

Efektivitas Penerapan Edmodo Di SD Labschool UNNES

Adi Mashudi¹, Ainun Muhiddin², Azalea Dwi Rahmatika³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Cirebon

email: mashudiadi12@gmail.com

email: azaleadwirahtika@gmail.com

Abstrak

Perkembangan zaman sekarang ini sudah sangat mementingkan Teknologi Informatika dan Komunikasi (TIK) di saat pembelajaran di tingkat SD sekarang sudah menggunakan teknologi internet sebagaimana perkembangan zaman. Siswa sekarang ini merupakan generasi Z yang sudah mampu menggunakan akses internet sesuka hati mereka. Salah satunya adalah pembelajaran menggunakan Aplikasi Edmodo sebagai sumber belajar yang up to date dan mengembangkan kemampuan siswa terhadap teknologi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penerapan Edmodo dan mendeskripsikan yang sudah dilakukan oleh SD labschool UNNES, Subjek penelitian ini merupakan guru dan siswa SD lab school UNNES. Data yang diambil dari observasi dan wawancara langsung guru SD tersebut. Berdasarkan analisis data yang dilakukan diperoleh hasil edmodo sudah lama diterapkan yang memberikan kegiatan pembelajaran aktif baik secara online maupun tatap muka.

Kata kunci: Efektivitas, Edmodo, SD Labschool UNNES

Abstract

The development of the current age has been very concerned with Information and Communication Technology (ICT) when learning at the elementary level now has to use internet technology as the times. Today's students are Generation Z who are able to use internet access as they wish. One of them is learning to use Edmodo Application as a learning resource that is up to date and develops students' ability towards technology. The purpose of this study was to determine the effectiveness of Edmodo implementation and describe what had been done by UNNES Labschool Elementary School, the subjects of this study were teachers and students of UNNES Elementary School Labs. Data taken from elementary school teacher's observation and interviews. Based on data analysis, the results of edmodo have long been applied which provide active learning activities both online and face to face.

Keywords: Effectiveness, Edmodo, UNNES Labschool For Elementary School

A. PENDAHULUAN

Perkembangan TIK (Teknologi Informatika dan Komunikasi) salah satunya ditandai dengan perkembangan jaringan komputer dengan layanan internet. Sistem jaringan yang sudah melalui layanan internet saat ini berkembang bertujuan menciptakan kemudahan aktivitas kehidupan manusia dan organisasi termasuk sekolah-sekolah dasar sekarang ini. Dunia pendidikan dalam belajar mengajar juga termasuk pada zaman yang sudah milenial dan revolusi industri 4.0.

Kejadian ini membuat guru agar memanfaatkan teknologi sekarang ini supaya berinteraksi dan memperluas pengetahuan siswa, belajar dari berbagai sumber-sumber belajar dimana saja dan kapan saja selama saling terkoneksi dalam jaringan computer melalui internet. Proses penyampaian dalam materi pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan karena lebih interaktif. Namun di sisi lain kondisi yang terlalu memanfaatkan teknologi akan berdampak pada karakter siswa dan kebiasaan dari siswa tersebut. Salah satu perkembangan TIK dalam pembelajaran adalah edmodo.

Edmodo adalah platform pembelajaran bagi guru, siswa, dan sekolah berbasis media sosial yang sering digambarkan sebagai facebook untuk sekolah dan berfungsi lebih banyak lagi sesuai kebutuhan (Gatot dalam jurnal Singgih dan Meini, 2014:153). Edmodo digunakan sebagai tempat guru dan siswa dapat saling berdiskusi dan berbagi materi-materi pelajaran dalam bentuk digital serta membantu dalam proses pembelajaran dari jarak jauh.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 21 Januari 2020 dengan guru SD labschool UNNES menggunakan e-learning sangat memudahkan pembelajaran dan interaktif, salah satu aplikasi yang diterapkan edmodo sehingga rencana pembelajaran, dan materi-materi pembelajaran dapat dengan mudah diperoleh dan dipelajari.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti memang di SD labschool UNNES sudah merupakan SD yang unggul dan memiliki banyak sarana dan prasarana yang melengkapi fasilitas sekolah dengan baik. Sehingga penyajian penerapan edmodo dapat dilakukan, walaupun ada sedikit kendala-kendala koneksi, penguasaan edmodo kepada siswa dan pembelajaran yang dilakukan kurang adanya tatap muka. Sehingga penerapan edmodo harus lebih efektif dan efisien terhadap pembelajaran yang sudah harus menguatkan pada karakter siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan instrument observasi, interview dan wawancara. Adapun subjek penelitian ini adalah guru dan siswa SD labschool UNNES. Data dikumpulkan sesuai dengan objek penelitian yakni untuk mendeskripsikan keefektifitas aplikasi edmodo melalui observasi, wawancara yang berkaitan dengan respon guru. Selanjutnya di analisis secara deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Efektivitas

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005:284), Efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti mempunyai nilai efektif, pengaruh atau akibat, bisa diartikan sebagai kegiatan bisa memberikan hasil yang memuaskan, dapat dikatakan juga bahwa efektivitas merupakan keterkaitan antara tujuan dan hasil yang dinyatakan, serta menunjukkan derajat kesesuaian antara tujuan yang dinyatakan dengan hasil yang dicapai.

Menurut E. Mulyasa (2003:82), mengutarakan efektivitas adalah bagaimana suatu organisasi berhasil mendapatkan dan memanfaatkan sumber daya dalam usaha mewujudkan tujuan operasional. Efektivitas sering kali berkaitan erat dengan perbandingan antara tingkat pencapaian tujuan dengan rencana yang telah ditetapkan sebelumnya, atau perbandingan hasil nyata dengan hasil yang direncanakan.

Mardiasmo (2002:232) memberikan pengertian efektivitas sebagai berikut: “Efektivitas menggambarkan tingkat pencapaian hasil program dengan target yang ditetapkan. Secara sederhana efektivitas merupakan perbandingan outcome dengan output (target/result)”.

Menurut Arsyad (2002:173), “Idealnya keefektifan pelaksanaan proses instruksional diukur dari dua aspek, yaitu (1) bukti-bukti empiris mengenai hasil belajar siswa yang dihasilkan oleh sistem instruksional, dan (2) bukti-bukti yang menunjukkan berapa banyak kontribusi (sumbangan) media atau media program terhadap

keberhasilan dan keefektifan proses instruksional”.

Jadi dari pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa efektivitas merupakan ketercapaian tujuan yang telah direncanakan atau ditetapkan dengan hasil yang dicapai.

Edmodo

Pengertian Edmodo

Edmodo merupakan jejaring sosial pendidikan yang diciptakan oleh Nic Borg. Menurut Gatot dalam jurnal Singgih dan Meini (2014:153) Edmodo adalah platform media sosial yang sering digambarkan sebagai facebook untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai dengan kebutuhan. Edmodo merupakan aplikasi yang menarik bagi guru dan siswa dengan elemen sosial yang menyerupai facebook. Tapi sesungguhnya ada nilai lebih besar dalam aplikasi edukasi berbasis jejaring sosial ini. Edmodo (dirancang oleh pendidik) yang juga berbasis cloud kolaborasi merupakan aplikasi yang cukup aman digunakan oleh guru dan siswa. Seorang guru, sekolah, kabupaten/kecamatan, dapat dengan mudah mengelola sebuah sistem yang menyediakan fitur terbaik dan praktis menghilangkan kecemasan kita terhadap aktivitas yang biasanya siswa lakukan dengan internet khususnya facebook.

Dalam Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains, Vol. 2, No. 2, oleh Nurita (2013:141) Edmodo merupakan social network berbasis lingkungan sekolah (school environment). Dikembangkan oleh Niclas Borg and Jeff O’Hara, Edmodo adalah platform pembelajaran yang aman bagi guru, siswa dan sekolah berbasis sosial media.

Edmodo menyediakan cara yang aman dan mudah bagi kelas untuk terhubung dan berkolaborasi antara siswa dan guru untuk berbagi konten pendidikan, mengelola proyek dan tugas dan menangani pemberitahuan setiap aktivitas. Edmodo dapat membantu pengajar membangun sebuah kelas virtual sesuai dengan kondisi pembelajaran di dalam kelas, berdasarkan pembagian kelas nyata di sekolah, dimana dalam kelas tersebut terdapat penugasan, quiz dan pemberian nilai pada setiap akhir pembelajaran.

Menurut Pitoy dalam makalah Yesi Syofiarni (2014:4), menyatakan bahwa Edmodo merupakan sebuah platform network dan siswa untuk berbagi ide, file, agenda kegiatan dan penugasan. Edmodo dirancang untuk menciptakan interaksi guru dan siswa yang menekankan pada komunikasi yang cepat, poling, penugasan, berbagai ide, dan banyak hal lagi. Sebagai pendidik, edmodo memberikan fitur untuk berbagai file, link, tugas, nilai serta peringatan secara langsung kepada siswa. Sedangkan sebagai siswa, fitur yang diberikan adalah mereka dapat berkomunikasi dengan gurunya secara langsung, berdiskusi dengan siswa lain, mengirimkan tugas secara langsung dan banyak lagi.

Menurut Jenna Zwang dalam artikelnya yang berjudul Edmodo: A Free, Secure Social Networking Site For School dalam makalah Yesi Syofiarni (2014:4), menyatakan bahwa edmodo adalah sebuah situs pendidikan berbasis social networking yang di dalamnya terdapat berbagai konten untuk pendidikan. Guru dapat

memposting bahan-bahan pembelajaran, berbagai link dan video, penugasan proyek, dan berbagi semua konten digital termasuk blog, link, gambar, video, dokumen, dan presentasi.

Dengan demikian jejaring sosial pendidikan edmodo merupakan jejaring sosial untuk pembelajaran berbasis Learning Management System (LMS) yang didalamnya terdapat konten pendidikan. Edmodo digunakan sebagai tempat guru dan siswa dapat saling berdiskusi dan berbagi materi-materi pelajaran dalam bentuk digital serta membantu dalam proses pembelajaran dari jarak jauh tanpa harus bertatap muka. Materi-materi pelajaran yang dapat diposting guru dalam edmodo meliputi video, ebook, gambar, dokumen, presentasi, dan blog.

Fitur-Fitur Yang Terdapat di Edmodo Menurut Yesi (2014:5) dalam makalahnya yang berjudul Edmodo mengungkapkan bahwa Edmodo memiliki fitur yang dikhususkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Edmodo mengklasifikasikan fiturnya berdasarkan pengguna yaitu guru dan siswa. Dibawah ini adalah fitur yang ada pada edmodo :

Assignment

Assignment digunakan oleh guru untuk memberikan penugasan kepada siswa secara online. Fitur ini dilengkapi dengan waktu deadline dan fitur attach file sehingga siswa dapat mengirimkan tugas dalam bentuk file secara langsung kepada guru. Selain itu, kiriman Assignment juga terdapat tombol “ Turn in” yang menandakan bahwa siswa telah menyelesaikan

tugas mereka. Guru dapat secara langsung memberikan penilaian terhadap hasil tugas yang telah dikerjakan siswa. Skor yang diberikan secara otomatis akan tersimpan dalam fitur gradbook.

File and Links

Pada fitur ini guru dan siswa dapat mengirim pesan dengan melampirkan file dan link pada grup kelas, siswa, atau guru lainnya. File yang dilampirkan berlaku untuk semua jenis ekstensi seperti .doc, .pdf, .ppt, .xls, .zip, .rar, .html, .swf, dan .mp4.

Quiz

Quiz digunakan untuk memberikan evaluasi secara online baik berupa pilihan ganda, isian singkat, maupun soal uraian. Quiz hanya dapat dibuat oleh guru, sedangkan siswa hanya mengerjakannya saja. Fitur ini dilengkapi dengan batas waktu pengerjaan, informasi tentang kuis yang akan dibuat, judul kuis dan tampilan kuis. Perhitungan skor pada setiap butir soal quiz dilakukan secara otomatis untuk jenis pertanyaan pilihan ganda dan isian singkat, sedangkan untuk penskoran soal uraian harus diperiksa oleh guru terlebih dahulu.

Polling

Polling hanya dapat dibuat oleh guru untuk dibagikan kepada siswa. Biasanya guru menggunakan polling untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai hal tertentu yang berkenaan dengan pelajaran. Berikut dibawah ini adalah tampilan polling mengenai tanggapan siswa terhadap materi fungsi logika sebelum pembelajaran diberikan.

Gradebook

Fitur gradebook digunakan untuk sebagai catatan nilai siswa. Pemberian nilai dapat dilakukan oleh guru dan dapat diisi secara manual atau secara otomatis. Pengisian nilai secara otomatis hanya bisa dilakukan berdasarkan hasil skor assignment dan quiz. Penilaian pada gradebook dapat di export menjadi file.csv. Fitur gradebook dapat membantu guru mengatur penilaian hasil belajar seluruh siswa. Guru dapat mengatur nilai maksimal pada masing-masing subjek nilai. Nilai total adalah persentase dari nilai keseluruhan setiap siswa secara otomatis oleh sistem. Penilaian quiz diisi secara otomatis oleh sistem berdasarkan hasil quiz setiap siswa. Pada menu siswa, fitur ini hanya dapat dilihat berupa rekapan nilai dalam bentuk grafik dan penilaian langsung.

Library

Fitur ini digunakan sebagai tempat penyimpanan berbagai sumber pembelajaran dengan konten yang beragam. Dengan fitur library, guru dapat meng-upload bahan ajar, materi, presentasi, sumber referensi, gambar, video, audio dan konten digital lainnya. Link dan file yang terdapat di library dapat dibagikan baik kepada siswa maupun grup. Siswa dapat menambahkan konten yang dibagikan oleh guru ke dalam library-nya. Fitur ini dapat digunakan sebagai media untuk menampung berbagai sumber dari dalam dan luar. Sehingga siswa dapat menyimpan berbagai informasi dari luar namun tetap diakses melalui edmodo.

Award Badges

Fitur ini digunakan untuk memberikan suatu penghargaan baik kepada siswa

maupun kelompok. Penghargaan dapat ditentukan oleh guru itu sendiri sehingga tidak menghambat kreatifitas guru dalam memberikan penghargaan.

Parents Codes

Menurut Rismayanti (2012), fitur ini berfungsi memberi kesempatan kepada orangtua/wali masing-masing siswa dapat bergabung memantau aktivitas belajar dan prestasi putra-putrinya, guru harus mengakses kode untuk orangtua siswa dan kemudian membagikannya pada masing-masing orangtua/wali. Akses kode untuk orangtua siswa dapat diperoleh dengan mengklik nama kelas.

Kelebihan dan Kekurangan Edmodo

Kelebihan Edmodo

Kelebihan Edmodo menurut Shelly Gary (2011:6-45) adalah:

Edmodo bisa membantu guru dalam membuat berita dalam grup atau memberi tes yang bersifat online.

Edmodo juga akan memungkinkan siswa untuk mengirim artikel dan blog yang relevan dengan kurikulum kelas sesuai dengan perintah guru.

Guru dapat menggunakan Edmodo untuk mengembangkan ruang diskusi dimana siswa dapat berkomunikasi satu dengan yang lainnya di waktu yang sama.

Guru juga dapat menggunakan Edmodo untuk menginstruksikan, menetapkan, dan membicarakan dengan siswanya secara online di waktu yang sama secara bersamaan. Kelebihan Edmodo menurut Charles Wankel (2011:26) adalah:

Mudah untuk mengirim berkas, gambar, video dan link.

Mengirim pesan individu ke pengajar .
Membuat grup untuk diskusi tersendiri menurut kelas atau topik tertentu.

Lingkungan yang aman untuk peserta didik baru.

Pesan dirancang untuk lebih mudah dipahami dan tidak dibatasi oleh jumlah karakter.

Dari beberapa ahli yang telah dipaparkan mengenai kelebihan Edmodo, dapat disimpulkan bahwa kelebihan Edmodo adalah Edmodo memberi kemudahan pada guru untuk melakukan pengajaran, berinteraksi dengan siswa, memantau aktivitas siswa di grup, dan melakukan evaluasi.

Kekurangan Edmodo

Kekurangan Edmodo Pierpaolo Vittorini (2012:40) adalah

Tidak mempunyai pilihan untuk mengirim pesan tertutup antar sesama siswa, komunikasi sesama siswa berlangsung secara global di dalam grup tersebut.

Tidak adanya fasilitas chat seperti yang terdapat pada jejaring sosial (Facebook, tuenti dan myspace) pada umumnya yang menerapkan area untuk chatting secara langsung.

Tidak adanya foto album dan fasilitas tagging seperti jejaring sosial lainnya, Edmodo hanya bekerja dengan file tipe generik dan tidak mengijinkan tagging.

Tidak menerapkan beberapa halaman atau view yang dapat dilihat oleh user. Struktur Edmodo adalah pendidikan informal, walaupun begitu urutan dari konten pada rangkaian materi bisa dijelaskan secara terbuka.

Kekurangan Edmodo menurut Charles Wankel (2011:24) adalah

Gangguan pada koneksi internet dapat mempengaruhi website berjalan lebih lambat.

Siswa dibatasi aksesnya untuk keluar, karena hanya terbatas di kelas tersebut.

Masih dalam versi pengembangan dan belum sempurna seutuhnya.

Dari beberapa pendapat para ahli mengenai kekurangan Edmodo, dapat disimpulkan bahwa kekurangan dari Edmodo adalah dalam Edmodo tidak tersedia layanan untuk mengirim pesan tertutup antar sesama siswa, tidak adanya fasilitas tagging, Edmodo merupakan produk baru yang masih dalam pengembangan dan belum sempurna.

D. Kesimpulan

Didasarkan paparan masalah di atas, maka pengembang bermaksud membantu memenuhi kebutuhan guru untuk menghasilkan tutorial pemanfaatan Edmodo yang dapat digunakan oleh tenaga pengajar dalam meningkatkan, yaitu mengembangkan tutorial edmodo untuk tenaga pengajar. Dalam pengembangan ini tutorial didesain untuk tenaga pengajar. Sehingga para tenaga pengajar memiliki sarana dalam membangun pembelajarannya dengan menarik dan sesuai karakteristik siswa yang pada kenyataannya saat ini lebih akrab dengan dunia maya. Sehingga nantinya hasil pembelajaran lebih maksimal, karena proses belajar akan lebih bermakna apabila didasari dengan rasa butuh dan perasaan

senang. Mengutip dari istilah Abraham Maslow bahwa segala aktivitas manusia didasari atas kebutuhan yang harus dipenuhi dari kebutuhan biologis sampai aktualisasi diri

DAFTAR RUJUKAN

- Regina Lichteria Panjaitan. (2004). *Evaluasi Pembelajaran Sd Berdasarkan Kurikulum 2013*. Julia. UPI SUMEDANG PRESS.
- Shobirin, Ma'as. *Konsep dan Implementasi kurikulum 2013 di Sekolah Dasar/* oleh Ma'as Shobirin.—Ed.1, Cet. 1— Yogyakarta: Deepublish, juni 2016.
- Depdiknas. *Pedoman umum pengembangan Bahan Aja*. Jakarta : Ditjen Dikdasmenum,2004.
- Sa'ud, udin Syaefudin. inovasi pendidikan. Bandung : alfabeta, 2009.
- Sudjana, Nana. 2008. *Pembinaan dan pengembangan kurikulum di sekola*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.