

ANALISIS PENGGUNAAN *EDMODO* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING*

ANALYSIS OF THE USE OF EDMODO AS AN ELECTRONIC LEARNING MEDIA

Gaung Pradana¹ dan Muhamad Ridwan²
SMAN 4 Tangerang¹ dan SMAN 1 Rangkasbitung²
gaungpradana93@gmail.com¹ dan muhamadrd58@gmail.com²

ABSTRACT

Seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi baik di bidang pendidikan merupakan salah satu media pendukung dalam peningkatan hasil belajar siswa. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran banyak melahirkan konsep-konsep baru dalam pembelajaran berbasis IT atau yang lebih dikenal *e-learning*. Banyak media *e-learning* yang dapat digunakan dalam pembelajaran, salah satunya Edmodo. Edmodo adalah sebuah *Learning Management System* (LMS) yang menyediakan berbagai macam fitur yang dapat dimanfaatkan guru untuk kegiatan pembelajaran. Dengan Edmodo, siswa diharapkan akan lebih berpartisipasi dalam pembelajaran matematika dan tujuan belajar yang sudah dirancang dapat tercapai. Pemanfaatan Edmodo secara luas juga diharapkan akan meningkatkan kompetensi siswa agar lebih siap menghadapi perkembangan jaman yang semakin hari semakin maju. Edmodo menerapkan berbagai metode pembelajaran seperti tugas mandiri, games, maupun diskusi.

Kata Kunci: *teknologi, e-learning, Edmodo*

ABSTRACT

Along with the rapid advancement of technology in education is one of the supporters in the media improved student learning outcomes. The utilization of technology in the learning process a lot giving birth to new concepts in the IT-based learning or better known e-learning. Many media e-learning can be used in learning, one Edmodo. Edmodo is a Learning Management System (LMS) that provides a variety of features that can be used for learning activities. With Edmodo, diharakan students will further participate in the learning of mathematics and learning objectives that are already designed can be achieved. Utilization of Edmodo is widely expected also will increase the competence of the students to be more prepared to face the changing times that increasingly more advanced. Edmodo apply various learning methods such as independent tasks, games, and discussion.

Keyword: *technology, e-learning, Edmodo*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya dalam meningkatkan suatu individu baik dari segi nilai intelektual sampai nilai perilaku dalam masyarakat untuk menuju ke keadaan yang lebih baik.

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut, perlu adanya perubahan (inovasi) secara berkala yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat yang diperlukan saat itu. Tanpa adanya suatu inovasi akan membawa bencana dan malapetaka, sebab mengkondisikan dalam posisi *quo* menyebabkan pendidikan tertinggal dan generasi bangsa tersebut tidak dapat mengejar kemajuan yang diperoleh melalui inovasi. (Prastyawan, 2011).

Berbagai upaya yang telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan, dari yang awalnya memakai sistem konvensional hingga sistem yang lebih relevan dengan kebutuhan yang makin kompetitif. Menurut Sastroprawiro, Indonesia perlu mengenalkan dan mengimplementasikan konsep edukasi yang berputar pada aktifitas dan program-program yang bervariasi untuk menciptakan sebuah suasana pengembangan murid yang baik (Dwiharja, 2015). Tugas guru dalam hal ini adalah bagaimana membuat suatu media pembelajaran yang dapat berpengaruh kepada siswa baik dari motivasi sampai hasil belajar siswa. Guru dapat memanfaatkan teknologi untuk menciptakan suatu inovasi media pembelajaran yang efektif dan efisien.

Semakin hari, semakin maju teknologi yang dapat dirasakan. Hampir setiap siswa memiliki akses untuk memperoleh suatu pengetahuan baik menggunakan computer hingga gadget. Siswa dapat mengakses menggunakan internet untuk belajar dan berinteraksi dengan sesama pengguna media tersebut. Dengan mengaplikasikan internet dalam suatu metode pembelajaran, akan berpotensi baik untuk siswa dan membuat pelajaran lebih bermakna dan menyenangkan. Untuk menciptakan pembelajaran tersebut, dapat menggunakan *social network* sebagai salah satu alternative media pembelajaran. Dengan *social network*, siswa akan lebih mengeksplor dirinya untuk mencari pengetahuan melalui interaksi antar teman maupun gurunya sendiri.

Dalam hal ini, salah satu *social network* yang dapat digunakan untuk media pembelajaran adalah Edmodo. Edmodo merupakan media social seperti *facebook* yang sangat mendukung pelajaran. Dengan memanfaatkan media pembelajaran *E-learning* seperti Edmodo sebagai sarana pendukung pembelajaran dapat meminimalisir hambatan berupa waktu, jarak, dan dapat meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran.

Kajian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil penerapan Edmodo dalam pembelajaran. Analisis yang digunakan berasal dari beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan di Indonesia.

KAJIAN TEORI

1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata Medium yang artinya “Perantara” atau “Penyalur”. Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual dan verbal (Sundayana, 2013). Adapun Sadiman (Sundayana, 2013) menyebutkan bahwa media mempunyai fungsi, antara lain:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbal
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi langsung antara siswa dengan sumber belajar
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori maupun kinestetiknya
- 5) Menimbulkan persepsi yang sama
- 6) Pembelajaran dapat lebih menarik
- 7) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
- 8) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
- 9) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- 10) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun
- 11) Sikap positif terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan

Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu siswa maupun guru dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sangat dibutuhkan siswa untuk meningkatkan kemampuan siswa baik dari segi nilai intelektual hingga mental.

Macam-macam media pembelajaran yang dapat dibuat antara lain:

- 1) Media audio visual gerak, seperti film yang bersuara

- 2) Media audio visual diam, seperti *sound slide*
- 3) Media visual bergerak, seperti film bisu
- 4) Media visual diam, seperti halaman cetak maupun elektronik
- 5) Media audio, seperti radio
- 6) Media cetak, seperti buku atau modul pembelajaran

2. Media Pembelajaran *E-learning*

E-learning adalah sebuah pendekatan semakin umum untuk belajar mandiri, meskipun akses ke teknologi yang diperlukan tidak merata, dan peserta didik perlu bantuan tambahan. *E-learning* merupakan istilah umum yang digunakan untuk semua teknologi yang mendukung kegiatan belajar dalam suatu susunan perlengkapan mengajar dan pembelajaran seperti saluran telepon, audio dan video, satelit telekonferen, sambungan transmisi dan yang lebih dikenal dengan pelatihan berbasis web atau dengan bantuan computer yang terhubung secara online (Soekartawi, 2007).

Ada beberapa pandangan yang setuju bahwa efektivitas program berbasis ICT untuk memotivasi peserta didik dan meningkatkan hasil belajar juga (Janet Looney, 2008).

3. Edmodo

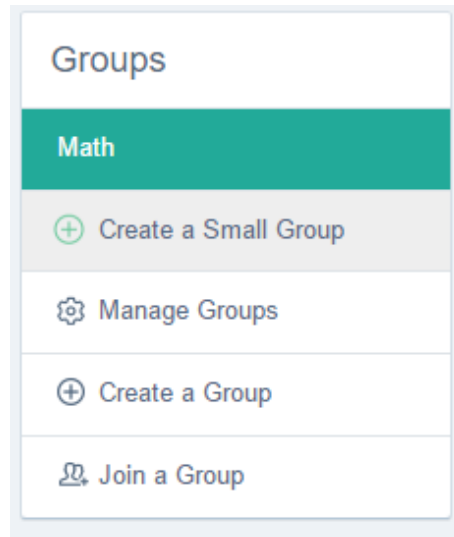
Edmodo merupakan aplikasi yang menyerupai *facebook* tapi dengan nilai edukasi yang tinggi, sehingga menarik bagi guru dan siswa (Basori, 2013).

Edmodo juga sebagai *platform* media social yang sering digambarkan seperti *facebook* untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa (Suriadhi, 2014).

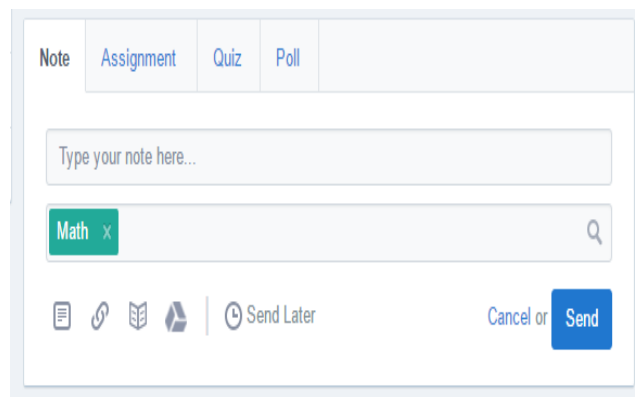
Beberapa pendapat memiliki kesamaan dalam mendefinisikan Edmodo, yakni memiliki kemiripan seperti *facebook* yang bersifat edukatif. Edmodo dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk semua mata pelajaran kecuali mata pelajaran yang membutuhkan aktifitas dan pengamatan langsung.

Edmodo memiliki beberapa fitur yang dapat digunakan untuk pelaksanaan pembelajaran. Fitur-fitur tersebut dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa yang masing-masing tidak memiliki kebutuhan yang sama. Fitur-fitur Edmodo

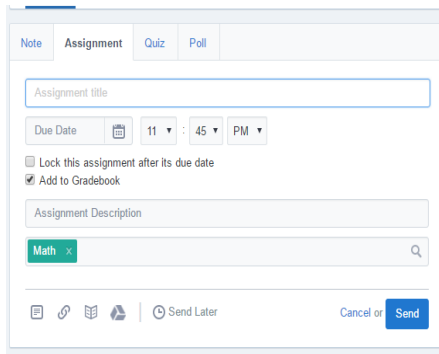
yaitu (1) *Group* yang dimanfaatkan untuk membuat grup atau kelas dalam Edmodo. Guru dapat menambahkan grup atau kelas dalam Edmodo yang sudah dibuat sebelumnya.



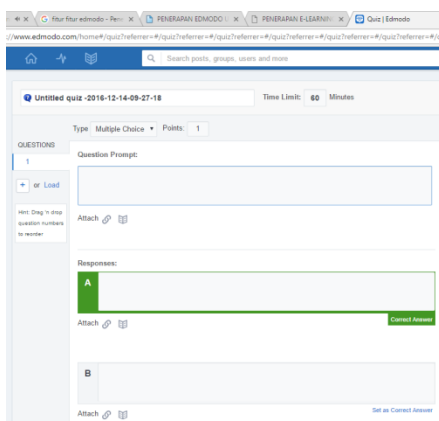
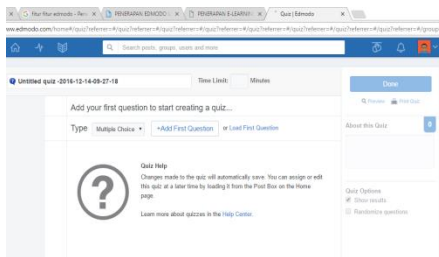
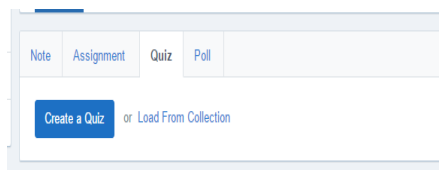
(2) *Note* digunakan untuk untuk menulis catatan, catatan tersebut sama fungsinya seperti guru sedang berbicara di depan kelas. Guru juga dapat melampirkan *file* ketika mengirim catatan.



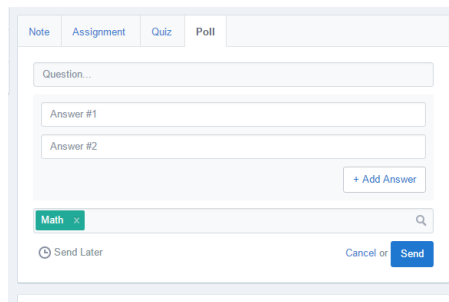
(3) *Assignment* digunakan untuk memberikan tugas kepada siswa, baik berupa esai maupun uraian pendek. Guru juga dapat melampirkan *file* pada fitur ini.



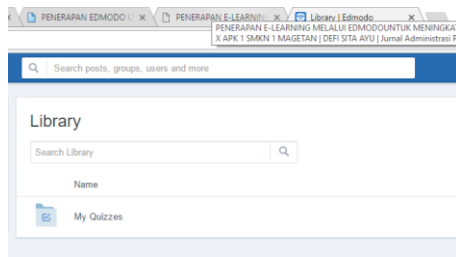
(4) *Quiz* digunakan untuk memberikan ulangan harian dan ujian dengan pilihan ganda yang dibuat secara langsung dan tidak dapat melampirkan *file*.



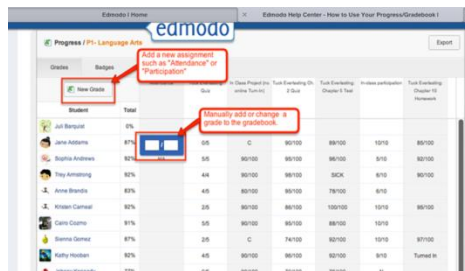
(5) *Polling* digunakan guru untuk mengetahui pendapat siswa mengenai sesuatu yang berhubungan dengan pelajaran maupun hal lain.



(6) *Library* fungsinya adalah untuk menyimpan semua file yang ada di Edmodo dan dapat disambungkan dengan *Google Drive*.



(7) *Progres* digunakan untuk melihat kemajuan belajar siswa.



Student	Total	Class Period	Task Completion %	Task Completion - Gradebook	Task Completion - Gradebook	Task Completion - Gradebook	Task Completion - Gradebook	Task Completion - Gradebook
All Beggs	8%							
Aria Andrews	8%	0%	C	90/100	90/100	10/100	10/100	80/100
Naisha Andrews	100%	100%		90/100	90/100	90/100	9/10	90/100
May Anthony	8%	-44		90/100	90/100	NCK	9/10	90/100
Aria Bandy	8%	-45		90/100	90/100	79/100	9/10	
Alexis Carmel	8%	35		90/100	90/100	100/100	10/10	90/100
Maria Cramer	8%	35		90/100	90/100	99/100	10/10	
Maria Cramer	8%	35	C	74/100	90/100	90/100	10/10	90/100
Kelly Henderson	8%	-45		90/100	90/100	90/100	9/10	Turned In
Johnny Hernandez	77%	55		90/100	70/100	79/100	9	

Adapun kelebihan yang dimiliki Edmodo: (Basori, 2013)

- 1) Membuat pelajaran tidak bergantung pada waktu dan tempat
- 2) Meringankan tugas guru untuk memberikan penilaian kepada siswa
- 3) Memberikan kesempatan orang tua siswa untuk memantau aktifitas belajar dan prestasi putra-putrinya
- 4) Membuat kelas lebih dinamis karena memungkinkan interaksi guru dan siswa maupun siswa dan siswa dalam hal pelajaran maupun tugas
- 5) Memfasilitasi kerja kelompok yang multi disiplin

- 6) Mendorong lingkungan virtual kolaboratif yang membantu pembelajaran berbasis proses

Pemanfaatan Edmodo dalam Pembelajaran Matematika

Pembelajaran menggunakan Edmodo, merupakan pembelajaran yang dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun yang tidak diharuskan berada pada satu ruangan. Pembelajaran matematika sering dilakukan hanya berada di dalam kelas sehingga membuat siswa menjadi jenuh dikarenakan tidak ada suasana baru yang didapatkan.

Strategi pembelajaran yang sering digunakan para guru hanyalah, adanya pengajaran, diskusi, membaca, penugasan, presentasi, dan evaluasi saja. Kurangnya komunikasi guru dengan siswa menyebabkan kekurangpahaman siswa terhadap matematika, sehingga para siswa berasumsi bahwa pelajaran matematika sangat sulit untuk dimengerti.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis deskriptif. Data yang digunakan adalah beberapa hasil jurnal penelitian terkait penggunaan Edmodo dalam pembelajarannya. Data tersebut dikumpulkan kemudian dianalisis hasil penelitian yang kemudian ditarik kesimpulannya.

Dalam penelitian ini ada beberapa kriteria yang dilihat, antara lain: (1) Keaktifan Belajar, (2) Kemandirian Belajar, (3) Hasil Belajar. Dari ketiga kriteria tersebut disimpulkan dari beberapa jurnal penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

HASIL PENELITIAN

Dalam penelitian Wardono yang berjudul “Peningkatan Literasi Matematika Mahasiswa Melalui Pembelajaran Inovatif Realistik *E-learning* Edmodo Bermuatan Karakter Cerdas Kreatif Mandiri 1” (Wardono, 2015) terdapat kualitas pembelajaran dengan rata-rata 83,3% dengan kategori baik. Wardono menjelaskan bahwa Pembelajaran inovatif Realistik *E-learning* Edmodo Bermuatan Karakter Cerdas Kreatif Mandiri dengan Penilaian Berorientasi PISA pada Perkuliahan Telaah Kurikulum Matematika I telah mempersiapkan mahasiswa lebih sempurna dalam memahami literasi matematika PISA dan merasakan ada

kegembiraan dan semangat yang tinggi dalam mempelajari literasi matematika sehingga akan terus meningkatkan kualitas pembelajaran yang semakin baik.

Selain kualitas pembelajaran, dalam penelitiannya terdapat peningkatan karakter mahasiswa yang meliputi karakter cerdas, kreatif mandiri dengan rata-rata presentase karakter siswa yang terus meningkat berturut-turut dari pembelajaran ke-1 sampai ke-3 yaitu 70,6% (baik), 72,8% (baik), dan 86% (sangat baik). Hal ini dapat dikatakan bahwa Dengan pembelajaran inovatif Realistik *E-learning* Edmodo Bermuatan Karakter Cerdas Kreatif Mandiri dengan Penilaian Berorientasi PISA pada Perkuliahan Telaah Kurikulum Matematika I akan terus membangun pemikiran dan kesadaran mahasiswa dalam menggunakan kecerdasannya, dan mahasiswa selalu berusaha terus untuk menemukan idea-idea baru yang berbeda dengan cara yang sudah ada dan terus berusaha mencari solusi yang berbeda dalam menghadapi permasalahan literasi matematika PISA sehingga hal ini akan secara langsung meningkatkan karakter Cerdas, Kreatif dan Mandiri mahasiswa.

Wardono juga meneliti tentang kepraktisan dalam menggunakan Edmodo yang hasilnya dapat dikatakan praktis, karena setelah diuji cobakan pada kelas eksperimen memperoleh hasil: (1) respons mahasiswa positif, hal ini dapat dilihat berdasarkan angket diperoleh bahwa siswa memberikan respon positif sebesar 79,15% (diatas 75%). (2) Dosen memberikan respons baik, hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil angket respon dosen terhadap perangkat pembelajaran sebesar 4,01 dan dapat dikategorikan baik; dan (3) Kemampuan guru mengelola pembelajaran baik dengan rata-rata total kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran sebesar 4,24 dan dapat dikategorikan baik. Dengan ini dapat dikatakan bahwa pengembangan perangkat pembelajaran inovatif Realistik *E-learning* Edmodo Bermuatan Karakter Cerdas Kreatif Mandiri dengan Penilaian Berorientasi PISA pada Perkuliahan Telaah Kurikulum Matematika I valid dan praktis karena telah dilakukan Fokus Group Discussion dengan para ahli dan telah dilakukan beberapa kali revisi yang memperhatikan segala kekurangan yang ditemui pada proses pengembangan perangkat sebelumnya.

Terakhir Wardono juga meneliti tentang keefektifan penggunaan Edmodo yang hasilnya perangkat pembelajaran efektif karena setelah diujicobakan diperoleh hasil: (1) kemampuan literasi matematika mahasiswa kelas eksperimen telah mencapai ketuntasan klasikal pada batas KKM = 75 sebesar 75%; (2) kemampuan literasi matematika kelas

eksperimen setelah pembelajaran(postes) lebih baik daripada kemampuan literasi matematika sebelum pembelajaran (pretes). Dapat dikatakan bahwa Implementasi perangkat pembelajaran efektif karena dengan mengimplementasikan perangkat pembelajaran inovatif Realistik *E-learning* Edmodo Bermuatan Karakter Cerdas Kreatif Mandiri dengan Penilaian Berorientasi PISA pada Perkuliahan Telaah Kurikulum Matematika I maka mahasiswa semakin memahami proses dan komponen literasi matematika, semakin memahami konten, konteks, dan level literasi matematika PISA sehingga akan membuat mahasiswa semakin bersemangat dalam mempelajari literasi matematika PISA yang mengakibatkan terjadi ketuntasan klasikal dan meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam literasi matematika PISA.

Dari hasil penelitian yang dilakukan Wardono diperoleh kesimpulan bahwa Realistik *E-learning* Edmodo Bermuatan Karakter Cerdas Kreatif Mandiri dengan Penilaian Berorientasi PISA pada Perkuliahan Telaah Kurikulum Matematika I menghasilkan (1) Perangkat pembelajaran yang valid dan bisa digunakan oleh siapapun. (2) Perangkat pembelajaran yang praktis. (3) Dapat meningkatkan kemampuan literasi matematika mahasiswa. (4) Kualitas pembelajaran meningkat yang meliputi karakter Cerdas, Kreatif Mandiri.

Chairun (Chairun Najah, 2014) meneliti tentang “Studi Perbandingan Hasil Belajar Matematika Siswa Yang Belajar Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif *Everyone Is A Teacher Here* Berbantuan *E-learning* Edmodo Dan *Peer Lesson* Berbantuan *E-learning* Di Kelas Vii Smpn 7 Kota Jambi” dan memperoleh hasil bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa yang belajar dengan strategi pembelajaran aktif *Everyone Is A Teacher Here* berbantuan *E-learning* Edmodo lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar dengan strategi pembelajaran aktif *Peer Lesson* berbantuan *E-learning*. Rata-rata hasil belajar matematika siswa yang belajar dengan strategi pembelajaran aktif *Everyone Is A Teacher Here* berbantuan *E-learning* Edmodo adalah 78,83 dan Simpangan Bakunya adalah 12,43 sedangkan Rata-rata hasil belajar dengan strategi pembelajaran aktif *Peer Lesson* berbantuan *E-learning* adalah 65,67 dan Simpangan Bakunya adalah 10,93. Chairun juga meninjau dari segi ketuntasan belajar perorangan yang hasilnya dapat dikatakan jumlah siswa yang telah mencapai KKM pada kelas yang belajar dengan strategi pembelajaran aktif *Everyone Is A*

Teacher Here berbantuan *E-learning* Edmodo sebanyak 25 orang (83.33%), sedangkan pada kelas yang belajar dengan strategi pembelajaran aktif *Peer Lesson* berbantuan *E-learning* 14 orang (53.33%). Hal tersebut dapat dikarakan bahwa pembelajaran yang menggunakan bantuan Edmodo lebih baik dari pada yang tidak menggunakan bantuan.

Dari hasil penelitian Puspita (Puspita & Palekahelu, 2014) yang berjudul “Pemanfaatan Edmodo Pada Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas X Ma Al-Azhar Wirosari Tahun Ajaran 2013/2014” menyebutkan bahwa diperoleh peningkatan aktifitas belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase keseluruhan indikator aktivitas belajar pada pra siklus, siklus I dan siklus II. Pada pra siklus perolehan persentase aktivitas belajar siswa hanya 55.33%, siklus I sebesar 71,34%, kemudian pada siklus II mencapai 85.33%. Dari data aktivitas yang didapat tersebut menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa sudah mencapai kriteria keberhasilan tindakan yang telah ditentukan yaitu sebesar $\geq 70\%$. Selain aktivitas belajar siswa, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari peningkatan pencapaian nilai Bahasa Inggris dengan KKM = 71, saat pra siklus sebesar 30.00%, kemudian meningkat pada siklus I sebesar 73.33% dan pada siklus II meningkat menjadi 96.67%.

Begitu pula dengan hasil penelitian Trisnawati (Trisnawati, 2015) yang berjudul “Keefektifan Penggunaan Media Edmodo Sebagai Penunjang Pembelajaran Mata Pelajaran Tik Smp Negeri 25 Semarang” bahwa hasil belajar yang diperoleh memperoleh peningkatan nilai dengan rata-rata diatas KKM yang telah ditentukan. Setelah menggunakan media penunjang edmodo hasil belajar siswa lebih meningkat dan siswa dapat mengerjakan tugas secara fleksibel dan efesien, sehingga nilai siswa mencapai diatas rata-rata KKM. Hanya dengan menggunakan smartphone ataupun laptop mengerjakan tugas dapat dilakukan kapan pun dan dimanapun.

Dari ketertarikan dan kemudahan tersebut membuat siswa menjadi giat dalam belajar karena belajar tidak harus berada disekolah. Dengan keefektifan inilah media edmodo sangat berpengaruh besar pada hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN

Edmodo dikatakan suatu inovasi apabila memenuhi prinsip inovasi yaitu: *relevan, manageable, sustainability, efficiency, productivity, inovatif, dan up to date*. Dalam kajian ini akan dijelaskan bahwa Edmodo merupakan inovasi berdasarkan prinsip tersebut.

1. Relevan

Edmodo adalah media dimana dapat digunakan dengan mudah oleh guru maupun siswa. Edmodo memberikan cara yang mudah dalam proses pembelajaran baik dari komunikasi antara guru dengan guru, guru dengan siswa, maupun siswa dengan siswa hingga pemberitahuan terkait nilai dan informasi sekolah lainnya. Berdasarkan penelitian diatas, dapat dikatakan bahwa Edmodo merupakan media pembelajaran yang digunakan di semua jenjang baik tingkat dasar maupun sampai perguruan tinggi.

2. Manageable

Edmodo data diakses dimanapun dan kapanpun baik menggunakan computer maupun handphone. Dewasa ini, hampir setiap siswa dan orang tuanya memiliki handphone yang dapat mengakses internet. Fitur yang disediakan dalam Edmodo mudah untuk digunakan orang tua, siswa dan guru.

3. Sustainability

Edmodo merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan secara terus menerus. Edmodo memberikan fitur yang dapat dirubah sesuai dengan kebutuhan. Contohnya fitur quiz, soal yang sudah ada sebelumnya dapat dirubah dan menyesuaikan dengan kurikulum yang ada.

4. Efficiency

Dengan menggunakan Edmodo, siswa dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Siswa tidak perlu belajar dikelas terus menerus. Pembelajaran dapat dilakukan diluar kelas dengan syarat siswa tersambung dengan internet.

5. Productivity

Pembelajaran dengan menggunakan Edmodo sangat menguntungkan untuk siswa dan guru. Tidak perlu biaya mahal untuk menggunakan Edmodo. Hasil yang didapatkan melalui pembelajaran menggunakan Edmodo sebanding dengan ilmu

yang didapatkannya. Guru pun tidak perlu mengeluarkan biaya fotocopy untuk mengadakan tes ulangan harian. Guru cukup menggunakan fitur Quiz pada Edmodo.

6. Inovatif

Edmodo semakin maju perkembangan, semakin maju pula teknologi yang digunakan. Sebelumnya hanya siswa dan guru hanya dapat mengakses dengan computer, sekarang dapat digunakan melalui handphone berbasis android.

7. Up to Date

Sesuai dengan semakin majunya perkembangan di bidang teknologi, guru tidak harus selalu membuat siswa harus selalu mencatat pelajaran yang telah diberikan guru. Namun siswa dapat menyimpan file yang bisa kapanpun dilihat. Hal tersebut dapat meringankan tugas siswa. Edmodo berpengaruh besar terhadap inovasi khususnya pembelajaran dengan teknologi internet.

SIMPULAN

Dapat dikatakan bahwa Edmodo memenuhi tujuh prinsip inovasi. Hal tersebut beberapa hasil penelitian diatas, dapat dikatakan bahwa pembelajaran menggunakan Edmodo dapat merubah perilaku siswa dari yang tidak aktif dalam proses pembelajaran menjadi aktif. Tidak hanya perilaku, dapat dikatakan pula bahwa pembelajaran menggunakan Edmodo dapat meningkatkan nilai siswa. Hal tersebut dikarenakan siswa juga ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran sehingga lebih mandiri dalam belajar. Pembelajaran menggunakan Edmodo juga dapat dikombinasikan dengan metode pembelajaran agar tujuan dari pembelajaran tercapai secara maksimal dan efisien.

Daftar Pustaka

- Basori. (2013). Pemanfaatan Social Learning Network “Edmodo” dalam Membantu Perkuliahan Teori Bodi Otomotif. *JPTK*, VI(2).
- Chairun Najah. (2014). STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA YANG BELAJAR MENGGUNAKAN STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF EVERYONE IS A TEACHER HERE BERBANTUAN *E-LEARNING* EDMODO DAN PEER LESSON BERBANTUAN *E-LEARNING* DI KELAS VII

- SMPN 7 KOTA JAMBI. *Universitas Jambi*, 1–10.
- Dwiharja, L. M. (2015). MEMANFAATKAN EDMODO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi FE UNY“ Profesionalisme Pendidik Dalam Dinamika Kurikulum Pendidikan Di Indonesia Pada Era MEA,”* 332–344.
- Janet Looney. (2008). *Teaching, Learning and Assessment for Adults IMPROVING FOUNDATION SKILLS Cent. USA: OECD*. Retrieved from www.oecd.org/publishing/corrigenda.
- Prastyawan. (2011). Inovasi kurikulum dan pembelajaran. *Al-Hikmah*, 1(September), 170–181.
- Puspita, S. C., & Palekahelu, D. T. (2014). PEMANFAATAN EDMODO PADA PELAJARAN BAHASA INGGRIS SISWA KELAS X MA AL-AZHAR WIROSARI TAHUN AJARAN 2013 / 2014, 1–20.
- Soekartawi. (2007). *Merancang dan Menyelenggarakan E-learning*. Yogyakarta: Ardana Media.
- Sundayana, R. (2013). *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Suriadhi, G. (2014). Pengembangan *E-learning* Berbasis Edmodo pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMPN 2 Singaraja. *Journal Edutech*, II.
- Trisnawati, F. (2015). KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA EDMODO SEBAGAI PENUNJANG PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN TIK SMP NEGERI 25 SEMARANG. *UNESA*.
- Wardono. (2015). Peningkatan Literasi Matematika Mahasiswa Melalui Pembelajaran Inovatif Realistik *E-learning* Edmodo Bermuatan Karakter Cerdas Kreatif Mandiri 1, 6(1), 93–100.