



TUTORIAL EDMODO

Pembuatan Akun
“Student”

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

Seiring perkembangan zaman proses kegiatan belajar mengajar di kelas kini sudah memiliki banyak tantangan dan tuntutan. Salah satunya adalah semakin banyaknya jalur informasi yang dapat diakses oleh siswa hingga terkadang tidak jarang guru tertinggal jauh dari *update*-nya informasi yang sudah diterima oleh siswa. Oleh karena itu guru pun seolah-olah dipaksa harus mengimbangnya dengan mencari berbagai informasi tambahan menggunakan berbagai media seperti akses internet dan buku referensi terbaru dan *up to date*.

Selain terkait dengan konten materi pembelajaran, saat ini juga telah muncul berbagai macam alternatif strategi belajar mengajar yang dapat diterapkan oleh guru, sehingga guru tidak hanya terpaku pada satu model pembelajaran saja. Mulai dari yang menggunakan metode konvensional hingga mengarah pada penggunaan media yang tergolong sangat maju. Salah satu strategi belajar yang belum banyak diterapkan saat ini adalah strategi belajar E-Learning. Salah satu definisi umum dari e-learning diberikan Gilbert & Jones (2001), yaitu: pengiriman materi pembelajaran melalui suatu media elektronik seperti internet, intranet/extranet, *satellite broadcast*, audio/video tape, *interactive TV*, CD-ROM, dan *computer-based training (CBT)*.

E-Learning belum banyak diterapkan oleh guru karena kebanyakan guru menganggap strategi ini membutuhkan sarana dan prasarana yang cukup mahal dan kebanyakan sekolah belum fasilitas yang dianggap mendukung. Padahal pada kenyataannya, e-learning tidak harus menggunakan fasilitas yang tergolong mahal dan harus memiliki website e-learning sendiri. Saat ini sudah banyak website e-learning yang bersifat *free access* dan tidak berjangka waktu. Masalah ini juga dipertegas oleh Heru Suhartanto (2010) yang merincikan tentang beberapa

faktor yang mendukung e-learning sudah cukup layak untuk dipakai di sekolah Indonesia : 1) Siswa tingkat SMP dan SMA sudah sangat pandai memanfaatkan TIK dalam aktifitas sehari-hari. 2) Banyak sekolah telah memiliki perangkat komputer, namun hanya digunakan sebagai perangkat administrasi saja. 3) Telah tersedianya beberapa sistem pendukung e-learning, bahkan sudah banyak yang tersedia dalam bentuk open source atau juga yang gratis seperti Moodle.

Terkait dengan beberapa faktor di atas, salah satu akses website e-learning yang dapat dimanfaatkan secara tidak berbayar adalah Edmodo. Edmodo adalah website e-learning tidak berbayar yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menjadi salah satu media dalam menerapkan strategi belajar elearning. Namun saat ini belum banyak guru-guru yang mengetahui akan adanya media ini dan ataupun memanfaatkannya secara maksimal dalam membantu proses belajar mengajar di kelas. Kelebihan dari media website ini adalah media ini tidak hanya dapat diakses melalui media laptop saja, namun Edmodo ini juga sudah tersedi dan bisa diakses dalam bentuk aplikasi android. Hal ini bisa mempermudah guru dalam memantau kinerja dan interaksi antara guru dan siswa melalui *smartphone* maupun *gadget* berbasis android lainnya.

Penerapan strategi belajar e-learning ini juga dapat membantu guru untuk menggantikan proses belajar mengajar yang ada di kelas dan dibawa menjadi interaksi dalam dunia maya melalui website e-learning Edmodo ini pada siswa. Sehingga tidak ada alasan lagi bagi siswa akan tidak memiliki aktifitas di kelas ketika guru memiliki kesibukan atau acara di luar kelas pada saat jam pelajaran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Definisi E-Learning

Menurut Surjono (2013), e-learning belum ada standar baku dalam hal definisi dan implementasinya, hal ini menjadikan banyak orang mempunyai konsep yang bermacam-macam. E-Learning merupakan kependekan dari *electronic learning* (Sohn, 2005). Salah satu definisi umum dari e-learning diberikan oleh Gilbert & Jones (2001), yaitu: pengiriman materi pembelajaran melalui suatu media elektronik seperti internet, intranet/extranet, *satellite broadcast*, *audio/video tape*, *interactive TV*, CD-ROM, dan *computer-based training* (CBT).

The Australian National Training Authority (2003), meliputi aplikasi dan proses yang menggunakan berbagai media elektronik seperti internet, audio/video tape, *interactive TV* dan CD Room guna mengirimkan materi pembelajaran secara lebih fleksibel. ILRT of Bristol mendefinisikan e-learning sebagai penggunaan teknologi elektronik untuk mengirim, mendukung, dan meningkatkan pengajaran, pembelajaran dan penilaian. Udan and Weggen (2000), menyebutkan bahwa e-learning adalah bagian dari pembelajaran jarak jauh sedangkan pembelajaran on-line adalah bagian dari e-learning. Di samping itu istilah e-learning meliputi berbagai aplikasi dan proses seperti *computer-based learning*, *web based learning*, *virtual classroom*, dll. Pembelajaran on-line adalah bagian dari pembelajaran berbasis teknologi yang memanfaatkan sumber daya internet, intranet dan extranet,. Rosenberg (2001), mendefinisikan e-learning sebagai pemanfaatan teknologi internet untuk mendistribusikan materi pembelajaran, sehingga siswa dapat mengakses dari mana saja.

Menurut Khan (2005), e-learning menunjuk pada pengiriman materi pembelajaran kepada siapapun, dimanapun, dan kapanpun dengan menggunakan berbagai teknologi dalam

lingkungan pembelajaran yang terbuka, fleksibel dan terdistribusi. Lebih jauh, istilah pembelajaran terbuka dan fleksibel merujuk pada kebebasan peserta didik dalam hal waktu, tempat, kecepatan, isi materi, gaya belajar, jenis evaluasi, belajar kolaborasi atau mandiri.

Menurut Wikipedia, e-learning didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk sekolah maya. E-Learning merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan E-Learning, peserta ajar (murid) tidak perlu duduk dengan manis di ruang kelas untuk menyimak setiap ucapan dari seorang guru secara langsung. E-Learning dapat mempersingkat jadwal target waktu pembelajaran, dan tentu saja menghemat biaya yang harus dikeluarkan oleh sebuah program studi atau program pendidikan.

B. E-Learning Berbasis Website Edmodo

a. Sejarah dan Definisi Edmodo

Edmodo adalah salah satu *website microblogging* yang didirikan pada tahun 2008 oleh Nicolas Brog dan Jeff O'Hara. Dalam artikelnya Jenna Zwang (2010) mengatidakan bahwa Edmodo adalah sebuah situs pendidikan berbasis social networking yang di dalamnya terdapat berbagai konten untuk pendidikan. Guru dapat memposting bahan-bahan pembelajaran, berbagi link dan video, penugasan proyek, dan pemberitahuan nilai siswa secara langsung. Selain itu juga Edmodo dapat menyimpan dan berbagi semua konten digital termasuk blog, link, gambar, video, dokumen, dan presentasi. Senada dengan Jenna, Mark Gammon (2013) mengungkapkan bahwa edmodo adalah sebuah platform berbasis sosial yang memungkinkan guru dan siswa untuk berbagi ide, file, *event* serta penilaian.

Dapat disimpulkan bahwa website ini dirancang secara khusus untuk dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk dapat mempermudah proses belajar mengajar dalam suatu kelas. Pada Edmodo disediakan juga telah berbagai macam fitur yang dapat digunakan oleh guru dan

siswa secara aman untuk berkomunikasi dan berkolaborasi serta saling berbagi konten baik berupa teks, gambar, video, link ataupun audio.

b. Fitur-Fitur Pada Edmodo

Edmodo memiliki banyak fitur-fitur penunjang yang sangat membantu proses belajar mengajar. Semolec (2013) memberikan penjelasan berbagai fitur tersebut sebagai berikut:

1) *Note* (Catatan)

Pada menu ini users diberikan ruang untuk membuat sebuah catatan yang akan tercetak pada halaman “Beranda” edmodo, dimana catatan ini nantinya akan dapat terbaca oleh semua siswa. Note di sini sebenarnya tidak jauh berbeda dengan istilah “status” pada Facebook. Fitur ini dapat user gunakan untuk berkomunikasi dengan siswa, misalnya untuk memberikan informasi mengenai kelas di edmodo, menginformasikan materi yang harus dipelajari siswa, dan sebagainya.

2) *Alert* (Pengumuman)

Alert (Pengumuman) merupakan jenis catatan yang lebih sederhana dari catatan yang terdapat pada menu *Note*, karena pada *alert* user tidak dapat melampirkan file dan hanya bisa ditujukan pada kelas-kelas tertentu yang user inginkan. Alert ini biasanya berisi pengumuman yang dianggap penting dan harus segera siswa ketahui.

3) *Assignment* (Penugasan)

Fitur ini memungkinkan guru untuk memberikan penugasan pada siswa dengan batasan waktu tertentu untuk pengumpulan tugas, selain itu guru juga bisa memberikan nilai langsung pada tugas tersebut.

4) *Quiz* (Kuis)

Fitur ini memberikan guru kemudahan untuk membuat berbagai macam jenis kuis yang dapat dikerjakan oleh siswa. Ragam jenis kuis ini yaitu

a) *Multiple choice* (pilihan ganda)

- b) *True false* (Benar Salah)
- c) *Short answer* (Jawaban Singkat)
- d) *Fill the blank* (Isian pada bagian yang kosong)
- e) *Matching* (Pasangan jawaban yang benar)

5) *Polling* (Pemungutan Suara)

Polling ini merupakan fitur untuk mencari kesepakatan bersama berdasarkan suara terbanyak yang diberikan oleh siswa dalam satu kelas akan suatu masalah yang diajukan dengan lebih dari satu pilihan jawaban yang diusulkan.

6) *Groups* (Grup)

Guru dapat membuat lebih dari satu kelompok kelas dalam satu akun edmodo. Hingga guru tidak perlu membuat banyak akun satu matapelajaran untuk banyak kelas yang setingkat dengan memanfaatkan fasilitas grup ini.

7) *Communities* (Komunitas)

Fitur ini memberikan fasilitas untuk guru agar bisa berbagi dengan guru lain yang ada diseluruh dunia yang telah memakai Edmodo. Guru bisa bergabung dengan beragam komunitas yang telah dikelompokkan dalam berbagai macam topik ataupun jenis bidang keahliannya, sehingga dapat berbagi pendapat dan masalah yang sedang dihadapi pada guru lain.

8) *Progress* (Progres)

Guru dapat memantau sejauh mana tingkat keberhasilan proses pembelajaran di kelas dengan melihat progres nilai atau hasil belajar siswa.

9) *Discover* (Penjelajah)

Dengan fitur ini, guru bisa menambah referensi tentang berbagai macam bahan ajar yang dapat digunakan. Guru bisa memasukkan kata kunci sebagai apa yang akan dicari dalam fitur ini, dan nanti akan ditawarkan pilihan berbagai macam media atau sumber bahan ajar yang bisa digunakan, baik secara gratis maupun berbayar.

10) *Library* (Perpustakaan)

Pada fitur ini, guru dapat mengkoordinir bahan ajar yang telah dimiliki, baik itu berupa materi, soal latihan ataupun link pembejaran yang sudah maupun belum digunakan.

BAB III

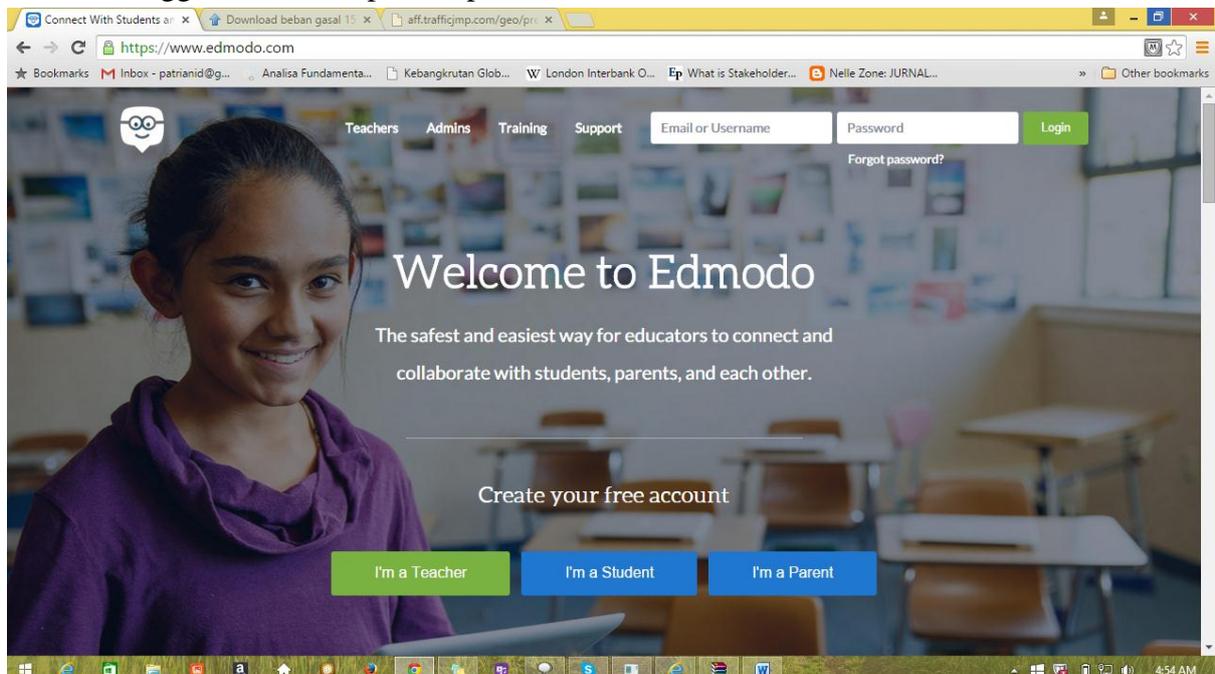
TUTORIAL PENGGUNAAN AKUN STUDENT EDMODO

1. MENDAFTAR EDMODO DI AKUN STUDENT

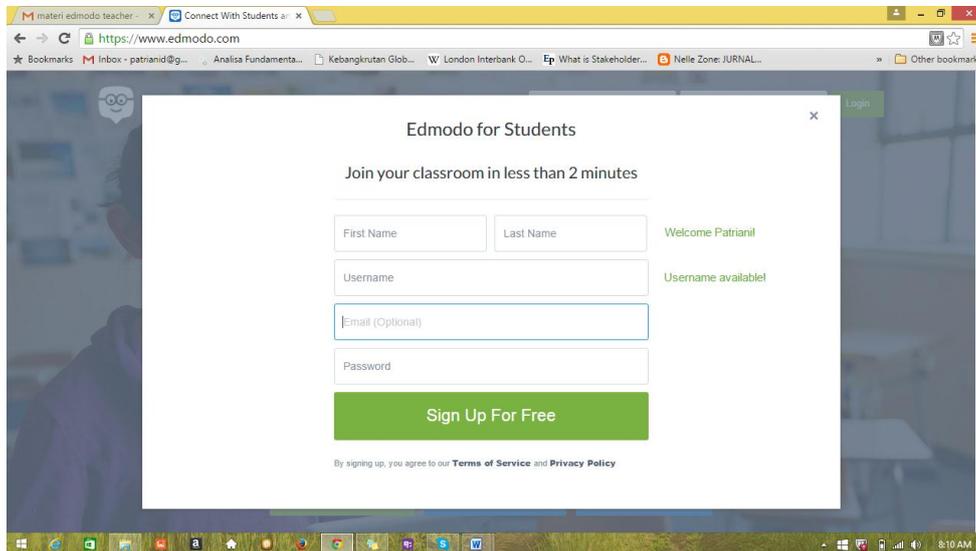
a. Masukkan pada address bar alamat website dari edmodo berikut ini :

www.edmodo.com

Hingga terbuka tampilan seperti berikut ini :



- b. Klik pada icon I'm Student
- c. Kemudian akan muncul tampilan untuk mengisi data profil. Perhatikan gambar berikut ini.



- First Name : Isilah nama depan
 - Last Name : Isilah nama belakang
 - Group Code : Group Code merupakan kode yang ada di akun teacher untuk masing-masing grup.
 - User Name : Isilah dengan username yang akan kita gunakan
 - Email : optional, tidak wajib diisi
 - Password : Isilah dengan password yang kita buat
- Kemudian klik sign up for free

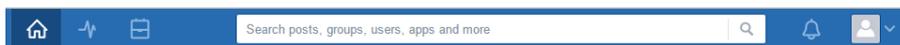
2. Menggunakan E-Learning Edmodo pada siswa

Edmodo merupakan salah satu platform media e-learning yang tidak berbayar. Saat ini smartphone, gadget, akses internet merupakan hal yang sangat mudah digunakan dan di akses. Dengan kemudahan dan kecanggihan tersebut, semua orang dapat mengakses internet dimana saja melalui gadget seperti smartphone, tab, ipad,dll. Hal tersebut sangat mendukung penggunaan e-learning. Dengan e-learning para siswa dapat mengakses materi pengajaran yang di upload oleh guru seperti handout, link video, animasi, dll. Mater pengajaran dapat di akses dimana saja yang terhubung dengan koneksi internet, materi tersebut dapat di download ke dalam smartphone sehingga dapat dipelajari kapan saja dan dimana saja. Dengan penggunaan e-learning para siswa dapat mengupload tugas yang diberikan oleh guru, mengerjakan quiz atau latihan soal tanpa harus datang ke kelas.

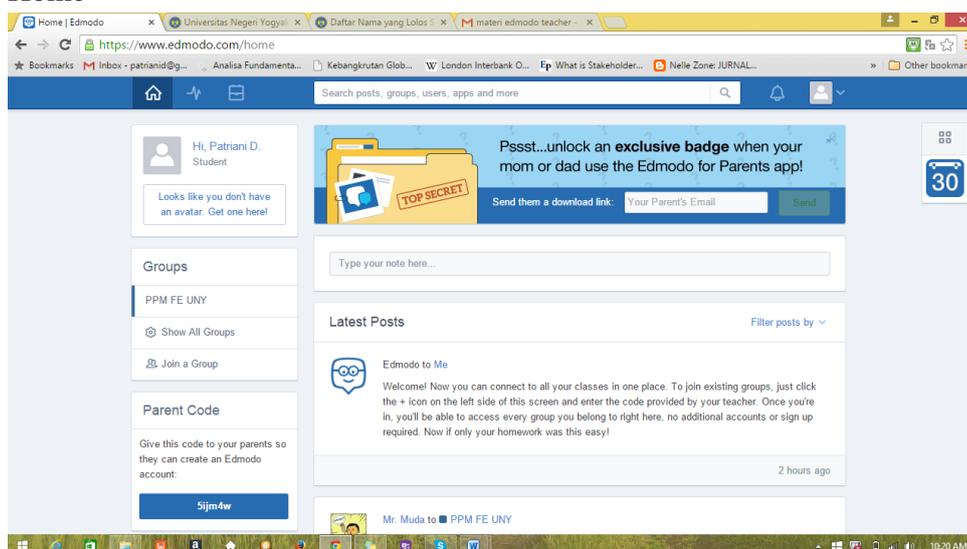
Beberapa langkah untuk siswa dalam mengikut e-learning :

A. Menu Bar

Menu bar merupakan garis biru yang berada paling atas website. Pada menu bar sebelah kiri terdapat icon Home, progress, backpack, pada menu sebelah kanan terdapat icon lonceng (notifikasi) dan profile diri siswa.



1. Home

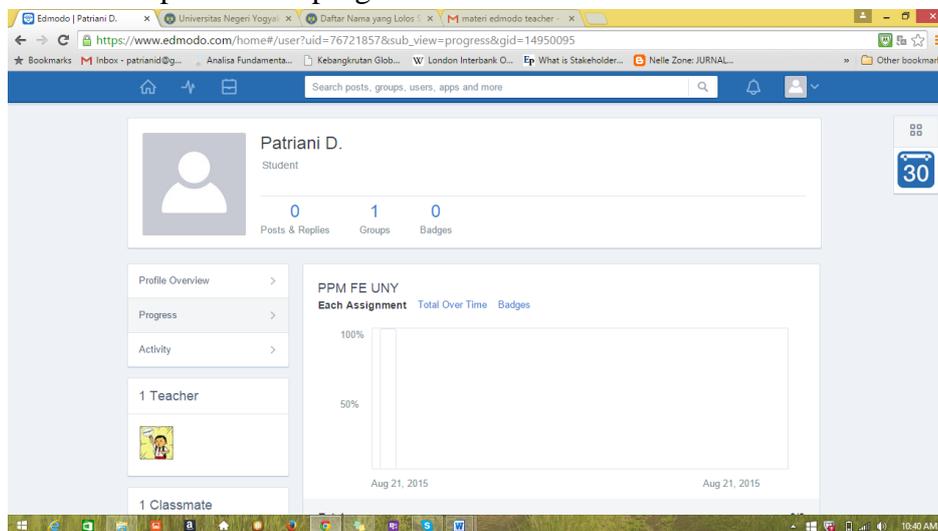


Menu "Home" merupakan tampilan awal atau tampilan beranda pada web Edmodo siswa. Seluruh postingan yang di upload oleh guru dapat dilihat oleh para siswa yang berada dalam satu grup dimenu ini.

2. Progress

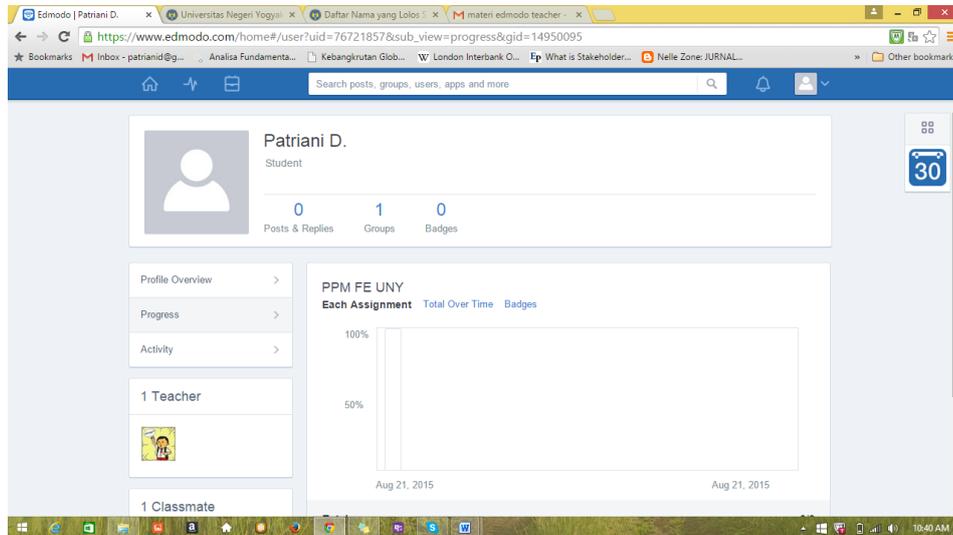
Pada menu progress siswa dapat melihat nilai atas tugas yang telah dikerjakan dan telah dinilai oleh guru.

Berikut tampilan menu progress :



3. Backpack

Pada menu backpack siswa dapat melihat handout, link video, dan video animasi atau media lainnya yang di upload oleh guru.

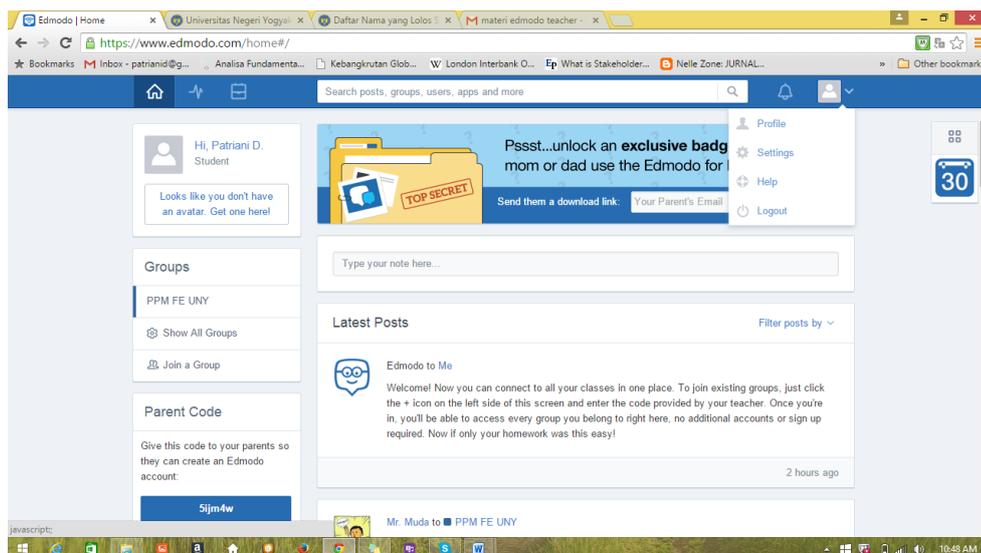


4. Icon Lonceng

Icon lonceng merupakan notifikasi atas tugas, quiz ataupun semua postingan yang dilakukan oleh guru kepada siswa.

5. Icon Profile.

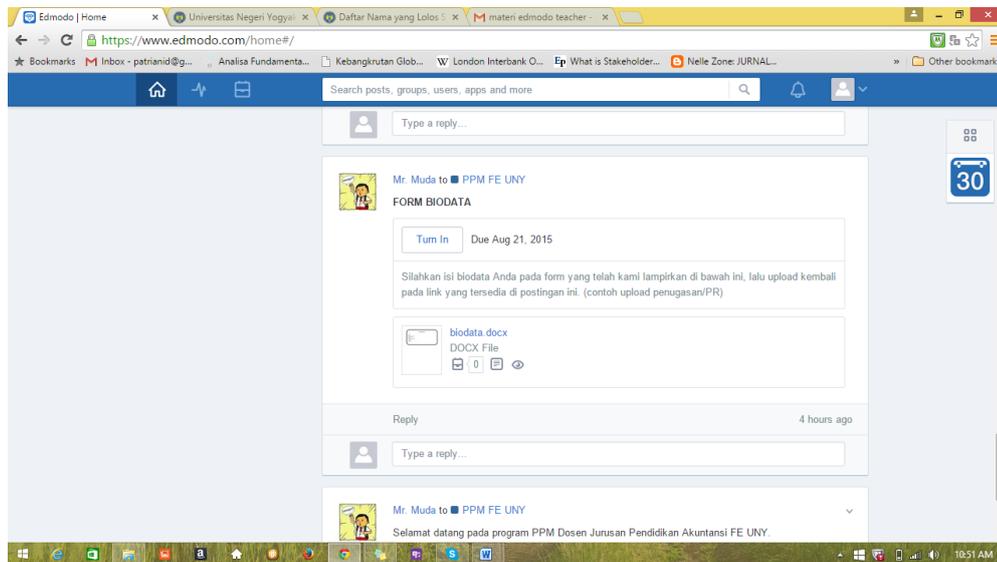
Icon profile merupakan icon yang berisi data siswa, setting web, dan icon untuk log out (keluar) dari web. Berikut tampilan dari icon profile :



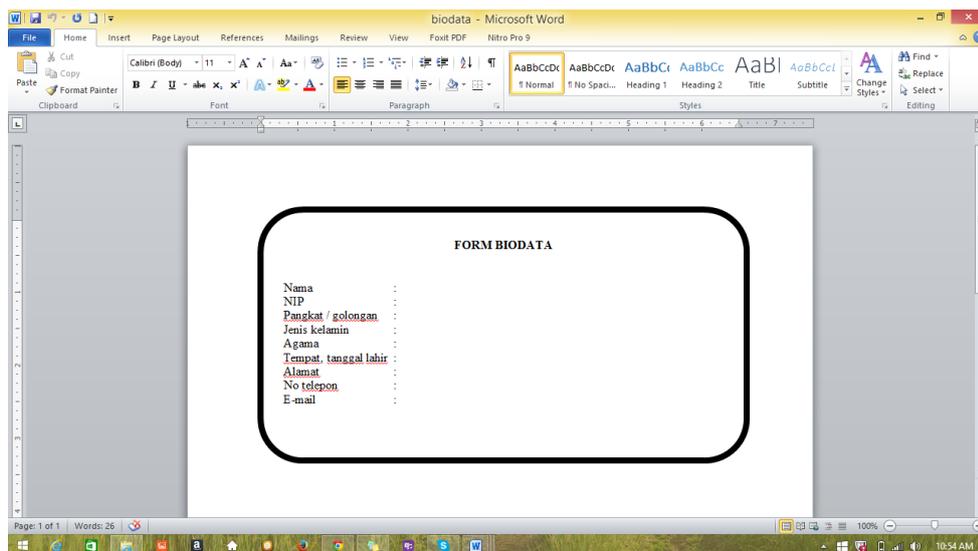
3. Cara Siswa Mengupload tugas dan mengerjakan quiz.

A. Cara mengupload tugas.

Contoh dalam web : tugas mengisi form biodata



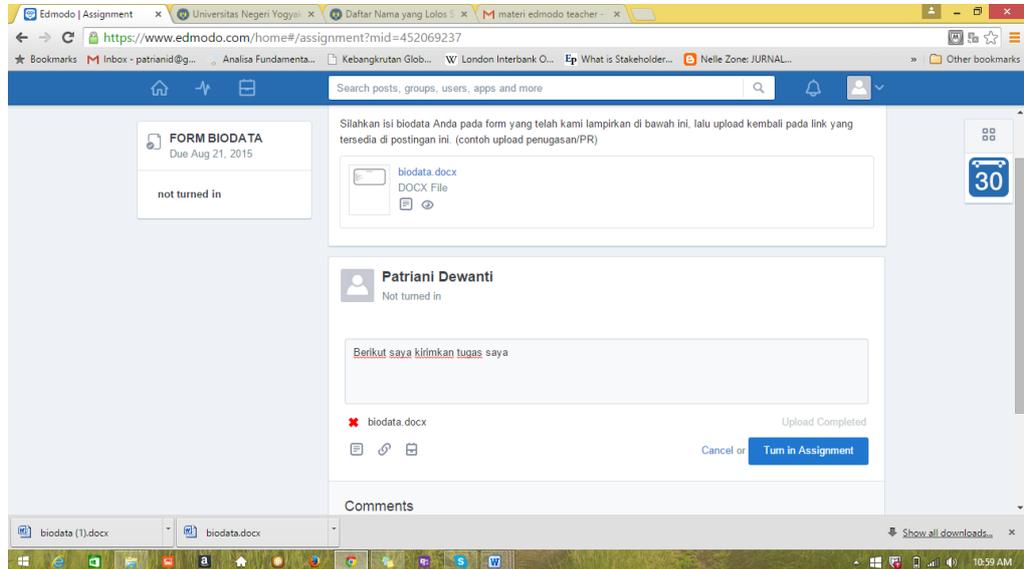
1. Klik pada tugas yang diupload oleh guru



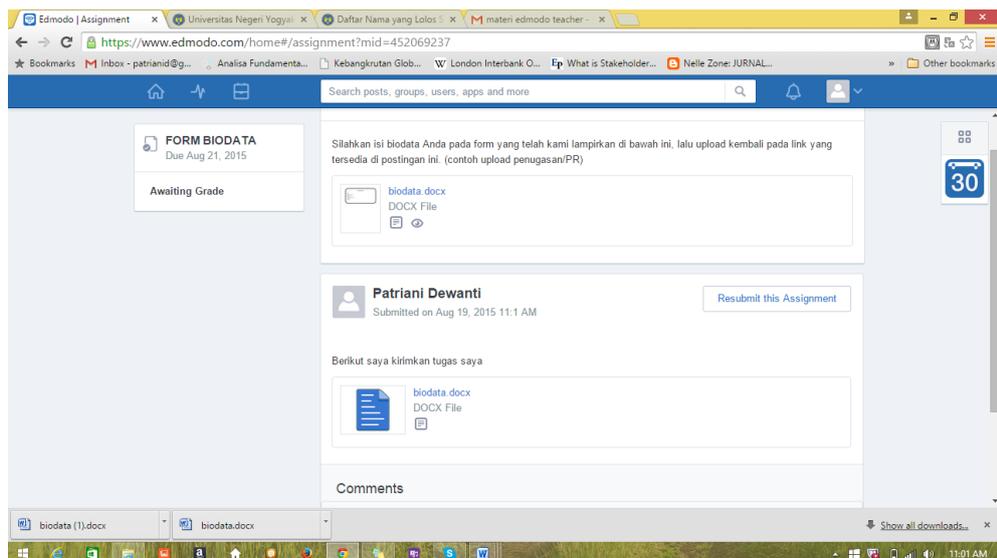
2. Setelah diisi, kemudian klik turned in, maka akan muncul note untuk diisi oleh siswa untuk guru, kemudian upload file tugas yang telah dibuat oleh siswa

dengan mengklik icon di kiri bawah, yaitu icon File. Setelah file terupload klik turned in dibawah kanan.

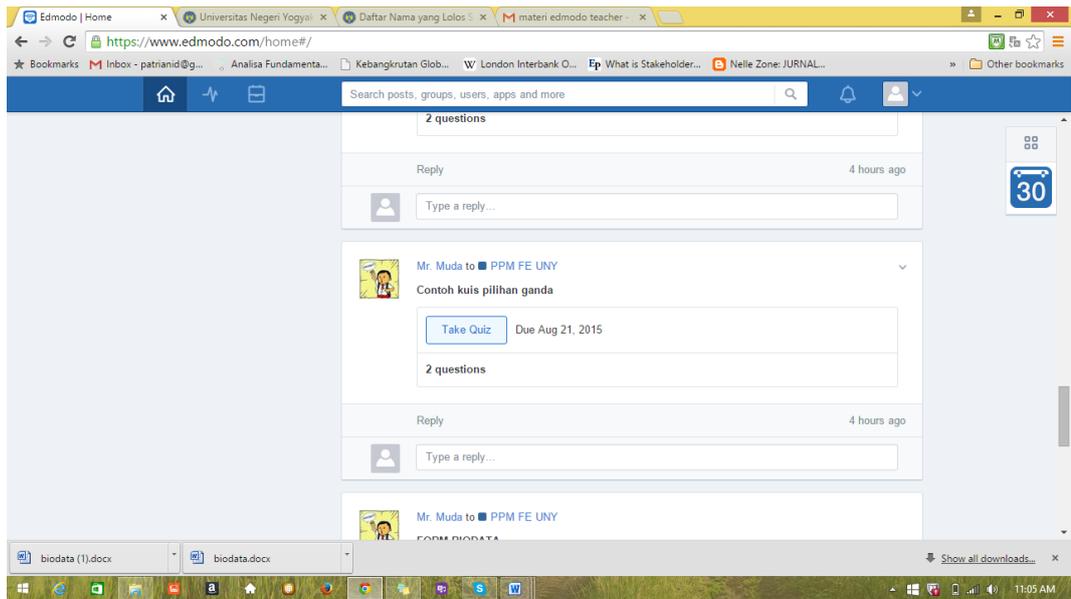
Berikut tampilan proses upload file



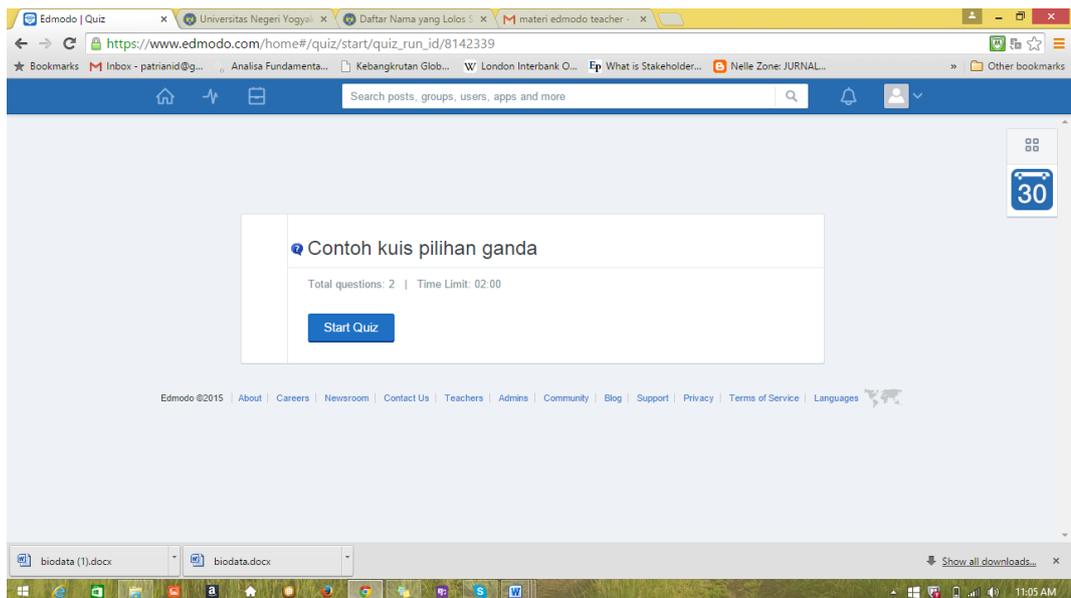
Berikut tampilan setelah siswa mengirimkan tugas ke guru.



- B. Cara mengerjakan kuis.
Pada menu home atau beranda, klik take quiz.

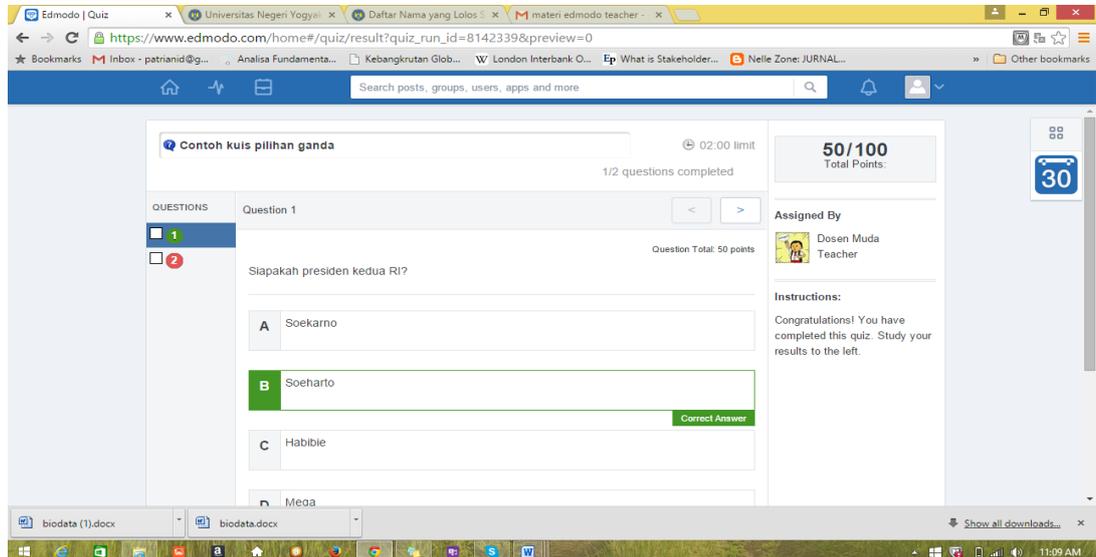


Klik start quiz.



Ketika siswa mengerjakan quiz, maka waktu yang telah ditentukan oleh guru akan menghitung mundur.

Kemudian klik pada jawaban yang benar kemudian klik submit quiz pada kanan atas.



Klik view result untuk melihat jawabannya, dan melihat nilai yang diperoleh.

The screenshot displays a web browser window with the Edmodo platform. The address bar shows the URL: https://www.edmodo.com/home#/quiz/result?quiz_run_id=8142339&preview=0. The browser tabs include "Edmodo | Quiz", "Universitas: Negen Yogyakarta", "Daftar Nama yang Lolos", and "materi edmodo teacher".

The main content area is titled "Contoh kuis pilihan ganda" (Multiple Choice Quiz Example). It shows a progress indicator of "1/2 questions completed" and a "02:00 limit". The total score is "50/100 Total Points".

The "QUESTIONS" section lists "Question 1" with a score of "Question Total: 50 points". The question is: "Siapakah presiden kedua RI?" (Who is the second president of Indonesia?).

The answer options are:

- A Soekarno
- B Soeharto (Correct Answer)
- C Habibie
- D Meega

The "Assigned By" section shows "Dosen Muda Teacher". The "Instructions" section reads: "Congratulations! You have completed this quiz. Study your results to the left."

The Windows taskbar at the bottom shows the system tray with the time "11:13 AM" and the date "30".

Daftar Pustaka

Heru Suhartanto. (2010). Strategi Implementasi Sistem E-Learning untuk Peningkatan Mutu Pendidikan Sekolah Indonesia. Artikel Ilmiah. Fakultas Ilmu Komputer. Universitas Indonesia

Jenna Zwang. (2010). *Edmodo : A Free, Secure Social Networking Site For Schools*. Artikel yang diakses dari : <http://www.eschoolnews.com/2010/12/15/edmodo-a-free-secure-social-networking-site-for-schools/> - pada tanggal : 26 Maret 2015.

Mark Gammon. (2013). Edmodo : *Microblogging for Education*. Artikel yang diakses dari : <https://asset.colorado.edu/edmodo-microblogging-for-education/>. pada tanggal : 26 Maret 2015.

SEAMOLEC. (2013). *Materi Simulasi Digital : Where learning happens*. Jakarta.

Surjono, Dwi Herman. (2013). *Membangun Course E-Learning Berbasis Moddle Edisi Kedua*, UNY Press.

www.edmodo.com