

## Utilization Edmodo Application in Study Bahasa Indonesia

Annisa Noor Ramadhani<sup>1,a)</sup>, Reni Nur Eriyani<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,  
Universitas Negeri Jakarta, Indonesia  
E-mail: <sup>a)</sup>annisa3012@gmail.com

### Abstract

This study is a type of qualitative research. This study aims to describe the use of the Edmodo platform in learning bahasa Indonesia. The data analysis method used in this research is content analysis. This analysis method is used to describe the object, namely what features can be used for learning bahasa Indonesia. The edmodo platform was developed by Nic Borg dan Jeff O'hara. Based on the results of the analysis, there are eight features in edmodo that can be used for the learning process.

**Keywords:** edmodo, platform, bahasa Indonesia

### Abstrak

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan platform edmodo dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis isi. Metode ini digunakan untuk mendeskripsikan objek, yaitu fitur-fitur apa saja yang dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Platform edmodo dikembangkan oleh Nic Borg dan Jeff O'hara. Berdasarkan hasil analisis terdapat sembilan fitur pada edmodo yang bisa digunakan untuk proses pembelajaran.

**Kata kunci:** edmodo, platform, bahasa Indonesia

## PENDAHULUAN

Seiring dengan berjalannya waktu, penggunaan media sangat dibutuhkan untuk proses pembelajaran. Kenapa ? karena untuk meminimalisir keterbatasan ruang dan waktu saat proses pembelajaran berlangsung, dan mempermudah peserta didik ketika akan mengulas kembali materi yang dipelajari sebelumnya.

Sampai saat ini sudah berbagai macam *website*, dan platform digital dikembangkan oleh pihak *developer*. Untuk menunjang pembelajaran berbasis teknologi

membutuhkan media atau platform digital. Terdapat berbagai jenis platform yang dapat digunakan saat proses pembelajaran, salah satunya adalah edmodo.

Edmodo pertama kali dikembangkan oleh Nic Borg dan Jeff O'hara. Edmodo merupakan platform pembelajaran berbasis jejaring sosial yang diperuntukan untuk guru, peserta didik dan orang tua. Edmodo merupakan aplikasi yang menyerupai *facebook* tapi dengan nilai edukasi yang tinggi, sehingga menarik bagi guru dan peserta didik (Hidayat, Kusuma, Alek, Defianty, & Purwahida, 2020; Huda & Purwahida, 2013; Purwahida, 2017b; Purwahida, 2018b; Purwahida, 2019; Purwahida, Sayuti, & Sari, 2010; Purwahida, Yunika, & Nugrahani, 2008; Kurniabudi, 2016).

Edmodo dalam proses pembelajaran dapat mendorong minat, semangat serta perasaan senang peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar (Darmawan, 2014). Edmodo yang disajikan dengan konsep gamifikasi dalam penugasannya dapat mendorong perasaan senang dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran (Jusuf, 2016).

Sebagai pendidik di era sekarang ini, diharuskan memanfaatkan platform digital ketika proses pembelajaran. Kenapa? Karena tidak cukup hanya dengan pegangan buku cetak, peserta didik akan jenuh dan tidak menarik minat belajar peserta didik. Guru juga dituntut untuk berinovasi dan kreatif agar materi ajar bervariasi dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan penelitian terdahulu masih jarang sekali pemanfaatan platform edmodo pada proses pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa Indonesia (Huda & Purwahida, 2017; Purwahida, 2017a; Purwahida, 2018b, Purwahida et al., 2010; Purwahida & Sayuti, 2011; Purwahida & Shabrina, 2020; Suhita & Purwahida, 2018). Edmodo memiliki tampilan yang menarik untuk peserta didik sehingga penulis tertarik menulis artikel yang berjudul *Pemanfaatan Platform Edmodo dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari hasil pengamatan (Moleong, 2006). Data dalam bentuk gambar, kalimat dan kata adalah kualitatif (Sukmadinata, 2005; Kurniawan, 2018). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan platform edmodo dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis isi. Metode analisis ini digunakan untuk mendeskripsikan objek, yaitu fitur-fitur apa saja yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran bahasa Indonesia.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dari penelitian ini adalah fitur-fitur apa saja yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, diantaranya; 1) Akun (guru & peserta didik, 2) Akun untuk Orang Tua, 3) Masuk Akun Edmodo, 4) Membuat Kelas, 5) Notifikasi, 6) Perpustakaan, 7) Pesan, 8) Undang Guru Lain, dan 9) Kalender.

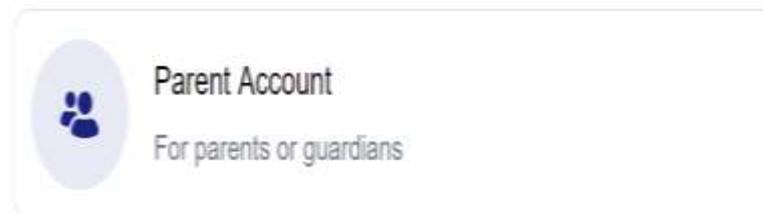
## Cara Membuat Akun



**Gambar 1:** cara membuat akun

- 1) Buka laman <https://www.edmodo.com> atau unduh diPlay Store
- 2) Klik tombol *i'm a Teacher* atau *i'm a student*
- 3) Masukkan *email* dan *password*.

## Akun untuk Orang Tua



**Gambar 6:** akun untuk orang tua

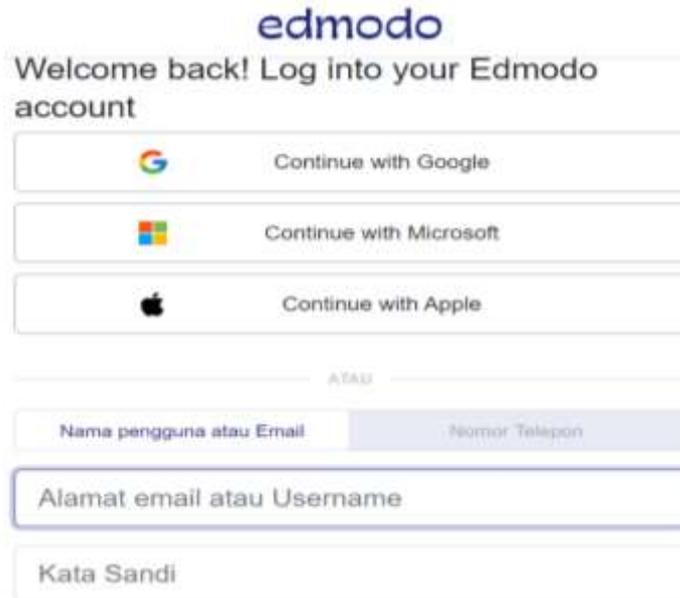
Dalam fitur ini orang tua juga *join* ke dalam kelas yang diikuti anaknya sehingga dapat mengetahui sampai mana materi yang dipelajari, aktif atau tidak ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung.

## Nilai

Pada halaman ini, orang tua dapat melihat materi (tugas) apa saja yang sudah diberikan oleh guru kepada anaknya. Orang tua juga dapat melihat nilai yang diperoleh oleh anaknya, jika ada tugas yang belum dikerjakan akan muncul “-“, dan tugas yang sudah dikerjakan atau remedial tetapi belum diperiksa oleh gurunya akan muncul

“waiting”.

### Masuk Akun Edmodo



**Gambar 2:** cara masuk akun

- 1) Buka laman <https://www.edmodo.com> atau unduh di Play Store.
- 2) Klik tombol *login*.
- 3) Masukkan *email* dan *password*.

### Membuat Kelas



**Gambar 3:** cara membuat kelas

- 1) Klik tombol *create a group*
- 2) Tulis nama kelas
- 3) Tentukan jenjang kelas

### Manajemen Kelas

- 1) Menambahkan Peserta Didik ke dalam *Small Group*
- 2) Klik *members*
- 3) Klik *Add Members to Small Group*
- 4) Jika sudah selesai mengundang members klik *Add Selected Members*.



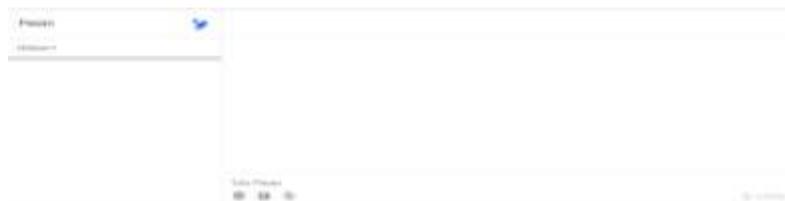
**Gambar 4:** tampilan fitur notifikasi

Terletak pada pojok kanan atas halaman depan edmodo. Guru dapat melihat semua aktivitas, pesan pribadi (dari peserta didik, orang tua dan guru lainnya), akan muncul tenggat waktu kapan tugas harus dikumpulkan atau dikerjakan oleh peserta didik dalam waktu dekat dan permintaan gabung kelas atau koneksi dll.

### Perpustakaan

Pada fitur ini, guru dapat mengunggah bahan ajar seperti file , folder baru ,video, hingga tautan lainnya yang diperlukan dalam proses pembelajaran.

### Pesan



**Gambar 5:** pesan

Edmodo juga memiliki fitur pesan jika peserta didik ingin menanyakan hal-hal yang membuatnya bingung saat proses pembelajaran. Fitur ini juga dapat mengirim file atau tautan dari laptop atau perpustakaan.

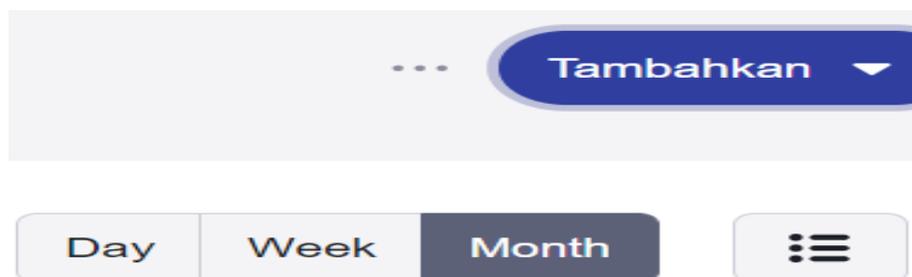
### Undang Guru Lain



**Gambar 7:** undang guru lain

Jika sesama guru mata pelajaran ingin berdiskusi atau membutuhkan masukan mengenai materi ajar yang digunakan saat proses pembelajaran, guru bisa mengundang guru lain untuk melihat-lihat semua materi ajar yang ada di grup tersebut. Undangan dapat diberikan melalui tautan atau dikirimkan melalui surel.

### Kalender



**Gambar 8:** kalender

---

## Guru

Klik tambahkan, kemudian tentukan; a) membuat acara(menentukan tenggat waktu kapan dimulai dan kapan berakhirnya), b) pemberian tugas(judul tugas, waktu dan deskripsi tugasnya seperti apa), dan c) kuis.

## Orang Tua

Kalender terletak dibagian atas menu navigasi, orangtua dapat melihat aktivitas anaknya dan tenggat waktu penyerahan tugas. Mereka dapat menyaring untuk dapat melihat kalender satu anaknya saja atau kalender semua anaknya yang terdaftar dengan cara mengklik menu *drop down*.

Edmodo memiliki beberapa **manfaat** dalam pembelajaran, yaitu:

1. Membuat pembelajaran tidak bergantung pada waktu dan tempat.
2. Mudah digunakan.
3. Peserta didik satu sama lain dapat berdiskusi dengan pantauan langsung dari guru.
4. *Closed group collaboration*, hanya yang memiliki *group code* yang dapat mengikuti kelas.
5. Memberikan kesempatan kepada orang tua untuk memantau aktivitas belajar anak-anaknya.
6. Tidak menggunakan server sekolah.
7. Edmodo selalu di *upgrade* oleh *developer*.
8. *Free, access online*, tersedia untuk perangkat *smartphone*.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, edmodo memiliki sembilan fitur yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, diantaranya; 1) Akun (guru & peserta didik), 2) Akun untuk Orang Tua 3) Masuk Akun Edmodo 4) Membuat Kelas, 5) Notifikasi, 6) Perpustakaan, 7) Pesan, 8) Undang Guru Lain, dan 9) Kalender.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada Ibu Rahmah Purwahida dan Ibu Reni Nur Eriyani yang telah membimbing penulis dan tim redaksi Aksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia atas saran dan masukan untuk perbaikan penulisan artikel ini.

## REFERENSI

- Dwiharja, Laksmi Mahendrati. (2015). Memanfaatkan Edmodo sebagai Media Pembelajaran. Prosiding Seminar Nasional, 332-344.
- Hidayat, D. N., Kusuma, D., Alek, A., Defianty, M., & Purwahida, R. (2020). Beauty Advertisement Products in Forming the Reality of Society: A Critical Discourse

- Analysis. *VELES: Voices of English Language Education Society*, 4(2), 191–198. <https://doi.org/10.29408/veles.v4i2.2393>
- Huda, M., & Purwahida, R. (2013). *Keruntutan Alur dalam Pembelajaran Menulis Melalui Teknik Recount*. 128–147.
- Huda, M., & Purwahida, R. (2017). Pelatihan Penyusunan Bahan Ajar Bahasa Indonesia bagi Guru SMP/MTS di Surakarta. *Warta LPM*, 13(1), 89–97.
- Isnanda, R. (2019). Bahasa Indonesia *Development Efforts in The Education Environment As A Character Establishment in Millennial Era*. 3 (1). doi: [doi.org/10.21009/AKSIS.030110](https://doi.org/10.21009/AKSIS.030110)
- Kurniabudi. (2016) . Analisis Perilaku Penerimaan Edmodo Pada Perkuliahandengan Model Utaut. 2 (03)
- Kurniawan, A. (2018). Metodologi Penelitian Pendidikan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Maghfiroh, N. W., Kirom, A., & Munif. (2018). Pengaruh Penerapan Media Edmodo Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Di Smk Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan. 207-226.
- Moleong, J, Lexy. (2006). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Purwahida, R. (2017a). Interaksi Sosial pada Kumpulan Cerpen Potongan Cerita di Kartu Pos Karangan Agus Noor dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Sastra. *AKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1), 118–134. <https://doi.org/http://doi.org/10.21009/AKSIS>
- Purwahida, R. (2017b). Strategi Mempertahankan Daya Literasi pada Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. *The 1st International Conference on Language, Literature and Teaching*, 830–834. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Purwahida, R. (2018a). Citra fisik, Psikis, dan Sosial Tokoh Utama Perempuan dalam Novel Hujan dan Teduh karya Wulan Dewatra. *Diglosia: Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 33–43.
- Purwahida, R. (2018b). Problematika Pengembangan Modul Pembelajaran Baca Tulis Anak Usia Sekolah Dasar. *AKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 127–137. <https://doi.org/10.21009/aksis.020108>
- Purwahida, R. (2019). Teachers Understanding on Design Module of Hybrid Learning. *Journal International Seminar on Languages, Literature, Art and Education (ISLLAE)*, 1(2), 266–268. Retrieved from e-jurnal:<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/isllae>
- Purwahida, R., & Sayuti, S. A. (2011). *Korelasi Politik Tubuh, Kekerasan Simbolik, dan Pelanggaran Hak Asasi Anak dalam Novel-Novel Indonesia Modern*. 12(2), 114–125.
- Purwahida, R., Sayuti, S. A., & Sari, E. S. (2010). Pembelajaran Sastra di Kelas X Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional SMA Negeri 8 Yogyakarta. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 11(1), 18–30.
- Purwahida, R., & Shabrina, R. (2020). Kategorisasi Emosi Tokoh Utama “Nicky” dalam Winter Dreams karya Maggie Tiojakin: Kajian Psikologi Sastra. *Bahtera : Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 07(1), 920–939.
- Purwahida, R., Yunika, B. D., & Nugrahani, D. (2008). Bahasa dalam Upacara Larung, Sedekah Laut di Laut Bonang, Kecamatan Lasem, Kabupaten Rembang, Jawa Tengah. *Pelita - Jurnal Penelitian Mahasiswa UNY*, 0(1), 21–28.

- 
- Rulviana, V. (2018). Implementasi Media Edmodo Dalam Mata Kuliah Pengembangan Kurikulum Sekolah Dasar. 8 (2). doi: <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE>
- Safitri, M (2020). Penerapan Edmodo Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Melatih Kemandirian Belajar Peserta didik. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang 10 Januari 2020
- Subiyantoro, E. dkk., 2013. Simulasi Digital Jilid I. Jakarta: Dirjen Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan.
- Suhita, S., & Purwahida, R. (2018). *Apresiasi Sastra Indonesia dan Pembelajarannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wicaksono, A. (2017). Pengalaman E-learning Secara Penuh: Penggunaan Edmodo dalam Kelas Virtual.