

KELEBIHAN APLIKASI *EDMODO* DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA NEGERI 3 BUKITTINGGI

Rahmatul Atika Deswara, Zafri

Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang
rahmatul.atika@gmail.com

Abstract

Utilization of technology in the learning process encourages the creation of a variety of learning media that teachers can choose to use in effective learning. This is in accordance with Minister of Education and Culture Regulation No. 65 of 2013 which states that each teacher is required to apply information and communication technology in an integrated, systematic and effective manner. In formal and regular learning, it has implemented an online learning system created and used by educational institutions or institutions in the form of e-learning systems. One of the e-learning learning applications is the Edmodo application. This research uses a quantitative descriptive approach. The object of research that the writer will examine is the students of SMA Negeri 3 Bukittinggi, class XI IPS 2, who are registered in semester 1 of T.A 2019/2020. The instrument used was a Likert Scale model questionnaire. The data that has been collected is then scanned and the frequency is calculated.

Keywords: Edmodo, Learning History.

Abstrak

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran mendorong terciptanya beragam media pembelajaran yang bisa dipilih guru untuk digunakan dalam pembelajaran yang efektif. Hal ini sesuai dengan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan No.65 Tahun 2013 yang mengatakan bahwa setiap guru wajib menerapkan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai situasi dan kondisi. Didalam pembelajaran *formal* dan *reguler* sudah menerapkan sistem pembelajaran *online* yang dibuat dan digunakan lembaga atau intitusi pendidikan berupa *sistem e-learning*. Salah satu aplikasi pembelajaran *e-learning* tersebut adalah aplikasi edmodo. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Objek penelitian yang akan penulis teliti adalah siswa SMA Negeri 3 Bukittinggi kelas XI IPS 2 yang terdaftar pada semester 1 T.A 2019/2020. Instrumen yang digunakan adalah angket model Skala Likert. Data yang telah dikumpulkan selanjutnya dilakukan penskoran dan dihitung frekuensinya.

Kata kunci: Edmodo, Pembelajaran Sejarah.

I. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di sekolah saat ini tidak terlepas dari peran teknologi dan informasi. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan guru dan siswa dalam menggunakan komputer dan internet di sekolah. Penawaran akses internet murah dari berbagai provider juga mendukung kondisi ini. Beragai bentuk kegiatan penyampaian informasi secara digital, dalam menemukan segala macam informasi terkait dengan materi pelajaran mempengaruhi cara belajar peserta didik secara tidak langsung. Hal ini dapat terlihat dari peserta didik yang cenderung saat memperoleh tugas dari guru diselesaikan dengan mencari sumber informasi dengan cara *browsing* di Internet. Pencarian dengan menggunakan internet diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dalam belajar dengan banyaknya informasi yang diperoleh.

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran tentu mendorong terciptanya beragam media pembelajaran yang bisa dipilih guru untuk digunakan dalam proses pembelajaran yang efektif. Hal ini sesuai dengan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan No. 65 Tahun 2013 yang mencantumkan bahwa setiap guru wajib menerapkan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik, kreatif, aktif, dan mandiri dengan menerapkan sistem teknologi informasi. Tujuannya agar terciptanya penyelenggaraan pembelajaran yang efektif dan efisien. Kemajuan di bidang teknologi informasi dalam pembelajaran tentu melahirkan konsep baru dalam dunia pendidikan yang berbasis IT atau dikenal dengan sebutan *e-learning*. *E-Learning* atau *Online Learning* merupakan sebuah sistem atau proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi internet yang dilaksanakan secara *online*. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran seperti aplikasi berbasis ilmu pengetahuan juga wajib dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran agar dapat mengikuti perkembangan zaman. Misalnya, pembuatan animasi bergerak, teks bergambar. Dengan menggunakan teknologi informasi yang berkembang pada saat ini tentu dapat menunjang sikap kemandirian peserta didik

dalam belajar. Bagaimana peserta didik dapat menemukan informasi serta materi-materi pembelajaran yang mampu menunjang pengetahuan.

Didalam pembelajaran *formal* dan *reguler* sudah menerapkan sistem pembelajaran *online* yang dibuat dan digunakan lembaga atau intitusi pendidikan berupa *sistem e-learning*. Aplikasi edmodo merupakan salah satu aplikasi pembelajaran *e-learning* tersebut. Aplikasi edmodo merupakan suatu layanan aplikasi gratis yang memungkinkan guru dapat menciptakan dan memelihara ruang lingkup kelas mereka sendiri dengan aman. Menurut Smaldino Sharon (2013) dalam (Maymadya,2017) edmodo adalah platform media sosial yang sering digambarkan sebagai facebook untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai dengan kebutuhan. Aplikasi edmodo merupakan aplikasi *social network* seperti facebook namun perbedaannya dimana edmodo cakupannya dalam pembelajaran yang mampu menghubungkan peserta didik dengan guru, orang tua dan materi-materi pembelajaran.

Rismayanti (2012: 1) dalam merinda (2019) menjelaskan bahwa edmodo adalah platform media sosial yang sering digambarkan sebagai facebook untuk sekolah dan sesuai kebutuhan pendidik dan peserta didik. Beberapa aktivitas pembelajaran didukung oleh aplikasi edmodo. Edmodo dilengkapi dengan fitur-fitur yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, dimana didalamnya tersedia fitur yang hanya dapat diguakan oleh peserta didik dan pendidik. Aplikasi edmodo hanya bisa diakses ketika tersambung pada koneksi internet. Aplikasi edmodo merupakan suatu cara untuk menciptakan proses pembelajaran yang efisien sehingga peserta didik dapat termotivasi untuk belajar dan hasil belajar sesuai harapan pendidik.

Berdasarkan pengalaman penulis melakukan penggunaan aplikasi edmodo dalam pembelajaran sejarah yang digunakan sejak 5 februari 2019 sampai 8 mei 2019 di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 3 Bukittinggi. Penggunaan aplikasi edmodo dalam pembelajaran sejarah untuk mencari berbagai sumber belajar dengan cepat dan mudah serta berkomunikasi atar sesama. Fasilitas edmodo seperti *file, link, quiz, assignment, library* juga dapat digunakan oleh peserta didik untuk memperoleh

materi, mengerjakan tugas, ulangan harian maupun untuk mengerjakan soal dalam proses pembelajaran. Namun, kegiatan penggunaan aplikasi edmodo ini belum penulis ketahui apakah penggunaan aplikasi edmodo ini dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik di dalam proses pembelajaran sejarah.

Dimana pada awalnya peserta didik di SMA Negeri 3 Bukittinggi dalam pembelajaran masih ada yang belum mandiri dalam belajar, masih belum aktif dalam kegiatan pembelajaran dalam mengikuti pelajaran peserta didik belum memiliki pemahaman dalam materi pelajaran. Misalnya saat mencari sumber pembelajaran peserta didik jarang memanfaatkan buku paket yang ada untuk membantu pemahaman mereka. Ketika guru menjelaskan di depan kelas dan memberikan catatan yang penting, peserta didik masih ada yang tidak mencatat. Jika diberikan latihan di sekolah maupun pekerjaan rumah mereka tidak biasa mengerjakan tugas tersebut, beberapa peserta didik hanya menyontek tugas temannya bahkan tidak dikerjakan sama sekali, dalam diskusi pembelajaran masih kurang terlibat aktif, masih mengandalkan kemampuan teman saat kerja kelompok.

Selain itu pembelajaran sejarah yang dirasa sudah tertanam di pikiran peserta didik dimana merupakan pelajaran hafalan, menghafal fakta-fakta sehingga menjadikan peserta didik kurang dalam membaca pelajaran melalui buku pembelajaran, banyaknya informasi-informasi beredar di internet yang memungkinkan siswa mengakses tanpa memperhatikan sumber-sumber apakah relevan dengan buku pelajaran. Tetapi hal ini mulai mengalami perubahan setelah digunakan aplikasi edmodo ternyata siswa, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dengan ikut berpartisipasi didalam diskusi, dalam mengerjakan tugas mengalami perubahan dengan memiliki materi sendiri didalam aplikasi edmodo, memiliki semangat belajar yang mandiri dengan mengetahui deadline pengumpulan tugas.

Berdasarkan penelitian relevan yang dapat mendukung penelitian ini yaitu hasil penelitian Yulius Dwi Cahyono dari Program Studi Pendidikan Sejarah, FKIP, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta yang berjudul E-Learning (Edmodo) Sebagai Media Pembelajaran Sejarah. Dimana media pembelajaran *e-learning* digunakan

untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran sejarah. Agar dapat mengatasi berbagai permasalahan dalam belajar maka digunakan media *e-learning*. Salah satu permasalahan tersebut didalam penelitian ini terkait perbedaan gaya belajar mahasiswa dan materi pembelajaran yang dianggap sulit untuk dipahami mahasiswa. Media ini digunakan untuk mengatasi beberapa permasalahan dalam belajar. Permasalahan tersebut dalam penelitian ini khususnya terkait dengan perbedaan gaya belajar mahasiswa dan untuk membantu mempermudah memahami materi pembelajaran yang dipandang sulit. Salah satu materi yang dipandang sulit untuk dipahami, misalnya “Sejarah Peristiwa 1965”.

Hasil dari penelitian ini mengatakan tidak semua materi perkuliahan dapat di *e-learning*kan, materi yang tergolong sulit untuk dipahami dan materi yang tergolong banyak adalah materi yang dapat *e-learning*kan. Dimana memerlukan waktu pembelajaran yang lebih dari waktu yang tersedia di kelas. Dengan menggunakan media *e-learning* permasalahan ini dapat diatasi, karena media ini tidak terikat oleh ruang dan waktu, kapan pun dimanapun mahasiswa dapat bertanya dan menerima pengayaan

Selanjutnya hasil penelitian Meinda Ratih Siwi Hapsari dari Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang berjudul Pengaruh Penerapan Media Edmodo Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Sejarah Kelas XI Ips Sman 1 Srono. Hasil penelitian pengaruh penerapan media edmodo terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS di SMAN 1 Srono tahun pelajaran 2017/2018 menunjukkan hasil bahwa ada pengaruh yang signifikan motivasi belajar terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini adalah penerapan media edmodo dapat mempengaruhi secara signifikan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Motivasi belajar peserta didik juga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS di SMAN 1 Srono.

Dari uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian untuk menemukan bagaimana pendapat siswa tentang keefektifan kelebihan penggunaan aplikasi edmodo dalam pembelajaran sejarah Indonesia kelas XI di SMA Negeri 3 Bukittinggi. Apakah benar penggunaan aplikasi edmodo ini dapat memberikan kemudahan pada peserta didik di dalam pembelajaran. Sehingga peserta didik dapat berperan aktif nantinya dalam pelajaran yang berlangsung dan tidak bergantung kepada teman maupun guru dalam proses pembelajaran. Berdasarkan beberapa kajian yang mendalam maka peneliti ingin meneliti tentang “Kelebihan aplikasi edmodo dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 3 Bukittinggi”.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif. Objek penelitian yang penulis teliti adalah siswa SMA Negeri 3 Bukittinggi kelas XI IPS 2 yang terdaftar pada semester 1 T.A 2019/2020. Instrumen yang digunakan adalah angket model skala likert, yaitu angket tertutup dimana responden tidak memiliki jawaban lain selain jawaban yang telah disediakan. Data yang telah diperoleh selanjutnya dianalisis dengan menggunakan *Microsoft Excel* kemudian dilakukan penskoran dan dihitung frekuensinya.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil pengolahan data diperoleh hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 3 Bukittinggi dengan jumlah siswa sebanyak 29 siswa. Penelitian dilakukan pada bulan Juli 2019. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan aplikasi edmodo dalam pelajaran sejarah di SMA N 3 Bukittinggi. Berdasarkan data yang peneliti peroleh, maka dideskripsikan hasil penelitian dan gambaran dari masing-masing indikator kelebihan aplikasi edmodo dalam pelajaran sejarah di SMA Negeri 3 Bukittinggi yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1
Kelebihan Aplikasi Edmodo dalam pelajaran Sejarah dari Per Indikator

Indikator	Keterangan											
	Sangat Baik		Baik		Jumlah %	Cukup		Kurang		Tidak Baik		Jumlah %
	F	%	F	%		F	%	F	%	F	%	
Edmodo menjamin keamanan dan kemudahan atas aktivitas pembelajaran (6)	19	65,5	9	31,0	96,5%	0	0,0	1	3,4	0	0,0	3,4%
Membantu peserta didik untuk mencari alternatif sumber pelajaran untuk dipelajari oleh peserta didik (5)	9	31,0	18	62,1	93,1%	2	6,9	0	0,0	0	0,0	6,9%
Edmodo menyediakan akses yang cepat dan mudah seperti tugas kuis, sumber belajar berbasis web (4)	16	55,2	11	37,9	93,1%	2	6,9	0	0,0	0	0,0	6,9%
Guru dapat berbagi file, ide dan materi lainnya dengan guru lain (2)	3	10,3	22	75,9	86,2%	4	13,8	0	0,0	0	0,0	13,8%
Mengadaptasi tampilan seperti facebook, secara sederhana edmodo relatif mudah untuk digunakan bahkan untuk pemula sekalipun. (3)	8	27,6	9	31,0	58,6%	9	31,0	0	0,0	3	10,3	41,3%
Edmodo mendukung preview berbagai jenis format file seperti: pdf, pptx, html dan sebagainya (3)	10	34,5	14	48,3	82,8	1	3,4	1	3,4	3	10,3	17,1%

Sumber: hasil analisis penelitian

Berdasarkan tabel di atas kelebihan pemakaian aplikasi edmodo dalam mata pelajaran sejarah pada indikator edmodo menjamin keamanan dan kemudahan atas aktivitas pembelajaran 19 orang siswa (65,5%) berada pada kategori sangat baik, membantu siswa untuk mencari alternatif sumber pelajaran untuk dipelajari oleh siswa 9 orang siswa (31,0%) berada pada kategori sangat baik, edmodo menyediakan akses yang cepat dan mudah seperti tugas, kuis, sumber belajar berbasis web 16 orang siswa (55,5%) berada pada kategori sangat baik, guru dapat berbagi file, ide

dan materi lainnya dengan guru lain 22 orang siswa (75,9%) berada pada kategori baik, mengadaptasi tampilan seperti facebook, secara sederhana edmodo relatif mudah untuk digunakan bahkan untuk pemula sekalipun 8 orang siswa (27,6) berada pada kategori sangat baik dan 9 orang siswa (31,0) berada pada kategori baik, dan Edmodo mendukung *preview* berbagai jenis format file seperti: *pdf*, *pptx*, *html* dan sebagainya 10 orang siswa (34,5%) berada pada kategori sangat baik.

Selanjutnya hasil pengolahan data, secara keseluruhan diperoleh gambaran mengenai kelebihan pemanfaatan aplikasi edmodo pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 3 Bukittinggi sebagai berikut:

Tabel 2
Kategori Kelebihan Pemanfaatan Aplikasi

Kategori	Skor	F	%
Sangat Baik	81-100	9	31,0
Baik	61-80	18	62,1
Cukup	41-60	2	6,9
Kurang	20-40	0	0,0
Tidak Baik	0-21	0	0,0
Jumlah		29	100

Sumber: Sugiyono (2005)

Berdasarkan tabel di atas secara keseluruhan diperoleh gambaran kelebihan pemanfaatan aplikasi edmodo pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 3 Bukittinggi sembilan orang siswa (31,0%) berada pada kategori sangat baik, delapan belas orang siswa (62,1%) berada pada kategori baik, dua orang siswa (6,9%) berada pada kategori cukup.

Edmodo merupakan aplikasi yang dapat digunakan secara aman dan gratis dalam pembelajaran berbasis jejaring sosial yang memudahkan peserta didik untuk dapat terhubung dengan guru maupun teman sekelas yang tak terbatas oleh ruang dan waktu. Senada dengan yang dikemukakan Rini Ekayati (2017) Edmodo dalam proses pengajaran dan pembelajaran adalah kondisi dimana peserta didik dapat bisa berinteraksi dalam pantauan pengajar yaitu guru. Dengan kata lain, peserta didik

diharapkan dapat terbebas dari *cyber crime* dan *cyber bullying*. Hal ini dimungkinkan karena guru dapat „mengunci“ siswanya yang hanya bisa membaca dan tidak bisa berkomentar pada sesi „kelas“, namun ia tetap bisa berkomunikasi langsung dengan guru mereka. Selanjutnya, Edmodo memiliki sistem yang memungkinkan orang luar tidak dapat masuk dan melihat kelas virtual yang dibuat oleh seorang guru tanpa mendapat kode khusus dari guru yang bersangkutan. Sehingga, guru memiliki privasi untuk bisa memulai pertanyaan, menaruh foto atau video, menaruh presentasi bahan ajar, yang kesemuanya bebas untuk diunduh oleh peserta didik dan mereka juga dapat memberikan komentar. Ditambahkan lagi, Edmodo memungkinkan peserta didik untuk bisa kembali kapan saja untuk mengulang materi yang diberikan oleh guru.

Disamping itu dengan menggunakan edmodo guru dapat memberikan topik diskusi untuk didiskusikan secara *online*. Sebagai bahan penunjang diskusi tersebut guru menyediakan sumber lain yang telah disimpan di dalam library pada fitur aplikasi edmodo. Guru juga memberikan kebebasan untuk mengakses sumber lain yang relevan. Kemudian hasil temuan dari diskusi akan dibawa kembali ke dalam kelas untuk dibahas bersama. Ketika diskusi di kelas guru dapat melihat keaktifan siswa dalam proese diskusi, pemberian penghargaan kepada siswa yang aktif merupakan suatu hal yang penting agar dapat memotivasi siswa yang kurang atau tidak aktif berdiskusi di edmodo. esuai dengan indikator yang mengatakan bahwa edmodo membantu siswa untuk mencari alternatif sumber pelajaran untuk dipelajari oleh siswa. Terlihat pada hasil temuan penelitian ini 65,5% siswa berada pada kategori sangat tinggi.

IV. KESIMPULAN

Kesimpulan umum berdasarkan data yang diperoleh yaitu hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan bahwa sudah dilakukan pemanfaatan aplikasi edmodo dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 3 Bukittinggi. Adapun hasil dari penelitian ini secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi edmodo rata-rata berada pada kategori tinggi, yang artinya

aplikasi edmodo dapat digunakan untuk mempermudah dalam kegiatan pembelajaran sejarah. Aplikasi edmodo memiliki kelebihan dimana Edmodo memberikan kemudahan peserta didik dalam berbagi ide dalam aktivitas pembelajaran yang tak terbatas ruang dan waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta : Rineka Cipta
- 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).
- Dharmawati. 2017. Penggunaan Media E-Learning Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran English For Business. *Query: Jurnal Sistem Informasi*. Vol.01, No. 01
- Kristiani, D. 2016. *E-Learning Dengan Aplikasi Edmodo Di Sekolah Menengah Kejuruan*. Semarang: Unisbank
- Munir, 2005. *Manajemen Kelas Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. Mimbar Pendidikan Xxiv (2)*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Maymadya, L. (2017). Pengembangan Tutorial Edmodo Untuk Tenaga Pengajar. *Journal Edcomtech*, 2(1), 55–64.
- Rahmi, Sofiyatu.2015. Penerapan Edmodo Untuk Meningkatkan Sikap Kemandirian Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Di SMK Negeri 1 Bawen. *Skripsi*. Semarang : FIS UNNES
- Rismayanti, anti. 2012. Mengenal Lebih Dekat Edmodo Sebagai Media E-Learning dan Kolaborasi. <https://s3.amazonaws.com>. diakses pad tanggal 28 Februari 2019
- Umar, Husain. 2011. *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis. Edisi Kedua*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Surya, Muhammad. 2006. Potensi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Makalah Dalam Seminar Pemanfaatan Tik Dalam Pendidikan*. Pustekom: Jakarta

Sugiyono. 2005. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung : Alfabeta

Yati, R. E. (2018). Implementasi Metode Blended Learning Berbasis Aplikasi Edmodo. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 4(2), 50–56.