



Computer Based Information System Journal

ISSN (Print): 2337-8794 | E- ISSN : 2621-5292
 web jurnal : <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis>



EFEKTIFITAS EDMODO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI PERGURUAN TINGGI

Nopriadi

Universitas Putera Batam, Indonesia.

INFORMASI ARTIKEL

Diterima Redaksi: 23-02-2018
 Diterbitkan Online: 31-03-2018

KATA KUNCI

Edmodo, Media Pembelajaran, Media Sosial

KORESPONDENSI

E-mail: nopriadi.jamil@gmail.com

A B S T R A C T

Media sosial dapat membantu seseorang untuk melakukan interaksi dengan yang lainnya. Munculnya berbagai macam platform media sosial mempengaruhi model interaksi termasuk interaksi yang dilakukan di perkuliahan. Masalah yang timbul adalah model perkuliahan yang sebagian besar masih dilakukan secara konvensional tanpa didukung oleh teknologi ataupun media pembelajaran. Model pembelajaran ini dinilai kurang menarik bagi mahasiswa dan tidak efektif serta menyebabkan suasana perkuliahan menjadi tidak interaktif dan materi hanya bersumber dari dosen pengajar. Daya serap yang berbeda juga menjadi faktor kurangnya respon mahasiswa terhadap materi pembelajaran. Edmodo adalah jejaring sosial yang memiliki kemiripan dengan facebook dan didesain khusus untuk kemudahan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media edmodo sebagai penunjang pembelajaran di perguruan tinggi. Objek penelitian adalah mahasiswa disalah satu perguruan tinggi yang mengambil mata kuliah Komputer Aplikasi dan terdiri dari dua kelas yaitu kelas yang menggunakan edmodo dan kelas konvensional. Teknik pengambilan data dengan menggunakan uji normalitas, homogenitas, kesamaan dua rata rata dan uji t. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa edmodo efektif digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran edmodo lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

I. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah investasi dan dianggap sebagai sebuah lembaga utama untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan keahlian. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta

didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Secara garis besar model pembelajaran dikategorikan menjadi beberapa model yang nantinya disesuaikan dengan kondisi yang ada. Namun yang perlu di ingat adalah tidak ada model yang paling tepat untuk diterapkan kepada peserta didik karena situasi dan kondisi dari masing masing peserta

didik yang berbeda. Sebelum menerapkan model pembelajaran yang ada perlu dilakukan adalah melihat kondisi ataupun kesiapan peserta didik, fasilitas yang tersedia, sifat dan materi bahan ajar dan kondisi dari tenaga pendidik itu sendiri.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 65 Tahun 2013 tentang "Pemanfaatan teknologi informasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran" menjelaskan bahwa tenaga pendidik harus menggunakan dan memanfaatkan teknologi untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Seorang tenaga pendidik harus mampu mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, sehingga dapat dijadikan acuan agar terciptanya pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami peserta didik.

Saat ini perkembangan teknologi juga membawa dampak bagi dunia pendidikan. Berbagai metode dan startegi pembelajaran mengalami perkembangan dan perbaikan yang berkelanjutan demi memenuhi tuntutan global. Berbagai upaya dan alternatif pembelajaran diimplementasikan guna meningkatkan mutu pendidikan dari segala aspek, yang merubah sistem konvensional menjadi lebih relevan dengan kebutuhan yang makin kompetitif. Indonesia perlu mengenalkan dan mengimplementasikan konsep edukasi yang berputar di aktivitas yang beragam, program-program yang bervariasi untuk menciptakan sebuah suasana pengembangan murid yang baik [1].

Saat ini terdapat banyak jenis LMS yang diterapkan di dunia pendidikan. *Edmodo* merupakan salah satu jenis LMS yang sering digunakan saat ini. *Edmodo* dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk semua bidang studi yang tidak menggunakan aktivitas pengamatan secara langsung. *Edmodo* menyediakan cara yang aman dan mudah untuk berkomunikasi dan berkolaborasi antara siswa dan guru, berbagi konten berupa teks, gambar link, video maupun audio. *Edmodo* bertujuan

untuk membantu pendidik memanfaatkan fasilitas *social networking* sesuai dengan kondisi pembelajaran di kelas. *Edmodo* memiliki desain yang hampir sama dengan media sosial facebook, hal ini membuat *Edmodo* menjadi pilihan bagi para pengajar untuk menerapkannya sebagai media pembelajaran elektronik karena mudah cara pengoperasiannya dan tidak membutuhkan keterampilan khusus serta semua orang dapat mengaksesnya apabila sudah memiliki akun *Edmodo*. Meskipun *Edmodo* memiliki fitur-fitur yang hampir sama dengan *facebook*, dari segi kerahasiaan *Edmodo* lebih bersifat privasi. Penggunaan *E-Learning* terutama *Edmodo* dapat digunakan sebagai suplemen dalam pembelajaran yang mana dalam pembelajaran membutuhkan berbagai cara yang efektif untuk mengembangkan minat belajar peserta didik, sehingga tidak hanya mengandalkan modul yang diberikan oleh guru sebagai media pembelajaran. Hal ini membuat peserta didik kadang merasa bosan, kurang tertarik dalam pembelajaran yang akhirnya membuat peserta didik mengalami kesulitan dalam pembelajaran, dan kurang paham akan konsep yang diberikan.

Berdasarkan data yang diperoleh dari wawancara kepada dosen dan mahasiswa ternyata sebagian besar pembelajaran di perguruan tinggi dikota Batam masih dilakukan dengan metode konvensional atau lebih sering disebut sebagai *teacher centered system*. Hal ini telah biasa dilakukan di manapun apalagi untuk mata kuliah atau ilmu yang bersifat prosedural dan telah memiliki konsep baku secara nasional maupun internasional. Selain itu, masalah durasi waktu yang diberikan dalam kelas tatap muka dirasa kurang, sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif. Memanfaatkan media sosial seperti *Edmodo* sebagai sarana pendukung pembelajaran dengan menerapkan beberapa strategi pembelajaran yang menarik, diharapkan dapat meminimalisir hambatan berupa waktu,

jarak, dan meningkatkan minat mahasiswa terhadap matakuliah yang diambil. Berdasarkan penjelasan di paragraf sebelumnya, penulis tertarik untuk meneliti tentang efektifitas *edmodo* sebagai media pembelajaran di Perguruan tinggi.

II. Kajian Literatur Edmodo

Pembelajaran virtual bisa juga dilaksanakan secara *asynchronous* dan gratis (di luar biaya koneksi internet). Salah satu *website* yang cukup banyak memiliki fitur untuk mendukung pembelajaran yaitu *Edmodo*. *Edmodo* merupakan *social network* berbasis lingkungan sekolah Dikembangkan oleh Nicolas Borg and Jeff O'Hara, *Edmodo* ditujukan untuk penggunaan bagi guru, siswa, dan orang tua siswa. Seperti halnya *social network* yang lain, *Edmodo* dapat diakses secara *free* di situs www.Edmodo.com. *Edmodo* adalah salah satu akun yang dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh, dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi saat ini. Pada program ini, prinsipnya adalah seorang guru membuat kelas (grup) di mana nanti siswanya dapat mendaftarkan diri sebagai peserta dalam kelas tersebut. Sehingga guru dan siswa dapat berinteraksi dan melakukan proses belajar mengajar melalui akun ini. Tentu untuk dapat masuk ke program *Edmodo* ini, masing-masing guru maupun siswa harus membuat akun, dan syarat untuk membuat akun adalah memiliki *e-mail*.

Pengertian *Edmodo* (www.Edmodo.com) adalah sebagai berikut: *Edmodo* adalah *platform microblogging* pribadi yang dikembangkan untuk guru dan siswa, dengan mengutamakan privasi siswa. Guru dan siswa dapat berbagi catatan, tautan, dan dokumen. Guru juga memiliki kemampuan untuk mengirimkan peringatan, acara, dan tugas untuk siswa dan dapat memutuskan untuk mengirimkan sesuatu dalam kerangka waktu yang dapat dilihat publik. Sedangkan menurut Basori menjelaskan *Edmodo*

merupakan aplikasi yang menarik bagi guru dan siswa dengan elemen sosial yang menyerupai *Facebook*, tapi sesungguhnya ada nilai lebih besar dalam aplikasi edukasi berbasis jejaring sosial ini [2]. *Edmodo* adalah platform media sosial yang sering digambarkan sebagai *Facebook* untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai dengan kebutuhan. *Edmodo* sangat komprehensif sebagai sebuah *course management system* seperti layaknya *Moodle*. Dalam mendukung proses pembelajaran, *Edmodo* dilengkapi dengan beberapa aktivitas pembelajaran, seperti *Quiz*, *Assignment* dan *Poll*. Sedangkan untuk *Resources* (bahan ajar), *Edmodo* mendukung bahan ajar berupa *File* dan *Link* (URL/*Embed media*). Berikut fitur-fitur yang terdapat pada *Edmodo*:

1. *Polling*, *Polling* merupakan salah satu fitur yang hanya dapat di gunakan oleh guru. Fitur ini biasanya di gunakan oleh guru untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai hal tertentu.
2. *Gradebook*, Fitur ini mirip seperti catatan nilai siswa. Dengan fitur ini, guru dapat memberi nilai kepada siswa secara manual maupun otomatis. Fitur ini juga memungkinkan seorang guru untuk memajemen penilaian hasil belajar dari seluruh siswa. Penilaian tersebut juga dapat diexport menjadi *file .csv*. Pada fitur *Gradebook*, guru memegang akses penuh pada fitur ini sedangkan siswa hanya dapat melihat rekapan nilai dalam bentuk grafik dan penilaian langsung.
3. *Quiz*, fitur ini hanya dapat dibuat oleh guru, sedangkan siswa tidak mempunyai akses untuk membuat *quiz*. Mereka hanya bisa mengerjakan soal *quiz* yang diberikan oleh guru. *Quiz* digunakan oleh guru untuk memberikan evaluasi *online* kepada siswa berupa

- pilihan ganda, isian singkat maupun soal uraian.
4. *File and Links*, Fitur ini berfungsi untuk mengirimkan *note* dengan lampiran *file* dan *link*. Biasanya *file* tersebut berekstensi *.doc*, *.ppt*, *.xls*, *.pdf* dan lain-lain.
 5. *Library*, dengan fitur ini, guru dapat mengunggah bahan ajar seperti materi, presentasi, gambar, video, sumber referensi, dan lain-lain. Fitur ini juga berfungsi sebagai wadah untuk menampung berbagai *file* dan *link* yang dimiliki oleh guru maupun siswa.
 6. *Assignment*, fitur ini digunakan oleh guru untuk memberikan tugas kepada siswa secara *online*. Kelebihan dari fitur ini yaitu dilengkapi dengan waktu *deadline*, fitur *attach file* yang memungkinkan siswa untuk 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 siswa telah menyelesaikan tugas mereka.
 7. *Award Badge*, Untuk memberikan suatu penghargaan kepada siswa atau grup, biasanya guru menggunakan fitur *award badges* ini.
 8. *Parent Code*, dengan fitur ini, orang tua siswa dapat memantau aktifitas belajar yang dilakukan anak-anak mereka.

Dilihat dari manfaat dan juga fitur-fiturnya, *Edmodo* merupakan pilihan yang sangat tepat untuk digunakan sebagai media pembelajaran *online*. Selain itu, *Edmodo* juga mempermudah kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa. Sebagai Media Kolaborasi, *Edmodo* membagi Group/kelas/komunitas pembelajaran dengan menggunakan kode tertentu, dimana

setiap *user* bisa bergabung dengan menggunakan kode akses tersebut. *Edmodo* juga memberi hak akses orang tua dan siswa atas sebuah kelas/*course*. Hal ini memberi kesempatan kepada orang tua untuk memantau perkembangan anaknya pada *group/course* tertentu.

Media Pembelajaran

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media digunakan untuk menyampaikan segala bentuk pesan atau informasi kepada penerima pesan. Media secara garis besar merupakan kejadian yang memotivasi kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan (Gerlach & Ely dalam [3]). Dalam pengertian tersebut guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Kata media dapat dijabarkan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar. Dalam interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada siswa [4].

Sedangkan menurut pendapat lain, media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat di dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk pembelajaran [5].

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya

komunikasi dari pengirim menuju penerima [6]. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dan komunikator menuju komunikan. Media dalam pembelajaran di perguruan tinggi merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran, apabila saat pembelajaran diperguruan tinggi tidak menggunakan media maka pembelajaran tidak akan berjalan efektif sesuai dengan tujuan.

III. Metodologi

Pada penelitian ini penulis membagi objek penelitian menjadi 2 kelas dengan perlakuan yang berbeda yaitu pada kelas yang menggunakan *edmodo* (eksperimen) dan kelas yang tanpa menggunakan *edmodo* (kontrol).

Penelitian ini dilakukan di salah satu perguruan tinggi yang ada di Batam pada bulan Januari sampai Februari 2018.

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian [7]. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya [8]. Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah seluruh mahasiswa disebuah perguruan tinggi X yang mengambil mata kuliah Komputer Aplikasi semester ganjil 2017/2018. Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi [8]. Untuk keperluan penelitian, pengambilan sampel diambil dua kelas secara tidak acak yaitu; kelas A dan B dari program studi Manajemen semester ganjil tahun akademik 2017/2018.

Variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi perhatian suatu penelitian [7]. Secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang, atau obyek, yang mempunyai "variasi" antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek yang lain [8]. Dalam penelitian ini digunakan dua variabel, yaitu variabel bebas (Independen) dan

variabel terikat (Dependen). Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Dependen). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah media *Edmodo* yang selanjutnya dianggap sebagai variabel X. Dengan indikator:

1. Ketertarikan peserta didik terhadap *edmodo*.
2. Kemampuan peserta didik dalam mengoperasikan *edmodo* untuk tugas.
3. Ketepatan peserta didik dalam pengumpulan tugas.

Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar mata kuliah Komputer aplikasi yang selanjutnya dianggap sebagai variabel Y [8]. Dengan indikator: Kemampuan peserta didik dalam menjelaskan materi komputer aplikasi.

Data yang digunakan dalam penelitian ini dikumpulkan dan dianalisis dengan teknik:

1. Data kuantitatif
2. Uji rata – rata tes awal
3. Uji rata – rata tes akhir
4. Data kualitatif
5. Mengubah data kualitatif menjadi skala kuantitatif
6. Menghitung rata – rata skor skala sikap.

IV. Pembahasan

Dalam penelitian ini ada beberapa tahapan pengujian yang akan dilakukan. Pada tahap awal pengujian (*pre-test*) di kedua kelas (kelas eksperimen dan kelas kontrol) menunjukkan bahwa kedua kelas bersifat homogen, berdistribusi normal, dan tidak berbeda secara signifikan berdasarkan kemampuan awal dari kedua kelas tersebut. Untuk melihat

perkembangan peserta didik setelah diberikan perlakuan pembelajaran, sangat terbantu dengan adanya hasil tes awal. Berikutnya adalah melakukan tes akhir (*post test*), tes akhir dilakukan setelah dilakukan pembelajaran di kedua kelas (eksperimen dan kontrol). Berdasarkan hasil baik rekapitulasi nilai yang di dapatkan dalam tes awal dan tes akhir dapat tergambar pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil tes awal dan tes akhir (n=96)

Kelas		Pre – test	Post – test	T	F
Eksperimen	\bar{x}	19.34	61.26	-3.265	1.92
	SD	5.88	14.72		
Kontrol	\bar{x}	20.82	39.56	5.45	0.12
	SD	5.23	11.92		

Dari Tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi thitung =5.45 lebih besar dari pada ttabel =2.00, itu artinya rata rata skor tes akhir terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan *edmodo* (eksperimen) dengan kelas yang tanpa menggunakan *edmodo* (kontrol).

Tabel 1 menunjukkan hasil analisis dimana hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa ada perbedaan rata – rata nilai skor tes yang signifikan antara kelas yang menggunakan *edmodo* dan kelas konvensional yang tidak menggunakan *edmodo*. Pada tabel tersebut terlihat jelas bahwa kelas yang menggunakan *edmodo* lebih baik dibandingkan kelas konvensional yang tidak menggunakan *edmodo* sebagai media pembelajaran. Hasil yang diperoleh sesuai dengan penelitian Kong [9] bahwa pedagogis dapat dikembangkan secara efektif dengan menggunakan media *edmodo* dengan dasar teoritis pembelajaran.

Pengembangan kompetensi dapat terbantu dengan diterapkannya *edmodo*. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan peserta didik dalam melakukan kolaborasi secara *Online*,

kemampuan dalam menggunakan media dan kemampuan pengelolaan kognitif [10]. Dengan *edmodo* belajar menjadi lebih efektif terutama dalam pembelajaran komputer aplikasi. Dengan kemudahannya *edmodo* memberikan suatu pengalaman yang berbeda seperti kemudahan dalam melakukan latihan maupun mengerjakan soal soal kuis yang dilakukan secara online dari mana saja dan kapan saja [11], materi pembelajaran dalam bentuk seperti video, file dan folder mudah diperoleh [12].

Untuk skala sikap, Hasil rekapitulasi dapat dilihat pada Tabel 2. Tabel 2 menampilkan rekapitulasi hasil skala sikap terutama dalam aspek pembelajaran komputer aplikasi dalam hal ini sikap mahasiswa terhadap pembelajaran yang menggunakan *edmodo*. Hasilnya menunjukkan sikap yang positif, *edmodo* dapat menumbuhkan dan meningkatkan semangat belajar, menumbuhkan dan meningkatkan komunikasi yang interaktif.

Tabel 2. Hasil Data Skala Sikap

No	Aspek pembelajaran	Indikator	Rata – rata	Ket
1	Sikap mahasiswa terhadap pembelajaran dengan <i>Edmodo</i>	Kemudahan dalam penggunaan <i>edmodo</i>	3.89	Positif
		Keaktifan dalam penggunaan <i>edmodo</i>	3.80	Positif
		Rata – rata sikap mahasiswa terhadap pembelajaran dengan <i>edmodo</i>	3.84	Positif
2	Sikap mahasiswa terhadap soal-soal yang mereka peroleh dalam pembelajaran dengan	Kesukaan dan manfaat contoh soal, soal latihan, dan tugas	3.82	Positif

	<i>Edmodo</i>			
3	Keseluruhan	Jumlah rata rata aspek pembelajaran	3.83	Positif

Sikap yang positif ditunjukkan oleh mahasiswa selama proses belajar mengajar terhadap soal soal yang diperoleh. Hal ini disebabkan oleh fasilitas yang disediakan oleh *edmodo* memudahkan mahasiswa dalam proses belajar mengajar, mengerjakan soal soal ataupun mendiskusikan contoh soal maupun latihan baik antara pendidik dengan peserta didik maupun antara peserta didik dengan peserta didik secara online yang menyebabkan komunikasi menjadi lebih efektif dan dapat menghemat waktu. Hasil penelitian ini sama dengan penelitian Al-Said [13] yang menyatakan bahwa pada saat diluar kelas, komunikasi yang efektif dan efisien dapat ditingkatkan dengan menggunakan *edmodo*.

V. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran yang dilakukan pada kelas eksperimen dengan menggunakan *edmodo* mendapatkan hasil yang lebih baik dibandingkan kelas konvensional tanpa menggunakan *edmodo*. Begitu juga dengan mahasiswa yang menggunakan *edmodo* sebagai media belajar bersikap lebih baik, lebih semangat dan lebih interaktif dibandingkan dengan mahasiswa yang tidak menggunakan *edmodo*.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu proses penelitian ini mulai dari awal sampai dengan terbitnya jurnal penelitian ini. Terima kasih atas bantuan ide,

masukan, saran yang telah diberikan. Terima kasih juga atas sarana dan prasarana pada waktu survei maupun pada waktu pengumpulan data, sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

Daftar Pustaka

- [1] W. Sastroprawiro, *The Missing Abundance Mentality in Our Curriculum* dalam Seri Pemikiran Mahasiswa: Ekonomi Indonesia di Mata Anak Muda UI, Jakarta: Baduose Media, 2011.
- [2] Bashori, "Pemanfaatan Social Learning Network "Edmodo" Dalam Membantu Perkuliahan Teori Bodi Otomotif Di Prodi PTM JPTK FKIP UNS," Universitas Negeri Sebelas Maret, Surakarta, 2013.
- [3] Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.
- [4] Sadiman, *Media Pendidikan :Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Aksara, 2002.
- [5] Hamalik, *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA*, Bandung: CV. Sinar Baru, 2008.
- [6] Ibrahim, *Perencanaan Pengajaran*, Bandung: PT. Remaja Rosda karya, 2003.
- [7] S. Arikunto, *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- [8] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2013.
- [9] S. C. & S. Y. Kong, "*The Impact of a Principle-based Pedagogical Design on Inquiry-based Learning in a Seamless Learning Environment in Hong Kong*," *Educational Technology & Society*, vol. 17, no. 2, p. 127–141, 2014.
- [10] A. M. Á. A. & O. L. Gómez, "*UX of social network Edmodo in undergraduate engineering students*," *International Journal of Artificial Intelligence and*

- Interactive Multimedia*, vol. 3, no. 4, p. 31–36, 2015.
- [11] C. Kongchan, "How a Non-Digital Native Teacher Makes Use of Edmodo," in *5th Intenational Conference ICT for Language Learning*, Florence, Italy, 2012.
- [12] Z. Ali, "A Case Study of Tertiary Students Experiences Using Edmodo in Language," *International Journal of Language Education and Applied Linguistics (IJLEAL)*, vol. 02, no. 02, p. 39–48, 2015.
- [13] K. M. Al-said, "Student's Perceptions of Edmodo and Mobile Learning and their Real Barriers towards them. The Turkish online Jurnal of Educationnal Technology," *TOJET*, vol. 14, no. 2, p. 167–180, 2015.
- [14] A. H. M. M. Santi Aji Nurmala Qori, "Penerapan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Edmodo Berbasis Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Indera," 2015.
- [15] M. R. Eva Fahrudin, "Penerapan Metode E-Learning Menggunakan Edmodo Di Smk Gema Bangsa Untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di Bidang Iptek," dalam *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) VIII*, 2016.