 2016).

Mahasiswa lebih aktif memberikan tanggapannya dikarenakan waktu yang lebih panjang dalam diskusi. Jika dalam proses

pembelajaran tatap muka, waktu diskusi terbatas maka lain halnya dengan *e-learning* berbasis edmodo yang diksusi dapat dilakukan dimana saja berdasarkan waktu yang telah ditentukan. Selain itu, media edmodo merupakan hal yang baru bagi sebagian mahasiswa, walaupun demikian penggunaan media tersebut sangat sederhana sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama untuk memahami setiap fitur-fitur yang terdapat dalam edmodo. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Alshawhi & Alhomoud, 2016) bahwa menggunakan edmodo akan mendorong motivasi mahasiswa terhadap pembelajaran bahasan karena edmodo memiliki fitur-fitur tertentu seperti kemudahan dalam penggunaan, fleksibilitas waktu dan tempat belajar, dan fitur pengenalan. Beberapa penelitian sebelumnya oleh (Sanders, 2012) telah mengusulkan bahwa penggunaan Edmodo bisa memberikan peluang belajar mahasiswa untuk lebih terlibat dan termotivasi dalam belajar sendiri. Begitu juga dengan penelitian (Fardoun et al., 2012) menyampaikan bahwa banyak mahasiswa yang secara aktif berpartisipasi terus menerus pada edmodo, dan mereka merasa tertarik untuk menggunakan edmodo dalam dunia pendidikan. Terlebih lagi penelitian ini diakhiri dengan menyoroti dampak edmodo dalam memperkenalkan komunikasi antara dosen dan mahasiswa untuk melihat karakteristik tertentu seperti komunikasi verbal dan non-verbal. Sehingga edmodo dapat menjadi salah satu sosial media yang dapat digunakan oleh dosen dan mahasiswa secara umum dan khususnya dilingkungan Universitas Balikpapan sebagai media dalam proses pembelajaran daring.

Proses pembelajaran Edmodo yang berjalan dengan baik juga memiliki

beberapa kekurangan. Beberapa mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami beberapa materi yang telah di posting ke beranda grup kelas. Hal ini dikarenakan kebiasaan mahasiswa dengan kelas tatap muka. Terjadi ketergantungan terhadap alat elektronik karena proses pembelajaran berbasis edmodo jelas sangat membutuhkan teknologi untuk mengaksesnya. Tanpa adanya teknologi tersebut, mahasiswa tidak dapat hadir dalam kelas *online*. Kelas *online* membuat ketergantungan mahasiswa kepada elektronik dan adanya kemungkinan kesalahan dalam penggunaan aplikasi. Selain itu, alasan kesulitan mengakses edmodo adalah jaringan internet. Hal ini sejalan dengan penelitian (Dwiyogo, 2018) bahwa jaringan internet adalah masalah ketiga yang ditemui selama implementasi metode *blended learning-based* untuk pemecahan masalah dengan aplikasi edmodo. Mereka terkadang sulit untuk mendapatkan akses internet. Internet adalah salah satu masalah yang sering terjadi dalam pembelajaran dan harus menjadi salah satu pertimbangan dalam menentukan persentase konvensional secara *offline* maupun pembelajaran *online* (Zaka, 2013). Contohnya materi yang disampaikan pada semester 4 adalah dalam bentuk video. Mahasiswa dapat mendengar dan melihat tanpa kendala. Kelancaran tersebut tentunya dengan tersedianya jaringan *wifi* yang kuat. Akan tetapi, sebagian besar mahasiswa tidak dapat mengandalkan jaringan *wifi* sehingga menggunakan jaringan dari kuota data yang dimiliki pada handphone android sehingga *byte* yang digunakan untuk menonton video lebih banyak dan ada yang tidak dapat meneruskan pelajaran dikarenakan data kuota yang dimiliki habis.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini maka dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan *e-learning* berbasis edmodo memberikan tanggapan positif dari mahasiswa. Penggunaan edmodo yang

cenderung mudah karena platformnya mirip dengan *facebook* sehingga mahasiswa tidak mengalami kesulitan dalam pengaplikasiannya. Proses pembelajaran secara online membuat mahasiswa merasa

senang dan hal yang baru bagi mahasiswa. Pembelajaran dengan memanfaatkan edmodo memberikan kefleksibelan waktu dan tempat dalam pelaksanaannya, mendorong mahasiswa untuk lebih aktif dalam mengeluarkan pendapat untuk setiap materi diskusi yang disampaikan dan memungkinkan lebih banyak topik yang di diskusikan sehingga diskusi secara *online* bersifat menyenangkan, memberikan banyak pengalaman untuk mahasiswa, serta mengikuti perkembangan era teknologi saat ini. Selain itu melatih mahasiswa untuk disiplin waktu dalam menghadiri perkuliahan online ataupun dalam mengumpulkan tugas. Walaupun demikian, *e-learning* berbasis edmodo tetap memiliki kekurangan yakni ketergantungan mahasiswa dengan alat elektronik, dan jaringan internet yang setiap mahasiswa berbeda dan menjadi kendala kepada mahasiswa yang kesulitan mengakses jaringan internet. Saran untuk proses pembelajaran berbasis edmodo mahasiswa sebagai partisipan dalam proses pembelajaran harus dituntut lebih aktif dan dosen harus mampu menjadi fasilitator dan moderator saat diskusi online berlangsung. Fitur-fitur edmodo yang ada harus dilengkapi lagi dengan fitur video *conference*. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang hanya dalam bentuk kata-kata atau kalimat membutuhkan konsentrasi yang lebih sehingga dibutuhkan

fitur video *conference* tersebut agar tetap adanya komunikasi timbal balik antara mahasiswa dan dosen seperti proses pembelajaran secara tatap muka.

Proses pembelajaran berbasis edmodo secara keseluruhan selama setengah semester memiliki kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu, diperlukan beberapa saran untuk perbaikan proses pembelajaran berbasis edmodo kedepannya diantaranya: perlu adanya fitur video *conference* karena hanya dengan menggunakan teks dalam diskusi membutuhkan konsentrasi sedangkan manusia memiliki kecenderungan menatap wajah yang diajak berkomunikasi sehingga dibutuhkan fitur video *call* antar individu ataupun video *conference* untuk lebih dari dua partisipan. Selanjutnya terkait dalam proses pelaksanaannya, dosen diharapkan lebih aktif dalam proses pembelajaran seperti pembelajaran secara tatap muka dan menjaga agar tanggapan mahasiswa terkait materi yang diberikan tidak melebar jauh dari konteks materi yang dibicarakan. Selain itu, bagi pendidik yang ingin menggunakan edmodo terlebih dahulu menyediakan buku panduan penggunaan edmodo untuk meminimalisir kendala teknis dalam pengoperasian Edmodo. Saran selanjutnya adalah dibutuhkan kecepatan koneksi internet yang tersedia agar pelaksanaan *e-learning* berbasis edmodo dapat berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alshawhi, S. T., & Alhomoud, F. A. (2016). The Impact of Using Edmodo on Saudi University EFL Students' Motivation and Teacher-Student Communication. *International Journal of Education*, 8(4), 105-121.
- Anderson, J. (2010). *ICT Transforming Education: A Regional Guide*. Bangkok: UNESCO
- Andriani, T. (2015). Sistem Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Sosial Budaya : Media Komunikasi Ilmu-Ilmu Sosial Dan Budaya*, 12(1), 127-150.
- Anshori, S. (2017). Pemanfaatan Tik Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 1(1), 10-20.
- Dharmawati. (2017). Penggunaan Media e-Learning Berbasis Edmodo dalam Pembelajaran English for Business. *Jurnal Sistem Informasi*, 1(1), 43-49.

- Dogoriti, E., & Pange, J. (2014). Instructional Design for a "Social" Classroom: Edmodo and Twitter in the Foreign Language Classroom. *Proceedings International Conference on Information Communication Technologies in Education (IICTE)*, 154-165.
- Dwiyoogo, W. D. (2018). Developing a Blended Learning-Based Method for Problem-Solving in Capability Learning. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 17(1), 51-61.
- Fardoun, H., Alghazzawi, D., Romero, S., Penichet, V., & Gallud, J. (2012). Online Social Networks Impact in Secondary Education. *International Workshop on Evidence-Based Technology Enhanced Learning Advances in Intelligent and Soft Computing*, 152(1), 37-45.
- Hadi, F. R., & Rulviana, V. (2018). Analisis Proses Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo pada Mata Kuliah Geometri. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1), 63-68. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1.2200>
- Herlambang, A. D., & Hidayat, W. N. (2016). Edmodo Untuk Meningkatkan Kualitas Perencanaan Proyek Dan Efektivitas Pembelajaran Di Lingkungan Pembelajaran Yang Bersifat Asinkron. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(3), 180-187. <http://dx.doi.org/10.25126/jtiik.201633193>
- Istiqomah, S. B. T., & Azizah, N. (2013). Penerapan Metode Blended Learning Berbasis ICT Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Pada Mata Kuliah Ilmu Sosial Budaya Dasar (ISBD) Di Prodi D-III Kebidanan FIK Unipdu Jombang. *EduHealth*, 3(2), 103-113.
- Karwati, E. (2014). Pengaruh Pembelajaran Elektronik (E-Learning) Terhadap Mutu Belajar Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 17(1), 41-54.
- Kongchan, C. (2012). *How a Non-Digital-Native Teacher Makes Use of Edmodo*. Retrieved December 28, 2020, from https://conference.pixel-online.net/conferences/ICT4LL2012/common/download/Paper_pdf/90-IBT18-FP-Kongchan-ICT2012.pdf
- Kurniabudi, K., & Assegaf, S. (2018). Persepsi Kesesuaian dan Kepuasan Penggunaan Media Sosial pada Perkuliahan: Pengujian Model. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(6), 659-666.
- Nasrullah, A., Ende., & Suryadi. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Edmodo pada Pembelajaran Matematika Ekonomi Terhadap Komunikasi Matematis. *Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 2(1), 1-10.
- Rulviana, V. (2018). Implementasi Media Edmodo Dalam Mata Kuliah Pengembangan Kurikulum Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika*, 8(2), 205-208.
- Sanders, K. S. (2012). *An Examination of the Academic Networking Site Edmodo on Student Engagement and Responsible Learning (Doctoral Dissertation)*. (University of South Carolina). Retrieved from <https://scholarcommons.sc.edu/etd/873/>
- Seamolec. (2013). *Sumber Simulasi Digital*. Jakarta: Seamolec.
- Suharyanto., & Mailangkay, A. B. L. (2016). Penerapan E-Learning Sebagai Alat Bantu Mengajar Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Widya*, 4(3), 17-21.
- Trisniawati., Muanifah, M. T., & Ardiyaningrum, M. (2018). Penerapan E-Learning Edmodo

Ditinjau Dari Hasil Belajar
Mahasiswa PGSD Universitas
Sarjanawiyata Tamansiswa.
Pendidikan Ke-SD-An, 5(1), 509-
514.
[http://dx.doi.org/10.30738/trihayu.v5
i1.3175](http://dx.doi.org/10.30738/trihayu.v5i1.3175)

Ummi, H. U., & Mulyaningsih, I. (2016).
Penerapan Teori Konstruktivistik
Pada Pembelajaran Bahasa Arab Di
IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
*Journal Indonesian Language
Education and Literature*, 2(1), 76-
81.
[http://dx.doi.org/10.24235/ileal.v1i2.
600](http://dx.doi.org/10.24235/ileal.v1i2.600)

Zaka, P. (2013). A Case Study of Blended
Teaching and Learning in a New
Zealand Secondary School, Using an
Ecological Framework. *DEANZ the
Journal of Open, Flexible, and
Distance Learning*, 17(1), 24-40.