



PEMBELAJARAN BERBASIS DARING DENGAN MEDIA EDMODO

Tajuzzaqi¹, Deni Adi Putra², Kunti Dian Ayu Afiani³
^{1, 2, 3}PGSD, FKIP, Universitas Muhammadiyah Surabaya
E-mail: ¹tjzaqi@gmail.com, ²deniadiputra@fkip.um-surabaya.ac.id,
³kuntidianayuafiani@fkip.um-surabaya.ac.id

Received: Feb 4, 2022 Revised: Feb 12, 2022 Accepted: March 20, 2022

ABSTRAK

Pembelajaran daring di era pandemic covid-19 sangat diperlukan untuk keberlangsungan pembelajaran jarak jauh, salah satunya dengan menggunakan aplikasi Edmodo. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran menggunakan media Edmodo dan respon dari orang tua dan siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran ini. Metode penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif dengan subjek wali murid dan siswa kelas 2F SD Muhammadiyah 4 Surabaya. hasil dari penelitian ini yaitu: 1) proses pembelajaran menggunakan media Edmodo diawali dengan guru membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan pembelajaran menggunakan Edmodo, guru menyiapkan materi dan sumber belajar yang akan di unggah ke dalam akun Edmodo, materi sumber belajar, dan RPP di unggah kedalam akun Edmodo guru, peserta didik dapat langsung melihat di kelas Edmodo tentang materi pembelajaran yang sedang dilaksanakan, peserta didik juga bisa mengerjakan tugas dan latihan-latihan langsung di kelas Edmodo dan guru dapat langsung menilai hasil tugas dan latihan peserta didik di kolom Edmodo. 2) Respon dari orang tua dan siswa menunjukkan hal yang positif terhadap pelaksanaan pembelajaran. Saran dari penelitian ini bisa menjadi rujukan untuk penelitian sejenis dan proses pembelajaran sekolah lain dengan menggunakan Edmodo.

Kata Kunci: Pembelajaran berbasis daring, Media Edmodo.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi era 4.0 telah menjadikan dunia ini seakan di dalam genggaman dengan segala macam pelayanan yang serba instan. Perkembangan teknologi digital di era Industri 4.0 saat ini telah membawa perubahan dan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di bidang pendidikan seperti yang dikemukakan oleh Putrawangsa & Hasanah (2018). Hal ini juga berpengaruh terhadap dunia pendidikan yang harus menyesuaikan penggunaan

teknologi dalam proses pembelajaran. Apalagi anak zaman sekarang hampir semua mampu menguasai teknologi.

Saat ini secara umum masyarakat kita sudah tidak asing lagi dengan teknologi dalam genggamannya atau yang biasa kita kenal dengan *gadget*. Bahkan pada usia anak-anak mereka telah mengenal menggunakan *internet* dan sudah sangat terbiasa dengan istilah *online*, sosial media dan dunia maya. Pada dasarnya penggunaan internet yang telah kita kenal bukan hanya untuk media sosial dan *game online saja*, tetapi internet juga menyimpan banyak sekali informasi dan juga sistem informasi yang bisa kita gunakan dalam berbagai bidang, satu diantaranya adalah sosial media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar mengajar.

Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan jaringan internet dan perangkat komputer atau *gadget* ini lebih dikenal sebagai *e-learning*. Salah satu definisi *e-learning* seperti yang dikemukakan oleh Koran (2002), adalah sembarang pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan.

E-learning dapat pula ditafsirkan sebagai bentuk pendidikan jarak jauh yang dilakukan melalui media internet. Definisi lain yang dikemukakan Dong seperti yang dijelaskan oleh Kamarga (2012) adalah kegiatan belajar *asynchronous* melalui perangkat elektronik komputer yang memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya. Atau menurut Soekartawi (2002) *e-learning* didefinisikan sebagai berikut: *e-Learning is a generic term for all technologically supported learning using an array of teaching and learning tools as phone bridging, audio and videotapes, teleconferencing, satellite transmissions, and the more recognized web-based training or computer aided instruction also commonly referred to as online courses.*

Pendapat lain disampaikan oleh Rosenberg (2001) yang menekankan bahwa *e-learning* merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Lebih fokus pada istilah yang terdapat pada kata *e-learning*, Purbo (2002) menitikberatkan bahwa istilah “e” atau singkatan dari elektronik dalam *e-learning* digunakan sebagai istilah untuk segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha-usaha

pengajaran lewat teknologi elektronik internet. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *e-learning* selalu terkait dengan media internet dalam prosesnya pembelajarannya.

Pada akhirnya *online learning* menjadi suatu sistem yang dapat memfasilitasi siswa belajar lebih luas, tidak terbatas ruang dan waktu, dan lebih bervariasi. Melalui fasilitas yang disediakan oleh sistem *online learning*, siswa dapat belajar kapan pun dan dimana pun. Siswa tidak pernah terbatas oleh jarak, ruang dan waktu ketika mengakses informasi pembelajaran melalui *online learning*. Variasi materi pembelajaran lebih heterogen, mulai yang berbentuk verbal sampai yang berbentuk audio visual dan gambar gerak. Secara umum, pembelajaran online sangat berbeda dengan pembelajaran secara konvensional.

Pembelajaran *online* lebih menekankan pada ketelitian dan kejelian siswa dalam menerima dan mengolah informasi yang disajikan secara *online*. Apakah anda pernah mengikuti proses pembelajaran secara *online*? Apakah itu pembelajaran secara *online*? Menurut Bonk (2002) secara tersirat mengemukakan dalam survei *Online Training in an Online World* bahwa konsep pembelajaran *online* sama artinya dengan *e-learning*. Menurut *The Report of the Commission on Technology and Adult Learning* (2001) dalam Bonk (2002) *defines e-learning as "instructional content or learning experiences delivered or enabled by electronic technology"*.

Oleh karena itu, *online learning* memerlukan siswa dan pengajar berkomunikasi secara interaktif dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang terdapat pada perangkat komputer/*gadget* dengan sambungan internet yang mendukungnya. Penggunaan media tersebut dalam proses belajar mengajar disesuaikan dengan struktur materi pembelajaran dan tipe-tipe komunikasi yang diperlukan dalam prosesnya. Beragam jenis percakapan dalam fitur *chat* di sosial media, informasi tentang materi pelajaran baik berupa dokumen tertulis maupun perangkat pembelajaran lainnya yang dihuubungkan secara *online* oleh guru kepada siswa akan menjadi dokumentasi yang terekam secara *online* oleh sistem.

Menurut Kitao (1998) pengertian *online learning* meliputi aspek perangkat keras (infrastruktur) berupa seperangkat komputer yang saling berhubungan satu sama lain dan memiliki kemampuan untuk mengirimkan data, baik berupa teks, pesan, grafis, maupun suara. Dengan kemampuan ini *online learning* dapat diartikan sebagai suatu jaringan komputer yang saling terkoneksi dengan jaringan komputer lainnya keseluruhan penjuru dunia.

Sesuai dengan definisi yang disampaikan di atas, *online learning* dapat diartikan sebagai komunikasi antara guru dengan siswa yang lebih banyak visual meliputi gambaran papan tulis, kadang-kadang digabungkan dengan sesi percakapan, dan konferensi video menjadi media untuk berbagi informasi. Selain media yang terdapat dalam definisi di atas, siswa juga diperbolehkan menggunakan media yang berbeda untuk menunjang proses pembelajaran secara *online*.

Penggunaan pembelajaran berbasis daring sebagai sistem pembelajaran baru, mendorong pelaksanaan pembelajaran lebih efektif. Dengan media pembelajaran berbasis daring media pembelajaran akan semakin variatif dengan banyaknya referensi yang bisa diambil, sehingga dapat memberikan layanan yang lebih luas kepada siswa dalam proses pembelajaran mereka. Banyak media berbasis teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran, Salah satunya adalah Edmodo. Edmodo merupakan salah satu jejaring sosial berbasis pendidikan yang diperuntukkan bagi murid dan guru.

Menurut Shelly (2001), Edmodo adalah jejaring sosial bagi guru dan siswa dengan *platform* sosial yang aman. Dengan model kicauan seperti situs jejaring sosial pada umumnya, Edmodo dapat menjadikan jaringan khusus bagi guru dan siswa untuk berbagi ide, berkas, peristiwa, dan tugas.

Definisi yang lain tentang Edmodo disampaikan oleh Wamnkell (2011). Menurutnya Edmodo adalah jejaring sosial dan layanan *micro blogging* yang di desain khusus untuk dunia pendidikan, yang dapat dioperasikan seperti layaknya *twitter*. Dengan membatasi jalan aplikasi ke ruang khusus atau grup, guru dan siswa dapat saling mengirim catatan, *link*, berkas, pengumuman, tugas dan bertukar informasi di lingkungan yang aman.

Sedangkan Purcell (2012) mengemukakan pendapatnya bahwa Edmodo adalah *website* yang dapat dijadikan sebuah wadah atau forum diskusi oleh kaum pembelajar yang memiliki tampilan latar seperti *facebook* atau *myspace*. Pengguna Edmodo dapat membuat profil dan berbincang dengan orang lain yang terhubung dalam website tersebut. Selain itu siswa juga dapat meminta informasi kepada guru tentang nilai atau tugas, dan guru dapat mengunggah nilai siswa dan tugas didalam *web* tersebut.

Berdasarkan ketiga definisi di atas dapat disimpulkan bahwa Edmodo adalah situs jejaring sosial yang diperuntukkan untuk membantu proses pembelajaran, dimana tampilan Edmodo menyerupai tampilan facebook.

Pembelajaran daring dengan menggunakan media Edmodo ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 4 Surabaya. Hal ini dikarenakan menyebarnya wabah covid-19 yang saat ini telah menjadi pandemi yang mendunia. Saat ini Surabaya menjadi salah satu kota yang sangat terdampak dan menjadi zona merah. Beberapa waktu lalu bahkan sempat menjadi zona hitam karena banyaknya korban dan pasien yang terkena virus covid-19. Hal inilah yang membuat seluruh sekolah di Surabaya harus melaksanakan pembelajaran jarak jauh (PJJ) secara daring.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pembelajaran menggunakan media Edmodo dan respon dari orang tua dan siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran ini. Seberapa efektif media Edmodo dalam menunjang pembelajaran daring nantinya akan dijelaskan lebih lanjut dalam penelitian ini.

METODE PENELITIAN.

Penelitian yang digunakan dalam artikel ini adalah penelitian kualitatif. Jenis Pendekatan dari penelitian kualitatif yang digunakan adalah dengan pendekatan deskriptif. Sampel penelitian yang digunakan adalah di SD Muhammadiyah 4 Surabaya dengan subjek siswa kelas 2F sebanyak 29 orang. Teknik pengumpulan data adalah dengan menggunakan menggunakan angket dan Dokumentasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah human instrumen atau peneliti sendiri dan lembar angket. Proses analisis data dilakukan dengan menggunakan model analisis interaktif Miles & Huberman (2014) yang diantaranya adalah: (1) Pengoleksian Data (2) Display Data (3) Reduksi Data, dan (4) Penggambaran hasil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

a. Proses Pembelajaran dengan Edmodo.

Penerapan media Edmodo dalam pembelajaran berbasis daring menjadi salah satu alternatif yang sesuai untuk situasi saat ini. Para pendidik saat ini berada di tengah sistem pembelajaran yang harus menyesuaikan diri dengan kondisi pandemi yang masih berkelanjutan. Sampai saat ini pun pemerintahan masih tidak membolehkan lembaga pendidikan memasukkan siswanya. Dalam kondisi sekarang memang terlalu beresiko jika harus melakukan pembelajaran *offline face to face* dengan siswa di kelas. *School from home* atau lebih dikenal dengan pembelajaran

jarak jauh (PJJ) masih menjadi solusi terbaik untuk mencegah menyebarnya pandemi Covid-19 dikalangan guru maupun siswa.

Penyesuaian sistem belajar dari rumah dan metode pembelajaran daring harus dilakukan oleh tenaga pendidik dengan seefektif mungkin. Hal ini bertujuan untuk tetap menjaga efektifitas pembelajaran meskipun tanpa harus bertatap muka dengan anak didik.

Edmodo menjadi salah satu alternatif media pembelajaran daring yang menarik untuk diterapkan. Dalam proses pembelajaran jarak jauh ini edmodo menjadi sarana yang sangat cocok untuk memberikan tugas maupun materi oleh pendidik untuk bisa diakses dan dikerjakan anak didik di rumah. Mode sharing file materi bisa berupa gambar, dokumen word, pdf maupun *power point* bisa dengan mudah dilakukan dengan dalam sekali share. Semua file yang dibagikan bisa diakses peserta didik secara langsung. Pendidik juga bisa memberikan penugasan dengan *deadline* tertentu.

Penugasan yang bisa diberikan ke anak memiliki mode yang beragam, bukan hanya *multiple choice* saja namun ada juga bentuk tugas lainnya. Penilaian bisa langsung keluar setelah penugasan selesai dikerjakan oleh peserta didik. Hal ini membuat tugas pendidik menjadi ringan karena tidak harus melakukan koreksi jawaban. Pendidik bisa langsung melakukan rekapan nilai peserta didik setelah selesai melakukan penugasan.

Penerapan pembelajaran berbasis daring dengan media Edmodo dalam prakteknya, adalah sebagai berikut:

- a. Guru membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan pembelajaran menggunakan Edmodo.
- b. Guru menyiapkan materi dan sumber belajar yang akan di unggah ke dalam akun Edmodo.
- c. Materi sumber belajar, dan RPP di unggah ke dalam akun Edmodo guru.
- d. Peserta didik dapat langsung melihat di kelas Edmodo tentang materi pembelajaran yang sedang dilaksanakan.
- e. Peserta didik juga bisa mengerjakan tugas dan latihan-latihan langsung di kelas Edmodo.
- f. Guru dapat langsung menilai hasil tugas dan latihan peserta didik di kolom Edmodo.

Dalam proses penerapan media Edmodo pada kegiatan pembelajaran peserta didik lembaga pendidikan tidak selamanya berjalan mulus. Beberapa halangan dan hambatan terkadang muncul sehingga berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Bahkan sering terjadi berbagai masalah yang mempengaruhi prosesnya dalam pembelajaran.

Jika terlaksana dengan baik, Edmodo menyediakan berbagai kemudahan dalam proses belajar mengajar. Edmodo memberikan dukungan kemudahan dalam mengajar kepada pendidik seperti: Sistem penilaian yang lebih simple, sudah bisa *papeless* dan kemudahan pada menu *quiz* yang membuat guru tidak harus menghabiskan waktu untuk mengoreksi hasil jawaban. Selain itu dalam aplikasi Edmodo juga terdapat fitur yang bisa membuat pembelajaran melibatkan guru, siswa dan orang tua tua ikut mengawasi proses belajar anak.

Dalam menerapkan media Edmodo ada beberapa faktor pendukung dan penghambat yang sangat mempengaruhinya. Faktor pendukung yang bisa menunjang pembelajaran bisa terlaksana dengan baik antara lain; jaringan internet yang stabil, peserta didik yang antusias, SDM (siswa dan wali murid) yang melek teknologi, dan siswa mempunyai fasilitas laptop/*smartphone* sendiri. Adapun faktor penghambat yang membuat pembelajaran melalui Edmodo tidak terlaksana dengan lancar antara lain; server Edmodo terkadang lambat jika diakses oleh banyak orang dalam satu jaringan, perlu pemahaman peserta didik di saat pembelajaran awal tentang Edmodo, Tidak adanya fasilitas *video conference* sehingga harus menggunakan aplikasi lain.

Beberapa manfaat bagi guru yang bisa diperoleh dalam Edmodo antara lain; membantu guru dalam menyampaikan informasi dalam grup, menginstruksikan dan membicarakan pembelajaran dengan siswanya secara *online* secara bersamaan, membuat grup untuk diskusi tersendiri menurut kelas atau topik tertentu, dan memberikan tes *online* pada siswa. Sedangkan manfaat yang bisa diperoleh siswa melalui Edmodo antara lain; Edmodo menjadi media mengirim tugas *online* bagi siswa, mengembangkan ruang diskusi antar siswa karena mereka dapat berkomunikasi secara langsung, dan sebagai sarana untuk mengakses berbagai macam bantu pembelajaran yang telah disajikan oleh guru.

Edmodo sampai saat ini masih dalam versi pengembangan dan belum sempurna sepenuhnya, sehingga membutuhkan koneksi internet yang sangat stabil, sedikit gangguan saja dapat memperlambat akses untuk masuk ke *website*.

b. Respon terhadap Pembelajaran dengan Edmodo

Respon pembelajaran daring dengan Edmodo diperoleh melalui lembar angket yang berisi 10 pernyataan yang diisi oleh wali murid dan 5 pernyataan yang diisi oleh siswa.

Tabel 1 Angket Respon Pembelajaran Daring Menggunakan Edmodo (Untuk Wali Murid)

NO.	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1.	Edmodo bermanfaat dalam pembelajaran daring.				
2.	Edmodo mudah diakses orang tua dalam pembelajaran daring.				
3.	Edmodo memudahkan siswa dalam mengerjakan tugas guru.				
4.	Edmodo memiliki fitur yang lengkap untuk pembelajaran				
5.	Edmodo bisa digunakan secara sempurna untuk pembelajaran daring				
6.	Edmodo terlalu sulit untuk digunakan				
7.	Edmodo memerlukan jaringan yang bagus untuk diakses				
8.	Edmodo lebih bagus dari media pembelajaran daring lainnya.				
9.	Edmodo perlu pengembangan lebih lanjut agar sempurna				
10.	Edmodo memerlukan media sosial lainnya untuk menunjang pembelajaran daring berjalan baik.				

Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

Angket di atas diberikan kepada 29 responden yang merupakan wali murid dari kelas 2F SD Muhammadiyah 4 Surabaya tahun pelajaran 2020/2021. Respon wali murid terhadap pernyataan Edmodo bermanfaat dalam pembelajaran daring, sebanyak 29 responden memberikan feedback yang sangat positif dengan rincian 25 memberi tanggapan Sangat Setuju (SS) dan 4 orang memberi tanggapan Setuju (S). Respon wali murid terhadap pernyataan Edmodo mudah diakses orang tua dalam pembelajaran daring, sebanyak 29 responden memberikan feedback yang positif dengan rincian 20 memberi tanggapan Sangat Setuju (SS), 5 orang memberi tanggapan Setuju (S), dan 4 memberi tanggapan Tidak Setuju (TS). Respon wali murid terhadap pernyataan Edmodo memudahkan siswa dalam mengerjakan tugas guru, sebanyak 29 responden memberikan feedback yang positif dengan rincian 19 memberi tanggapan Sangat Setuju (SS), 4 orang memberi tanggapan Setuju (S), dan 6 memberi tanggapan Tidak Setuju (TS). Respon wali murid terhadap pernyataan Edmodo memiliki fitur yang lengkap untuk pembelajaran, sebanyak 29 responden memberikan feedback yang positif dengan rincian 20 memberi tanggapan Sangat Setuju (SS), 5 orang memberi tanggapan Setuju (S), dan 4 memberi tanggapan Tidak Setuju (TS).

Respon wali murid terhadap pernyataan Edmodo bisa digunakan secara sempurna untuk pembelajaran daring, sebanyak 29 responden memberikan feedback yang positif dengan rincian 15 memberi tanggapan Sangat Setuju (SS), 10 orang memberi tanggapan Setuju (S), dan 4 memberi tanggapan Tidak Setuju (TS). Respon wali murid terhadap pernyataan Edmodo terlalu sulit untuk digunakan, sebanyak 29 responden memberikan feedback yang negatif dengan rincian 25 memberi tanggapan Sangat Tidak Setuju (STS) dan 4 orang memberi tanggapan Setuju (S). Respon wali murid terhadap pernyataan Edmodo memerlukan jaringan yang bagus untuk diakses, sebanyak 29 responden memberikan feedback yang positif dengan rincian 15 memberi tanggapan Sangat Setuju (SS), 10 orang memberi tanggapan Setuju (S), dan 4 memberi tanggapan Tidak Setuju (TS). Respon wali murid terhadap pernyataan Edmodo lebih bagus dari media pembelajaran daring lainnya, sebanyak 29 responden memberikan feedback yang positif dengan rincian 10 memberi tanggapan Sangat Setuju (SS), 10 orang memberi tanggapan Setuju (S), dan 9 memberi tanggapan Tidak Setuju (TS). Respon wali murid terhadap pernyataan Edmodo sebanyak 29 responden memberikan feedback yang positif

dengan rincian 16 memberi tanggapan Sangat Setuju (SS), 10 orang memberi tanggapan Setuju (S), dan 3 memberi tanggapan Tidak Setuju (TS).

Berikut ini rekapitulasi jawaban dari angket yang telah diisi oleh 29 responden (wali murid) pada tabel berikut.

Tabel 2 Rekapitulasi Angket Pembelajaran Daring Menggunakan Edmodo

No.	Pernyataan	STS	TS	S	SS	Jumlah
1.	Pernyataan 1	-	-	4	25	29
2.	Pernyataan 2	-	4	5	20	29
3.	Pernyataan 3	-	6	4	19	29
4.	Pernyataan 4	-	4	5	20	29
5.	Pernyataan 5		4	10	15	29
6.	Pernyataan 6	25	-	4	-	29
7.	Pernyataan 7	-	4	10	15	29
8.	Pernyataan 8	-	9	10	10	29
9.	Pernyataan 9	-	3	10	16	29
10.	Pernyataan 10	-	3	10	16	29
	Jumlah	25	37	72	156	290

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa orang tua siswa kelas 2F SD Muhammadiyah 4 Surabaya memberikan respon yang positif terhadap pelaksanaan pembelajaran daring dengan menggunakan Edmodo.

Tabel 3 Angket Respon Pembelajaran Daring Menggunakan Edmodo
(Untuk Siswa)

NO.	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1.	Saya senang belajar daring menggunakan Edmodo				
2.	Edmodo sangat membantu saya membantu saya dalam belajar daring.				
3.	Edmodo lebih menarik dari pada pembelajaran <i>offline</i> di kelas				
4.	Edmodo menyediakan fitur-fitur yang menarik untuk pembelajaran				
5.	Edmodo perlu diperbaiki fitur-fiturnya				

Angket di atas diberikan kepada 29 responden yang merupakan siswa dari kelas 2F SD Muhammadiyah 4 Surabaya tahun pelajaran 2020/2021. Respon siswa terhadap pernyataan Saya senang belajar daring menggunakan Edmodo, sebanyak 29 responden memberikan feedback yang sangat positif dengan rincian 26 memberi tanggapan Sangat Setuju (SS) dan 3 orang memberi tanggapan Setuju (S). Respon siswa terhadap pernyataan Edmodo sangat membantu saya membantu saya dalam belajar daring, sebanyak 29 responden memberikan feedback yang sangat positif dengan rincian 27 memberi tanggapan Sangat Setuju (SS) dan 2 orang memberi tanggapan Setuju (S).

Respon siswa terhadap pernyataan Edmodo lebih menarik dari pada pembelajaran *offline* di kelas, sebanyak 29 responden memberikan feedback yang negatif dengan rincian 10 memberi tanggapan Sangat Setuju (SS), 2 orang memberi tanggapan Setuju (S), 2 memberi tanggapan Tidak Setuju (TS), dan 15 memberi tanggapan Sangat Tidak Setuju (STS). Respon siswa terhadap pernyataan Edmodo menyediakan fitur-fitur yang menarik untuk pembelajaran, sebanyak 29 responden memberikan feedback yang sangat positif dengan rincian 25 memberi tanggapan Sangat Setuju (SS) dan 4 orang memberi tanggapan Setuju (S). Respon siswa terhadap pernyataan Edmodo perlu diperbaiki fitur-fiturnya, sebanyak 29 responden memberikan feedback yang positif dengan rincian 20 memberi tanggapan Sangat Setuju (SS) dan 9 orang memberi tanggapan Setuju (S).

Berikut ini rekapitulasi jawaban dari angket yang telah diisi oleh 29 responden (siswa) pada tabel berikut.

Tabel 4 Rekapitulasi Angket Pembelajaran Daring Menggunakan Edmodo

No.	Pernyataan	STS	TS	S	SS	Jumlah
1.	Pernyataan 1	-	-	3	26	29
2.	Pernyataan 2	-	-	2	27	29
3.	Pernyataan 3	15	2	2	10	29
4.	Pernyataan 4	-	-	4	25	29
5.	Pernyataan 5	-	-	9	20	29
	Jumlah	15	2	20	108	145

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa siswa kelas 2F SD Muhammadiyah 4 Surabaya memberikan respon yang positif terhadap pelaksanaan pembelajaran daring dengan menggunakan Edmodo.

Pembahasan Penelitian

Berdasarkan deskripsi yang dijabarkan oleh penulis di atas, sampai saat ini pembelajaran daring masih menjadi solusi utama untuk mencegah terjadinya penularan virus COVID-19. Hal ini diperkuat pula dengan pendapat yang disampaikan oleh Dewi (2020) dalam penelitiannya yang terdapat pada jurnal Pendidikan yang berjudul “Dampak COVID-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar”. Dewi berpendapat bahwa COVID-19 begitu besar dampaknya bagi Pendidikan. Lebih lanjut Dewi menjelaskan bahwa untuk memutus rantai penularan pandemik COVID-19 pembelajaran yang biasanya dilakukan di sekolah sekarang menjadi belajar dirumah.

Adapun untuk menunjang pembelajaran daring, selain menggunakan Edmodo pendidik juga bisa menggunakan berbagai macam aplikasi seperti ruang guru, *google classroom*, *zoom*, *google doc*, *google from*, maupun melalui grup *whatsapp*. Seperti yang dikemukakan Dewi, kegiatan belajar dapat berjalan baik dan efektif sesuai dengan kreatifitas guru dalam memberikan materi dan soal Latihan kepada siswa, dari soal-soal Latihan yang dikerjakan oleh siswa dapat digunakan untuk nilai harian siswa.

Dewi menjelaskan untuk anak sekolah dasar kelas I sampai III belum yang belum dapat mengoperasikan gawai secara mandiri, maka dibutuhkannya kerjasama antara guru dengan orang tua. Untuk orang tua yang tidak bisa mendampingi anak saat belajar karena harus bekerja, maka dapat memberikan jadwal-jadwal belajar khusus agar bisa belajar seperti peserta didik lainnya. Kerjasama dan timbal balik yang baik antara guru, siswa dan orang tua bisa menjadikan pembelajaran daring menjadi efektif.

Berdasarkan deskripsi respon yang telah dijabarkan oleh peneliti sebelumnya, tanggapan yang positif dari wali murid maupun siswa menjadikan Edmodo sebagai salah satu media pembelajaran daring yang efektif dan memiliki banyak fitur bermanfaat untuk menunjang pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh Oktaviani (2020) dalam jurnalnya yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo Pada Pembelajaran Daring saat Pandemi Covid-19 (Ditinjau dari Persepsi Siswa)”. Oktaviani menyimpulkan bahwa mayoritas siswa

memiliki persepsi yang tinggi terhadap penggunaan media pembelajaran Edmodo pada pembelajaran daring. Oleh karena itu, Oktaviani merekomendasikan kepada guru untuk menjadikan Edmodo sebagai alternatif media pembelajaran pada pembelajaran daring selama pandemi COVID-19.

Hal ini disimpulkan dari respon positif yang telah diperoleh peneliti melalui respon angket yang telah diberikan kepada wali murid dan siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Edmodo bisa menjadi alternatif aplikasi yang menunjang pembelajaran daring, walaupun pada prakteknya Edmodo belum bisa berdiri sendiri sepenuhnya menunjang pembelajaran. Efektifitas pembelajaran daring masih membutuhkan aplikasi daring lainnya seperti *google classroom*, *zoom*, *google doc*, *google form* dan *whatsapp group*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Proses pembelajaran daring menggunakan Edmodo dapat dilakukan dengan membuat kelompok yang berisikan siswa dalam kelas masing-masing. Selain itu, Guru juga dapat mengunggah bahan ajar berupa dokumen maupun link video pembelajaran, memberikan notes sebagai pengganti metode ceramah, serta penugasan dan *deadline* tertentu, Guru juga membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan pembelajaran menggunakan Edmodo.
- b. Hasil deskripsi respon berdasarkan angket yang telah diberikan kepada wali murid dan siswa kelas 2F SD Muhammadiyah 4 Surabaya sama-sama memberikan respon positif terhadap proses pembelajaran menggunakan Edmodo. Walaupun ada beberapa wali murid yang memberi tanggapan negatif dalam beberapa pernyataan. Hal ini dikarenakan faktor SDM wali murid yang heterogen. Sebagian dari mereka masih memiliki keterbatasan dalam kemampuan untuk mengakses ke situs digital seperti Edmodo. Harus kita akui bahwa Edmodo sampai saat ini masih belum populer di kalangan orang tua. Edmodo bukanlah aplikasi yang cukup familiar di kalangan orang tua. Wali murid sebagai orang tua kebanyakan lebih biasa menggunakan media sosial semacam Whatsapp, facebook ataupun Instagram.

DAFTAR PUSTAKA

Bonk, Curtis J. (2002). *Online Training in an Online World*. Growth Lakeland. Retrieved from <http://publicationshare.com>

Dougall, William Mc. (1999). *An Introduction to Social Psychology*. Methuen: London Barnes & Noble.

Elya, Ananda Hadi. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran E-Learning Dalammeningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Warta* Edisi : 56. April 2018. Diakses tanggal 19 Agustus 2020. Dari <https://www.coursehero.com/file/56158972/4-5-1-SMpdf/>

Hartanto, Antonius Aditya. & Onno, W. Purbo (2002). *Buku pintar internet teknologi e-learning berbasis PHP dan MySQL*. Jakarta : Elex Media Komputindo.

<http://bukupesantren.com/booming-online-learning/>. (Diakses tanggal 19 Agustus 2020).

Kamarga, Hanny, (2012). *Belajar Sejarah melalui e-learning; Alternatif Mengakses Sumber Informasi Kesejarahan*, Inti Media, Jakarta.

Kenji, Kitao. (1998). *Internet Resources : ELT, Linguistics, and Communication*. Japan : Eichosha.

Koran, Jaya Kumar C. (2002). *Aplikasi 'E-Learning' Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Di Sekolah-Sekolah Malaysia: Cadangan Perlaksanaan Pada Senario Masa Kini, Pasukan Projek Rintis Sekolah Bestari Bahagian*. Teknologi Pendidikan, Kementerian Pendidikan Malaysia.

Miles,M.B, Huberman,A.M, dan Saldana,J. (2014). *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*, Edition 3. USA: Sage Publications. Terjemahan Tjetjep Rohindi Rohidi, UI-Press.

Purcell, Melissa A. (2012). *The Networked Library: A Guide for the Educational Use of Social Networking Sites*. Santa Barbara, California: Linworth An Imprint of ABC-CLIO, LLC.

Putrawangsa, Susilahudin & Hasanah, Uswatun. (2018). Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran di Era Industri 4.0 Kajian dari Perspektif Pembelajaran Matematika. *Jurnal Tatsqif: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan*, Volume 16, No. 1, Juni 2018. Diakses tanggal 19 Agustus 2020. Dari <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/tatsqif/article/view/203/124>.

Rosenberg, Marc. J. (2001). *E-Learning : Strategies For Delivering Knowledge In The Digital Age*. USA : McGraw-Hill Companies.

Shelly, Gary. (2011). *Discovering Computers*. United Kingdom: Course Technology.

Soekartawi, A., Haryono, dan F. Librero,. (2002). Greater Learning Opportunities Through Distance Education: Experiences in Indonesia and the Philippines. Southeast Journal of Education. (Diakses tanggal 19 Agustus 2020)

Wankel, Charles. (2011). *Educating Educators with Social Media*. United Kingdom: Emerald Group Publishing Limited.

Yazdi, Mohammad. (2012). E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Ilmiah Foristek* Vol. 2, No. 1, Maret 2012. Diakses tanggal 19 Agustus 2020. Dari <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/FORISTEK/article/view/665/584>.