

Merancang *E-Learning* dengan Edmodo sebagai sarana *Study from Home* pada Masa Tanggap Darurat COVID-19

Widodo Setiyo Wibowo^{1*}

¹Prodi Pendidikan IPA Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Yogyakarta

e-mail corresponding author: widodo.setiyo@uny.ac.id

Nomor Handphone: +6285292460857

Abstrak

Penerapan *e-learning* merupakan alternatif terbaik dalam penyelenggaraan pembelajaran di tengah pemberlakuan *study from home* (SFH). Sayangnya, hal ini belum berjalan dengan optimal salah satunya karena kurangnya penguasaan teknologi digital di kalangan pendidik dan peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengupas secara teoritis berdasarkan studi pustaka tentang bagaimana merancang *e-learning* dengan menggunakan Edmodo. Edmodo sangat komprehensif sebagai sebuah LMS. Dalam mendukung proses pembelajaran, Edmodo dilengkapi dengan beberapa aktivitas pembelajaran, seperti "Quiz", "Assignment" dan "Poll". Sementara itu, dalam hal *resources* (bahan ajar), Edmodo mendukung bahan ajar berupa "File" dan "Link" (URL/ *Embed media*). Selain itu, Edmodo juga menyediakan fasilitas "Gradebook" dan "Award Badge" untuk merekam kemajuan belajar peserta didik. Edmodo juga memungkinkan orang tua peserta didik untuk memantau pembelajaran melalui fasilitas "Parent Code". Ada beberapa langkah yang dapat dilakukan untuk merancang *e-learning* dengan Edmodo, yaitu: 1) pendidik bergabung dengan Edmodo sebagai "teacher", 2) pendidik melengkapi profil, 3) pendidik membuat *group*, 4) peserta didik bergabung dengan Edmodo sebagai "student", 5) pendidik membuat *posting*, serta 5) pendidik memonitor perkembangan belajar peserta didik. Pembelajaran melalui Edmodo mampu meningkatkan partisipasi aktif, motivasi, fleksibilitas peserta didik. Dengan demikian, penggunaan Edmodo akan mendukung keberhasilan belajar di era SFH.

Kata kunci: Edmodo, *E-learning*, Covid-19

Abstrack

In the study from home (SFH) era, implementing e-learning is the best way in conducting a learning. Unfortunately, it is not running optimally yet, one of which is due to the lack of mastery of digital technology among educators and students. This study aims to explore theoretically based on a literature study on how to design an e-learning using Edmodo. Edmodo is a comprehensive LMS. In supporting the learning process, Edmodo is equipped with several learning activities, such as "Quiz", "Assignment" and "Poll". Meanwhile, in terms of resources (teaching material), Edmodo supports teaching materials in the form of "File" and "Link" (URL / *Embed media*). In addition, Edmodo also provides a "Gradebook" and "Award Badge" feature to record students' learning progress. Edmodo also allows parents to monitor the learning process through "Parent Code" facility. There are several steps that can be taken to design an e-learning using Edmodo, namely: 1) educators join Edmodo as "teachers", 2) complete profiles, 3) educators create groups, 4) students join Edmodo as students, 5) educators create post, and finally 5) educators monitor student learning progress. As an e-learning tool, Edmodo is able to increase active participation, motivation, and flexibility of students. Thus, the use of Edmodo will support successful learning in the SFH era.

Key words: Edmodo, *E-learning*, Covid-19

PENDAHULUAN

Saat ini hampir seluruh negara di dunia termasuk Indonesia tengah mengalami bencana pandemi *Coronavirus Disease 2019* (COVID-19). Kondisi ini mengakibatkan banyak orang terjangkit bahkan hingga mengakibatkan kematian. Untuk mengatasi masalah ini, berbagai cara ditempuh oleh pemerintah, salah satunya adalah melakukan pembatasan fisik (*physical distancing*) sebagai upaya untuk menghentikan terjadinya penularan. Kebijakan *physical distancing* diterapkan di semua

sektor kehidupan termasuk juga proses belajar-mengajar. Melalui Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia menginstruksikan agar proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/ jarak jauh sehingga memunculkan program *study from home* (SFH). Kegiatan pembelajaran jarak jauh dapat dilaksanakan dengan memanfaatkan berbagai teknologi

digital dengan tetap memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik [1].

Kebijakan SFH ini tentu tidak lepas dari berbagai kendala. Salah satu kendala utama adalah masih kurangnya penguasaan teknologi digital di kalangan pendidik, peserta didik, dan orang tua peserta didik [2-3]. Banyak di antara mereka yang merasa “kaget” dalam menghadapi SFH karena terbatasnya pengalaman dalam penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran selama ini. Beberapa pendidik memang telah mengenal dan mengaplikasikan beberapa teknologi digital dalam pembelajarannya, seperti menggunakan Ruang Guru, Google Classroom, *video conference* seperti Google Meet dan Zoom, Google Doc, Google Form, dan yang lain [4]. Akan tetapi, tidak sedikit pula yang baru sekedar menggunakan media pesan seperti WhatsApp untuk memberikan instruksi kepada peserta didik atau orang tua peserta didik untuk membaca materi dan mengerjakan latihan soal yang ada dalam buku teks atau buku peserta didik. Bahkan di beberapa daerah, guru mendatangi rumah peserta didik satu demi satu untuk memberikan pembelajaran luring karena terbatasnya kemampuan akses teknologi digital yang ada sebagaimana dilansir dalam Kompas.com pada tanggal 18 April 2020 [5]. Hal ini tentu belum sesuai dengan tujuan dari kebijakan SFH yang diharapkan.

Berkaca pada permasalahan tersebut maka perlu adanya solusi untuk mengatasinya. Salah satunya adalah pengenalan dan penggunaan *e-learning* berbasis *learning management system* (LMS) yang mudah dalam pengoperasiannya. Terdapat banyak jenis LMS yang sering digunakan, di antaranya adalah Edmodo. Edmodo memiliki desain yang hampir sama dengan media sosial Facebook yang tentunya telah familiar di kalangan pendidik maupun peserta didik. Hal ini membuat Edmodo dapat menjadi pilihan utama bagi pendidik untuk menjadikannya sebagai sarana pembelajaran elektronik karena mudah dalam pengoperasiannya, tidak membutuhkan keterampilan khusus, serta dapat diakses pendidik, peserta didik, dan orang tua peserta didik dengan menggunakan akun yang telah dibuat [6]. Edmodo menyediakan cara yang aman dan mudah untuk berkomunikasi dan berkolaborasi antara peserta didik dan pendidik. “*Teachers have noted that Edmodo even strengthened the relationships between*

students, and led to a stronger classroom community” [7]. Selain itu, Edmodo juga cocok untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk semua bidang studi. Pada tulisan ini akan dibahas mengenai bagaimana merancang *e-learning* dengan menggunakan Edmodo.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam studi literatur. Studi literatur merupakan suatu kajian teoritis, referensi serta literatur ilmiah lainnya yang berkaitan dengan budaya, nilai dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti [8]. Penelusuran literatur tidak hanya untuk menyiapkan kerangka penelitian tetapi juga memanfaatkan sumber-sumber perpustakaan untuk memperoleh data penelitian [9]. Jenis data yang dikumpulkan berupa data sekunder berupa hasil-hasil penelitian dari berbagai artikel, sumber pustaka dan dokumen. Agar lebih fokus, penelusuran kepustakaan dilakukan dengan menggunakan kata kunci “*e-learning*”, “Edmodo”, dan “Dampak COVID-19 terhadap Pembelajaran”. Data hasil penelusuran selanjutnya dikumpulkan, dikaji dan dianalisis untuk mereduksi data, *display* dan disimpulkan sehingga mendapatkan rekomendasi mengenai studi literatur yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *E-learning*

Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat saat ini telah memberikan banyak kemudahan pada sistem pendidikan. Perkembangan teknologi ini mampu merevolusi kegiatan belajar mengajar dari yang sifatnya klasikal menjadi *online* atau yang dikenal sebagai *e-learning*. *E-learning* terdiri dari dua kata atau bagian, yaitu “*e*” yang merupakan singkatan dari *electronic* dan “*learning*” yang berarti pembelajaran. Jadi, *e-learning* berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika, khususnya teknologi komputer, jaringan komputer dan/atau internet. Tujuan utama penggunaan teknologi ini adalah meningkatkan efisiensi dan efektivitas, transparansi, dan akuntabilitas pembelajaran. Oleh karena itu, *e-learning* sering disebut pula dengan *online course* [10]. Pandangan yang lebih konseptual disampaikan Paulsen [11] yang mendefinisikan *e-learning* sebagai “*interactive learning in which the learning*

content is available online and provides automatic feedback to the student's learning activities, ... but the focus of e-learning is usually more on the learning content than on communication between learners and tutors". *E-learning* dapat menjadi media penyampaian yang baik, terpusat pada pengguna, interaktif dan sebagai lingkungan belajar yang memiliki berbagai kemudahan bagi siapa saja, dimana saja dan kapan saja.

E-learning sangat mendukung kegiatan pembelajaran di dalam kelas (*classroom instruction*). Menurut Siahaan [12], setidaknya ada tiga fungsi *e-learning*, yaitu: (1) Suplemen (tambahan), yaitu jika peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak; (2) Komplemen (pelengkap), yaitu apabila materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik di dalam kelas; serta (3) Substitusi (pengganti), yaitu jika *e-learning* dilakukan sebagai pengganti kegiatan belajar, misalnya dengan menggunakan model-model kegiatan pembelajaran.

Ditinjau dari aspek sistem penyampaian (*delivery system model*), model *e-learning* dapat diklasifikasikan ke dalam tiga bentuk [13]: (1) Model *Adjunct*, artinya pembelajaran tradisional yang ditunjang dengan sistem penyampaian secara *online* sebagai pengayaan; (2) Model *Mixed/Blended*, artinya baik proses tatap muka dan pembelajaran secara *online* merupakan satu kesatuan utuh; serta (3) Model *Online Penuh (Fully Online)*, yakni semua interaksi pembelajaran dan penyampaian bahan belajar terjadi secara *online*. Sampai saat ini para ahli maupun praktisi masih terus mendiskusikan lingkungan belajar manakah yang lebih baik, *online* atau kelas tradisional, mengingat keduanya sama-sama memiliki kelebihan dan kekurangan. Maka untuk menjembatani hal ini, konsep *blended learning* mulai menjadi pusat perhatian sejak tahun 2000 [14]. Akan tetapi, dalam kondisi pandemi seperti sekarang ini, model *fully online* nampaknya yang paling rasional untuk diterapkan para pendidik. Dalam pembelajaran daring, kesuksesan belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor lingkungan belajar dan karakteristik peserta didik [15]. Oleh karenanya, kedua hal ini harus menjadi pertimbangan utama bagi para

pendidik dalam mengembangkan dan menjalankan pembelajaran secara online.

2. Learning Management System (LMS)

Berbicara mengenai *Learning Management System* atau yang lebih dikenal dengan sebutan LMS, terdapat banyak definisi yang disampaikan oleh beberapa ahli. Ellis menyatakan bahwa LMS adalah "*a software application that automates the administration, tracking, and reporting of training events*" [16]. Hal senada disampaikan oleh Abu Shwar dimana LMS diartikan "*internet based software allowing instructors to manage materials distribution, assignments, communications and other aspects of instructions for their courses*" [17]. LMS merupakan suatu perangkat lunak yang digunakan untuk membuat materi pembelajaran secara *online* berbasis *web* dan mengelola kegiatan pembelajaran serta hasil-hasilnya.

Di dalam LMS terdapat fitur-fitur yang dapat memenuhi semua kebutuhan dari pengguna dalam hal pembelajaran. Setiap jenis LMS memiliki fitur dengan fungsinya masing-masing, akan tetapi fungsi umumnya adalah [11]: (1) *Authoring*; (2) *Classroom management*; (3) *Competency management*; (4) *Knowledge management*; (5) *Certification or compliance training*; (6) *Personalization*; (7) *Mentoring*; (8) *Chat*; serta (9) *Discussion boards*.

Melalui LMS ini, peserta didik juga dapat melihat nilai tugas dan tes serta peringkatnya berdasarkan nilai tugas maupun tes yang diperoleh. Selain itu, peserta didik dapat melihat modul-modul yang ditawarkan, mengambil tugas-tugas dan tes-tes yang harus dikerjakan, serta melihat jadwal diskusi secara maya dengan instruktur, narasumber lain, dan peserta didik lain. LMS tersedia dalam berbagai macam pilihan. Beberapa contoh LMS antara lain: Atutor, Blackboard, Claroline, Moodle, Edmodo, Schoology, dan sebagainya.

3. Edmodo

Edmodo merupakan *social network* berbasis lingkungan sekolah yang dikembangkan oleh Nicolas Borg and Jeff O'Hara pada tahun 2008 [18]. Seperti halnya *social network* yang lain, Edmodo dapat diakses secara *free* di situs www.new.edmodo.com dan aplikasinya juga dapat diunduh dan diinstall pada perangkat

android. Menurut Balasubramanian, *et.al.*, “Edmodo is a free and secure educational learning network used to provide a simple way for teachers to create and manage an online classroom community as well as enables students to connect and work with their classmates teachers anywhere and anytime” [19]. Edmodo adalah *platform microblogging* pribadi yang dikembangkan untuk guru dan peserta didik, dengan mengutamakan privasi peserta didik. Guru dan peserta didik dapat berbagi catatan, tautan, dan dokumen. Guru juga memiliki kemampuan untuk mengirimkan peringatan, acara, dan tugas untuk peserta didik dalam kerangka waktu yang dapat dilihat publik. Edmodo seringkali disebut sebagai *platform* media sosial yang sering digambarkan sebagai *Facebook* untuk sekolah [20].

Seperti layaknya Moodle, Edmodo sangat komprehensif sebagai sebuah *learning management system (LMS)*. Dalam mendukung proses pembelajaran, Edmodo dilengkapi dengan beberapa aktivitas pembelajaran, seperti *Quiz*, *Assignment* dan *Poll*. Sementara itu dalam hal *Resources* (bahan ajar), Edmodo mendukung bahan ajar berupa *File* dan *Link (URL/ Embed media)*. Berikut fitur-fitur yang terdapat pada Edmodo:

- a. *Polling*, *Polling* merupakan salah satu fitur yang hanya dapat di gunakan oleh guru. Fitur ini biasanya di gunakan oleh guru untuk mengetahui tanggapan peserta didik mengenai hal tertentu.
- b. *Gradebook*, Fitur ini mirip seperti catatan nilai peserta didik. Dengan fitur ini, guru dapat memberi nilai kepada peserta didik secara manual maupun otomatis. Fitur ini juga memungkinkan seorang guru untuk manajemen penilaian hasil belajar dari seluruh peserta didik. Penilaian tersebut juga dapat diexport menjadi *file .csv*. Pada fitur *Gradebook*, guru memegang akses penuh pada fitur ini sedangkan peserta didik hanya dapat melihat rekapan nilai dalam bentuk grafik dan penilaian langsung.
- c. *Quiz*, fitur ini hanya dapat dibuat oleh guru, sedangkan peserta didik tidak mempunyai akses untuk membuat *quiz*. Mereka hanya bisa mengerjakan soal *quiz* yang diberikan oleh guru. *Quiz* digunakan oleh guru untuk memberikan evaluasi *online* kepada peserta didik berupa pilihan ganda, isian singkat maupun soal uraian.

- d. *File and Links*, Fitur ini berfungsi untuk mengirimkan *note* dengan lampiran *file* dan *link*. Biasanya *file* tersebut berekstensi *.doc*, *.ppt*, *.xls*, *.pdf* dan lain-lain.
- e. *Library*, dengan fitur ini, guru dapat mengunggah bahan ajar seperti materi, presentasi, gambar, video, sumber referensi, dan lain-lain. Fitur ini juga berfungsi sebagai wadah untuk menampung berbagai *file* dan *link* yang dimiliki oleh guru maupun peserta didik.
- f. *Assignment*, fitur ini digunakan oleh guru untuk memberikan tugas kepada peserta didik secara *online*. Kelebihan dari fitur ini yaitu dilengkapi dengan waktu *deadline*, fitur *attach file* yang memungkinkan peserta didik untuk mengirimkan tugas secara langsung kepada guru dalam bentuk *file* document (*pdf*, *doc*, *xls*, *ppt*), dan juga tombol “*Turn in*” pada kiriman *assignment* yang berfungsi menandai bahwa peserta didik telah menyelesaikan tugas mereka.
- g. *Award Badge*, Untuk memberikan suatu penghargaan kepada peserta didik atau grup, biasanya guru menggunakan fitur *award badges* ini.
- h. *Parent Code*, dengan fitur ini, orang tua peserta didik dapat memantau aktifitas belajar yang dilakukan anak-anak mereka.

Sebagai media kolaborasi, Edmodo membagi *Group/ kelas/ komunitas* pembelajaran dengan menggunakan kode tertentu, dimana setiap *user* bisa bergabung dengan menggunakan kode akses tersebut. Melalui program ini, seorang guru dapat membuat kelas atau grup di mana nanti peserta didiknya dapat mendaftarkan diri sebagai peserta dalam kelas tersebut sehingga dapat berinteraksi dan melakukan proses belajar mengajar melalui akun ini. Tentu untuk dapat masuk ke program Edmodo ini, masing-masing guru maupun peserta didik harus membuat akun, dan syarat untuk membuat akun adalah memiliki *e-mail*. Edmodo juga memberi hak akses orang tua dan peserta didik atas sebuah kelas/*course*. Hal ini memberi kesempatan kepada orang tua untuk memantau perkembangan anaknya pada *group/course* tertentu [21].

4. Merancang *e-learning* dengan menggunakan Edmodo

Untuk mengembangkan pembelajaran online dalam Edmodo, maka ada beberapa

langkah yang harus dilakukan sebagai berikut [22].

- a. Pendidik bergabung dengan Edmodo sebagai “teacher”

Untuk bergabung dengan Edmodo sebagai guru, maka perlu membuat akun sebagai guru terlebih dahulu dengan cara mengunjungi laman <https://www.new.edmodo.com/> seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan halaman depan Edmodo untuk mendaftar sebagai “teacher”

Lakukan klik pada bagian “I’m a Teacher” sehingga akan muncul halaman seperti Gambar 2. Setelah itu, isilah informasi yang dibutuhkan pada bagian yang tersedia, kemudian klik

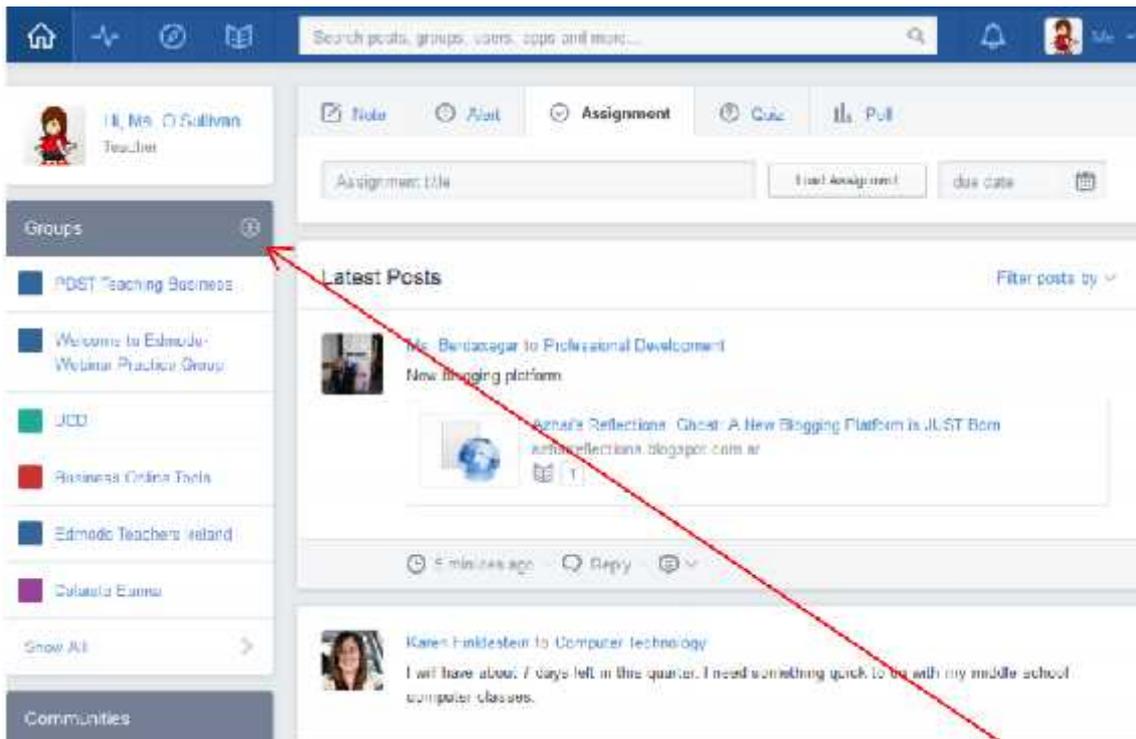
“Sign Up”. Pastikan untuk mengingat atau mencatat password yang telah dibuat untuk digunakan pada saat login pada kesempatan berikutnya.



Gambar 2. Tampilan halaman untuk membuat akun sebagai “teacher”

Setelah berhasil melakukan *sign up*, maka pengguna akan dibawa pada halaman “Home” seperti pada Gambar 3. Saat ini halaman “Home” masih kosong, tapi ketika pengguna

membuat atau bergabung dengan *group* atau *Edmodo Communities*, ini akan memberikan *update* info setiap harinya.



Gambar 3. Tampilan Halaman Home

b. Melengkapi Profil

Agar profil pengguna menjadi lengkap pada Edmodo, dapat dilakukan dengan menambahkan foto atau avatar diri, berkoneksi dengan guru lain yang dikenal, membuat group

yang akan diikuti peserta didik, mengunggah berbagai *file* ke dalam *library*, serta bergabung dengan komunitas pembelajaran professional di Edmodo.



Gambar 4. Tampilan profil pengguna di Edmodo

c. Membuat Group

Untuk membuat kelas virtual di Edmodo dapat dilakukan dengan membuat *group*. Caranya, klik ikon + pada bagian “Groups” dan pilih “Create” dari menu yang muncul. Kemudian isilah informasi kelas dengan memberikan nama pada bagian “Name of your group”,

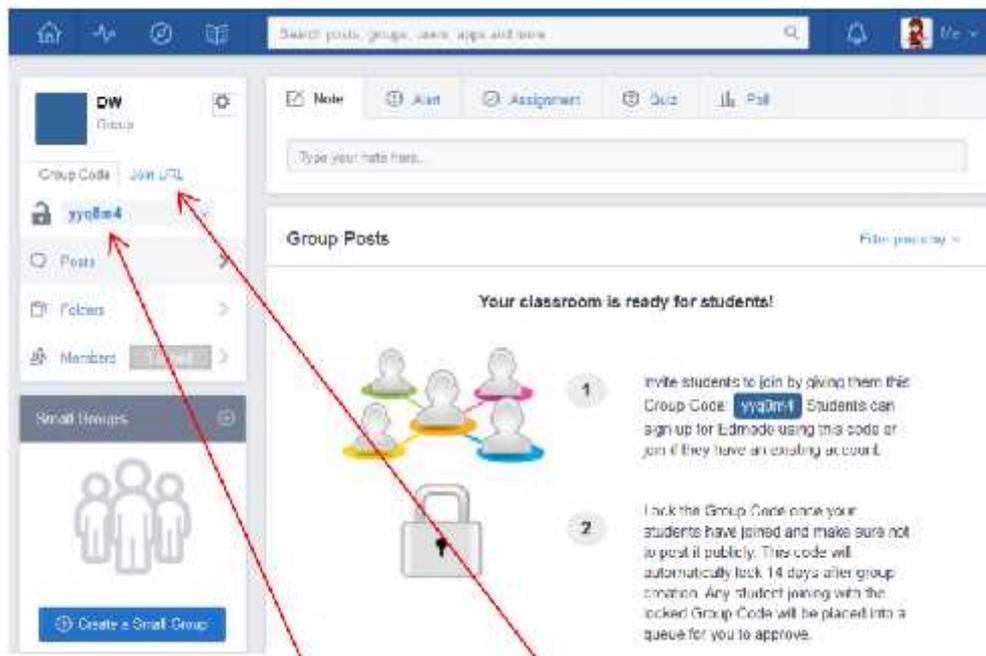
kelas atau level pendidikan pada bagian “Select a Grade”, serta bidang ilmu/ mata pelajaran pada bagian “Subject Area”. Setelah itu, klik “Create” dan masukkan jumlah anggota kelas yang diharapkan dan klik “Finish” seperti pada Gambar 5.



Gambar 5. Tampilan halaman untuk membuat *group*

Setelah proses ini selesai, kelas telah berhasil dibuat. Bagikan kode “group code” seperti pada contoh “yyq8m4” atau link “Join URL”

seperti terlihat pada Gambar 6 kepada peserta didik agar dapat bergabung dengan kelas yang telah dibuat.



Gambar 6. Kode dan URL untuk bergabung ke kelas

d. Peserta didik bergabung dengan Edmodo sebagai “student”
 Untuk bergabung dengan Edmodo sebagai peserta didik maka perlu membuat akun sebagai peserta didik terlebih dahulu. Peserta

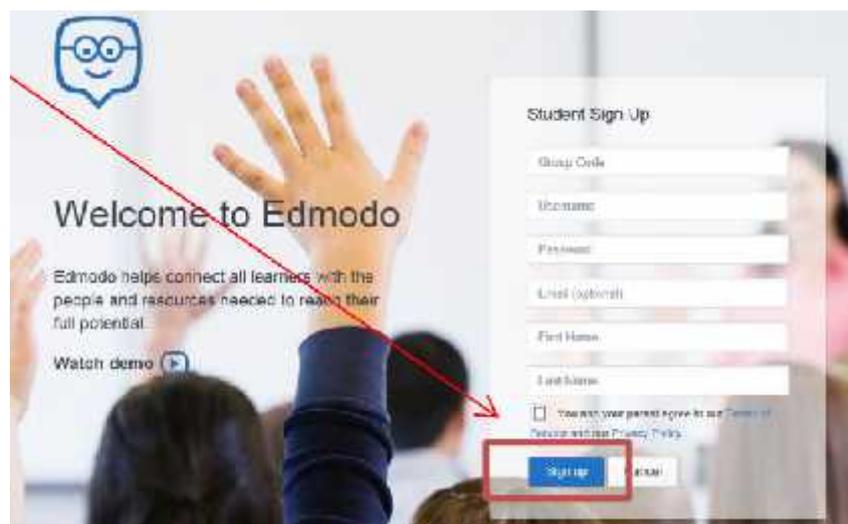
didik dapat mengunjungi laman <https://www.new.edmodo.com/>, masukkan *username* dan *password* kemudian klik pada bagian “I’m a Student” seperti pada Gambar 7.



Gambar 7. Tampilan halaman depan Edmodo untuk mendaftar sebagai “student”

Pengguna akan dibawa pada halaman seperti Gambar 8. Isilah informasi yang dibutuhkan pada bagian yang tersedia, termasuk

memasukkan kode “Group Code” kemudian klik ”Sign Up”. Pastikan pengguna mengingat atau mencatat password yang telah dibuat.

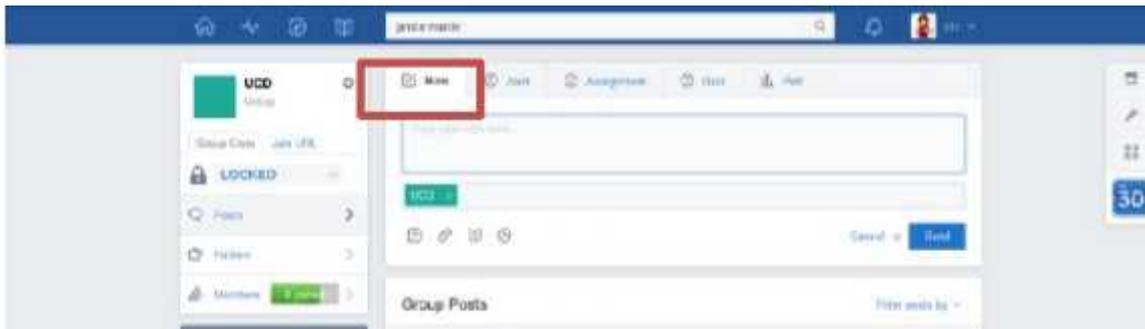


Gambar 8. Tampilan halaman untuk membuat akun sebagai “student” dan bergabung ke kelas

e. Membuat *Posting*

Ada banyak pilihan *posting* dalam Edmodo, diantaranya adalah “Note”, “Alert”, “Assignment”, “Quiz”, dan “Poll”. Pilihan “Notes” dapat digunakan pendidik untuk membagikan tulisan yang berisi pertanyaan diskusi dan peserta didik dapat membalas pertanyaan ini baik secara privat maupun

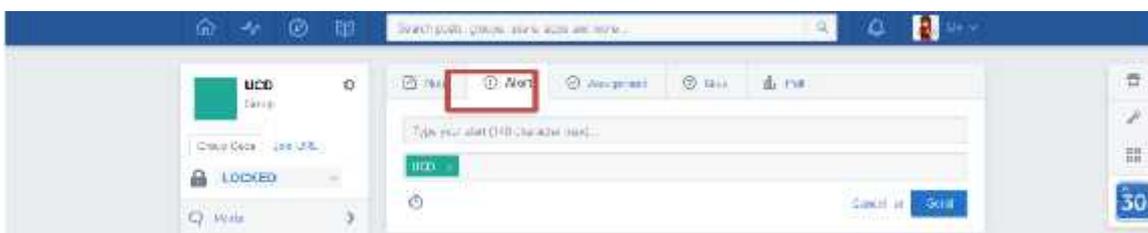
secara klasikal. Pendidik dan peserta didik atau peserta didik dan peserta didik dapat saling berdiskusi di dalamnya. Fasilitas ini juga dapat digunakan untuk membagikan *file* yang berupa catatan, presentasi, *link* ke website tertentu, dan juga *embed* video atau simulasi dari berbagai sumber seperti YouTube.



Gambar 9. Tampilan halaman untuk membuat *posting* berupa “Note”

Pilihan “Alert”” adalah “Note” versi pendek, dimana catatan ini akan ditulis dalam format *bold* untuk menandai suatu hal yang penting

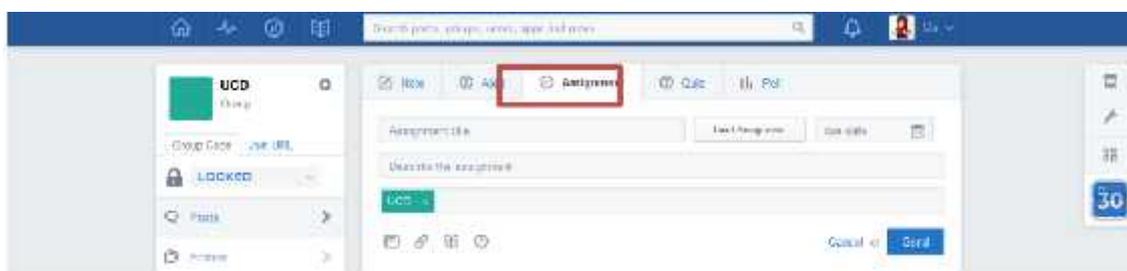
seperti pengingat kegiatan kelas atau tes/ tugas yang akan datang.



Gambar 10. Tampilan halaman untuk membuat *posting* berupa “Alert””

Pilihan “Assignment” atau tugas sangat baik digunakan untuk memberikan pekerjaan rumah (PR). Dalam membuat tugas ini pendidik dapat memberikan judul/ topik dan juga mengatur

waktu terakhir pengumpulannya. Suatu tugas yang pernah dibuat dapat digunakan kembali pada kelas lain.



Gambar 11. Tampilan halaman untuk membuat *posting* berupa “Assignment”

Pilihan “Quiz” dapat digunakan untuk membuat kuis atau tes. Guru dapat membuat kuis dengan berbagai tipe soal seperti *multiple choice, true or false, match, fill in the blank*, dan *short answer*. Hampir semua tes dengan tipe soal ini akan dikoreksi secara otomatis, kecuali untuk *short answer* dimana guru harus

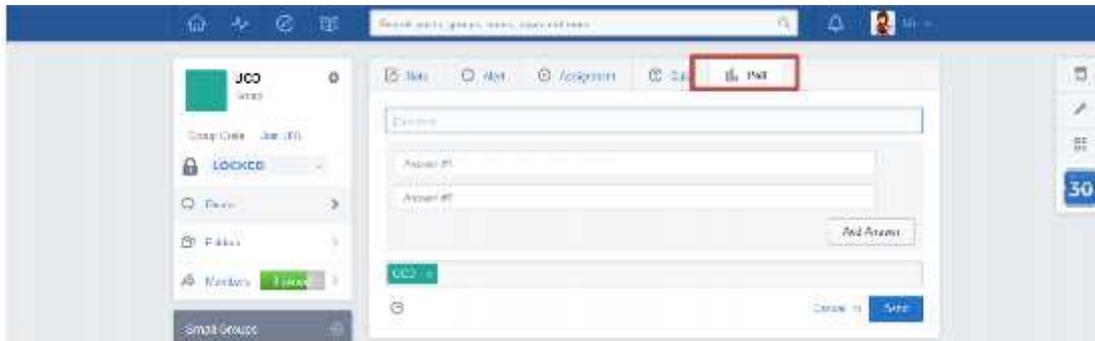
memeriksa sendiri. Skor hasil tes ini terekap dan tersimpan dalam Edmodo dan dapat diexport kedalam spreadsheet. Pendidik juga dapat mengatur durasi waktu tes dan mengacak soal agar meminimalkan peluang saling contek antar peserta didik. Kuis yang pernah dibuat juga dapat digunakan berulang kali.



Gambar 12. Tampilan halaman untuk membuat *posting* berupa “Quiz””

Pilihan “Poll” memberikan fasilitas umpan balik yang cepat dari peserta didik dan ini penting sebagai sarana *Assessment for Learning (AfL)*. Ini juga dapat digunakan untuk

menggali pemahaman mengenai topik bahasan atau merencanakan pembelajaran berikutnya berdasarkan masukan peserta didik.

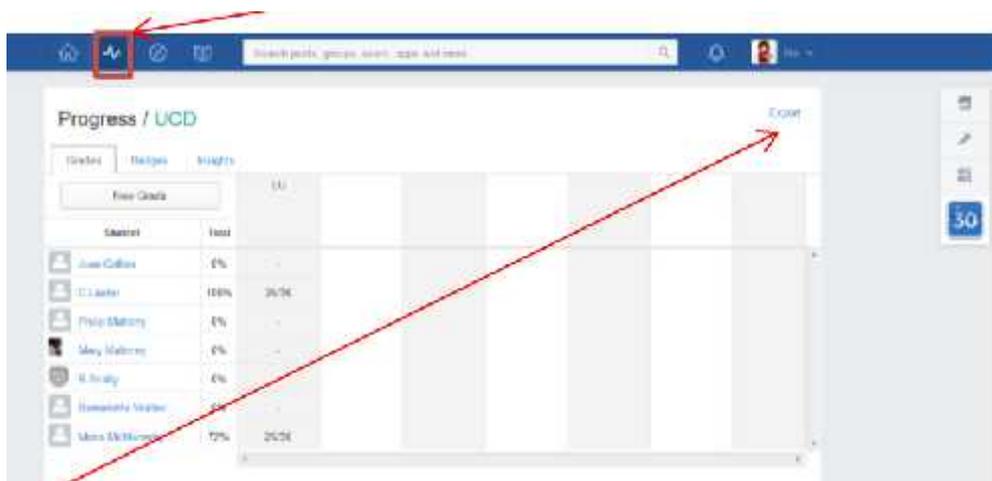


Gambar 13. Tampilan halaman untuk membuat *posting* berupa “Poll”

f. Memonitor perkembangan pelajar peserta didik

Perkembangan belajar peserta didik dapat dimonitor dengan mengklik ikon “Progress”. Di sini pendidik dapat melihat skor yang diperoleh setiap peserta didik dari berbagai

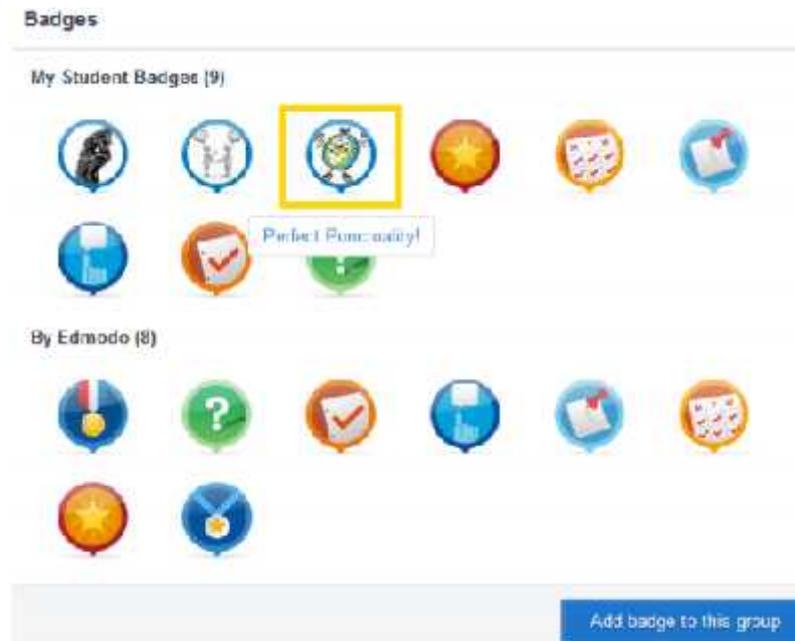
macam aktivitas seperti tugas, kuis atau juga ujian. Data yang tersimpan disini juga dapat disimpan dalam bentuk Excel Spreadsheet dengan mengklik ikon “Export” seperti pada Gambar 14.



Gambar 14. Tampilan halaman untuk memonitor perkembangan belajar peserta didik

Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh peserta didik, pendidik dapat memberikan rencana sebagai hadiah atas pencapaian prestasinya. Edmodo menyediakan 8 macam *pre-load* rencana seperti *good question*, *hard*

worker, *participant*, *perfect attendance*. Pendidik juga dapat menambahkan sendiri rencana yang sesuai untuk peserta didiknya atau mata pelajarannya seperti pada Gambar 15.



Gambar 15. Lencana yang tersedia di Edmodo untuk diberikan pada kelas atau peserta didik

Dengan melakukan serangkaian langkah-langkah di atas, maka pendidik dapat mengembangkan dan menjalankan *e-learning*

PENUTUP

Di tengah kondisi pandemi COVID-19 ini, penerapan kebijakan SFH atau *e-learning* masih menjadi alternatif terbaik dalam penyelenggaraan pembelajaran di berbagai institusi pendidikan. Penerapan *e-learning* diharapkan mampu menekan angka penularan sekaligus juga menjamin agar peserta didik tetap mendapatkan akses pembelajaran di tengah pemberlakuan *physical distancing*. Agar kualitas penyelenggaraan *e-learning* tetap terjaga, pendidik dan peserta didik harus meningkatkan kemampuannya dalam mengakses dan menggunakan teknologi digital yang mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Edmodo adalah salah satu alternatif *platform microblogging* yang dapat digunakan untuk mengembangkan *e-learning*. Tampilannya yang mirip dengan

sehingga proses pembelajaran *online* selama pemberlakuan SFH dapat berjalan dengan baik.

Facebook menjadikan Edmodo sangat *user-friendly* dan sederhana bahkan bagi pendidik yang *non-digital native*. Pendidik dapat mengembangkan *e-learning* secara mandiri tanpa membutuhkan bantuan dari ahli komputer [18]. Melalui Edmodo, seorang pendidik dapat membuat kelas atau grup di mana nanti peserta didiknya dapat mendaftarkan diri sebagai peserta dalam kelas tersebut sehingga dapat berinteraksi dan melakukan proses belajar mengajar melalui akun ini. Pembelajaran melalui Edmodo mampu mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi maupun tugas [23]. Selain itu, peserta didik juga akan bertambah motivasi, fleksibilitas, dan partisipasi belajarnya dalam lingkungan belajar daring [24].

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Coronavirus (COVID-19)*. Jakarta: Kemdikbud RI, 2020.
- [2] A. Purwanto *et al.*, "Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap

Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar," *Journal of Education, Psychology and Counseling*, vol.2, no. 1, pp.1-12, 2020.

- [3] K. Arizona *et al.*, "Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar di Tengah Pandemi COVID-19," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, vol. 5, no. 1, pp. 64-70, 2020.

- [4] W. A. F. Dewi, "Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 2, no. 1, pp. 55-61, 2020.
- [5] Taufiqurrahman, *Kisah Viral Guru Avan, Datangi Satu Per Satu Rumah Murid untuk Mengajar di Tengah Pandemi Corona*. Diakses dari <https://regional.kompas.com/read/2020/04/18/14595211/kisah-viral-guru-avan-datangi-satu-per-satu-rumah-murid-untuk-mengajar-di?page=all>, pada 30 Juni 2020.
- [6] S. Çankaya *et al.*, "Using Educational Social Networking Sites in Higher Education: Edmodo through the Lenses of Undergraduate Students," *European Journal of Educational Technology*, vol. 1, no.1, pp. 3-23, 2013.
- [7] V. Miller, *Understanding Digital Culture*. London: SAGE, 2011.
- [8] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- [9] M. Zed, *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2014.
- [10] Prawiladilaga *et al.*, *Mozaik Teknologi Pendidikan: E-Learning*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2013.
- [11] M. F. Paulsen, *Online Education*. NKI Forlaget, Hans Burumsvei 30, N-1357 Bekkestua: Norway, 2003.
- [12] S. Siahaan, "E-Learning (Pembelajaran Elektronik) Sebagai Salah satu Alternatif Kegiatan Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 9, no. 42, pp. 303-321, 2003.
- [13] S. Noirid, "E-Leraning Models: A Review of Literature", Paper presented at the 1st International Conference on Educational Reform. Bangkok, Thailand. November 9-11, 2007.
- [14] B. Güzer and H. Caner, "The past, present and future of blended learning: an in depth analysis of literature," *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, vol. 116, no. 2014, pp. 4596-4603, 2014.
- [15] M. Nakayama *et al.*, "The Impact of Learner Characteristics on Learning Performance in Hybrid Courses among Japanese Students," *Electronic Journal E-Learning*, vol. 5, no. 3, pp. 195-206, 2007.
- [16] R. K. Ellis, *Field Guide to Learning Management Systems*. San Fransisco: ASTD, 2009.
- [17] B. A. Shawar, "Learning Management System and its Relationship with Knowledge Management", Paper Presented at The 4th International Conference on Intelligent Computing and Information Systems 2009. Cairo, Egypt, March 19-22, 2009.
- [18] C. Kongchan, "Edmodo: A User-Friendly Social Learning Platform". Paper presented at The 4th TCU International e-Learning Conference 2012 on Smart Innovations in Education and Lifelong Learning, IMPACT, Muang Thong Thani, Nonthaburi, Thailand. June 14-15, 2012.
- [19] K. Balasubramanian *et al.*, "A study on "Student preference towards the use of Edmodo as a learning platform to create responsible learning environment," *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, vol. 144, no. 2014, pp. 416-422, 2014.
- [20] M. Scott, "Go Ahead ... Be Social: Using Social Media to Enhance the Twenty-First Century Classroom," *Distance Learning*, vol. 9, no. 2, pp. 54-59, 2012.
- [21] M. Batsila *et al.*, "Entering the Web-2 Edmodo World to Support Learning: Tracing Teachers Opinion after Using it in their Classes," *iJET*, vol. 9, no. 1, pp. 53-60, 2014.
- [22] Professional Development Service for Teachers (PDST). *Edmodo Instruction Manuals Incorporating Junior Cycle Key Skills, School Self-Evaluation and suggested teaching strategies*. Diakses dari https://pdst.ie/sites/default/files/Edmodo%Instructions_0.pdf, pada 3 Juni 2019.
- [23] M. Enriquez, "Students' Perception on the Effectiveness of the Use of Edmodo as a Supplementary Tool for Learning," Paper Presented at the DLSU Research Congress 2014: Philippines. De La Salle University, Manila, Philippines. March 6-8, 2014.
- [24] M. Supaporn, "Undergraduate Students' Perceptions of Edmodo as a Supplementary Learning Tool in an EFL classroom," *Silpakorn University Journal of Social Sciences, Humanities, and Arts*, vol.16. no. 2, pp. 137-161, 2016.