

***Aplikasi Learning Management System Edmodo pada
Pemograman Dasar Di SMK Negeri Matesih***



Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata II
pada Jurusan Magister Administrasi Pendidikan Sekolah Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Oleh:

Ulumi Munawaroh

Q 100 160 155

**MAGISTER ADMINISTRASI PENDIDIKAN
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN

**Aplikasi *Learning Management System Edmodo* pada
Pemograman Dasar Di SMK Negeri Matesih**

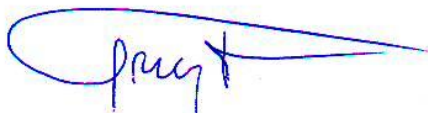
PUBLIKASI ILMIAH

OLEH:

**Ulumi Munawaroh
Q 100 160 155**

Telah diperiksa dan disetujui oleh:

Pembimbing I



**Prof. Dr. Budi Murtiyasa, M.Kom
NIK. NIK. 196107221985031003**

Pembimbing II



**Dr. Maryadi, M.A
NIP.195803041986031001**

HALAMAN PENGESAHAN

Aplikasi *Learning Management System Edmodo* pada Pemograman Dasar Di SMK Negeri Matesih

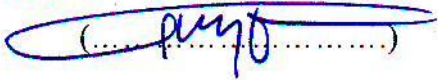
Oleh:

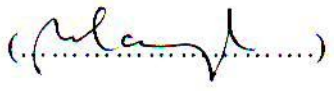
Ulumi Munawaroh

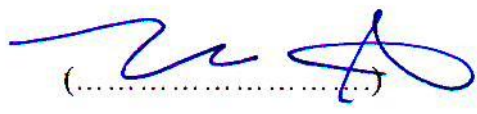
Q 100 160 155

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Prodi Studi Magister Administrasi Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Rabu, 8 Agustus 2018

Dewan Penguji:

1. Prof. Dr. Budi Murtiyasa, M.Kom 
(Ketua Dewan Penguji)

2. Dr. Maryadi, M.A 
(Anggota I Dewan Penguji)

3. Prof. Dr. Sutama, M.Pd 
(Anggota II Dewan Penguji)

Mengetahui

Direktur,



(Prof. Dr. Bambang Sumardjoko, M.Pd)

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam Naskah Publikasi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulisan orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam tesis ini dikutip dan dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Surakarta, 8 Agustus 2018

Yang membuat pernyataan

A yellow rectangular revenue stamp from Indonesia. It features the Garuda Pancasila emblem at the top right. The text "METERAI TEMPEL" is at the top. Below it, the serial number "2090CAFF080876235" is printed. The value "6000" is prominently displayed in the center, with "ENAM RIBU RUPIAH" written below it. A handwritten signature in black ink is written across the right side of the stamp.

Ulumi Munawaroh

NIM. Q 100160155

Aplikasi *Learning Management System Edmodo* pada Pemograman Dasar Di SMK Negeri Matesih

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan 1) ragam aktivitas peserta didik dalam menggunakan LMS *edmodo*; 2) respon peserta didik dalam menggunakan LMS *edmodo*; 3) kelebihan dan kekurangan LMS *edmodo* sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan design fenomenologi. Tempat penelitian di SMK Negeri Matesih. Informan yang dilibatkan adalah Kepala Prodi, Guru dan peserta didik kelas X. Teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis pengumpulan data, reduksi data, penyajian data serta kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Ragam aktivitas peserta didik dalam menggunakan aplikasi *learning management system edmodo* yaitu peserta didik menjadikan *edmodo* sebagai tempat berdiskusi, memberikan tugas- tugas dan kuis.; 2) Penggunaan aplikasi LMS *edmodo* memberikan respon positif pada peserta didik terutama dalam menstimulus rasa keingin tahuan peserta didik; 3) LMS *edmodo* memiliki kelebihan yang ditawarkan terutama fitur- fiturnya yang membantu guru, mudah dipahami dan digunakan. Kekurangan dari *edmodo* tidak tersedianya *video conference* dan sangat bergantung pada jaringan internet.

Kata kunci : *edmodo*, LMS, media pembelajaran

Abstract

This study aims to describe 1) the variety of activities of students in using LMS edmodo; 2) the response of students in using LMS edmodo; 3) the advantages and disadvantages of LMS Edmodo as a learning medium. This study uses qualitative research methods with phenomenological design. The place of research in Matesih State Vocational School. The informants involved are the Head of Study Program, Teachers and students of class X. Data collection techniques with interviews, observation and documentation. Data analysis techniques in this study use data collection analysis models, data reduction, data presentation and conclusions. The results showed that 1) the variety of activities of students in using the edmodo learning management system application is that students make edmodo as a place to discussion, give assignments and quizzes; 2) The use of Edmodo's LMS application provides a positive response to students, especially in stimulating students' curiosity; 3) LMS Edmodo has the advantages offered, especially its features that help the teacher, easy to understand and use. The disadvantage of edmodo is the unavailability of video conferencing and is very dependent on the internet network.

Keywords: edmodo, LMS , learning media

1. PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi telah mengalami kemajuan yang sangat pesat, baik untuk mencari informasi maupun mendapatkan informasi sehingga dapat memudahkan kehidupan manusia dalam memecahkan permasalahan yang sedang dihadapinya. Di zaman modern ini, Teknologi Informasi dan Komunikasi sangat penting untuk kehidupan seseorang terutama dalam bidang ekonomi, bidang sosial, bidang pendidikan dan sebagainya. Dalam bidang pendidikan teknologi memiliki peranan yang sangat penting terutama pada aktivitas pembelajaran. Teknologi digunakan sebagai alat bantu atau sarana prasarana dalam pemanfaatan teknologi

Dalam hal ini bentuk nyata pemanfaatan teknologi yang dilakukan oleh guru adalah dengan menggunakan e-learning sebagai media pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk memberikan informasi ataupun ilmu kepada peserta didik. Oleh karena itu pembelajaran berbasis elektronik atau *E-learning* akan lebih memudahkan peserta didik untuk melakukan aktivitas pembelajaran jarak jauh. *E-learning* memiliki lingkungan pembelajaran yang berbeda dimana dengan menggunakan *E-learning* aktivitas pembelajaran yang terjadi menjadi lebih dinamis, interaktif dan efficient serta dapat tercipta forum komunikasi online sebagai media untuk berdiskusi (Kotzer & Elran (2011)

Dalam aktivitas pembelajaran menggunakan *E-learning* di Sekolah Menengah Kejuruan atau SMK sangat penting untuk mendukung aktivitas pembelajaran modern salah satunya dengan menggunakan *learning management system (LMS)*. Sallum (2008) mengungkapkan bahwa dengan menggunakan *learning management system (LMS)* dapat mempermudah proses pengelolaan pembelajaran antara peserta didik dan guru. LMS juga merupakan salah satu teknologi moderen yang mendukung aktivitas pembelajaran peserta didik

Aktivitas pembelajaran menggunakan media elektronik atau media pembelajaran online dapat dilakukan dimana saja tanpa adanya batasan ruang dan waktu. Oleh karena itu untuk mewujudkan aktivitas pembelajaran yang terpadu antara pembelajaran secara konvensional dan modern khususnya dalam penggunaan media internet dapat dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis *E-learning*. Dalam hal ini, seorang guru cukup memiliki

wawasan atau pengetahuan mengenai pengelolaan atau manajerialisasi pembelajaran menggunakan sistem pengelolaan pembelajaran modern, seperti penggunaan *Learning Management System Edmodo*.

Learning management system Edmodo yang merupakan platform pembelajaran yang berbasis jejaring sosial yang diperuntukan untuk guru, murid dan orang tua murid. Seperti yang diungkapkan oleh Cavus dan Alih (2014) mengungkapkan bahwa untuk mewujudkan sebuah aktivitas pembelajaran yang nyata atau memberikan pengalaman yang sesungguhnya pada sebuah aktivitas pembelajaran dapat diciptakan dari sebuah model pembelajaran abstrak atau tidak nyata, dalam hal ini adalah pembelajaran berbasis lingkungan virtual. Untuk membuat model pembelajaran seperti yang telah dijelaskan di atas maka seorang pendidik harus mampu membuat aktivitas pembelajaran yang menarik yang dapat memikat minat belajar peserta didik salah satunya adalah dengan menggunakan aplikasi *Learning management system Edmodo* pada mata pelajaran pemrograman dasar di SMK Negeri Matesih.

Selain itu dalam penelitian ini peneliti memiliki beberapa tujuan dalam menganalisa penerapan aplikasi *learning management system edmodo* pada mata pelajaran pemrograman dasar program multimedia di SMK Negeri Matesih yaitu 1) untuk mendeskripsikan ragam aktivitas peserta didik dalam menggunakan *learning management system edmodo* pada mata pelajaran pemrograman dasar program multimedia; 2) untuk mendeskripsikan respon peserta didik dalam menggunakan *learning management system edmodo* pada mata pelajaran pemrograman dasar program multimedia; 3) untuk mendeskripsikan pencapaian peserta didik dalam kegiatan belajar menggunakan *learning management system edmodo* pada mata pelajaran pemrograman dasar program multimedia; 4) untuk mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan *learning management system edmodo* pada mata pelajaran pemrograman dasar program multimedia.

2. METODE

Dalam penelitian penerapan aplikasi *learning management system edmodo* pada mata pelajaran pemrograman dasar program multimedia di SMK Negeri Matesih. Peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan desain penelitian fenomenologi. Penelitian dilakukan di SMK Negeri Matesih pada tahun pelajaran

2017/ 2018. Data yang diambil dalam penelitian ini berupa data hasil wawancara dengan Guru dan Kepala Prodi, dokumentasi berupa RPP, Silabus, *Screen Capture* pembelajaran menggunakan *edmodo*, dan observasi pengamatan pada ragam aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik dalam menggunakan *learning management system edmodo*. Sumber data dalam penelitian ini adalah Kepala Prodi, Guru, peserta didik kelas X MM 5. Alur penelitian dilakukan dengan penerapan aplikasi *learning management system edmodo* pada mata pelajaran pemograman dasar program multimedia yaitu dengan melakukan pengambilan data berdasarkan rumusan masalah dilanjutkan dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, analisis data dan kesimpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil penelitian menjelaskan tentang: 1) ragam aktivitas peserta didik dalam menggunakan aplikasi *learning management system edmodo* ; 2) respon peserta didik dalam menggunakan aplikasi *learning management system edmodo*; 3) pencapaian peserta didik dalam kegiatan belajar menggunakan aplikasi *learning management system*; 4) kelebihan dan kekurangan *learning management system edmodo* sebagai media pembelajaran.

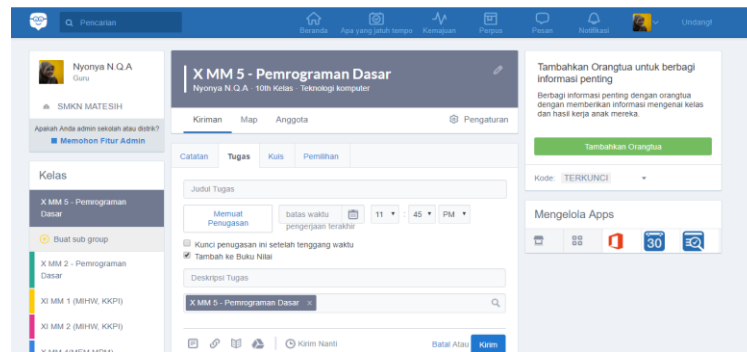
Learning management system edmodo merupakan sistem pengelolaan pembelajaran pada mata pelajaran pemograman dasar program multimedia. Aplikasi *learning management system edmodo* merupakan media pembelajaran berbasis jejaring sosial yang mendukung proses pembelajaran pada kelas virtual, dimana *edmodo* menyediakan fasilitas untuk berbagi materi, berkomunikasi dengan teman maupun guru serta mengerjakan tugas secara online yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja tanpa adanya batasan ruang dan waktu. Edmodo menggunakan komunikasi daring (dalam jaringan) sebagai media untuk melaksanakan pembelajaran. *Edmodo* dapat diakses melalui PC Dekstop, Laptop, maupun perangkat mobile (Android dan iOS).

Edmodo merupakan aplikasi yang dapat diakses melalui web ataupun HP android. Aplikasi *edmodo* untuk HP android bisa didapat atau didownload melalui *playstore*. Dalam aktivitas pembelajaran menggunakan *edmodo* guru menjelaskan dengan detail tentang bagaimana cara bergabung dengan *edmodo*. Berdasarkan hasil pengamatan, peserta didik yang sudah masuk dalam akun *edmodo* dapat bergabung kedalam grup kelas pembelajaran pada mata pelajaran pemograman dasar. Guru

yang membuat kelas dan guru pula yang dapat memasukkan peserta didik untuk dapat bergabung dalam grup kelas, peserta didik baru bisa bergabung dengan grup ketika sudah diberikan kode grup dan disetujui guru untuk bergabung. Guru juga dapat *remove* peserta didik dalam suatu grup, apabila terdapat peserta didik yang bukan berasal dari kelas yang diajar. Grup yang sudah memenuhi kuota sesuai dengan jumlah peserta didik pada kelas nyata, maka guru dapat mengunci grup tersebut sehingga tidak ada peserta didik atau akun lain yang dapat masuk grup tersebut. Selain itu dalam wawancaranya guru menyatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan melalui aplikasi *learning management system Edmodo*, kontrol kelas sepenuhnya ada pada guru yang membuat grup kelas tersebut. Hal tersebut diuraikan oleh informan dalam wawancaranya dengan peneliti. Aktivitas pembelajaran menggunakan edmodo sangat membantu guru dan peserta didik. Dalam hal ini terdapat banyak fitur yang bisa dimanfaatkan oleh guru atau peserta didik dalam menggunakan aplikasi *learning management system edmodo*.

Edmodo adalah aplikasi pengelolaan pembelajaran yang memiliki banyak fitur atau fasilitas yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik atau guru. Terdapat berbagai fitur yang ada dalam *learning management system edmodo* yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau peserta didik. Berdasarkan dari hasil pengamatan terdapat delapan fitur yang ada dalam edmodo yaitu *assignment, file and links, quiz, polling, gradebook, library, award badges* dan *parents codes*. Tetapi berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara guru hanya memanfaatkan lima fitur yang ada dalam aplikasi *learning management system edmodo*, antara lain:

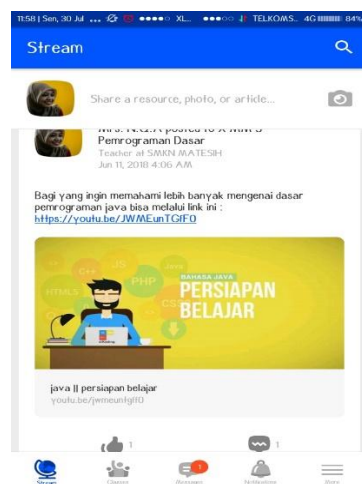
- 1). *Edmodo Assignment* : Merupakan fitur yang digunakan oleh guru untuk memberikan tugas kepada peserta didik secara *online*. Fitur ini dilengkapi dengan waktu *deadline* dan fitur *attach file* sehingga peserta didik dapat mengirimkan tugas dalam bentuk file secara langsung kepada guru. Dalam hal ini peserta didik dapat mengirimkan tugas secara langsung kepada guru dalam bentuk file document (pdf, doc, xls, ppt), dan juga tombol “*Turn in*” pada kiriman *assignment* yang berfungsi menandai bahwa peserta didik telah menyelesaikan tugas mereka. Berikut adalah tampilan *Assignment edmodo*.



Gambar 1.1 Assignment edmodo
(Sumber: www.edmodo.com)

Selain itu dalam fitur ini juga terdapat fitur *due date* yang menandai batas waktu tugas. Sehingga peserta didik bisa lebih disiplin dan *ontime* dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru kepada peserta didik. secara tidak langsung fitur *assignment* mengajarkan peserta didik untuk bertanggung jawab, mandiri dan bersikap disiplin terhadap tugas yang diberikan oleh guru kepada peserta didik.

2) *File and Links*: Merupakan fitur yang digunakan oleh guru dan peserta didik untuk mengirimkan pesan dengan melampirkan *file* dan *link* pada grup kelas. File yang dilampirkan berlaku untuk semua jenis ekstensi seperti *.doc*, *.pdf*, *.ppt*, *.xls*, *dll* berikut adalah tampilan fitur *file* dan *link*.

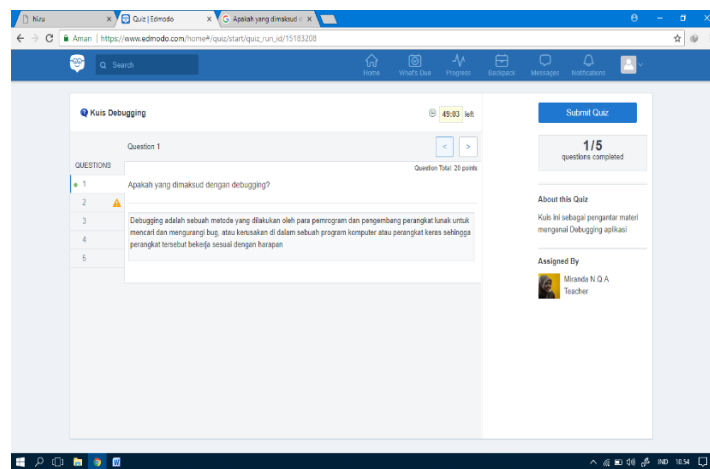


Gambar 1.2 file dan link
(Sumber: www.edmodo.com)

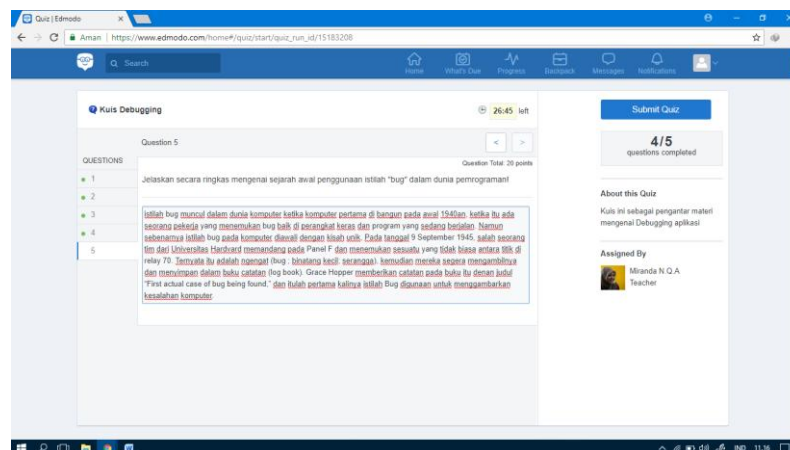
Dalam hal ini guru sering mengunggah materi atau video tutorial yang berkaitan dengan mata pelajaran pemrograman dasar. Guru sering mengunggah

modul cara instalasi program java, tutorial pendukung dalam pembuatan program penentu angka ganjil genap pada pembuatan kalkulator. Dengan menggunakan fitur *file and links* guru dan peserta didik sangat dimudahkan untuk berbagi materi pelajaran. Dengan penggunaan fitur file and links peserta didik menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam berbagi materi yang berkaitan dengan mata pelajaran pemrograman dasar.

3) Quiz : Merupakan fitur yang digunakan untuk memberikan evaluasi secara *online* baik berupa pilihan ganda, isian singkat, maupun soal uraian. Berikut adalah gambar tampilan *quiz edmodo*.



Gambar 1.3 *quiz edmodo* pada guru
(Sumber: www.edmodo.com)

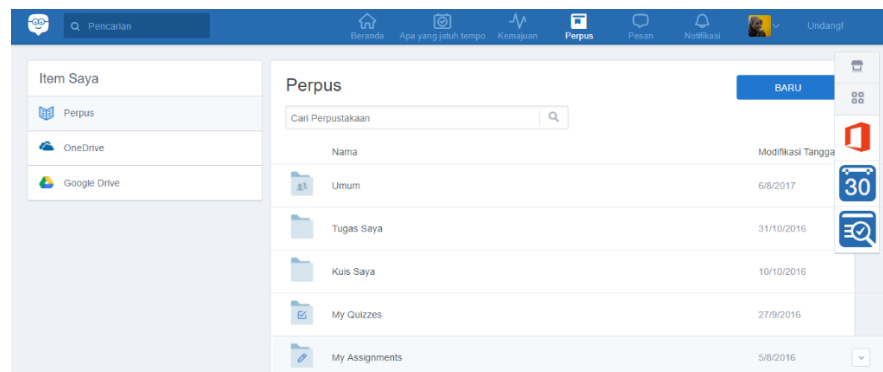


Gambar 1.4 *quiz edmodo* pada peserta didik
(Sumber: www.edmodo.com)

Quiz hanya dapat dibuat oleh guru, sedangkan peserta didik hanya mengerjakannya saja. Dengan adanya fitur ini peserta didik dapat mengerjakan

soal ulangan dengan mandiri dan jujur karena fitur ini juga dilengkapi dengan batasan waktu.

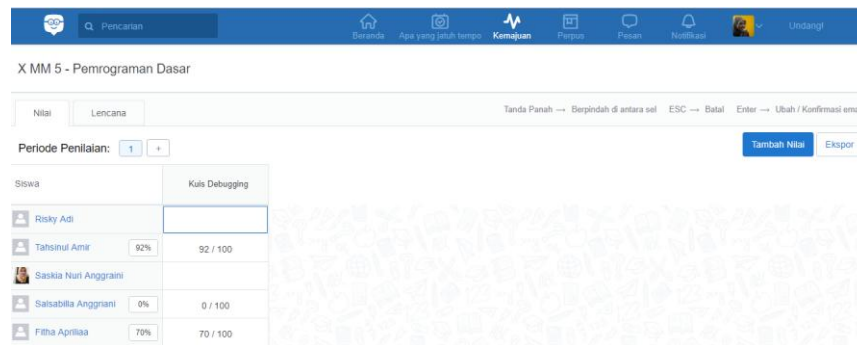
4). *Library* : Merupakan fitur yang digunakan oleh guru maupun peserta didik sebagai tempat penyimpanan berbagai sumber pembelajaran dengan konten yang beragam. Selain itu fitur ini juga dapat digunakan oleh guru untuk menyimpan kumpulan soal yang pernah digunakan untuk ulangan jadi miasal sewaktu- waktu dibutuhkan soal tersebut dapat ditampilkan kembali. Dalam fitur *library* atau perpustakaan guru dapat mengupload bahan ajar, materi, presentasi, sumber referensi, gambar, video, audio dan konten digital lainnya. *File and link* yang terdapat di *library* dapat dibagikan baik kepada peserta didik maupun grup. *Library* atau perpustakaan sangat mempunyai banyak manfaat baik untuk guru atau peserta didik. Berikut adalah tampilan dari fitur *library*.



Gambar 1.5 *library*
(Sumber: www.edmodo.com)

Dengan adanya fitur *library* atau perpustakaan guru sudah memiliki *back up* materi atau soal yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran. Sehingga guru tidak perlu khawatir jika sewaktu- waktu membutuhkan materi atau soal ulangan karena fitur *library* atau perpustakaan sudah menyediakan tempat penyimpanan yang dapat dibuka kapan saja dan dijamin aman.

5). *Gradebook* : Merupakan fitur yang digunakan oleh guru sebagai catatan nilai peserta didik yang dapat diisi secara manual atau secara otomatis sedangkan untuk peserta didik, dapat melihat berupa rekapan nilai dalam bentuk grafik dan penilaian langsung. Berikut adalah tampilan *gradebook edmodo*



Gambar 1.6 *gradebook edmodo*
(Sumber: www.edmodo.com)

Berdasarkan penjelasan fitur- fitur diatas guru lebih sering memanfaatkan fitur *Edmodo assaignment, file and links, quiz, grade books* dan *library*. Kemudian dengan menggunakan *learning management system edmodo* Berdasarkan dari hasil pemaparan data diatas peneliti menemukan beberapa temuan terkait dengan penelitian yaitu ragam aktivitas peserta didik terkait dengan penggunaan edmodo dimana guru menggunakan aplikasi *learning management system edmodo* sebagai kelas pelengkap untuk berdiskusi, mengerjakan tugas dan ulangan. Selain itu, peserta didik dapat belajar mandiri tanpa bergantung pada guru. Dengan menggunakan *edmodo* aktivitas pembelajaran dapat berjalan dengan mudah tanpa ada batasan ruang dan waktu. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Cavus (2015) yang menyatakan bahwa dengan menggunakan *learning management system edmodo* dapat menghilangkan konsep ruang dan waktu dan mendorong mereka untuk lebih mandiri. Selain itu peserta didik juga dapat meningkatkan penguasaan mereka dalam menggunakan teknologi. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Rusman (2013) yang menyatakan bahwa penerapan pembelajaran yang mengaktifkan peserta didik dapat dilakukan melalui pengembangan berbagai ketrampilan belajar yaitu: 1) Berkomunikasi lisan dan tertulis secara efektif; 2) Berpikir logis, kritis, dan kreatif; 3) Rasa ingin tahu; 4) Penguasaan teknologi dan informasi 5) Pengembangan personal dan social 5) Belajar mandiri. Berdasarkan pendapat cavus (2015) dan Rusman (2013) dapat disimpulkan bahwa aktivitas pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *learning management system edmodo* dapat membuat peserta didik belajar mandiri terutama dalam menggunakan atau memanfaatkan teknologi.

Kemudian respon peserta didik terhadap penggunaan aplikasi *learning management system edmodo* berdasarkan pada hasil penelitian penggunaan *edmodo* sebagai media pembelajaran mendapatkan respon positif. Oleh karena itu untuk menumbuhkan respon belajar peserta didik. Guru mengembangkan media pembelajaran yang diharapkan dapat menumbuhkan respon peserta didik untuk belajar terutama terhadap sesuatu misalkan pada aplikasi *learning management system edmodo*. Pada dasarnya respon belajar membantu peserta didik untuk melihat bagaimana hubungan antara materi yang akan dipelajari dengan dirinya sendiri sebagai individu, ini berarti menunjukkan bahwa bagaimana proses peserta didik dalam mendapatkan pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya, mencapai tujuan-tujuannya, dan memuaskan kebutuhannya

Peserta didik menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggapnya penting, dan jika peserta didik melihat bahwa hasil dari pengalaman belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya. Oleh karena itu respon untuk belajar pada peserta didik sangatlah penting terutama pada guru yang menerapkan aplikasi *learning management system edmodo* sebagai media pengelolaan pembelajaran. Selain itu guru yang menggunakan metode yang bervariasi untuk mengetahui respon belajar peserta didik. Salah satunya dengan memanfaatkan teknologi dengan menerapkan aplikasi *learning management system edmodo*. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik yang dapat merangsang respon belajar peserta didik. Selain itu dengan menggunakan *learning management system edmodo* aktivitas pembelajaran lebih dimudahkan dan tidak terbatas ruang dan waktu. Hal tersebut diuraikan oleh informan dalam wawancaranya dengan penulis.

Edmodo untuk pelajaran pemrograman dasar lebih sering digunakan sebagai kelas pelengkap. Dalam hal ini *edmodo* lebih banyak dimanfaatkan oleh guru untuk memberikan tugas-tugas dan juga kuis kepada peserta didik. Selain itu *edmodo* merupakan sistem pengelolaan pembelajaran yang menarik dan berinovasi. Sehingga guru mengharapkan dengan penggunaan aplikasi *learning management system edmodo* sebagai media pembelajaran dapat memberikan respon yang baik untuk belajar agar peserta didik dapat mencapai keberhasilan.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Ahmad Subandi (1982) yang mengemukakan respon dengan istilah balik (feedback) yang memiliki peranan

atau pengaruh yang besar dalam menentukan baik atau tidaknya suatu komunikasi. Hal tersebut juga didukung oleh Selain itu Azwar (2007) menyatakan bahwa respon timbul apabila individu dihadapkan pada suatu stimulus yang menghendaki adanya reaksi individual. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *learning management system edmodo* merupakan media pembelajaran yang dapat menstimulus peserta didik serta memberikan respon positif dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu *learning management system edmodo* memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai sebuah media pembelajaran. Selain memiliki berbagai fitur yang menarik *edmodo* juga sangat memudahkan pekerjaan guru. Hal ini didukung oleh Umaroh (dalam Basori, 2013) yang menyatakan bahwa kelebihan dari *Edmodo* antara lain: 1) Membuat pembelajaran tidak bergantung pada waktu dan tempat, 2) Meringankan tugas guru untuk memberikan penilaian kepada peserta didik, 3) Memberikan kesempatan kepada orang tua atau wali peserta didik untuk memantau aktivitas belajar dan prestasi dari putra-putrinya, 4) Membuat kelas lebih dinamis karena memungkinkan interaksi guru dan peserta didik maupun dengan peserta didik dalam hal pelajaran maupun tugas, 5) Memfasilitasi kerja kelompok yang multidisiplin, 6) Mendorong lingkungan virtual kolaboratif yang membantu pembelajaran berbasis proses.

Aplikasi *learning management system edmodo* juga memiliki kekurangan yaitu *edmodo* merupakan media sosial yang tidak terintegrasi dengan *facebook*. Kemudian bahasa yang dipakai dalam *edmodo* masih sulit dipahami oleh guru atau peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Stroud (dalam Basori 2013) yang menyatakan bahwa : 1) *Edmodo* tidak terintegrasi dengan jenis sosial media apapun, seperti *facebook*, *twitter* atau *google plus*. 2) Penggunaan bahasa program yang masih berbahasa inggris sehingga terkadang menyulitkan guru dan peserta didik. 3) *Video Conference* belum tersedia. Hal ini cukup penting untuk berinteraksi dengan peserta didik jika guru tidak bisa hadir secara langsung di ruang kelas

4. PENUTUP

Ragam aktivitas peserta didik dalam menggunakan aplikasi *learning management system edmodo* yaitu guru menjadikan *edmodo* sebagai tempat berdiskusi, memberikan tugas- tugas dan kuis. Selain itu penggunaan aplikasi

learning management system edmodo memberikan respon positif pada peserta didik terutama dalam menstimulus keinginan tahu peserta didik dalam menggunakan aplikasi *learning management system edmodo*. Peserta didik mampu menerapkan aplikasi *learning management system edmodo* dalam aktivitas pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. *Learning management system edmodo* memiliki kelebihan yang ditawarkan yang mana *edmodo* memiliki fitur-fitur yang membantu guru, mudah dipahami dan digunakan. Kekurangan dari *edmodo* sendiri adalah tidak tersedianya layanan *video conference* dan *edmodo* juga sangat tergantung dengan jaringan internet.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Basori. 2013. Pemanfaatan Social Learning Network “Edmodo” dalam Membantu Perkuliahan Teori Bodi Otomotif di Prodi PTM JPTK FKIP UNS. *JIPTEK*. Vol VI, No. 2. (Online, diakses 15 Desember 2014).
- Cavus, Nadire & Alhih, Muhammed Sharif. (2014). “*Learning Management Systems Use in Science Education*”. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 143, 517-520. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.07.429>
- Cavus, Nadire.2015. “ *Distance Learning And Learning Management Systems*”. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 191 (6) , hlm. 872 – 877
- Juhanak , [Libor](#), Zounek, Jiri dan Rohlikov, Lucie. 2017. “*Using process mining to analyze students' quiz-taking behavior patterns in a learning management system*”. *Computers in Human Behavior* xxx (10), hlm. 1-11
- Kotzer dan Elran. 2011.”*Development of E-Learning environments combining learning skills and science and technology content for junior high school*”. *Procedia Social and Behavioral Sciences* . 11(5), hlm. 175–179
- Muñoz, Andrés, Lasheras, Joaquín, Capel, Ana, Cantabella, Magdalena & Caballero, Alberto. (2015). “*OntoSakai: On the optimization of a Learning Management System using semantics and user profiling*”. *Journal Expert Systems with Applications*, 42, 5995-6007. <https://doi.org/10.1016/j.eswa.2015.04.019>
- Rusman. 2013. *Model- Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta. Rajagafindo Persada
- Subandi, Ahmad .1982. *Psikologi Sosial*. Jakarta. Bulan Bintang
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 - hukumonline.com. (n.d.). Retrieved February 3, 2018, from

<http://www.hukumonline.com/pusatdata/detail/13662/node/538/undangundang-nomor-20-tahun-2003>