



## JURNAL TATA BOGA

Tersedia online di  
<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/>



# MELATIH KECERDASAN KOGNITIF DAN AFEKTIF DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN DARING BERBASIS EDMODO

<sup>1</sup>Rudi Adi Pratama, <sup>2</sup>Siti Sulandjari, <sup>3</sup>Asrul Bahar, <sup>4</sup>I.F.Romadhoni

<sup>1,3</sup>Pendidikan Tata Boga, Universitas Negeri Surabaya

<sup>2</sup>Gizi, Universitas Negeri Surabaya

<sup>4</sup>Tata Boga, Sekolah Vokasi, Universitas Negeri Surabaya

### ABSTRAK

#### Artikel Info

Submitted: 10 Oktober 2021

Recived in revised: 25 Oktober 2021

Accepted: 10 November 2021

#### Keyword:

Pembelajaran daring,  
Edmodo, Kognitif, Afektif

#### Corresponding author:

[rudipratama16050394048@mhs.unesa.ac.id](mailto:rudipratama16050394048@mhs.unesa.ac.id)  
[sitisulandari@unesa.ac.id](mailto:sitisulandari@unesa.ac.id)

Pandemi *Covid-19* membutuhkan lebih banyak aktivitas di rumah dibandingkan di luar ruangan dalam setiap aspek kehidupan, terutama di bidang pendidikan. Kebijakan pemerintah tentang penerapan proses pembelajaran dari rumah melalui pendidikan daring, sebagai bentuk upaya agar proses pembelajaran masih dapat dilakukan secara maksimal ditengah pandemi. Salah satu media yang dapat digunakan adalah edmodo. Pada kenyataannya proses pelaksanaan pembelajaran daring membatasi aktivitas siswa dan hanya terfokus pada guru, sehingga peran siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran. Media digunakan untuk membantu guru meningkatkan kecerdasan siswa dan membuat proses pembelajaran lebih aktif, sehingga penggunaan media yang kurang tepat akan mendapatkan hasil yang kurang maksimal. Maka dari itu tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui penggunaan media pembelajaran Edmodo dalam ranah kognitif dan afektif. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur. Hasil telaah jurnal terdahulu menyatakan penggunaan media Edmodo sanggup tingkatan hasil belajar kognitif dan afektif. Dalam ulasan ini, memberikan pengetahuan baru bagi guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis Edmodo dan mampu menjadi alternatif dimasa pandemi.

### PENDAHULUAN

Meluasnya penyebaran virus *Covid-19* berdampak pada semua aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan berupaya mensosialisasikan program pencegahan penyebaran *Covid-19* di dunia pendidikan melalui kebijakan pembelajaran secara daring atau dalam jaringan [1]. Dengan penerapan kebijakan tersebut, diharapkan proses pembelajaran masih dapat dilakukan secara maksimal di tengah pandemi. Selain itu, kebijakan tersebut juga menuntut guru supaya bisa mempraktikkan media pembelajaran yang tepat, efektif dan efisien untuk melaksanakan

kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dan mencapai tujuan belajar.

Belajar adalah proses peralihan dari ketidaktahuan jadi tahu. Seperti yang dikemukakan Bloom dan Krath Wohl bahwa belajar membawa perubahan dalam tiga aspek ini yaitu (1) kognitif meliputi perilaku yang menitikberatkan pada bidang kecerdasan; (2) afektif meliputi sifat-sifat emosional yaitu perasaan, nilai, atensi, motivasi dan perilaku; (3) psikomotorik meliputi aktivitas fisik, dimana ketiga aspek tersebut akan menentukan hasil pembelajaran yang diberikan memberikan perubahan atau tidak [2]. Namun dalam melatih kecerdasan siswa, aspek kognitif dan afektif

memiliki peran yang penting dan harus diperhatikan guru selama proses pembelajaran.

Aspek kognitif berkaitan dengan pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, analisis, sintesis dan evaluasi. Jadi dapat dikatakan aspek kognitif ini bertujuan untuk melihat penguasaan konsep dasar siswa dalam penguasaan materi esensial sebagai konsep penting dan prinsip dasar. Aspek ini adalah area yang dominan pada aktivitas mental/otak. Sedangkan aspek afektif mencakup dalam lima jenjang yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian, dan penentuan sikap, organisasi serta pembentukan pola hidup. Karakteristik hasil belajar afektif akan tercermin pada diri siswa dalam berbagai tingkah laku. Dengan perilaku yang sudah terbentuk dapat mempengaruhi lingkungan belajar yang akan menghasilkan hasil belajar terbaik meliputi minat belajar siswa yang terlihat dari rasa senang mengikuti pelajaran [3].

Pada masa pertumbuhan terutama masa kanak-kanak, mempunyai ciri khusus yang disebut dengan *Golden Age* yaitu ketika fondasi karakter, moralitas, akal budi dan kecerdasan yang seluruhnya terjalin secara bersamaan. Sebagian besar pendidik dan orang tua bekerja sama untuk mengoptimalkan kemampuan anak. Terutama di bidang kecerdasan, siswa perlu berlatih untuk menampilkan kecerdasan mereka dengan cara yang berbeda. Hal ini lah yang perlu diperhatikan seorang guru yang memiliki peran penting, agar kompetensi tersebut dapat dicapai oleh siswa. Penerapan pembelajaran daring memberikan tantangan bagi guru untuk menentukan capaian pembelajaran, yang semulanya belajar bertatap muka sekarang harus belajar dengan prosedur yang berbeda yaitu daring. Jika guru menginginkan suatu capaian yang hampir sama dengan belajar tatap muka, guru harus menggunakan sebuah media pembelajaran daring yang mencerminkan seperti pembelajaran didalam kelas sungguhan.

Salah satu aspek eksternal yang memberikan dampak pada kinerja siswa adalah media pembelajaran [4]. Menggunakan alat bantu belajar dalam proses pembelajaran bisa menciptakan minat baru, memotivasi dan menginspirasi kegiatan belajar serta memberikan dampak psikologi bagi siswa. Ada banyak media pembelajaran daring yang tersedia untuk guru, namun media pembelajaran Edmodo merupakan media yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran secara daring.

Edmodo ialah platform jejaring sosial yang bisa melayani berbagai informasi berdasarkan kebutuhan pendidik dan peserta didik. Kinerja utama Edmodo yaitu mendukung model komunikasi dari media berbasis online dan menambahkan materi pembelajaran online dan fungsi evaluasi online [5]. Banyak guru dan siswa telah menggunakan Edmodo untuk mendukung program pembelajaran [6]. Penggunaan media pembelajaran edmodo membuat siswa lebih tertarik sehingga nilai yang didapat oleh peserta didik juga meningkat dan berbanding lurus dengan hasil belajar yang lebih tinggi dari sebelum menggunakan edmodo [7]. Riset lain juga mengatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis *E-Learning* dengan berbantuan Edmodo berdampak pada hasil belajar sanitasi hygiene kecantikan di SMK Negeri 27 Jakarta [8]. Dilihat dari beberapa hasil penelitian yang menyatakan bahwa edmodo bisa digunakan sebagai media pembelajaran daring. Sedangkan penelitian yang lain menunjukkan bahwa media edmodo memberikan ketertarikan siswa dalam belajar serta menunjukan hasil belajar yang meningkat dari pemanfaatan media edmodo ini. Dengan demikian tujuan di balik tinjauan ini yaitu melihat hasil belajar kognitif dan afektif pada siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran Edmodo.

## METODE

Penelitian ini memakai metode studi literature dengan meninjau 30 ulasan atau jurnal untuk memperoleh hasil literature yang ekstensif. Teknik pengumpulan data pada *studi literature* ada tiga yaitu, *editing*, *organizing* dan *finding*. Pada proses *editing*, prosedur yang dipakai meliputi data pustaka dikumpulkan, dibaca dan dicatat, lalu literature yang telah diproses dibandingkan dan ditarik kesimpulan. Data yang dipakai adalah data sekunder bersumber pada jurnal-jurnal yang berisi pandangan. Langkah selanjutnya *organizing* yaitu mengelompokkan jurnal yang relevan. Setelah itu proses selanjutnya *finding* yaitu menganalisis penelitian terdahulu dengan menyesuaikan apa yang akan dipecahkan dalam penelitian ini. Tuliskan bagian penting dari masalah penelitian tersebut.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Efek dari wabah *Covid-19* sudah mengganti beberapa bagian dari keberadaan manusia. Keadaan wabah *Covid-19* telah membawa perubahan yang signifikan, termasuk di bidang pendidikan [9]. Dengan kata lain para pendidik

harus menemukan solusi untuk mengatasi dampak yang menimpa proses belajar mengajar agar tetap berjalan seperti biasa. Saat ini waktu, tempat, dan jarak menjadi isu utama di masa pandemic [10]. Jalan keluar untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran secara langsung yaitu dengan pembelajaran jarak jauh. Pendekatan tersebut mengharapkan pendidik memiliki pilihan untuk menerapkan media pembelajaran yang sesuai, efektif, dan efisien sehingga aktivitas pembelajaran bisa terjadi dan berjalan dengan baik serta mencapai hasil belajar yang meningkat, khususnya pada aspek kognitif dan afektif.

Pada dasarnya pembelajaran merupakan hubungan antara siswa dengan lingkungannya untuk mengubah perilaku dan perubahan ini dikenal sebagai hasil belajar [11]. Hakikat pada hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diidentifikasi dengan belajar dari perspektif lebih luas, meliputi bidang intelektual, emosional, dan psikomotorik. Hasil integrasi program belajar mengajar yaitu hasil belajar. Menurut sudut pandang pendidik, praktik dalam mengajar ditutup dengan penilaian hasil belajar. Sedangkan menurut sudut pandang peserta didik, akhir dari perolehan awal proses pembelajaran yaitu hasil belajar dimana dapat menunjukkan tingkat kemajuan mental yang lebih baik dibandingkan sebelumnya. Tingkat kemajuan mental diekspresikan dalam ranah intelektual dan emosional.

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan anak untuk berpikir kritis, serta berpikir dan bernalar untuk memecahkan masalah [12]. Kognitif merupakan kemampuan orang untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mempertimbangkan proses berpikir satu atau lebih peristiwa. Dalam titik ini, anak bisa mengantisipasi berbagai peluang peristiwa yang akan terjadi pada suatu kesempatan. Ada 7 aspek yang berdampak pada tingkat pemahaman diantaranya : (1) Warisan; (2) Variabel alam; (3) Aspek yang mempengaruhi kedewasaan; (4) Faktor organ; (5) pembentukan; (6) Ketertarikan dan kemampuan; serta (7) Kebebasan.

Satuan pendidikan perlu merancang dan mengembangkan ranah emosional. Ranah emosional ini merupakan area yang diidentifikasi dengan sikap dan kualitas. Sikap adalah pernyataan hasil penilaian seseorang kepada suatu objek, orang ataupun peristiwa [13]. Sebuah sikap menunjukkan sebagian kesadaran akan suasana, tetapi bagian terpenting dari

tindakan tersebut adanya perasaan ataupun emosi. Pembelajaran emosional penting dalam menggapai tujuan pendidikan yang baik agar siswa bisa menerapkan ilmu yang didapat dari dunia pendidikan dalam kehidupan sehari-hari. Ranah emosional diidentifikasi dengan kemampuan individu untuk mengakui dan melatih kualitas dan standar yang dipelajari. Contohnya meningkatnya semangat seseorang terhadap kualitas atau standar yang diterima menjadi valid. Faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan sikap meliputi (1) Pengalaman pribadi; (2) Orang lain; (3) Budaya; (4) Media; (5) Pendidikan akademik dan agama; serta (6) Unsur emosional.

Penerapan proses pembelajaran *online* selama pandemi merupakan implementasi dari pendidikan pada era revolusi industri 4.0. Terdapat Sembilan pola atau kecenderungan terpaut dengan pendidikan 4.0 antara lain (1) Waktu dan tempat berbeda saat belajar; (2) Pembelajaran dilakukan secara individu; (3) Siswa memiliki pilihan untuk mengeksplorasi dalam belajar; (4) Pembelajaran yang dipakai berbasis proyek; (5) Wawasan lapangan; (6) Analisis data; (7) Berbagai evaluasi; (8) Kontribusi pada siswa; (9) Nasihat atau konseling bagi siswa [14]. Dari Sembilan pola pendidikan 4.0 menjadi tugas utama guru bagi siswa. Pendidik harus mengambil bagian dalam menunjang kemajuan dan tidak melihatnya sebagai bahaya bagi pendidikan biasa. Tidak hanya itu, dituntut mampu memanfaatkan media pembelajaran berbasis *online* yang tepat efisien dan efektif. Dengan kemajuan teknologi saat ini media pembelajaran yang bisa diterapkan yaitu Edmodo [15].

Edmodo merupakan situs gratis yang dirancang untuk mempermudah guru membuat kelas virtual bersama siswa [16]. Dengan demikian edmodo telah banyak digunakan sebagai media pembelajaran secara *online* atau daring. Edmodo mempunyai tiga peran pada sistem pembelajaran yaitu alternatif, pendamping dan tambahan. Peran alternatif adalah ruang kelas di Edmodo dipakai untuk menggantikan pelajaran yang tidak dapat dieksekusi secara tatap muka. Peran pendamping sebagai sarana penunjang belajar agar siswa bisa belajar secara mandiri dari materi yang diberikan oleh guru. Sementara itu Peran tambahan yaitu sarana yang memanfaatkan tugas dan tes yang tersedia di Edmodo.

Edmodo diharapkan bisa menunjang guru dalam menggunakan fasilitas jejaring sosial berdasarkan situasi belajar saat di kelas. Baik Edmodo maupun media pembelajaran lainnya, dapat menjadi platform online untuk memfasilitasi saat proses pembelajaran. Edmodo adalah jejaring sosial berbasis sekolah yang dapat digunakan langsung oleh guru dan siswa tanpa server khusus atau perangkat lama untuk digunakan di dalam kelas, dengan fitur yang bisa mendukung pada saat proses belajar mengajar [17]. Fitur yang ada di Edmodo antara lain :

1. *Polling*, adalah komponen yang harus dipakai oleh pendidik untuk mengetahui tanggapan siswa. Komponen ini menyediakan kolom untuk melakukan survei dan menampilkan hasil survei yang dipilih. Perihal ini mempermudah bagi pendidik untuk mengetahui hasil survei.
2. *Gradebook*, adalah komponen yang menyerupai semacam catatan nilai siswa. Nilai siswa bisa dicatat di bagian ini supaya memudahkan pengajar dalam menggabungkan nilai tanpa khawatir nilai siswa tersebar dan direkam.
3. *Quiz*, adalah komponen ini cuma bisa dibuat oleh pendidik. *Quiz* dipakai untuk membekali siswa dengan penilaian online dalam bentuk pilihan ganda, essay ataupun jawaban singkat.
4. *File and Links*, komponen ini berperan untuk kirim catatan menggunakan lampiran *file* dan tautan dengan ekstensi *.doc*, *.pptx*, *.xls*, *.pdf* dan sebagainya. Guru dapat mengunggah materi pembelajaran dan menyediakan tautan ke halaman tertentu yang bisa diunduh siswa untuk membuat materi lebih mudah dibaca siswa sebelum kelas dimulai.
5. *Library*, komponen ini sebagai penyimpanan bermacam *file* materi pendidik semacam dokumen, gambar, video serta materi lainnya.
6. *Assignment*, komponen ini dipakai untuk membagikan tugas pada siswa via *online*. Keunggulannya keterbatasan waktu dan file tugas siswa bisa langsung dikirim kepada guru. Adanya batas waktu pengumpulan tugas dan jika ada siswa yang tidak datang tepat waktu dalam mengumpulkan tugas, mereka tidak dapat mengumpulkannya dengan alasan sistem ditutup.
7. *Award Badge*, komponen ini membagikan apresiasi pada peserta didik.
8. *Parent Code*, komponen ini opsi yang sesuai dalam sistem pembelajaran *online* saat ini sebab orang tua dapat memantau kegiatan pembelajaran.

Edmodo memiliki keunggulan sebagai berikut : (1) Dapat dengan mudah dalam mengunggah file, gambar, video dan *link* , (2) Dapat kirim pesan pribadi siswa kepada guru, (3) Buat grup diskusi berdasarkan kelas dan topik tertentu, (4) Lingkungan yang aman bagi siswa baru [18]. Oleh karena itu, tugas media dalam sistem pembelajaran seperti (1) Perangkat pendidik untuk menjelaskan materi pembelajaran saat mengajar. Untuk situasi ini, pendidik menggunakan media sebagai berbagai klarifikasi verbal sehubungan dengan materi yang ditampilkan, (2) Perangkat untuk siswa bagaimana memecahkan masalah pada sistem pembelajaran. Pada dasarnya pendidik bisa meletakkan media sebagai sumber pertanyaan atau pemicu belajar, (3) Aset pembelajaran yang memuat apa yang akan diwujudkan siswa secara mandiri ataupun berkelompok. Ini akan menunjang tugas pendidik dalam aktivitas mengajar. Komunikasi antara guru dan siswa harus terjalin baik karena dapat mempengaruhi proses pembelajaran, maka dari itu penting untuk memiliki media yang tepat sebagai cara untuk mengatur posisi dan korespondensi antara pendidik dan siswa. Keberhasilan selanjutnya pada penerapan media dalam pembelajaran dapat dilihat dari respon siswa.

Respon atau tindakan adalah perbuatan yang dilakukan untuk mengatasi sesuatu. Tanggapan siswa bisa diperoleh dari pernyataan dan komentar langsung tentang minat terhadap media pembelajaran yang disajikan, pemahaman pesan dari konten pendidikan, dan motivasi siswa untuk terlibat dalam aktivitas kehidupan sehari-hari sesudah belajar. Sasaran akhir dalam respon media pembelajaran daring berbasis edmodo yang diberikan kepada siswa adalah harus dapat memudahkan siswa sebagai upaya melatih kecerdasan pada aspek kognitif dan afektif siswa dalam proses pembelajaran.

#### **PENELITIAN-PENELITIAN TERDAHULU TERKAIT MEDIA PEMBELAJARAN DARING BERBASIS EDMODO**

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu terkait media pembelajaran daring berbasis edmodo selama masa pandemi, memiliki latar belakang yang sama yaitu penerapan media

pembelajaran daring, dimana media yang diterapkan adalah media pembelajaran berbasis edmodo. Jenis penelitian meta analisis diterapkan pada penelitian penerapan media pembelajaran berbasis edmodo [19] [20] [21] [22]. Jenis penelitian ini dilakukan dengan menganalisis hasil penelitian sebelumnya. Penelitian bersifat *ex post facto* berupa *review* dan menganalisis eksplorasi yang telah selesai. Jenis penelitian eksperimen dan *Quasi Experiment* juga digunakan dalam penelitian penerapan media pembelajaran edmodo [23] [24] [14] [25] [26] [27] [28] [29] [30] [31]. Jenis penelitian tindakan kelas (PTK) juga digunakan. Dalam penelitiannya terhadap penerapan media pembelajaran daring berbasis edmodo, diharapkan penelitian ini mampu meningkatkan hasil belajar khususnya pada aspek kognitif dan aspek afektif [32].

Selain itu, jenis penelitian menggunakan *Study case* dalam penerapan pembelajaran daring dengan media pembelajaran berbasis edmodo juga diterapkan oleh [33], [34], [35], [3], [36], [37], [19], dan [38] *study kasus (Study Case)* merupakan jenis studi mendalam tentang aspek lingkungan yang melibatkan manusia. Data penelitian didapat dari observasi dan survei. Teknik analysis data yang dipakai yaitu reduksi data, penyajian data, validasi dan kesimpulan. Reduksi data yaitu data yang didapat dikurangi untuk memberikan informasi yang akurat dan memudahkan pengumpulan data bagi peneliti. Penyajian data dalam bentuk deskripsi singkat. Validasi data menggunakan Triangulasi. Ada empat teknik Triangulasi yakni (1) Sumber, (2) Metode, (3) Peneliti, dan (4) Teori.

Penerapan para peneliti terdahulu menggunakan berbagai jenis desain penelitian diantaranya, *One group pretest and posttest* digunakan oleh [31], [30], [25]. *Pretest and Posttest control group design* digunakan oleh [23], [39], [40], [28]. *Posttest only control group design* digunakan oleh [26], dengan model pembelajaran *discovery learning*.

Sedangkan dalam mengumpulkan data penelitian setiap peneliti menggunakan cara yang berbeda beda. Adapun metode yang digunakan yakni; Metode lembar observasi, dan tes digunakan oleh [23], [24], [39], [3], [26], [27], [28], [29], [30], dan [31]. Metode Observasi, wawancara, dan dokumentasi digunakan oleh [33], [34], [35], [41], [36], [37], [19], [38], [20], [21], dan [22]. Sedangkan metode tes dan dokumentasi digunakan oleh [32].

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu terkait hasil belajar pada penerapan media pembelajaran Edmodo dijabarkan bahwa hasil analisis mata pelajaran Sistem Komputer Jurusan Teknik Komputer Jaringan penggunaan alat peraga Edmodo mempengaruhi ketertarikan dan hasil belajar peserta didik menyatakan pada kelas eksperimen nilai *pretest* sebesar 40,74 dan nilai *posttest* sebesar 80,31. Sementara itu kelas kontrol nilai *pretest* sebesar 53,98 dan nilai *posttest* sebesar 67,65. Sehingga hasil *posttest* pada kelas eksperimen lebih besar dari pada hasil *posttest* kelas kontrol. Sementara itu, sebagaimana ditunjukkan analisis uji-t bahwa rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 80,53 yang lebih tinggi dari pada rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 67,68. Dengan ini ditunjukkan dengan nilai hasil tes *independent sample test* sebesar 0,044 sehingga hasil tersebut kurang dari 0,05 yang artinya hipotesis diterima. Bisa ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran Edmodo di mata pelajaran Sistem Komputer Jurusan Teknik Komputer Jaringan SMK Negeri Al Mubarakya berjalan dengan baik sebab adanya kenaikan hasil belajar pada siswa. Perbandingan antara *pretest* dan *posttest* mempunyai kenaikan sebanyak 100% sesudah mempraktikkan media pembelajaran Edmodo [30].

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu terkait penerapan media *E-Learning* berbasis Edmodo bisa dijabarkan sebagai yaitu sebelum mempraktikkan media Edmodo mempunyai nilai persentase belajar sebanyak 44% yang dinyatakan kurang aktif, setelah mempraktikkan media Edmodo memperoleh nilai pada siklus 1 sebanyak 60,7% dan siklus 2 sebanyak 92,5% artinya sangat aktif. Rata-rata perolehan hasil belajar siswa menggapai ketuntasan kelas sebesar 80,10 dengan KKM sekolah sebesar 70. Sebelum mempraktikkan media Edmodo mempunyai nilai rata-rata hasil belajar sebanyak 66,69, nilai pada siklus 1 sebanyak 72,37 dan nilai pada siklus 2 sebanyak 80,10 [25].

Berdasarkan hasil penelitian Novita bahwa media Edmodo merupakan cara efektif untuk meningkatkan pembelajaran secara daring pada siswa SD. Perihal ini menunjukkan semangat siswa yang dapat belajar dengan baik. Sebelum penelitian, persentase dari kegiatan pembelajaran secara daring siswa sebanyak 45%. Banyak siswa yang tidak mau mengikuti pembelajaran secara daring sebab dianggap melelahkan. Sesudah memakai media Edmodo, kegiatan pembelajaran siswa terdapat peningkatan yang sebelumnya 35% jadi 80%.

Terdapat kenaikan Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siswa sebanyak 30%. Sebelum dilakukan riset cuma 50% siswa yang lulus KKM. Sesudah dilakukan riset terdapat peningkatan yang sebelumnya 30% jadi 80%. Diakhir sesi siswa mengikuti kuis untuk melihat seberapa besar pemahaman terhadap hasil belajar mereka. Bisa ditarik kesimpulan bahwa media Edmodo sanggup meningkatkan pembelajaran secara daring untuk siswa SD sebanyak 80%.[29]. Pemaparan tersebut diperkuat oleh Al-Anshori bahwa adanya dampak dalam pemanfaatan media Edmodo pada kelangsungan proses belajar, dengan hasil tes 80%, sehingga bisa ditarik kesimpulan pembelajaran menjadi efektif dengan memakai media Edmodo dalam menilai dan memberikan tugas pada siswa [42].

Hasil observasi hubungan penerapan media Edmodo kepada aktivitas pembelajaran pada penelitian terdahulu bahwa hasil penelitian menurut Jayusman dan Agus menyatakan selama kegiatan pembelajaran siswa dalam memakai Edmodo didapatkan enam indikator yaitu (1) Indikator Visual menghasilkan sebanyak 85,3%; (2) Indikator *Listening* menghasilkan sebanyak 82,2%; (3) Indikator Oral menghasilkan sebanyak 77,4%; (4) Indikator *Writing* menghasilkan 88,2%; (5) Indikator Mental menghasilkan sebanyak 80,8%; dan (6) Indikator Emosional menghasilkan sebanyak 76,4%. Dari enam indikator dihitung sebanyak 81,8% masuk pada kategori sangat tinggi. Hasil analisis uji hipotesis memakai *run test* menghasilkan nilai Asymp.Sig (2-tailed) sebanyak 1,000 berarti hipotesis ditolak. Hasil tersebut bisa dilihat dari informasi kegiatan pembelajaran dengan memakai media pembelajaran Edmodo berbasis LMS (*Learning Management System*) dipilih secara acak [27].

## SIMPULAN

Edmodo merupakan platform media pembelajaran yang mudah dipelajari serta memberikan dampak yang positif ketika. Artikel terdahulu telah menunjukkan hasil bahwasanya penggunaan media edmodo memberikan perubahan pada ranah kognitif dan afektif. Dari ranah kognitif dapat dilihat hasil *posttest* yang memakai media Edmodo lebih besar, ketuntasan klasikal hasil belajar siswa juga mengalami kenaikan dan penggunaan fitur *quiz* pada edmodo menambah pengetahuan siswa dalam pembelajaran. Sedangkan perubahan yang terlihat pada ranah afektif berupa peningkatan aktivitas belajar siswa. Peningkatan aktivitas siswa menunjukkan bahwa motivasi belajar mengalami kenaikan ketika penggunaan media

edmodo. Jadi penggunaan media pembelajaran berbasis edmodo bisa menjadi alternative dimasa pandemi.

## SARAN

Berdasarkan kesimpulan tersebut, penulis memberikan saran untuk melakukan sebuah penelitian menggunakan media edmodo pada hasil belajar ranah psikomotorik. Selain itu juga bisa mengulas terkait fungsi pada fitur *Parent Code* secara mendalam untuk mengetahui peran orang tua pada pengawasan menggunakan media edmodo.

## REFERENSI

- [1] Rusdiana, A., Sulhan, M., Arifin, I. Z., & Kamaludin, U.A. (2020). Penerapan model POE2WE Berbasis Blended Learning Google Classroom Pada Pembelajaran Masa WFH Pandemic Covid-19. *Digital Library UIN Sunang Gunung Djati*, 1-10.
- [2] Istiadah, F. N. (2020). *Teori-Teori Belajar Dalam Pendidikan*. Tasikmalaya: EDU PUBLISHER.
- [3] Nurhidayati, A., & Sunarsih, E. S. (2013). Peningkatan Hasil Belajar Ranah Afektif Melalui Pembelajaran Model Motivasional. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik dan Kejuruan*, 6(2). doi: 10.20961/jiptek.v6i2.12614.
- [4] Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPMANPER)*, 3(2), 173-181. doi: 10.17509/jpm.v3i2.11762.
- [5] Hadi, F. R., & Rulviana, V. (2018). Analisis Proses Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Geometri. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1), 63-68. doi: 10.21067/jbpd.v2i1.2200.
- [6] Larasati, M. A. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Daring Edmodo Dalam Perkuliahan Pendidikan Agama Islam Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Tambora*, 4(2A), 77-82. doi: 10.36761/jt.v4i2a.777.
- [7] Labib, A., Hudallah, N., & Purbawanto, S. (2017). Efektifitas Implementasi Media Pembelajaran Edmodo Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 2 Tegal. *Edu Elekrika Journal*, 6(2), 15-21.
- [8] Syafira, D. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-

- Learning Berbantuan Edmodo Terhadap Hasil Belajar Sanitasi dan Higiene Kecantikan di SMK Negeri 27 Jakarta. *JTR-Jurnal Tata Rias*, 10(2), 1-12.
- [9] Atsani, K. L. G. M. Z. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi COVID-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82-93.
- [10] Kusuma, J. W., & Hamidah, H. (2020). Perbandingan Hasil Belajar Matematika Dengan Penggunaan Platform Whatsapp Group dan Webinar Zoom Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19. *JIPMat*, 5(1), 97-106. doi: 10.26877/jipmat.v5i1.5942.
- [11] Djonomiarjo, T. (2019). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(1), 39-46. doi: 10.37905/aksara.5.1.39-46.2019.
- [12] Zega, B. K., & Suprihati, W. (2021). Pengaruh Perkembangan Kognitif Pada Anak. *Veritas Lux Mea (Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen)*, 3(1), 17-24.
- [13] Saftari, M., & Fajriah, N. (2019). Penilaian Ranah Afektif Dalam Bentuk Penilaian Skala Sikap Untuk Menilai Hasil Belajar. *Edutainment*, 7(1), 71-81.
- [14] Hussin, A. A. (2018). Education 4.0 Made Simple: Ideas For Teaching. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 6(3), 92-98.
- [15] Wardono, W., Waluya, B., Kartono, K., Mulyono, M., & Mariani, S. (2018). Literasi Matematika Siswa SMP Pada Pembelajaran Problem Based Learning Realistik Edmodo Schoology. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1, 477-497.
- [16] Ariani, Y., & Helsa, Y. (2019). *Desain Kelas Digital Menggunakan Edmodo dan Schoology*. Yogyakarta: Deepublish.
- [17] Tumanggor, R., Ritonga, M. N., & Harahap, M. S. (2021). Analisis Peningkatan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau Dari Pembelajaran Berbasis Edmodo Pada Siswa Kelas X IPA-1 SMA Negeri 1 Manduamas TP 2020/2021. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(2), 268-277.
- [18] Wankel, C. (Ed.). (2011). *Teaching Arts and Science With The New Social Media*. United Kingdom: Emerald Group Publishing.
- [19] Istikhoirini, E. (2021). Studi Literatur: Edmodo Sebagai Media Pembelajaran Matematika Daring Dalam Era Merdeka Belajar di Masa Pandemi. In *ProSANDIKA UNIKAL (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)*, 2(1), 11-18.
- [20] Sapitri, M. (2021). Media Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi Edmodo. *Jurnal Sosial dan Teknologi*, 1(5), 383-389.
- [21] Syelitiar, F., & Putra, A. (2021). Systematic Literatur Review: Kemandirian Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring, *Sepren*, 2(2), 23-32. doi: 10.36655/sepren.v2i2.490.
- [22] Wibowo, W. S. (2020). Merancang E-Learning Dengan Edmodo Sebagai Sarana Study From Home Pada Masa Tanggap Darurat COVID-19. In *Prosiding Seminar Pendidikan Fisika FITK UNSIQ*, 2(1), 154-165.
- [23] Magfirah, N., Nurdiyanti, N., Anisa, A., & Thahir, R. (2020). Peranan Edmodo Sebagai Alternatif Dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Biotek*, 8(2), 123-136. doi: 10.24252/jb.v8i2.14000.
- [24] Rohmatillah, A., & Achadiyah, B. N. (2016). Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Boyolangu. *Journal of Accounting and Business Education*, 2(4), 1-10.
- [25] Putri, S. R., Wahyuni, S., & Suharso, P. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Edmodo Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pemasaran di SMK Negeri 1 Jember Tahun Ajaran 2016/2017. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 11(2), 108-114. doi: 10.19184/jpe.v11i2.6455.
- [26] Musdalifa, M., Ramdani, R., 7 Danial, M. (2020). Pengaruh Blended Learning Berbasis Jejaring Sosial Edmodo Pada Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik (Studi Pada Materi Pokok Larutan Penyangga). *Chemica: Jurnal Ilmiah Kimia dan Pendidikan Kimia*, 21(1), 59-69. doi: 10.35580/chemica.v21i1.14839.
- [27] Jayusman, I., & Shavab, O. A. K. (2020). Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Learning Management System (LMS) Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Artefak*, 7(1), 13-20. doi: 10.25157/ja.v7i1.3180.
- [28] Wahyuni, D. C., & Sugiharta, I. (2019).

- Blended Learning dan E-Learning Berbasis Edmodo Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 7(1), 1-10. doi: 10.24256/jpmipa.v7i1.467.
- [29] Sarie, F. N. (2020). Optimalisasi Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Melalui Aplikasi Edmodo Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Tunas Nusantara*, 2(2), 249-254. doi: 10.34001/jtn.v2i2.1497.
- [30] Muhajir, M., Musfiker, R., & Hazrullah, H. (2019). Efektivitas Penggunaan E-Learning Berbasis Edmodo Terhadap Minat dan Hasil Belajar (Studi Kasus di SMK Negeri Al-Mubarakaya). *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(1), 50-56. doi: 10.22373/cj.v3i1.4725.
- [31] Hertavi, M. A. (2020). Penerapan E-Learning Dengan Platform Edmodo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(1), 1-8.
- [32] Wicaksana, E. J., Atmadja, P., Wikanso, W., Putri, L. N., & Muthia, G. A. (2020). Edmodo As A Solution To Enhance Student Learning Interest In High School Biodiversity During The COVID-19 Pandemic. *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi*, 13(2), 216-229. doi: 10.21009/biosferjpb.v13n2.216-229.
- [33] Fatria, F., & Husna, T. (2019). Analisis Proses Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Multi Karya Medan. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2), 67-72.
- [34] Ayu, F., & Fuzi, A. (2020). Praktikalitas Pengembangan E-Book Fisika Berbanruan Edmodo Berbasis Discovery Learning Dalam Proses Pembelajaran Fisika. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Sains*, 1(3), 66-71.
- [35] Ardiansyah, M. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Edmodo dan Google Classroom Pada SMK Islam Perti Jakarta. *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 223-230. doi: 10.31932/j-pimat.v2i2.888.
- [36] Hikmawan, T., & Sarino, A. (2018). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 3(1), 79-86. doi: 10.17509/jpm.v3i1.9459.
- [37] Ningsih, S. (2020). Implementasi Pembelajaran Daring berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Evaluasi Program Kepelatihan di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 13(2), 126-136. doi: 10.24114/jtp.v13i2.19885.
- [38] Oktaviani, A., Siswandari, S., & Muchsini, B. (2019). Keefektifan Penerapan E-Learning Edmodo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa. *Tata Arta: Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 5(2), 75-87.
- [39] Azizah, N., Farida, F., & Sugiharta, I. (2018). Model Pembelajaran E-Learning Berbanruan Aplikasi Education Edmodo Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis. In *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 415-422.
- [40] Fauziyah, S., & Triyono, M. B. (2020). Pengaruh E-Learning Edmodo Dengan Model Blended Learning Terhadap Minat Belajar. *Jurnal Pendidikan*, 4(1), 112-124. doi: 10.21831/jk.v4i1.27562.
- [41] Ekayati, R. (2018). Implementasi Metode Blended Learning Berbasis Aplikasi Edmodo. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 4(2), 50-56.
- [42] Al Anshori, F. (2019). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Edmodo Terhadap Efektivitas Pembelajaran Mahasiswa Pendidikan Biologi. *Jurnal Biogenerasi*, 4(2), 8-17.