

JURNAL DIMENSI MATEMATIKA

Volume 2 Nomor 2, Juli – Desember 2019, halaman 101 – 111

Tersedia Daring pada *https://ejurnalunsam.id/index.php/JDM*

PENGGUNAAN EDMODO PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI PERGURUAN TINGGI

USE OF EDMODO IN MATHEMATICS LEARNING IN HIGHER EDUCATION

[a] Rizki Amalia, [b] Risna Ula Siregar

[a] Pendidikan Matematika FKIP Universitas Samudra, rizkiamalia@unsam.ac.id

[b] Pendidikan Matematika FKIP Universitas Samudra, risnaulasiregar@gmail.com

ABSTRAK

Dalam bidang Pendidikan Matematika, perkembangan teknologi ini memungkinkan untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran Matematika berupa *e-learning*. Tidak terkecuali pada Perguruan Tinggi sebagai tingkat pendidikan tertinggi setelah sekolah dasar dan menengah. Dosen dapat memfailitasi mahasiswa di perguruan tinggi yang rata-rata memiliki *smartphone* untuk melaksanakan *e-learning* pada perkuliahan. Salah satu aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran matematika adalah aplikasi Edmodo. Aplikasi Edmodo memungkinkan perkuliahan dilaksanakan secara *mobile learning* tidak terbatas ruang dan waktu. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran matematika dalam memberikan materi, tugas maupun proyek kepada mahasiswa yang dapat dipantau tanpa harus di ruang kuliah. Tujuan penulisan artikel kajian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan aplikasi Edmodo pada pembelajaran matematika di perguruan tinggi. Metode yang digunakan merupakan metode deskriptif dengan studi yang mengaitkan kajian dari berbagai literatur. Pada akhirnya, diharapkan kajian ini dapat dimanfaatkan dalam pengembangan pembelajaran matematika khususnya di perguruan tinggi.

Kata Kunci : Edmodo, Pembelajaran Matematika, perguruan Tinggi.

ABSTRACT

In the field of Mathematics Education, the development of this technology makes it possible to innovate in Mathematics learning in the form of e-learning. No exception to tertiary institutions as the highest level of education after primary and secondary school. Lecturers can finance students in tertiary institutions who on average have a smartphone to carry out e-learning in lectures. One learning application that can be used in learning mathematics is Edmodo application. Edmodo application allows lectures to be carried out in mobile learning with unlimited space and time. This application can be used as a medium of learning mathematics in providing material, assignments and projects to students that can be monitored without having to be in the lecture hall. The purpose of writing this study article is to find out how to use Edmodo application in learning mathematics in tertiary institutions. The method used is a descriptive method with studies that link studies from various literatures. In the end, it is hoped that this study can be utilized in the development of mathematics learning, especially in tertiary institutions.

Keywords: *Edmodo, Mathematics Learning, Higher Education.*

Cara Sitasi: Amalia, R & Siregar, R U. (2019). Penggunaan Edmodo pada Pembelajaran Matematika di Perguruan Tinggi. Jurnal Dimensi Matematika: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika, volume 2 (edisi 1), hal 101-111

Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu usaha sadar dalam proses meningkatkan kemampuan, baik itu potensi dan kualitas diri peserta didik yang dapat difungsikan dalam hidupnya. Proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran adalah proses membantu siswa belajar, yang ditandai dengan perubahan perilaku baik dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik (Satori, dkk, 2010). Proses pembelajaran salah satunya selalu dikaitkan dengan pendidik, dan hubungan antara proses pembelajaran dengan pendidik sering disebut pengajaran. Dalam dunia pendidikan dan pengajaran yang menjadi fokus perhatian adalah peserta didiknya, baik itu di Taman Kanak-kanak, Sekolah Dasar, Pendidikan Menengah ataupun di Perguruan Tinggi dan pendidikan untuk orang dewasa lainnya (Syaodih dan Sumantri, 2009).

Menurut Kementerian Pendidikan Nasional (Kemdiknas) dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 tujuan pendidikan nasional adalah:

> Mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cakap, kreatif mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Matematika adalah dasar ilmu yang memiliki peran penting dalam kehidupan. Pembelajaran sebenarnya adalah melibatkan informasi, membuat konsep, dan membuat makna untuk meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan pengguna, serta mencari waktu dan ruang untuk belajar (Choy, 2012). Dalam meningkatkan kemampuan matematis siswa, memilih model pembelajaran yang efektif, tepat dan bervariasi sangat penting. Pembelajaran *e-learning* menggunakan *edmodo* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan.

Pembelajaran *e-learning* merupakan model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk melibatkan siswa lebih aktif, mandiri, dan meningkatkan penalaran matematis siswa. *E-learning* merupakan bentuk perkembangan teknologi informasi yang diterapkan dalam dunia pendidikan sehingga perkembangan teknologi pendidikan masa depan dapat didukung secara empiris (Kushnir, 2013). *E-learning* juga dapat memanfaatkan media elektronik seperti *gadged* yang digunakan oleh siswa. Bentuk aplikasi *e-learning* terdiri dari sistem penilaian pelatihan yang memungkinkan peserta didik dapat mengerjakan tugas kapan

pun dan di manapun (Schwieren dkk, 2014). *Edmodo* merupakan salah satu aplikasi pemanfaatan pembelajaran *e-learning*.

Edmodo merupakan *social network* berbasis lingkungan sekolah (*school based environment*) yang dikembangkan oleh Nicolas Borg and Jeff O'Hara dengan fitur-fitur pendukung proses belajar mengajar (Giang dkk, 2014).

> *Edmodo* merupakan alat bantu belajar yang bisa menjadi *platform online* untuk mendorong pembelajaran pendidik atau dapat menjadi cara lebih kreatif untuk melibatkan peserta didik dalam pembelajaran. Selain pemberian materi, *edmodo* bisa digunakan untuk memberikan tugas, kuis, dan penilaian pada peserta didik. Dengan adanya *edmodo* ini diharapkan dapat terus meningkatkan kemampuan penalaran matematis siswa. *Edmodo* memiliki kode grup yang memungkinkan pendidik menaruh bahan pembelajaran, memberikan tugas, dan mengadakan ujian.

Penggunaan *edmodo* dapat membuat karena peserta didik bisa belajar lebih mandiri, dapat menciptakan fleksibilitas dan efisiensi dalam kegiatan belajar mengajar dan bisa mendapatkan proses belajar yang lebih baik (Tommy, 2016).

Memahami kutipan dari permasalahan di atas, maka penulis akan melakukan kajian penggunaan Edmodo pada pembelajaran matematika di perguruan tinggi.

Metode Penelitian

Adapun perolehan data dalam karya tulis ini dilakukan dengan cara studi pustaka dari berbagai literatur dan data-data dari internet. Data-data dan fakta-fakta disusun dan diolah sehingga informasi yang didapat tidak diragukan lagi kebenarannya. Metode penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman; yaitu meliputi (1) Reduksi; (2) Penyajian data; (3) Menarik kesimpulan dan verifikasi. Kunandar (2009) mengatakan bahwa: Analisis interaktif tersebut terdiri atas tiga komponen kegiatan yang terkait satu sama lain: reduksi data, beberan *(display)* data dan penarikan kesimpulan.

1. Reduksi data, merupakan proses menyeleksi, menentukan fokus, menyederhanakan, meringkas, dan mengubah bentuk data mentah yang ada dalam catatan lapangan.
2. Penyajian data, dilakukan dalam rangka mengorganisasikan hasil reduksi dengan cara menyusun sekumpulan informasi yang telah diperoleh dari hasil reduksi sehingga dapat memberi kemungkinan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.

3. Menarik kesimpulan serta verifikasi

   Menarik kesimpulan adalah memberikan kesimpulan terhadap hasil penafsiran dan evaluasi yang disajikan. Kegiatan verifikasi adalah kegiatan mencari validitas kesimpulan untuk menguji kebenaran, kekokohan dan kecocokan makna yang ditemukan.

Hasil dan Pembahasan

1. E-learning

Istilah *e-learning* memiliki definisi yang sangat luas. Namun, secara sederhana *e-learning* dapat diartikan dari huruf "e" yang merupakan singkatan dari elektronik dan kata *"learning"* yang berarti pembelajaran (Kusmana, 2011). Dengan demikian *e-learning* bisa diartikan pembelajaran dengan menggunakan bantuan perangkat elektronik, khususnya perangkat komputer. Sebuah portal (*web* atau *blog*) yang menyediakan informasi tentang suatu topik dapat pula tercakup dalam lingkup *e-learning* (Azizah, 2018). *E-learning* dapat pula diartikan sebagai sebuah proses pembelajaran yang dilakukan melalui *network* (jaringan komputer), biasanya lewat *internet* atau *intranet*. Dengan fasilitas *internet*, *e-learning* tidak tergantung pada pengajar, karena akses informasi (*knowledge*) lebih luas dan lengkap, sehingga peserta didik dapat belajar kapan saja dan dimana saja (Riyanto, 2016).

Dalam teknologi *e-learning*, semua proses pembelajaran yang biasa didapatkan di dalam sebuah kelas dapat dilakukan secara *live* namun *virtual*. Artinya pada saat yang sama seorang pengajar mengajar di depan sebuah komputer yang ada disuatu tempat sedangkan peserta didik mengikuti pembelajaran tersebut dari *computer* lain di tempat yang berbeda.

Secara umum terdapat dua persepsi dasar tentang *e-learning* yaitu:

a. *Electronic based e-learning* yaitu pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi terutama perangkat yang berupa elektronik. Artinya, tidak hanya *internet*, melainkan semua perangkat elektronik seperti *film, video, kaset, ohp, slide,* dan *LCD projector.*
b. *Internet based*, yakni pembelajaran yang menggunakan fasilitas *internet* yang bersifat *online* sebagai instrumen utamanya. Dalam hal ini *e-learning* bukanlah pembelajaran yang dapat dilakukan secara *offline* (tanpa jaringan *internet*), tetapi *e-learning* adalah pembelajaran yang dilakukan secara *online* yang harus difasilitasi komputer yang terhubung dengan *internet*. Peserta

didik dalam mengakses materi pembelajaran tidak terbatas jarak, ruang dan waktu karena bisa dimana saja dan kapan saja.

E-learning untuk pertama kalinya diperkenalkan oleh Universitas Illinois di Urbana-Champaign dengan menggunakan sistem instruksi berbasis komputer (*computer-assisted instruction*) dan komputer bernama plato. Sejak itu *e-learning* terus mengalami perkembangan dari masa ke masa. Perkembangan *e-learning* melalui tahapan-tahapan sebagai berikut (Darmawan, 2014):

a. Tahun 1990 era CBT (*computer-based training*) dimana mulai bermunculan aplikasi *e-learning* yang berjalan dalam *pc standlone* ataupun berbentuk kemasan *cd-rom*. Isi materi dalam bentuk tulisan maupun *multimedia* (*video* dan *audio*) dalam *format mov, mpeg-1,* dan *avi.*
b. Tahun 1994, seiring dengan diterimanya CBT oleh masyarakat sejak tahun 1994 cbt muncul dalam bentuk paket-paket yang lebih menarik dan diproduksi.
c. Tahun 1997 LMS (*learning management system*). Seiring dengan perkembangan teknologi *internet*, masyarakat di dunia mulai terkoneksi dengan *internet*. Kebutuhan akan informasi yang dapat diperoleh dengan cepat mulai dirasakan sebagai kebutuhan mutlak dan jarak serta lokasi bukanlah penghalang lagi. Perkembangan lms yang makin pesat membuat pemikiran baru untuk mengatasi masalah *interoperability* antar lms yang satu dengan lainnya secara standar.
d. Tahun 1999 sebagai tahun aplikasi *e-learning* berbasis *web*. Perkembangan IMS menuju aplikasi *e-learning* berbasis *web* berkembang secara total, baik untuk pembelajar (*learner*) maupun administrasi belajar mengajar. Ims digabungkan dengan situs-situs informasi, majalah, dan surat kabar. Isinya juga semakin kaya dengan perpaduan *multimedia*, *video streaming*, serta penampilan interaktif dalam berbagai pilihan format data yang lebih standar, dan berukuran kecil.

Program-program *e-learning* (baik *electronic based learning* atau *internet based*) sudah banyak digunakan oleh lembaga pendidikan. Banyak pendidik sudah membuat *blog* pribadi untuk dimanfaatkan sebagai *e-learning*. Pemerintah juga telah menyediakan dan membuat beberapa portal yang bisa dimanfaatkan sebagai tempat belajar bagi peserta didik. Semakin bertambahnya pengguna *internet* dan kesadaran akan penggunaan *internet* secara sehat, diprediksikan perkembangan *e-learning* melalui *internet* dalam pembelajaran akan semakin meningkat pesat (Azizah, 2018).

E-learning mempunyai ciri-ciri yaitu (Rahmasari, 2013):

a. Memiliki konten yang relevan dengan tujuan pembelajaran

b. Menggunakan metode instruksional, misalnya penyajian contoh dan latihan soal untuk meningkatkan pembelajaran
c. Menggunakan elemen-elemen media seperti kata-kata dan gambar-gambar untuk menyampaikan materi pembelajaran
d. Memungkinkan pembelajaran langsung berpusat pada pendidik (*synchronous e- learning*) atau di desain untuk pembelajaran mandiri (*asynchronous e- learning*)
e. Membangun pemahaman dan keterampilan yang terkait dengan tujuan pembelajaran baik secara perseorangan atau meningkatkan kinerja pembelajaran kelompok.

E-learning tidaklah sama dengan pembelajaran konvensional. *E-learning* memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut (Koran, 2011):

a. *Interactivity* (interaktivitas), yaitu tersedia jalur komunikasi yang lebih banyak, baik secara langsung (*synchronous*), seperti *chatting* atau *messenger* atau tidak langsung (*asynchronous*), seperti forum, *mailing list* atau buku tamu.
b. *Independency* (kemandirian), yaitu fleksibiltas dalam aspek penyediaan waktu, tempat, pendidik dan bahan ajar.
c. *Accessibility* (aksesibilitas), yaitu sumber-sumber belajar menjadi lebih mudah diakses melalui pendistribusian di jaringan internet dengan akses yang lebih luas daripada pendistribusian sumber belajar pada pembelajaran konvensional.
d. *Enrichment* (pengayaan yaitu kegiatan pembelajaran, presentasi materi kuliah, dan materi pelatihan sebagai pengayaan. Memungkinkan penggunaan perangkat teknologi informasi seperti *video streaming*, simulasi dan animasi

Adapun manfaat *e-learning* dari perspektif pendidik, diantaranya (Pusvyta, 2015):

a. Meningkatkan pengemasan materi pembelajaran yang sedang dibuat.
b. Menerapkan strategi konsep pembelajaran baru dan inovatif efisiensi.
c. Pemanfaatan aktivitas akses pembelajaran
d. Menggunakan sumber daya yang terdapat pada *internet*.
e. Interaksi pembelajaran lebih luas dan multisumber belajar.

Manfaat dari perspektif peserta didik, yaitu (Kusmana, 2011):

a. Meningkatkan komunikasi dengan pendidik dan peserta didik lainnya.
b. Menyediakan konten yang bersifat *teacher-centered* yaitu konten *instruksional* yang bersifat *prosedural*, *deklaratif* serta terdefinisi dengan baik dan jelas.
c. Menyediakan konten yang bersifat *learner-centered* yaitu konten yang menyajikan hasil (*outcomes*) dari instruksional yang terfokus pada pengembangan kreatifitas dan memaksimalkan kemandirian
d. Menyediakan contoh kerja (*work example*) pada material konten untuk mempermudah pemahaman dan memberikan kesempatan untuk berlatih
e. Menambahkan konten berupa *games edukatif* sebagai media berlatih alat bantu pembuatan pertanyaan.

Kemudahan yang didapat dari *e-learning* untuk tenaga pendidik, yaitu:

a. Melakukan pemutakhiran bahan-bahan belajar yang menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang mutakhir.
b. Mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna meningkatkan wawasannya.
c. Mengontrol kegiatan belajar peserta didik.

Kekurangan *e-learning* antara lain:

a. Penggunaan *e-learning* sebagai pembelajaran jarak jauh membuat peserta didik dan pendidik terpisah secara fisik, demikian juga antara peserta didik satu dengan lainnya. Keterpisahan secara fisik ini bisa mengurangi atau bahkan mentiadakan interaksi secara langsung antara pendidik dan peserta didik. Kondisi itu bisa mengakibatkan pendidik dan peserta didik kurang dekat sehingga bisa m engganggu keberhasilan proses pembelajaran. Kurangnya interaksi ini juga dikhawatirkan bisa menghambat pembentukan sikap, nilai (*value*), moral, atau sosial dalam proses pembelajaran sehingga tidak dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.
b. Teknologi merupakan bagian penting dari pendidikan namun jika lebih terfokus pada aspek teknologinya dan bukan pada aspek pendidikannya maka ada kecenderungan lebih memperhatikan aspek teknis atau aspek bisnis/komersial dan mengabaikan aspek pendidikan untuk mengubah kemampuan akademik, perilaku, sikap, sosial atau keterampilan peserta didik.
c. Proses pembelajaran cenderung ke arah pelatihan dan pendidikan yang lebih menekankan aspek pengetahuan atau psikomotor dan kurang memperhatikan aspek afektif.
d. Pendidik dituntut mengetahui dan menguasai strategi, metode atau teknik pembelajaran berbasis tik (teknologi informasi dan komunikasi). Jika tidak mampu menguasai, maka proses transfer ilmu pengetahuan atau informasi jadi terhambat dan bahkan bisa menggagalkan proses pembelajaran.
e. Proses pembelajaran melalui *e-learning* menggunakan layanan internet yang menuntut peserta didik untuk belajar mandiri tanpa menggantungkan diri pada pendidik. Jika peserta didik tidak mampu belajar mandiri dan motivasi belajarnya rendah, maka akan sulit mencapai tujuan pembelajaran.

f. Kelemahan secara teknis yaitu tidak semua peserta didik dapat memanfaatkan fasilitas internet karena tidak tersedia atau kurangnya komputer yang terhubung dengan internet. Belum semua lembaga pendidikan bisa menyediakan fasilitas listrik dan infrastruktur yang mendukung pembelajaran dengan *e-learning*.
g. Jika tidak menggunakan perangkat lunak sumber terbuka, bisa mendapatkan masalah keterbatasan ketersediaan perangkat lunak yang biayanya relatif mahal.
h. Kurangnya keterampilan mengoperasikan komputer dan internet secara lebih optimal.

Jadi *e-learning* dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan dibidang pendidikan dalam bentuk dunia maya. Istilah *e-learning* lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah atau perguruan tinggi ke dalam bentuk digital yang dijembatani teknologi *internet*. Penerapan *e-learning* untuk pembelajaran *online* pada masa sekarang ini sangatlah mudah dengan memanfaatkan modul *learning management system* yang mudah untuk diinstal dan dikelola seperti *edmodo*.

2. Edmodo

Edmodo didirikan oleh Nicolas Borg dan Jeff O‟hara, dua orang yang bekerja di sekolah terpisah di daerah Chicago (Alshawi, 2016). *Edmodo* sendiri adalah *media social network microblogging* yang aman bagi peserta didik dan pendidik (Balasubramanian dkk: 2014). Pada situs ini orangtua pun dapat bergabung serta berkomunikasi dengan pendidik dan orangtua peserta didik lain, tentu saja dengan putra atau putri mereka sendiri. Sekarang *edmodo* sudah berkembang pesat dan sudah memiliki kurang lebih 7 juta akun yang terdiri dari pendidik dan peserta didik (Azizah, 2018).

Edmodo adalah *media social network microblogging* yang aman bagi peserta didik dan pendidik. Pada situs ini orangtua pun dapat bergabung serta berkomunikasi dengan pendidik dan orangtua peserta didik lain, selain dengan putra atau putri mereka sendiri. Pada tahun 2010 *edmodo* meluncurkan "subjek" dan "penerbit" masyarakat, media digital perpustakaan, pusat bantuan, dan rekening induk untuk berkomunikasi dengan pendidik, orang tua, dan peserta didik. Pada intinya *edmodo* menyediakan semua yang

bisa kita lakukan di kelas bersama peserta didik dalam kegiatan pembelajaran ditambah fasilitas bagi orang tua bisa memantau semua aktifitas anaknya di *edmodo* asalkan punya *parent code* untuk anaknya (Dwiharja, 2015).

Pada gambar di bawah ini menunjukkan arsitektur dari *e-learning edmodo.*



Seorang *teacher* dapat memanfaatkan berbagai macam fasilitas yang ada pada *edmodo*, mulai dari membuat grup mata pelajaran, membuat kuis, membuat tugas-tugas, memberikan pengumuman, membuat *voting*, memulai sebuah forum diskusi, hingga memberikan nilai pada kuis maupun tugas-tugas yang dikumpulkan oleh peserta didik. Seorang *student* yang sudah melakukan *sign up* maka dapat langsung melengkapi identitas profil diri yang dibutuhkan. *Student* juga dapat langsung memasuki halaman grup mata pelajaran yang sudah di ikuti. Dapat juga menambahkan grup mata pelajaran dengan memasukkan *group code* mata pelajaran lain yang ingin diikuti yang didapat dari pendidik.

Dalam sebuah grup, *student* dapat melakukan diskusi baik sesama *student* maupun dengan *teacher*. Selain itu, juga dapat melakukan pengumpulan tugas yang sudah diberikan dengan batasan waktu yang diberikan. Seorang *parent* dapat melakukan pengawasan terhadap anak-anak mereka melalui *edmodo*. Mereka dapat memantau perkembangan anak-anak mereka di dalam grup sebuah mata pelajaran. Mereka juga dapat memperoleh info langsung dari pendidik maupun pengumuman yang ada pada grup.

Fitur yang ditawarkan dalam *edmodo* adalah (Enriquez, 2014):

a. *Assignment*
   Assignment digunakan oleh pendidik untuk memberikan penugasan kepada peserta didik secara *online*. Fitur ini dilengkapi dengan waktu *deadline* dan fitur *attach file* sehingga peserta didik dapat mengirimkan tugas dalam bentuk *file* secara langsung kepada pendidik. Selain itu, kiriman *assignment* juga terdapat tombol "*turn in*" yang menandakan bahwa peserta didik telah menyelesaikan tugas mereka. Pendidik dapat secara langsung memberikan penilaian terhadap hasil tugas yang telah dikerjakan peserta didik. Skor yang diberikan secara otomatis akan tersimpan dalam fitur *gradbook*.
b. *File* and *links*
   Pada fitur ini pendidik dan peserta didik dapat mengirimkan pesan

dengan melampirkan *file* dan *link* pada grup kelas, peserta didik atau pendidik lainnya. File yang dilampirkan berlaku untuk semua jenisekstensi seperti .doc, .pdf, .ppt, .xls, dll.

c. *Quiz*
*Q*uiz digunakan untuk memberikan evaluasi secara online baik berupa pilihan ganda, isian singkat, maupun soal uraian. *Quiz* hanya dapat dibuat oleh pendidik, sedangkan peserta didik hanya mengerjakannya saja. Fitur ini dilengkapi dengan batas waktu pengerjaan, informasi tentang kuis yang akan dibuat, judul kuis dan tampilan kuis. Perhitungan skor pada setiap butir soal *quiz* dilakukan secara otomatis untuk jenis pertanyaan pilihan ganda dan isian singkat, sedangkan untuk penskoran soal uraian harus diperiksa oleh pendidik terlebih dahulu.

d. *Polling*
Polling hanya dapat dibuat oleh pendidik untuk dibagikan kepada peserta didik. Biasanya pendidik menggunakan *polling* untuk mengetahui tanggapan peserta didik mengenai hal tertentu yang berkenaan dengan pelajaran. Berikut di bawah ini adalah tampilan *polling* mengenai tanggapan peserta didik terhadap materi fungsi logika sebelum pembelajaran diberikan.

e. *Gradebook*
Fitur *gradebook* digunakan sebagai catatan nilai peserta didik. Pemberian nilai dapat dilakukan oleh pendidik dan dapat diisi secara manual atau secara otomatis. Pengisian nilai secara otomatis hanya bisa dilakukan berdasarkan hasil skor *assignment* dan *quiz*. Penilaian pada *gradebook* dapat di*export* menjadi *file.csv*. Dalam fitur ini, pendidik mengatur penilaian hasil belajar seluruh peserta didik. Pendidik dapat mengatur nilai maksimal pada masing-masing subjek nilai. Nilai total adalah persentase dari nilai keseluruhan setiap peserta didik secara otomatis oleh sistem. Penilaian *quiz* diisi secara otomatis oleh sistem berdasarkan hasil *quiz* setiap peserta didik. Pada peserta didik, fitur ini hanya dapat dilihat berupa rekapan nilai dalam bentuk grafik dan penilaian langsung.

f. *Library*
Fitur ini digunakan sebagai tempat penyimpanan berbagai sumber pembelajaran dengan konten yang beragam. Dengan fitur *library*, pendidik dapat meng-*upload* bahan ajar, materi, presentasi, sumber referensi, gambar, *video*, *audio* dan konten digital lainnya. *Link* dan *file* yang terdapat di *library* dapat dibagikan baik kepada peserta didik maupun grup. Peserta didik juga dapat menambahkan konten yang dibagikan oleh pendidik ke dalam *library*nya. Fitur ini dapat digunakan sebagai media untuk menampung berbagai sumber dari dalam dan luar. Sehingga peserta didik dapat menyimpan berbagai informasi dari luar namun tetap diakses melalui *edmodo*.

g. *Award badges*
Merupakan standar pengukuran keberhasilan peserta didik.

h. *Parent code*
Dengan fitur ini, orang tua peserta didik dapat memantau aktifitas belajar yang dilakukan anak-anak mereka. Untuk mendapatkan kode tersebut, orang tua peserta didik dapat mendapatkannya dengan mengklik nama kelas grup anaknya di

edmodo atau dapat memperolehnya langsung dari pendidik yang bersangkutan.

Kesimpulan

Edmodo dapat menjadi salah satu media dalam pembelajaran matematika di perguruan tinggi. Edmodo merupakan aplikasi *mobile learning* yang tidak terbatas ruang dan waktu sangat sesuai digunakan pada perkuliahan di perguruan tinggi yang fleksibel.

Saran

Para pendidik dapat menggunakan media atau aplikasi inovatif lainnya sesuai dengan perkembangan di era digital saat ini, namun tujuan pembelajaran juga dapat tercapi.

Daftar Pustaka

Alshawi, S. T., & Alhomoud, F. A. (2016). *The Impact Of Using Edmodo On Saudi University Efl Students Motivation And Teacher-Student Communication. International Journal Of Education. 8*(4), 105–121.

Balasubramanian, K., Jaykumar, V., & Nitin, L. (2014). *A Study On " Student Preference Towards The Use Of Edmodo As A Learning Platform To Create Responsible Learning Environment ." Procedia - Social And Behavioral Sciences*. *Journal Of Information Systems Education*. *144*, 416–422.

Choy, S. (2012). *Benefits of e-Learning Benchmarks : Australian Case Studies*. *The Electronic Journal of E-Learning*. *5*(1), 11–20.

Curran-Sejkora, E. L. (2014). *Student Interactions In Edmodo Versus Facebook. Dissertation Abstracts International Section A: Humanities And Social Sciences. Journal Of Online Education.* (Vol. 75, P. No-Specified).

Darmawan, D. (2014). Pengembangan *E-Learning* Teori dan Desain. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

Djamal, N. N. (2012). Program Peningkatan Keterampilan Belajar (*Study Skills*) untuk Mahasiswa Baru, *Jurnal Ilmiah Psikologi*. *1*(1), 95–106.

Dwiharja, L. M. (2015). Memanfaatkan *Edmodo* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Laksmi Mahendrati Dwiharja. *Prosiding Seminar Nasional*. 332–344.

Enriquez, M. A. S. (2014). *Students ' Perceptions On The Effectiveness Of The Use Of Edmodo As A Supplementary Tool For Learning. Dlsu Research Congress*, 6–11.

Giang, T. N., Minh, N. V. A. N., & Noi, H. A. (2014). *Edmodo - A New And Effective*

Blended Learning Solution Edmodo - A New And Effective Blended, (June).

Koran, J. K. C. (2011). Aplikasi *E-Learning* dalam Pengajaran dan Pembelajaran di Sekolah-Sekolah Malaysia. *Elearning*, *3*, 13.

Kushnir, L. P. (2013). *When Knowing More Means Knowing Less: Understanding the Impact of Computer Experience on e-Learning and e- Learning Outcomes*, *7*(3), 289–300.

Kusmana, A. (2011). *E-Learning* Dalam Pembelajaran. Lentera Pendidikan, *14*(1), 35–51.

Pusvyta Sari. (2015). Memotivasi Belajar Dengan Menggunakan E-Learning. *Ummul Quro*, *6* (*Jurnal Ummul Qura* Vol VI, No 2, September 2015), 20–35.

Rahmasari, G., & Rismiati, R. (2013). *E-Learning* Pembelajaran Jarak Jauh Untuk Sma. Bandung: Penerbit Yrama Widya.

Riyanto, D. E., Sarwoko, E. A., & Kushartantya. (2016). E-Learning Sebagai Model Proses Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Seminar Nasional SPMIPA 2006*, 1–7.

Schwieren, J., Vossen, G., & Westerkamp, P. (2014). *Using Software Testing Techniques for Efficient Handling of Programming Exercises in an e-Learning Platform*. *Electronic Journal Of E-learning*. *4*(1), 87–94.

Satori, D., dkk. 2010. *Profesi Keguruan*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sulistianingsih, E. (2014). Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif *(Coorperative Learning).*

Sumantri, M., & Syaodih, N. 2009. *Perkembangan Peserta Didik.* Jakarta: Universitas Tebuka.

Thalhah, SittiZuhaerah. 2012. *Eksplorasi Komunikasidan Penalaran Matematika Dalam Pembelajaran Koop eratifTipe JIGSAW Siswa Kelas VIII SMP Pesantren IMMIM Putra Makassar*. Tesis Tidak Diterbitkan. Makassar: Program Pascasarjana UNM

Yahaya, A. dan Abd Majid, N. (2015). Teori Dan Model Berkenaan Dengan Gaya Pembelajaran. *Universiti Teknologi Malaysia*, (1984).

Wulandari, Enika. 2011. *Meningkatkan kemampuan penalaran matematissi swa melalui pendekatan problem possing di kelas viii a smp negeri 2 yogyakarta*.download: diaksespadatanggal 4 desember 2015