

Keefektifan Penggunaan Edmodo sebagai Media Pembelajaran E-Learning Siswa Kelas XI OTKP SMK Negeri 4 Surabaya

Dinda Anissa Latapamei

Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, dinda.17080314085@mhs.unesa.ac.id

Brilliant Rosy

Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, brilliantrosy@unesa.ac.id

Abstrak:

Maraknya penyebaran virus Covid-19 di Indonesia, membuat pemerintah mengeluarkan kebijakan baru guna memutus mata rantai penyebaran virus Covid-19 yaitu dengan menghimbau agar pembelajaran dilakukan dari rumah dengan memanfaatkan internet. Perkembangan teknologi industri 4.0 telah masuk ke dunia pendidikan dalam bentuk media pembelajaran berbasis E-Learning. Edmodo adalah salah satu platform berbasis internet yang menyediakan layanan untuk membantu memfasilitasi guru menyampaikan materi dan tugas-tugas untuk siswa. Edmodo memungkinkan guru dan siswa untuk saling berkomunikasi tulisan melalui dunia maya. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis keefektifan dan penggunaan Edmodo serta mengetahui keunggulan dan kekurangan Edmodo sebagai media pembelajaran E-Learning siswa kelas XI OTKP 3 di SMK 4 Surabaya. Jenis penelitian ini adalah penelitian deksriptif kualitatif. Menggunakan teknik pengumpulan data dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Uji keabsahan data pada penelitian ini menggunakan triangulasi sumber. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Edmodo sebagai media media pembelajaran E-Learning dapat dikatakan efektif. Edmodo memiliki tampilan seperti *Facebook* sehingga mudah dipelajari dan di gunakan oleh guru dan siswa. Nilai rata-rata siswa selama penggunaan Edmodo sebesar 87 dan dikategorikan baik. Edmodo sebagai media pembelajaran E-Learning memiliki kelebihan dan meningkatkan ketertarikan belajar serta membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.

Keywords: Edmodo, E-learning, Media Pembelajaran

PENDAHULUAN

Ditengah maraknya pandemi covid-19 yang masih melanda seluruh dunia termasuk Indonesia, mempengaruhi berlangsungnya segala faktor kehidupan mulai dari bidang ekonomi, pariwisata sampai pendidikan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengambil keputusan untuk mencegah penyebaran virus covid-19, dengan menerbitkan Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat *Coronavirus Disease* (Covid-19) dan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Bersamaan dengan terbitnya surat edaran tersebut, pemerintah menghimbau sebaiknya tidak ada pertemuan tatap muka secara langsung dan menyarankan agar proses pembelajaran menggunakan sistem dalam jaringan (online) dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang tersedia.

Pada era industri 4.0 atau yang lebih dikenal sebagai masa globalisasi, dimana semua aspek kehidupan mulai menggunakan teknologi dalam menjalankan setiap proses dan prosedurnya tidak terkecuali bidang pendidikan. Rosy (2018) memaparkan bahwa perkembangan teknologi merupakan suatu inovasi di dunia pendidikan yang memberikan keefektifan proses pembelajaran, dengan menghadirkan media pembelajaran pembelajaran berbasis web. Afifi & Amnah (2017) menyatakan “Campur tangan teknologi juga berpengaruh dalam bidang pendidikan, adanya teknologi di bidang pendidikan memunculkan hal baru sehingga mau tak mau seorang pendidik harus mampu beradaptasi dengan teknologi tersebut”. Intinya adalah seorang pendidik harus mampu beradaptasi dengan teknologi agar tetap dapat memberikan pembelajaran kepada peserta didiknya dalam kondisi apapun. Yusuf (2017) mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu kegiatan yang dilakukan pengajar dalam kondisi tertentu, sehingga kognitif, afektif dan psikomotor peserta didik berubah menjadi lebih baik. Pembelajaran bertujuan agar peserta didik memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang dibagikan oleh pengajar. Yusuf (2017) mengemukakan keefektifan sebagai perubahan yang membawa pengaruh dan manfaat tertentu. Pada sumber yang sama, ditemukan terdapat 5 indikator pembelajaran efektif, yaitu (1) pengelolaan pelaksanaan pembelajaran; (2) proses komunikatif; (3) respon peserta didik; (4) aktifitas belajar dan; (5) hasil belajar. Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila dapat memenuhi indikator pembelajaran efektif. Pembelajaran efektif tidak bisa dinilai berhasil hanya berdasarkan hasil belajar peserta didik saja. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran efektif adalah

pembelajaran yang baik secara proses pembelajaran, aktivitas serta hasil pembelajaran dapat memberikan pengaruh dan manfaat yang lebih baik.

Menurut Budiman, dkk (2019) pengertian media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat-alat grafik, fotografis dan elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Menurut Seels & Richey (dalam Puji & Umamah, 2018) menyatakan bahwa “*Learning media is a means of channeling messages in the context of education conveyed by teachers in the learning process*”. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat dan sebagai teknik yang erat pertaliannya dengan metode belajar. Penggunaan media pembelajaran *E-learning* dianggap mejadi satu-satunya solusi agar pembelajaran secara online tetap berjalan dan guru dituntut untuk dapat menerapkan media pembelajaran *E-Learning*. Menurut Michael (dikutip dari Ainiyah, 2015) pembelajaran elektronik adalah pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus dapat menyampaikan materi pelajaran serta mengontrol peserta didiknya agar tetap fokus pada pembelajaran walaupun pembelajaran dilakukan secara *online*.

Edmodo merupakan salah satu media pembelajaran berbasis *platform* yang menyediakan fitur-fitur untuk menunjang proses pembelajaran secara *online*. Platform Edmodo memudahkan guru dan peserta didik untuk saling berkomunikasi dengan menyediakan kolom *chatting* dan komentar. Edmodo dapat diakses dengan mengunjungi www.edmodo.com atau juga dapat diakses melalui *Smartphone* (Sundari & Utomo, 2020). Namun dalam penerapannya dikehidupan nyata masih ditemui beberapa kendala dan permasalahan akibat penggunaan Edmodo. Di SMK Negeri 4 Surabaya ditemukan bahwa siswa kelas XI OTKP 3 sebenarnya sudah pernah diperkenalkan dengan Edmodo ketika masih kelas X, namun penggunaan Edmodo sebagai media pembelajaran E-Learning baru diterapkan di masa pandemi Covid-19 sehingga siswa bisa saja lupa dengan fitur-fitur Edmodo. Penelitian ini didasari oleh keinginan peneliti untuk menganalisis terkait bagaimana keefektifan Edmodo sebagai media pembelajaran E-Learning serta untuk mengetahui penggunaan, kekurangan dan kelebihan Edmodo. Penelitian ini difokuskan pada Mata Pelajaran Humas dan Keprotokolan di kelas XI OTKP 3 SMK Negeri 4 Surabaya yang sampai saat ini masih melaksanakan sistem belajar dari rumah (*online*).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif merupakan data-data yang dikumpulkan berdasarkan faktor-faktor yang mendukung objek penelitian kemudian dianalisis faktor tersebut yang kemudian dicari peranannya (Arikunto, 2013). Sedangkan penelitian kualitatif deskriptif berusaha mendeskripsikan seluruh gejala atau keadaan yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan (Mukhtar, 2013). Jadi penelitian deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk menganalisis suatu kejadian, keadaan atau fenomena dengan menggunakan data kualitatif sebagai bahan pertimbangan. Informan pada penelitian ini adalah 12 siswa kelas XI OTKP 3 dan 1 Guru Produktif Jurusan OTKP SMK Negeri 4 Surabaya.

Jenis Data dan Sumber Data

Data primer diperoleh dari sumber yang secara langsung bersangkutan dengan data penelitian melalui hasil wawancara dan penyebaran kuesioner melalui Google Form dengan informan kunci (*key informan*), yaitu: 1 orang Guru produktif OTKP dan 12 siswa kelas XI OTKP 3. Data sekunder didapat melalui penelusuran berbagai dokumen dan informasi pendukung lainnya, yaitu daftar nilai siswa kelas XI OTKP 3 pada mata pelajaran Humas dan Keprotokolan.

Teknik Analisis Data

Keabsahan data dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan teknik triangulasi data dan sumber. Teknik triangulasi data dan sumber menurut Sugiyono (2014) adalah teknik pengumpulan data berbagai sumber yang berbeda yang memiliki sudut pandang yang berbeda antara satu dan yang lain untuk memperoleh satu data kesimpulan. Dalam penelitian ini triangulasi data dilakukan dengan mencocokkan jawaban wawancara guru dan jawaban kuesioner siswa. Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2014) yang meliputi 1) reduksi data, di mana pada tahap ini, peneliti mengumpulkan dan merangkum hasil wawancara dengan Guru OTKP serta hasil pengisian kuesioner oleh siswa kelas XI OTKP 3 yang berkaitan dengan inti permasalahan, 2) penyajian data, di mana penyajian data pada penelitian ini berupa teks deskriptif yang menjelaskan secara detail informasi terkait inti penelitian yaitu analisis penggunaan edmodo berdasarkan pendapat dan pengalaman informan yaitu guru produktif OTKP dan siswa kelas

XI OTKP 3, dan 3) penarikan kesimpulan, di mana peneliti menarik kesimpulan terkait bagaimanakah hasil analisis penggunaan Edmodo sebagai media pembelajaran dari data yang di kumpulkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan Edmodo sebagai media pembelajaran E-Learning

Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia selama masa Pandemi *covid-19* mengalami perubahan. Pemerintah mengambil kebijakan untuk meminimalisir penyebaran virus dengan menghimbau agar proses pembelajaran dilakukan secara jarak jauh dengan memanfaatkan jaringan internet. Pembelajaran dapat berjalan lancar dan dikatakan efektif apabila guru mampu merancang media pembelajaran, metode dan materi pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran serta siswa yang mampu memberikan respon komunikatif yang bertujuan untuk tercapainya pembelajaran komunikatif dan interaktif. Penelitian ini akan mengulas tentang penggunaan, kelebihan dan kekurangan Edmodo sebagai media pembelajaran E-Learning siswa kelas XI OTKP 3 SMK Negeri 4 Surabaya pada mata pelajaran Humas dan Keprotokolan selama pembelajaran *online* berlangsung. Mata pelajaran Humas dan Keprotokolan merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang wajib diampu oleh siswa kelas XI OTKP, mata pelajaran Humas dan Keprotokolan membahas tentang komunikasi baik secara antar pribadi, komunikasi antar pribadi ke kelompok dan komunikasi antar kelompok, serta membahas tentang jenis-jenis media komunikasi humas. Di SMK Negeri 4 Surabaya sendiri memanfaatkan media pembelajaran E-Learning, salah satunya adalah Edmodo. Guru menggunakan Edmodo sebagai media untuk membagikan materi, memberikan tugas, melaksanakan kuis, diskusi, bahkan menilai tugas dan kuis para siswa. Penggunaan media pembelajaran Edmodo dapat digunakan sebagai wadah pengumpulan tugas siswa serta merekam prestasi akademik siswa. Hasil penelitian ini didapat melalui wawancara kepada 1 guru produktif OTKP dan observasi melalui hasil kuesioner kepada 12 siswa XI OTKP 3.

Tabel 1. Triangulasi Sumber

Pertanyaan Penelitian	Informan		Kesimpulan
	Guru OTKP	Siswa OTKP	
Bagaimana tanggapan awal saat mengenal dan menggunakan Edmodo?	Siswa sudah familier dengan Edmodo, guru hanya perlu	Dengan bimbingan guru, siswa paham langkah-langkah	Edmodo mudah digunakan oleh pemula (<i>beginner friendly</i>)

	menjelaskan detail-detailnya saja	detail-	membuat akun dan <i>join class</i> menggunakan kode grup yang dibagikan	
Apakah Edmodo dapat menghemat waktu pada saat pembelajaran?	Guru dapat mengunggah bahan ajar berbentuk file berupa <i>word, pdf, power point</i> atau video sehari sebelum pembelajaran dimulai	dapat	Siswa dapat mengunduh materi pembelajaran tanpa perlu mencetak dan dapat langsung dipelajari, apabila ada pertanyaan dapat ditanyakan pada saat kelas berlangsung	Edmodo dapat menghemat waktu dalam penyampaian materi serta mendukung program <i>paperless</i>
Bagaimana fitur-fitur Edmodo dapat membantu selama proses pembelajaran?	Guru dapat membuat pertanyaan kuis dan menentukan jawaban yang benar sehingga ketika siswa menjawab jawaban yang salah, Edmodo akan secara otomatis mengoreksi jawaban siswa	dapat	Siswa dapat menyerahkan hasil penugasannya (<i>assignment</i>) dalam bentuk <i>word, pdf</i> maupun berupa foto (<i>jpg</i>)	Edmodo memberikan keuntungan dengan fitur-fitur yang mendapat tanggapan baik dari para penggunanya
Apakah Edmodo terdapat keterbatasan akses?	Tidak, guru dapat memposting materi pembelajaran dan penugasan kapanpun tanpa khawatir Edmodo akan tutup	dapat	Tidak, karena siswa dapat mengakses materi yang telah dibagikan lebih dari sekali, keterbatasan akses berlaku hanya pada penugasan (<i>assignment</i>) yang memiliki batas waktu pengumpulan	Edmodo dapat diakses beberapa kali oleh penggunanya
Bagaimana Edmodo bisa diakses?	Guru mengakses Edmodo melalui komputer karena tampilan layar lebih	mengakses	Siswa mengakses Edmodo melalui aplikasi dan website Edmodo tanpa	Edmodo hemat kuota internet dan dapat diakses dimanapun, kapanpun dan melalui perangkat

	lebar	khawatir akan manapun selama	
		mengabiskan kuota tersambung dengan	
		internet jaringan internet	
Bagaimana cara guru dan Siswa dan guru Siswa dapat Edmodo menjadi media	Siswa dan guru berinteraksi dengan bagi Guru dan siswa untuk		
siswa berkomunikasi melalui kolom komentar guru dan sesama dapat saling berinteraksi			
Edmodo?	kolom komentar guru dan sesama dapat saling berinteraksi		
	dengan memberi tanda siswa di kolom melalui kolom komentar		
	suka pada postingan komentar, dan dapat dan melalui fitur pesan		
	guru, mengirimkan memulai percakapan pribadi		
	komentar maupun pribadi dengan guru		
	dengan mengirim gif		
Bagaimana respon setelah Guru merasa senang Siswa bersemangan Platform Edmodo			
menggunakan Edmodo sebagai dan terbantu karena dan tertaik untuk memberikan kemudahan			
media pembelajaran online? Edmodo memiliki fitur- belajar menggunakan bagi penggunaanya dan			
	fitur yang menarik Edmodo		
		merupakan media	
		pembelajaran yang	
		menyenangkan	

Kelebihan platform Edmodo adalah pertama, memiliki tampilan mirip dengan *Facebook* sehingga mudah digunakan. Kedua, dapat diakses secara gratis dan tidak banyak menguras kuota internet. Ketiga, Edmodo merupakan platform berbasis bahasa inggris. Sehingga penggunaan Edmodo dapat meningkatkan kemampuan berbahasa inggris siswa. Keempat, Edmodo dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Edmodo dapat diakses baik melalui website maupun aplikasi, dan melalui Laptop serta *Smartphone* berbasis *Android* atau *Ios*. Kelima, penggunaan Edmodo cukup menghemat waktu dan tenaga. Guru dapat mengunggah materi berbentuk *word*, *pdf*, *power point* atau link video pembelajaran dalam waktu yang singkat. Siswa juga dapat mengakses materi berulang kali. Keenam, penggunaan Edmodo mendukung program *paperless*. Siswa tidak perlu mencetak materi, siswa juga tidak perlu kertas untuk mengumpulkan tugas, cukup dengan mengetikkan hasil tugas pada *word* kemudian mengunggahnya ke Edmodo. Ketujuh, pengoreksian hasil kuis siswa menjadi lebih cepat dan praktis. Kedelapan, penyimpanan data terpusat. Hasil kuis dan tugas siswa akan tetap tersimpan dalam penyimpanan Edmodo dan tetap dapat diakses sewaktu-waktu. Kesembilan, adanya fitur *badge* yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk dapat meraih

peringkat teratas. Kesepuluh, komunikasi dan diskusi dapat tetap terjalin melalui kolom komentar dari setiap unggahan yang diunggah guru.

Analisis Edmodo Sebagai Media Pembelajaran E-Learning

Edmodo memiliki berbagai macam fitur-fitur yang dapat membantu guru dan siswa selama kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila memenuhi indikator pembelajaran efektif. Sehingga untuk menganalisis penggunaan platform Edmodo sebagai media pembelajaran E-Learning, peneliti menggunakan 5 indikator pembelajaran efektif yaitu:

Pengelolaan Pelaksanaan Kelas

Pertama, guru memperkenalkan jenis media pembelajaran E-Learning yang akan dipakai selama pembelajaran. Guru menjelaskan secara singkat platform Edmodo dan tata cara pemakaiannya. Kedua, pada saat jam pembelajaran berlangsung, guru mengabsensi kehadiran siswa dengan melihat melalui komentar siswa pada unggahan guru, apabila siswa tidak memberi komentar dalam waktu 10 menit maka siswa dianggap tidak hadir. Selanjutnya, guru mengunggah materi pembelajaran atau tugas yang disertai dengan tenggat waktu kapan tugas tersebut harus dikumpulkan. Guru dapat mengetahui siswa yang mengumpulkan sebelum tenggat waktu dan setelah tenggat waktu karena akan terlihat di sistem Edmodo melalui bilah notifikasi, siswa yang telat mengumpulkan akan tercetak *submission late*. Ketiga, selain mengatur batas waktu pengumpulan tugas, guru juga dapat mengunci penyerahan *submission* siswa ketika tenggat waktu telah berakhir sehingga siswa tidak dapat mengirim hasil jawabannya. Guru dapat langsung memberikan nilai pada tugas siswa setelah siswa mengumpulkan tugasnya. Siswa yang menyerahkan tugasnya sebelum *deadline* akan memperoleh nilai sempurna sedangkan siswa yang tidak menyerahkan tugasnya akan mendapat nilai kurang sempurna. Dengan adanya fitur *badge*, guru terus memberi motivasi positif pada siswa agar tetap semangat untuk memperoleh hasil yang maksimal dengan giat belajar dan mengikuti setiap instruksi guru.

Proses Belajar Komunikatif

Di masa pandemi seperti saat ini, guru merasa komunikasi dengan siswa terbatas karena tidak dapat berkomunikasi secara *face to face*. Sehingga untuk berkomunikasi, guru mengandalkan grup *Whatsapp* dan fitur *chatting* pada Edmodo. Ketika diskusi sedang

berlangsung, guru akan dapat melihat siswa mana yang aktif berkomunikasi seperti memberi komentar, memberi tanggapan melalui animasi bergerak (gif), bahkan reaksi *like* pada postingan guru. Hal ini membuktikan bahwa baik guru dan siswa masih tetap dapat berkomunikasi secara tulisan dengan melalui fitur komentar di Edmodo. Selama pembelajaran daring berlangsung, guru tidak dapat mengawasi secara langsung siswanya sehingga guru harus terus memberikan stimulus agar siswa dapat terus aktif berkomunikasi. Siswa dapat berkomunikasi dengan guru lewat memberi *like* pada postingan guru, menulis komentar, mengunggah gambar, bahkan memberikan animasi bergerak (gif). Komunikasi antar siswa juga terjadi, siswa saling mengingatkan siswa yang lain seperti mengingatkan temannya untuk tetap fokus dan kondusif serta mengingatkan temannya untuk segera mengumpulkan tugas. Komunikasi tidak semata hanya membahas pelajaran, guru juga menanyakan kegiatan sehari-hari siswa selama belajar dari rumah. Tidak dapat dipungkiri bahwa sekolah secara daring mempengaruhi proses komunikasi, untuk itu guru senantiasa menghimbau siswa agar tetap semangat dan aktif selama pembelajaran.

Respon Siswa

Edmodo di desain *user friendly* dan mudah dipelajari, tampilan Edmodo terlihat seperti tampilan sosial media *Facebook*. Guru dan siswa tidak akan merasa kebingungan saat menggunakan Edmodo karena sudah *familier* dengan *Facebook* sebelumnya. Berdasarkan observasi pada hasil kuesioner siswa, tanggapan pada pernyataan “Peserta didik merasa tertarik belajar melalui platform Edmodo” sebanyak 58,3% siswa menanggapi dengan “sangat setuju”. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa tertarik belajar dengan menggunakan Edmodo. Siswa merasa penasaran dan termotivasi untuk dapat mengenal dan mempelajari fitur-fitur baru dalam Edmodo. Sedangkan berdasarkan hasil wawancara guru, siswa memberikan beragam respon terutama pada saat pengumpulan tugas, kuis atau ujian. Siswa sudah paham kewajibannya untuk mengumpulkan tugas, kuis dan ujiannya sebelum tenggat waktu. Masih ada beberapa siswa yang kesulitan mengakses Edmodo karena *handphone* yang kurang mendukung, serta beberapa siswa mengaku kehabisan kuota internet. Guru memberi kebebasan pada siswa untuk berekspresi dan memberikan respon yang positif. Bagi siswa yang cenderung pendiam atau *introvert*, guru perlu memberikan perhatian lebih agar siswa tersebut mau ikut berkomentar. Perhatian yang diberikan guru dapat meningkatkan motivasi belajar dan respon positif siswa.

Aktivitas Belajar

Guru mengunggah materi pembelajaran dalam bentuk file berupa *word*, *pdf*, *power point*, video maupun *link* yang berisi materi pembelajaran sehari sebelum pelajaran dimulai dan selanjutnya akan dipelajari oleh siswa dan apabila ada kesulitan memahami isi materi siswa dapat menanyakannya pada saat jam pelajaran. Selanjutnya, guru dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengerjakan tugas lalu siswa akan memposting hasil tugasnya sebelum tenggat waktu berakhir. Setelah tenggat waktu berakhir, guru dapat langsung melihat siswa yang menyerahkan tugasnya lebih awal dan siswa yang telat menyerahkan tugasnya kemudian menilai hasil jawaban siswa. Pemberian tugas yang tidak terlalu berat serta batas waktu pengumpulan tugas yang tidak terlalu mepet merupakan salah satu bentuk motivasi guru terhadap siswa agar siswa semangat mengerjakan tugas yang diberikan dengan teliti dan tidak tergesa-gesa. Selain itu, guru memberikan poin ekstra bagi siswa yang aktif bertanya selama pembelajaran. Melalui Edmodo, siswa yang memperoleh nilai tertinggi akan secara otomatis berada di peringkat teratas dan ditampilkan di fitur *badge*. Di akhir jam pelajaran, guru memberikan apresiasi kepada siswa aktif selama diskusi dan kepada siswa yang memperoleh peringkat tertinggi pada penugasan atau kuis sebelumnya, serta memberikan motivasi kepada siswa yang berada di peringkat terendah untuk tidak berkecil hati agar terus berusaha dan lebih giat belajar. Hal ini membuktikan bahwa fitur-fitur dalam Edmodo memungkinkan guru untuk mengontrol siswanya agar disiplin dan mengumpulkan tugas tepat waktu. Edmodo memberikan fitur-fitur yang berguna untuk meringankan kinerja guru. Karena mata pelajaran Humas dan Keprotokolan adalah materi berbasis teori dan tidak mengandung unsur praktek, maka guru lebih mudah memberikan materi tanpa perlu memberikan ilustrasi panjang lebar. Pemberian materi dapat dilakukan dengan mudah. Selain itu, pelaksanaan kuis dan ujian juga lebih mudah, guru dapat langsung menyusun soal-soal berupa pilihan ganda pada fitur *quiz* yang telah disediakan Edmodo. Edmodo menyediakan fitur pembuatan kuis dengan bentuk yang beragam, namun menurut guru kuis berbentuk pilihan ganda lebih mudah karena penyusunan soal dan pengoreksian jawaban menjadi lebih cepat.

Hasil Belajar

Selama pembelajaran berlangsung, guru terus memantau pemahaman siswa dan perkembangan nilai siswa. Selama pembelajaran secara daring seperti pada saat ini, guru hanya memusatkan penilaian secara akademik saja. Penyerahan tugas secara tepat waktu,

perolehan *badge* serta keaktifan bertanya pada saat pembelajaran menjadi tolak ukur guru untuk menilai prestasi akademik siswa. Bagi siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru akan mendapatkan ekstra poin. Siswa mampu mengikuti pembelajaran daring dan mencapai nilai rata-rata sebesar 87 berada pada kategori baik. Meskipun pada pelaksanaan pembelajaran, masih ditemui 2 sampai 3 anak yang tidak mengumpulkan tugas tepat waktu atau malah tidak mengumpulkan tugas sama sekali sehingga memperoleh nilai dibawah standar. Beberapa siswa yang tidak mencapai nilai standar ini diberikan tugas tambahan atau remidi untuk memenuhi standar nilainya yang kurang.

Pembahasan

Pada hasil penelitian sebelumnya (Halil, 2020), ditemukan bahwa Edmodo dapat menjadi salah satu media pembelajaran alternatif yang efektif. Platform Edmodo memberikan kemudahan dan keuntungan dalam proses pembelajaran baik untuk guru maupun siswa. Hasil pada penelitian ini sependapat oleh Hadi & Rulviana (2018) bahwa penggunaan Edmodo sebagai media pembelajaran merupakan sesuatu yang baru bagi siswa sehingga membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, menarik dan interaktif serta menurunkan kadar kebosanan belajar. Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Fatria & Husna (2019) yaitu bahwa siswa dapat mengakses materi yang telah diunggah guru sehari sebelum pelajaran berlangsung dimanapun dan kapanpun, dengan harapan siswa dapat memahami dan mempelajari materi tersebut kemudian menanyakan hal yang tidak diketahuinya pada jam pembelajaran. Hasil penelitian ini juga di dukung oleh teori Alshawi & Alhomoud (2016) ditemukan bahwa belajar dengan Edmodo memiliki banyak kelebihan, selain itu siswa lebih menyukai pelaksanaan kuis dan pengumpulan tugas dengan menggunakan Edmodo karena dirasa cukup mudah dan efektif (Anggraini et al., 2019). Penggunaan Edmodo memungkinkan siswa untuk mendapatkan umpan balik secara langsung dari guru, karena materi yang diberikan langsung diterima oleh siswa. Siahaan (2020) menjelaskan bahwa guru dan siswa dapat membagikan bahkan menyimpan file pembelajaran yang berbentuk dokumen, video, gambar, link, dan bentuk lainnya. Edmodo mefasilitasi pengunanya agar dapat berkomunikasi antar guru dan siswa bahkan antar siswa sekalipun (Ulfa et al., 2020). Selanjutnya, pendapat peneliti juga berkaitan dengan pendapat Ningsih & Yuliyanti (2021) bahwa penggunaan Edmodo yang berbasis bahasa inggris dapat meningkatkan pemahaman suku kata dan skill berbahasa inggris siswa. Pendapat lain dikemukakan oleh (Torre, 2019) bahwa Penggunaan Edmodo juga dapat meningkatkan *English Writing Performance*. Hasil

wawancara guru menunjukkan bahwa pada awalnya guru merasa kesulitan menggunakan Edmodo namun setelah beradaptasi, guru merasa terbantu dengan Edmodo, terutama pada saat pengumpulan tugas dan penilaian kuis. Penilaian kuis melalui Edmodo dilakukan secara akurat karena pada saat membuat soal guru telah mencantumkan besaran skor yang diperoleh apabila menjawab benar (Sumardi & Muamaroh, 2020). Tamrin (2021) menyatakan dengan terciptanya lingkungan pembelajaran yang baik, maka akan menciptakan situasi dimana siswa akan merasa semangat, percaya diri dan layak. Dengan perasaan ini akan membuat siswa percaya diri menyampaikan pendapatnya, mengajukan pertanyaan dan belajar tanpa tekanan.

Meskipun Edmodo mampu memberikan fitur-fitur yang sangat membantu guru dan siswa masih ditemukan kekurangan dan kendala dalam pengoperasian Edmodo. Berdasarkan hasil pembahasan diatas ditemukan beberapa kendala saat penggunaan Edmodo sebagai media pembelajaran E-Learning, yaitu (1) buruknya koneksi internet siswa menjadi penghambat pengaksesan Edmodo; (2) masih ditemukan beberapa siswa yang tidak memiliki perangkat yang mendukung untuk mengakses Edmodo; (3) selama pembelajaran maupun kuis, perhatian siswa tidak dapat fokus pada Edmodo karena siswa dapat mengakses website lain yang tidak berhubungan dengan pembelajaran; (4) kondisi rumah siswa yang kurang kondusif menurunkan konsentrasi siswa; (5) karena proses komunikasi hanya melalui tulisan, dan tidak secara tatap muka maka proses komunikasi kurang maksimal; (6) guru tidak dapat memastikan kejujuran siswa saat menjawab kuis dan ujian, siswa dapat saling mencontek dan mencari jawaban di internet; (7) bagi guru yang sudah lanjut usia akan kesulitan memahami Edmodo yang berbasis teknologi.

Solusi untuk menanggulangi kendala saat pembelajaran daring dengan menggunakan media E-Learning Edmodo, peneliti menyarankan yaitu, (1) siswa dapat memasang WiFi atau menggunakan kartu provider yang memiliki sinyal stabil sesuai dengan tempat tinggalnya; (2) selanjutnya apabila siswa tidak memiliki *smartphone* atau laptop, selama jam pelajaran berlangsung bisa melaksanakan pembelajaran daring melalui komputer di laboratorium sekolah; (3) perlu adanya kerjasama dan pengertian orangtua untuk mengawasi anaknya agar fokus pada pembelajaran, guru juga perlu memberikan arahan kepada orangtua bahwa sekolah daring bukanlah liburan dan masih harus tetap mengikuti pembelajaran; (4) apabila kondisi rumah siswa berisik, maka siswa meminta pengertian orang rumah agar tenang dan pergi ke ruangan yang tenang selama pembelajaran daring berlangsung; (5) untuk mencegah kebosanan, guru dapat menambah variasi media pembelajaran dengan menambahkan

platform *video teleconference* seperti *Zoom*, *Google Meet*, *Skype*, dan lain-lain; (6) guru dapat membuat soal yang berbeda tiap siswa untuk mengantisipasi kecurangan; (7) pihak sekolah dapat memberikan sosialisasi atau memberikan guru pendamping yang lebih muda yang dapat mendampingi guru lanjut usia. Dengan demikian penggunaan platform Edmodo sebagai media pembelajaran E-Learning dapat dikatakan memenuhi indikator pembelajaran efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas membuktikan bahwa pelaksanaan pembelajaran daring pada mata pelajaran Humas dan Keprotokolan menggunakan media pembelajaran E-Learning Edmodo terbukti berhasil dan efektif. Pembelajaran kelas XI OTKP 3 pada mata pelajaran Humas dan Keprotokolan dikatakan berhasil dan efektif karena indikator keefektifan pembelajaran dapat terpenuhi. Pada penelitian ini peneliti menggunakan indikator pembelajaran efektif yakni (1) pengelolaan pelaksanaan kelas; (2) proses komunikasi; (3) respon siswa; (4) aktivitas belajar; serta (5) hasil belajar. Pembelajaran dengan menggunakan media E-Learning Edmodo sudah terlaksana dengan baik. Baik guru maupun siswa sama-sama merasa terbantu dengan penggunaan Edmodo sebagai media pembelajaran E-Learning. Hal ini terbukti dengan pahamnya guru dan siswa dalam penggunaan dan pemahaman Edmodo beserta fiturnya. Pada hasil belajar menunjukkan nilai rata-rata sebesar 87 dan dikategorikan baik. Edmodo menawarkan banyak keuntungan serta mudah diakses kapan saja dan dimana saja, fitur-fitur dalam Edmodo juga mudah dipelajari oleh guru dan siswa. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa guru dan siswa merasa cukup terbantu dengan penggunaan Edmodo selama pembelajaran daring. Selain itu, siswa juga merasa terbantu dengan adanya Edmodo karena siswa tidak perlu mencetak materi dan tidak perlu menulis di buku tulis, siswa cukup mengetik jawabannya di *Microsoft Word*. Edmodo dapat diakses melalui perangkat *smartphone*, tablet dan laptop yang tersambung dengan akses internet dan tidak terlalu banyak menyedot kuota internet. Meskipun dalam pengaplikasian Edmodo dalam pembelajaran masih menemukan beberapa kendala, guru maupun siswa masih lebih memilih menggunakan media *E-Learning* Edmodo daripada menggunakan platform *video teleconference* seperti *Zoom* atau *Google Meet*. Penggunaan Edmodo sebagai media pembelajaran elektronik terbukti mampu meningkatkan ketertarikan belajar dan membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Perolehan nilai tugas siswa kelas XI OTKP 3 mencapai rata-rata 87, yang berarti bahwa nilai siswa berada di kriteria baik. Penelitian ini

memiliki batasan, yaitu peneliti hanya menganalisis penggunaan, kelebihan dan kekurangan dari platform Edmodo. Peneliti menyarankan supaya calon tenaga pendidik juga dibekali pengetahuan dan kemampuan tentang perkembangan teknologi khususnya media pembelajaran, agar kelak ketika mengajar tidak terlalu mengalami kendala dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Peneliti juga menyarankan agar pada penelitian berikutnya dapat dikaji mengenai lebih lanjut mengenai peningkatan motivasi dan minat belajar siswa. Serta pengembangan media Edmodo untuk proses belajar yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifi, A. F., & Amnah. (2017). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Cloud Computing Menggunakan Edmodo Pada Sma Al-Kautsar. *Prosiding Seminar Nasional IIB Darmajaya, 1*, 1–7. <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/PSND/article/view/775/500>
- Ainiyah, Z. (2015). Penggunaan Edmodo Sebagai Media Pembelajaran E-Leraning Pada Mata Pelajaran Otomatisasi Perkantoran Di SMKN 1 Surabaya. *Jurnal Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 3(3). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/12541>
- 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. <https://doi.org/10.5296/ije.v8i4.10501>
- Anggraini, L., Rahayu, P. S., & Sari, A. L. (2019). The Use Of Edmodo In Teaching And Learning English. *LET: Linguistics, Literature and English Teaching Journal*, Vol. 9, no(pp. 292 – 298). <https://doi.org/LET: Linguistics, Literature and English Teaching Journal>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik. 14th edn. Jakarta: Rineka Cipta.*
- Budiman, A., Arifin, A., & Marlianto, F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada SMK di Pontianak. *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, 2(2), 133. <https://doi.org/10.32672/jnkti.v2i2.1556>
- Fatria, F., & Husna, T. (2019). Analisis Proses Pembelajaran E - Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SMK Multi Karya Medan. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia.*
- Hadi, F. R., & Rulviana, V. (2018). Analisis Proses Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo pada Mata Kuliah Geometri. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1), 63. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1.2200>
- Halil, N. I. (2020). The Effectiveness of Using Edmodo as an Online Learning Platform in Covid-19. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 4(3), 284. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v4i3.316>
- Mukhtar. (2013). Metode Praktis dan Penelitian Deskriptif. In *Jakarta: Referensi (GP Press Group. GP Press Group.*

- Ningsih, Y., & Yuliyanti, W. (2021). Interactive Communication With Edmodo in Efl Classroom. *JEE (Journal of English Education)*, 6(2), 97–104. <https://doi.org/10.30606/jee.v6i2.581>
- Puji, R. P. N., & Umamah, N. (2018). Edmodo Multimedia: Supporting Technology for Media Learning at Higher Education. *International Journal of English Literature and Social Sciences*, 3(1), 48–56. <https://doi.org/10.22161/ijels.3.1.9>
- Rosy, B. (2018). Schoology, Changing A Negative Thinking Pattern About Use of Social Media. *Schoology, Changing A Negative Thinking Pattern About Use of Social Media*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.20961/ijie.v2i1.21612>
- Siahaan, E. B. (2020). Students' Perception of Edmodo use as a Learning Tool. *JET (Journal of English Teaching)*, 6(February), 12–23. <http://ejournal.uki.ac.id/index.php/jet/article/view/1061>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dan R and D*. Alfabeta.
- Sumardi, S., & Muamaroh, M. (2020). Edmodo impacts: Mediating digital class and assessment in english language teaching. *Cakrawala Pendidikan*, 39(2), 319–331. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i2.30065>
- Sundari, H. D., & Utomo, P. (2020). *Five E-Learning for Education in Indonesia*. 440(Icobl 2019), 48–52. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200521.010>
- Tamrin, A. F. (2021). Students' Perception towards the Use of Edmodo in Online-Based English Learning Class at Universitas Fajar. *Celt: A Journal of Culture, English Language Teaching & Literature*, 19(2), 302. <https://doi.org/10.24167/celt.v19i2.2328>
- Torre, J. D. D. La. (2019). *Using Edmodo in Blended Learning : Its Benefits and Drawbacks*. 2(1), 31–40.
- Ulfa, S. M., Susanto, S., & Purwati, O. (2020). Beyond the Application of Edmodo in Classroom: Students'Perceptions and Their Barriers in the Process of Utilizing It in *... Pendidikan Bahasa Inggris*, 9(May), 96–106.
- Yusuf, B. B. (2017). Konsep Dan Indikator Pembelajaran Efektif. In *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan* (Vol. 1, Issue 2, pp. 13–20).