

Efektivitas Pembelajaran Daring Pada Materi Hukum Hooke Menggunakan LMS Berbasis Edmodo

Rizky Merian Muspa^{1,2} dan Dwi Sulisworo¹

¹Program Studi Magister Pendidikan Fisika Universitas Ahmad Dahlan
Jl. Pramuka No.42, Pandeyan, Kec. Umbulharjo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa
Yogyakarta 55161

²E-mail: rizky1907041011@webmail.uad.ac.id

Received: 09 Maret 2022, Accepted: 17 Maret 2022, Published: 30 April 2022

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran daring pada materi hukum hooke menggunakan LMS berbasis Edmodo. Metode yang digunakan adalah dengan menganalisis angket yang diberikan kepada responden melalui *google form*. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA N 1 Lahat sebanyak 15 orang. Penelitian ini membagi 3 topik yang di survei yaitu penggunaan Edmodo ditinjau dari aspek kemudahan, penggunaan Edmodo ditinjau dari aspek struktur bahasa dan penggunaan Edmodo ditinjau dari aspek penyajian. Berdasarkan hasil survei dari aspek kemudahan didapatkan data 3,867 – 3,8 – 3,73, yang artinya memiliki rata-rata dikategori baik. Berikutnya, hasil survei dari aspek struktur bahasa didapatkan data 3,8 – 3,93 – 3,73, yang artinya memiliki rata-rata dikategori baik. Terakhir, hasil survei dari aspek penyajian didapatkan data 3,867 – 3,867 – 3,93 yang artinya memiliki rata-rata dikategori baik. Dari ketiga jenis survei yang telah dilakukan ini, angka hasil survei menunjukkan hasil yang mendekati sempurna yaitu rata-rata 3,85 dengan angka maksimum 4, sehingga dapat dikatakan bahwa penelitian ini mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: LMS, Efektivitas Pembelajaran Fisika, Edmodo.

Abstract.

This study aims to determine the effectiveness of *online* learning on Hooke's legal material using an Edmodo-based LMS. The method used is to analyze the questionnaire given to respondents via *google form*. The subject of this research is 15 students of class XI SMA N 1 Lahat. This study divides 3 topics surveyed, namely the use of Edmodo in terms of convenience, the use of Edmodo in terms of language structure and the use of Edmodo in terms of presentation. Based on the survey results from the convenience aspect, the data obtained are 3.867 – 3.8 – 3.73, which means it has an average in the good category. Next, the survey results from the aspect of language structure, obtained data from 3.8 – 3.93 – 3.73, which means that the average is in the good category. Last, the survey results from the presentation aspect, obtained data from 3.867 – 3.867 – 3.93, which means that the average is categorized as good. Based on three types of surveys that have been carried out, the survey results show near perfect results, namely an average of 3.85 with a maximum number of 4, so it can be said that this research is able to increase the effectiveness of learning and is feasible to use. in the learning process.

Keywords: LMS, Effectiveness of Learning Physics, Edmodo.

1. Pendahuluan

Perkembangan digital saat ini melaju pesat. Berbagai sektor pun terkena dampak kemajuan ini. sektor pendidikan pun tidak terkecuali yang kini sudah mulai menerapkan digitalisasi dalam kesehariannya. Hasilnya kini para pelajar mendapatkan berbagai pembelajaran dimana saja melalui buah karya teknologi yang sering disebut *Learning Management System* (LMS) atau Sistem Manajemen

Pembelajaran. Hal ini tentu saja menarik untuk dibahas. Apalagi, di masa pandemi covid-19 saat ini LMS memang sangat penting untuk dimanfaatkan. Pertumbuhan jumlah siswa dan beban kerja mengajar yang berat dapat mempengaruhi secara negatif kualitas pengajaran dan pembelajaran di pendidikan tinggi. Berbagai strategi telah diperkenalkan untuk mencoba dan menangani masalah ini termasuk dengan mencoba LMS [1].

Bahkan pemerintah kini mulai memanfaatkan beberapa aplikasi LMS agar kegiatan mengajar masih bisa dilakukan dari kediaman siswa masing-masing. Dirjen Dikti pun bekerjasama dengan beberapa perusahaan IT raksasa seperti *Microsoft*, *Amazon*, dan *Huawei* untuk mendukung penyelenggaraan pembelajaran *online* dengan memanfaatkan teknologi LMS. Sejalan dengan langkah pemerintah itu Institusi pendidikan tinggi semakin memanfaatkan LMS untuk mengajarkan kursus dan program secara *hybrid* atau format hanya *online* [2]. LMS seperti *Moodle*, *Blackboard*, *Edmodo* dan *Google Classroom* dianggap sebagai Web 2.0 aplikasi yang menggabungkan sumber daya multi-media yang kaya dan berbagai kegiatan pendidikan, berfungsi sebagai platform *online* untuk diskusi kelompok, mengunggah materi kursus, dan menilai tugas, dll [3].

Manfaat utama menggunakan *Learning Management System* yaitu mampu memungkinkan untuk merencanakan pelatihan dan membuat laporan dengan mudah, cepat, dan lebih praktis dibandingkan sistem pembelajaran konvensional. Secara umum manfaat LMS secara garis besar dibidang Pendidikan dibagi 3 yaitu memudahkan dalam distribusi materi pembelajaran, membuat proses belajar jadi lebih fleksibel, dan memudahkan pemantauan kemajuan belajar.

Sistem LMS tidak hanya sekedar sistem pendukung untuk proses pembelajaran di sekolah atau kampus. Namun, sistem ini akan menjadi alat yang sangat penting untuk menghilangkan tembok/pemisah dalam proses pendidikan mengingat akses terhadap sistem dapat dilakukan setiap waktu dan kapan saja serta dimana saja. LMS menyediakan platform yang efektif bagi peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran, mencoba kuis *online*, dan seterusnya, pada waktu dan tempat yang nyaman bagi mereka [4], Referensi lainnya juga menyatakan sistem manajemen pembelajaran (LMS) yang ditanamkan adalah usaha kreatif dan kolaboratif [5]. Belajar dengan bantuan TIK membuat pendidikan tidak bergantung pada waktu dan lokasi, tetapi juga memberi siswa akses cepat ke materi pembelajaran [6], [7].

LMS adalah istilah dalam dunia teknologi, sehingga dapat dikembangkan khusus untuk mengelola sistem pembelajaran *online* atau digital. Proses pendaftaran, distribusi materi pembelajaran, pembayaran, hingga bentuk kolaborasi antar siswa dan guru sepenuhnya dilakukan via perangkat *online* seperti seluler atau komputer. Penelitian oleh Ain dkk, [8] mendapatkan hasil pengukuran yang baik dan kesesuaian model struktural menunjukkan pengaruh yang signifikan, pengaruh sosial dan nilai belajar pada niat siswa terhadap LMS dan mengkonfirmasi pengaruh kondisi fasilitasi dan niat perilaku pada penggunaan LMS. Oleh karena itu, dapat disimpulkan betapa pentingnya LMS ini sekarang.

Untuk dapat memanfaatkan secara maksimal LMS ini dibutuhkan wadah untuk pemanfaatan LMS, salah satunya Edmodo. Edmodo sebagai sebuah media sosial khusus bagi pegiat Pendidikan. Edmodo juga memberikan fitur khusus bagi orang tua siswa yang belajar menggunakan platform ini. Edmodo memiliki kemiripan dengan sosial media Facebook. Tentu saja dengan banyaknya kemiripan ini, maka dalam penggunaannya pun tidak akan memiliki kendala yang berarti. Pengguna akan dengan cepat memahami dan mengerti alur dari penggunaannya, karena hampir setiap orang saat ini memiliki Facebook. Edmodo merupakan salah satu bentuk teknologi informasi yang mendukung upaya menuju pendidikan abad 21. Sistem pembelajaran yang sebelumnya dilakukan secara konvensional, kini beralih dengan metode daring atau *blended*. Edmodo memberikan layanan untuk metode tersebut.

LMS adalah aplikasi perangkat lunak berbasis *online* yang didesain untuk membantu proses pengajaran dan pembelajaran. Sistem ini menyarankan cara untuk meningkatkan efisiensi pengajaran [9], [10]. Pemanfaatan LMS yang dikolaborasikan dengan berbagai sumber belajar seperti PhET mampu membuat pembelajaran menjadi lebih berwarna dan mendapatkan hasil yang lebih baik.

PhET merupakan simulasi interaktif fenomena-fenomena fisis berbasis riset yang diberikan secara gratis. Simulasi ini memungkinkan para peserta didik untuk menghubungkan fenomena kehidupan nyata dan ilmu yang mendasarinya, yang pada akhirnya akan memperdalam pemahaman dan meningkatkan minat mereka terhadap ilmu fisika. Salah satu materi fisika yang umum namun masih banyak miskonsepsi adalah pegas, lebih spesifik adalah hukum Hooke. Materi ini diajarkan pada kelas XI

Namun, dalam praktiknya sering kali tidak tersampaikan dengan baik, karena banyak faktor, misalnya kendala alat praktikum atau alat peraga yang dimiliki oleh sekolah masih belum memadai dan belum cukup lengkap. Oleh karena itu, perlu untuk lebih memperhatikan materi ini dengan memanfaatkan PhET sebagai salah satu solusi konkretnya.

Efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari respons pengguna terhadap produk yang dalam penelitian ini yaitu LMS Edmodo, aspek kemudahan penggunaan, aspek penyajian dan aspek struktur bahasa. Ketiga aspek tersebut yang akan dilihat untuk menjawab apakah efektif atau tidak. Metode yang digunakan untuk menilai adalah dengan melakukan kuesioner kepada pengguna (siswa). Dari uraian singkat di atas didapatkan permasalahan yaitu apakah metode daring dengan pemanfaatan LMS ini memiliki efektivitas yang baik untuk bisa diterapkan dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas pembelajaran daring pada materi hukum Hooke menggunakan LMS berbasis Edmodo.

2. Dasar Teori

2.1. Learning Management System (LMS)

Menurut Amiroh [11], Learning Management System (LMS) atau *Course Management System (CMS)*, juga dikenal sebagai *Virtual Learning Environment (VLE)* merupakan aplikasi perangkat lunak yang digunakan oleh kalangan pendidik, baik universitas/ perguruan tinggi dan sekolah sebagai media pembelajaran *online* berbasis internet (*e-learning*). LMS merupakan suatu aplikasi atau *software* yang digunakan untuk mengelola pembelajaran *online* yang meliputi beberapa aspek yaitu materi, penempatan, pengelolaan, dan penilaian [12]. LMS adalah sebuah kesatuan perangkat lunak yang secara komprehensif terintegrasi pada berbagai fitur untuk pengiriman dan pengelolaan *course*. LMS akan secara otomatis menangani fitur katalog *course*, pengiriman *course*, penilaian dan quiz. Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya LMS adalah *software* yang berisi fitur-fitur yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan LMS, dosen atau guru dapat mengelola kelas dan bertukar informasi dengan siswa. Selain itu, akses terhadap materi pembelajaran yang berlangsung dalam kurun waktu yang telah ditentukan juga dapat dilakukan.

Fitur-fitur yang tersedia dalam LMS untuk institusi pendidikan adalah sebagai berikut: (1) Pengelolaan hak akses pengguna (*user*), (2) Pengelolaan *courses*, (3) Pengelolaan bahan ajar (*resource*), (4) Pengelolaan aktivitas, (5) Pengelolaan nilai, (6) Penampilan nilai, (7) Pengelolaan visualisasi *e-learning*, sehingga bisa diakses dengan web browser. Sebagian besar LMS berbasis web dibangun dengan menggunakan berbagai platform pengembangan, seperti Java/J2EE, Microsoft.NET atau PHP. Mereka biasanya mempekerjakan penggunaan *database* seperti MySQL, Microsoft SQL Server atau Oracle sebagai "*back-end*". Meskipun sebagian besar sistem secara komersial dikembangkan dan memiliki lisensi perangkat lunak komersial, ada beberapa sistem yang memiliki lisensi "*open source*". Beberapa LMS yang berlisensi *open source* yaitu Edmodo, Schoology, Moodle, Kahoot, Claroline, dan Dokeos.

2.2. Edmodo

Kemudahan akses internet yang didapat di zaman sekarang ini mempermudah koneksi antara peserta didik dengan pendidik. Hanya dengan menggunakan teknologi dan aplikasi yang mendukung, maka proses pembelajaran bisa berlangsung dimana saja dan kapan saja. Pembelajaran seperti ini disebut *e-learning*. Salah satu aplikasi yang dapat mendukung pembelajaran *e-learning* adalah Edmodo. Edmodo adalah platform pembelajaran yang aman digunakan untuk guru, siswa, dan sekolah yang berbasis sosial media. Selain itu, Edmodo memiliki kemiripan dengan facebook, hanya saja lebih bersifat edukatif dan lebih banyak digunakan untuk kepentingan dunia pendidikan. Edmodo memiliki banyak fitur yang dapat digunakan untuk pelaksanaan pembelajaran. Fitur-fitur tersebut dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan masing-masing guru dan siswa. Fitur-fitur yang ada pada Edmodo antara lain *group* (grup), *library* (perpustakaan), *note* (catatan), *assignment* (penugasan), *alert* (pengumuman), dan lain sebagainya [13]. Kelebihan Edmodo yaitu memiliki *user interface* yang mengadaptasi tampilan seperti facebook. Secara sederhana Edmodo relatif mudah untuk digunakan bahkan untuk pemula sekalipun. *Compatibility* Edmodo mendukung *preview* berbagai jenis format file seperti: pdf, pptx, html, dan swf. Aplikasi Edmodo tidak hanya dapat diakses dengan menggunakan pc (laptop/desktop), tetapi juga bisa

diakses dengan menggunakan gadget berbasis android os. Sementara, kekurangan Edmodo adalah Edmodo tidak terintegrasi dengan jenis sosial media apapun, seperti facebook, twitter atau google plus. Padahal pada saat sekarang ini, hampir setiap website terintegrasi dengan media sosial agar penggunaanya dapat berbagi (*sharing*). Edmodo belum memiliki video, hal ini cukup penting untuk berinteraksi dengan siswa jika guru tidak bisa hadir secara langsung di ruang kelas. Selain itu, Edmodo memerlukan jaringan internet untuk bisa mengaksesnya.

2.3. PhET

Simulasi PhET adalah suatu simulasi interaktif di internet dengan memakai bahasa pemrograman java dan *flash*, yang dikembangkan oleh tim dari Universitas Colorado Amerika Serikat. PhET telah mengembangkan serangkaian simulasi interaktif yang sangat menguntungkan dalam pengintegrasian teknologi komputer ke dalam pembelajaran. Terdapat lebih dari 50 simulasi berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Simulasi tersebut terdiri dari beberapa topik fisika, kimia, bahkan matematika. Simulasi-simulasi ini mudah didapatkan, dapat dijalankan secara *online* dengan bantuan koneksi internet maupun dengan cara di *download*, sehingga dapat dijalankan secara *offline*. Simulasi dirancang secara interaktif sehingga penggunaanya dapat melakukan pembelajaran secara langsung [14].

PhET merupakan simulasi yang sangat bermanfaat untuk mengajar dan belajar fisika, dengan menekankan hubungan fenomena kehidupan nyata dengan ilmu yang mendasarinya, dengan membuat model visual dan konseptual fisika, sehingga mendukung keterlibatan siswa dalam memahami konsep-konsep. Pada penelitian yang dilakukan oleh Katherine Perkins, dkk [15] tentang manfaat simulasi PhET untuk pembelajaran siswa didapatkan 62% menyatakan bahwa simulasi tersebut sangat berguna bagi mereka. Dari data tersebut menunjukkan bahwa simulasi PhET sangat bermanfaat untuk siswa dalam memahami konsep fisika dan membuat siswa lebih tertarik untuk mempelajari ilmu fisika. PhET dapat menjadi alat belajar yang sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep fisika, namun simulasi PhET hanyalah alat tambahan dalam menjelaskan suatu konsep fisika. Guru tetap menjadi penentu keberhasilan siswa dalam memahami konsep fisika.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Sari D. P, dkk [16] dikemukakan bahwa pembelajaran IPA terpadu melalui LKS sebagai penunjang media simulasi PhET dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian Perkin, dkk [17] menunjukkan bahwa dengan menggunakan simulasi PhET membantu guru lebih mudah untuk memberikan tugas yang efektif kepada siswa, sehingga siswa dapat berpikir kritis dalam memahami konsep – konsep fisika. Simulasi PhET dapat dengan mudah dijalankan dan interaktif, dapat menjadi sumber daya yang komprehensif berbasis penelitian bagi para pendidik, sehingga memungkinkan guru untuk menyesuaikan pemakaian dengan kondisi kelas dan tujuan pembelajaran. Proses belajar mengajar menjadi lebih produktif dan menyenangkan bagi siswa. Rendahnya minat dan pemahaman siswa akan konsep fisika yang telah dijelaskan oleh guru dengan metode pengajaran ceramah, maka di harapkan guru dapat mengajak siswa berinteraksi langsung dengan fenomena kehidupan nyata, selain praktikum langsung di laboratorium, dapat juga dilakukan melalui media komputer dengan penggunaan simulasi PhET [15].

2.4. Strategi Pembelajaran dengan Modul (*Modular Instruction*)

Belajar adalah suatu proses pribadi yang tidak harus dan atau merupakan akibat kegiatan pembelajaran. Pendidik melakukan kegiatan pembelajaran tidak selalu diikuti dengan terjadinya kegiatan belajar pada diri peserta didik. Sebaliknya, peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar tanpa harus ada pendidik yang membelajarkan. Namun dalam kegiatan belajar, peserta didik ini ada kegiatan membelajarkan, misalnya yang dilakukan penulis bahan ajar berupa modul atau paket belajar dan sebagainya. Dengan demikian, belajar sesungguhnya perlu adanya sumber belajar. Salah satu inovasi yang dapat membuat penyampaian materi dan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik adalah dengan menggunakan bahan ajar cetak berupa modul.

Modul adalah sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar siswa dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru” [18]. Modul adalah sebuah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa sesuai dengan tingkat pengetahuan dan

usianya agar mereka dapat belajar sendiri (mandiri) dengan bantuan atau bimbingan yang minimal dari guru.

2.5. Hubungan antara LMS, Edmodo, PhET dan Strategi Pembelajaran dengan Modul Keterkaitan masing-masing komponen antara yang satu dan yang lainnya sangat jelas bisa dirasakan, LMS dan Edmodo adalah satu kesatuan yang mana Edmodo merupakan bagian dari LMS itu sendiri. Sementara pemanfaatan LMS ini bisa optimal jika menggunakan Modul atau LKS, tentu saja dengan materi yang sudah ada didalamnya memuat sesuatu aktivitas yang bisa dilakukan oleh siswa walaupun tanpa guru mengingat pembelajarannya secara mandiri atau *online* tersebut. Di dalam LKS atau modul dimuat materi tentang hukum Hooke yang memiliki alternatif pengajaran dengan menggunakan simulasi PhET. Jadi, dari uraian singkat ini saja sudah sangat jelas bahwa setiap komponen memiliki keterkaitannya masing-masing dengan yang lainnya.

3. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian kuantitatif yaitu melihat angka hasil kuesioner kepada subjek penelitian. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPA SMA N 1 Lahat sebanyak 15 orang, penelitian dilakukan pada November-Desember 2020 bertempat di ruang maya SMA N 1 Lahat. Penelitian ini mengambil kelas XI IPA dikarenakan kelas tersebut akan mendapatkan materi tentang hukum Hooke. Media yang digunakan adalah menggunakan LKS yang berisi konten simulasi PhET dan diintegrasikan dengan LMS berbasis Edmodo. Siswa diminta terlebih dahulu untuk menggunakan LMS Edmodo lalu menjelajahi fitur yang ada di dalamnya. Setelah itu, sebanyak 15 orang diminta untuk memberikan penilaian dengan menggunakan instrumen yang telah disediakan. Instrumen penelitian ini adalah dengan menggunakan angket secara *online* menggunakan *google form*, dengan teknik analisis berbantuan Microsoft Excel 2016. Adapun alur penelitiannya seperti ditampilkan gambar 1.



Gambar 1. Gambar diagram alur penelitian

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Hasil

Banyak fitur yang bisa dimanfaatkan dalam Edmodo ini, salah satunya adalah fitur penugasan. Dimana guru mampu mengontrol serta memantau setiap aktivitas dari peserta didik, selain itu juga guru dapat merespons atau mengomentari jika ada yang ditanyakan atau di ragukan oleh peserta didik terkait dengan penugasan yang kita berikan kepada mereka. Jika ada peserta yang telat atau tidak tepat waktu dalam pengumpulan tugasnya maka akan bisa langsung di ketahui oleh sang guru, karena jejak digitalnya terekam dengan jelas. Ini akan menjadi suatu keunggulan juga dimana akan mampu meningkatkan daya semangat siswa dalam mengumpulkan atau mampu meningkatkan sikap kedisiplinan dan tanggung jawab terhadap tugas yang telah guru berikan melalui Edmodo ini.



Gambar 2. Fitur penugasan pada Edmodo



Gambar 3. Fitur *coment* pada Edmodo

Dari kedua fitur ini dapat diketahui bahwa adanya interaksi yang terjadi antara siswa dan guru yang mengampu mata pelajaran Fisika. Seperti terlihat pada gambar 2 dimana guru memberikan instruksi berupa tugas kepada siswa untuk dapat segera mengerjakan tugas yang sudah disiapkan oleh sang guru. Pada gambar 3, siswa mampu memberikan komentar atau bertanya atau bahkan hanya sekedar memberikan konfirmasi bahwa tugas sudah mereka terima dan sudah bisa mulai dikerjakan, jika ada yang masih belum jelas siswa juga dapat memanfaatkan fitur komentar atau mengirim pesan kepada guru tersebut untuk memberikan pertanyaan atas kesulitan atau ketidakpahaman yang masih mengganjal pada diri siswa, fitur ini juga dapat dijadikan sebagai absen dimana siswa dapat terlihat sudah berkomentar atau menyukai postingan yang dibagikan atau belum.

Pada penelitian ini diambil langkah dimana setelah mengikuti kelas, maka sebanyak 15 orang siswa diminta untuk menilai terhadap kinerja dari Edmodo ini dan didapatkan hasil yang cukup baik. Survei dilakukan dengan bantuan *google form* yang sudah disiapkan (gambar 4). Siswa cukup memberikan penilaian 1 sampai 4 dari tidak setuju sampai sangat setuju. Penggunaan *google form* ini cukup efektif dan hemat biaya serta aman untuk digunakan sebagai pilihan yang diambil mengingat kondisi pandemik covid-19 yang terjadi saat ini memaksa untuk menghindari kontak fisik secara langsung serta memanfaatkan teknologi yang saat ini semua sudah serba *online*.

Silahkan diisi pendapat anda mengenai penggunaan Edmodo dalam pembelajaran online!

pilihlah salah satu yang menurut anda paling relevan !
dengan pilihan :
1 = Tidak Setuju
2 = Cukup Setuju
3 = Netral
4 = Setuju
5 = Sangat Setuju

* Wajib

Nama Anda ? *

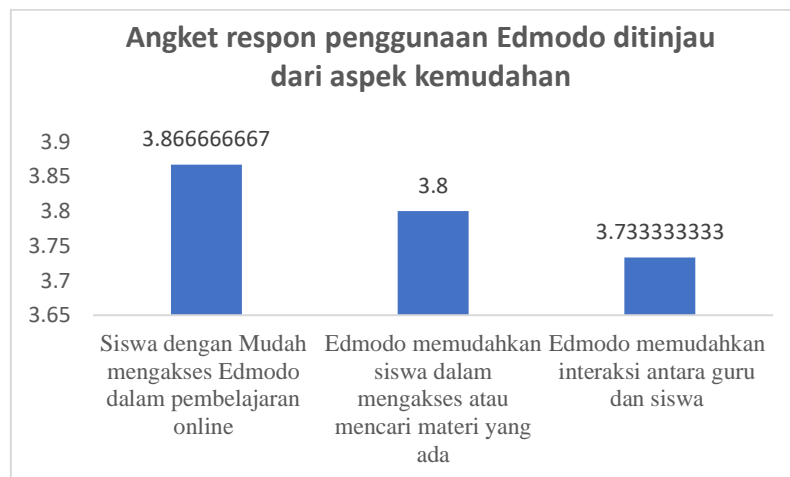
Jawaban Anda

Kelas Anda ? *

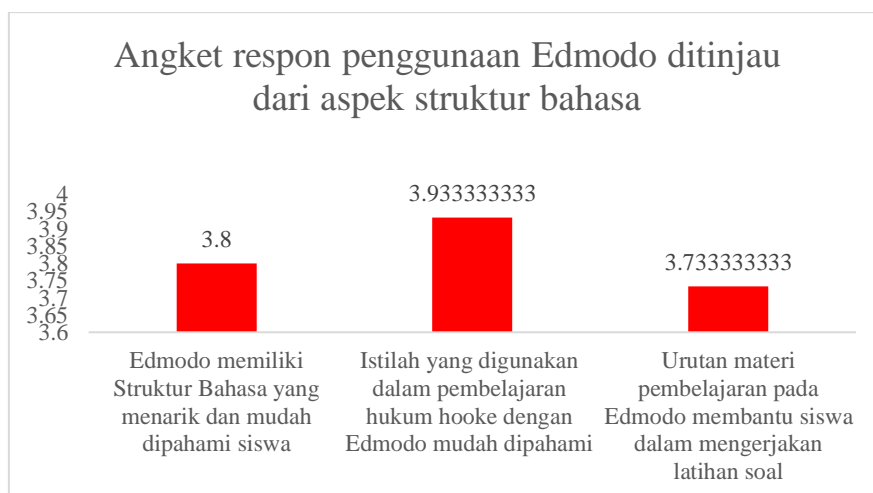
Simpan Jawaban Anda

Gambar 4. Tampilan *google form* untuk survei angket

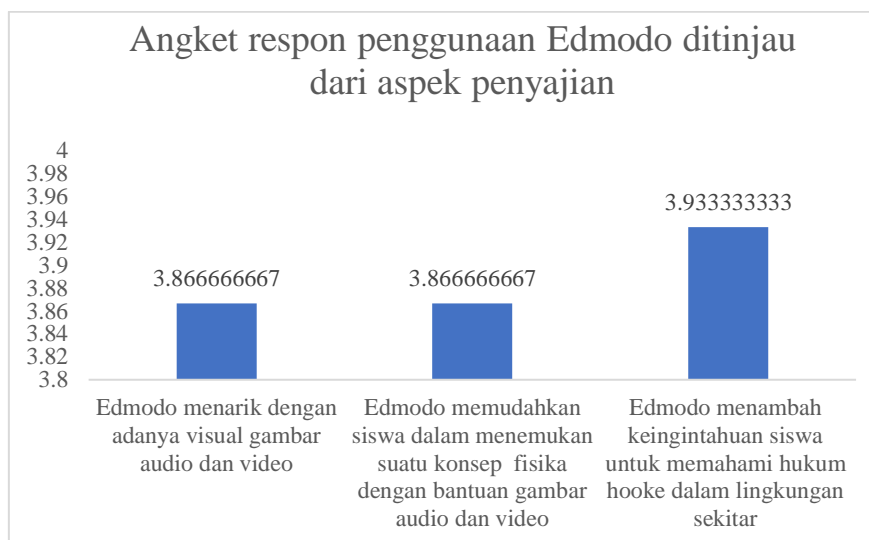
Pada penelitian kali ini diteliti 3 tipe atau jenis respon siswa atau pengguna yang menggunakan LMS Edmodo ini sebagai alternatif pembelajaran. Survei ini terdiri dari tiga aspek yang ditinjau yaitu aspek kemudahan dalam penggunaan Edmodo, aspek struktur bahasa dalam penggunaan Edmodo dan aspek penyajian dalam penggunaan Edmodo. Dari ketiga Aspek tersebut didapatkan hasil yang bisa dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Grafik angket penggunaan Edmodo ditinjau dari aspek kemudahan



Gambar 6. Grafik angket penggunaan Edmodo ditinjau dari aspek struktur Bahasa



Gambar 7. Grafik angket penggunaan Edmodo ditinjau dari aspek penyajian

4.1. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian di atas diperoleh bahwa Edmodo sangat mudah digunakan. Hasil survei terhadap beberapa siswa cukup membuktikan bahwa berdasarkan keterangan pada gambar 5 berturut turut didapatkan data 3,867 – 3,8 – 3,73. Interval ini hampir mencapai nilai sempurna yaitu 4. Dari data ini juga didapatkan informasi bahwa hasil survei selaras dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Dharmawati [19] dan Hadi & Rulviana [20] dimana penelitian itu mengatakan bahwa Edmodo dapat mendukung konten pembelajaran dan dapat menciptakan interaksi antara pendidik, peserta didik beserta orangtuanya. Selain itu, peserta didik berpendapat bahwa pembelajaran yang menggunakan Edmodo bersifat lebih interaktif seperti penelitian yang dilakukan oleh Hadi & Rulviana [20]. Dari segi struktur Bahasa, Edmodo dinilai cukup baik, sehingga layak sekali untuk digunakan dalam proses pembelajaran *online*. Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan pada gambar 6 dapat terlihat berturut-turut hasil survei ditinjau dari aspek struktur bahasa yaitu 3,8 – 3,93 – 3,73. Hal ini juga sangat baik karena hampir mendekati nilai sempurna. Edmodo sebagai media pembelajaran *e-learning* disekolah sangat bagus digunakan, karena banyak sekali memberi manfaat. Menurut Khoiroh [21], penggunaan media pembelajaran *e-learning* berbasis Edmodo dapat dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran dikelas, karena memberi kemudahan pada pendidik untuk melakukan pengajaran, berinteraksi dengan peserta didik, memantau aktivitas peserta didik di grup, dan melakukan evaluasi. Edmodo tidak hanya menjadi media komunikasi antara pendidik dengan peserta didik, akan tetapi dapat menjadi wadah sharing dengan pendidik lainnya untuk mengembangkan metode pembelajaran yang telah diterapkan. Survei bagian ketiga yaitu meninjau aspek penyajian dimana data yang didapatkan terlihat pada gambar 7 secara berturut-turut didapatkan data 3,867 – 3,867 – 3,93, dapat disimpulkan bahwa dari segi aspek penyajian Edmodo mampu memberikan hasil yang cukup baik. Hal ini sependapat dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Al-said [22] dan Basori [23] mengenai kinerja Edmodo dalam pembelajaran. Edmodo memberikan informasi terbaru dengan sangat jelas dan cepat, tak hanya menampilkan teks pembelajaran dengan jelas tetapi juga berupa gambar dan video. Hal ini sependapat dengan penelitian yang dilakukan oleh Balasubramanian [24]. Efektivitas Edmodo sebagai media pembelajaran dikategorikan dengan kriteria sangat baik oleh peserta didik [25]. Edmodo dianggap sebagai media belajar mandiri oleh peserta didik, sehingga penyerapan materi dapat terjadi dengan lebih maksimal, hal ini sependapat dengan penelitian yang dilakukan.

5. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai respon siswa terhadap kemudahan penggunaan LMS Edmodo dapat disimpulkan bahwa Edmodo dikatakan sebagai media pendukung pembelajaran yang mudah dalam penggunaannya. Pembelajaran dengan menggunakan LMS Edmodo direspon sangat

baik oleh peserta didik, karena dianggap struktur bahasa yang digunakan mudah dipahami dan dipelajari. LMS Edmodo memiliki kelebihan dari aspek penyajiannya yaitu membantu siswa lebih interaktif dan fitur yang ditawarkan sangat variatif. Dari ketiga jenis survei yang telah dilakukan dapat dikatakan bahwa Edmodo mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran

Daftar Pustaka

- [1] A J Swart 2015 Student usage of a learning management system at an open distance learning institute: A case study in electrical engineering,” *Int. J. Electr. Eng. Educ.* **52** (2) 142–154
- [2] C Mune, C Goldman, S Higgins, L Eby, E K Chan, dan L Crotty, 2015 Developing Adaptable Online Information Literacy Modules for a Learning Management System *J. Libr. Inf. Serv. Distance Learn.* **9** (1-2) 101–118
- [3] X Hu, J Ng, K K Y Tsang, dan S K W Chu, 2020 Integrating Mobile Learning to Learning Management System in Community College *Community Coll. J. Res. Pract.* **44** (10–12) 722–737
- [4] E L Black dan B Blankenship 2010 Linking students to library resources through the learning management system *J. Libr. Adm.* **50** (5) 458–467
- [5] F S Anggriawan 2009 Pengembangan Learning Management System (LMS) Sebagai Media Pembelajaran Untuk Sekolah Menengah *J. Kependidikan Penelit. Inov. Pembelajaran*, no. ellis 1–10
- [6] F J García-Peñalvo dan M Alier Forment 2014 Learning management system: Evolving from silos to structures *Interact. Learn. Environ.* **22** (2) 143–145
- [7] Z Nurakun Kyzy, R Ismailova dan H Dünder 2018 Learning management system implementation: a case study in the Kyrgyz Republic *Interact. Learn. Environ.* **26** (8) 1010–1022
- [8] N U Ain, K Kaur, dan M. Waheed 2016 The influence of learning value on learning management system use: An extension of UTAUT2 *Inf. Dev.* **32**(5)1306–1321
- [9] G Coates H, James R dan Baldwin 2005 A critical examination of the effects of learning management systems on university teaching and learning *ertiary Educ. Manag.* **11**(1) 19–36
- [10] S L Watson, W R dan Watson 2007 An argument for clarity: What are learning management systems, what are they not, and what should they become? *TechTrends* **51** (2)
- [11] Amiroh 2012 Antara Schoologi, Moddle dan Edmodo,” <http://amiroh.web.id/antara-moodle-Edmodo-dan-schoology>
- [12] F Mahnegar 2012 Learning Management System *Int. J. Bus. Soc. Sci.* **12**(3)144–150
- [13] P Fitriasari 2016 *APLIKASI EDMODO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING.*
- [14] “PhET’s,” 2021 <https://phet.colorado.edu/in/>
- [15] N Katherine Perkins, Emily Moore, A Podolefsky, Kelly Lancaster, dan C Denison 2011 Towards Research-based Strategies For Using PhET Simulations In Middle School Physical Science Classes
- [16] A Q Sari D P, Achmad Lutfi 2013 Uji coba pembelajaran IPA dengan LKS sebagai penunjang media visual PhET untuk melatih keterampilan proses,” *J. Pendidik. sains e – pensa* **1**(2) 15–20
- [17] M Perkins, K Wendy Adams, S Dubson, Noah Finkelstein, R Reid, dan Carl Wieman, dan LeMaster 2006bPhET: Interactive Simulations for Teaching and Learning Physics *J. Phys. Teach.* **44**
- [18] Majid Abdul, *Perencanaan pembelajaran: Mengembangkan kompetensi guru* (Bandung: Remaja Rosdakarya)
- [19] Dharmawati 2017 Penggunaan Media e-Learning Berbasis Edmodo dalam Pembelajaran English for Business,” *J. Sist. Inf.* **1**(1) 43–49
- [20] V Hadi F R dan Rulviana 2017 Penggunaan Media E-Learning Berbasis Edmodo dalam Pembelajaran Geometri in *Prosiding Seminar Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNIPMA* 230–234.
- [21] M Khoiroh 2016 Media Pembelajaran Menggunakan Edmodo

- [22] K M Al-said 2015 Students ' Perceptions of Edmodo and Mobile Learning and their Real Barriers towards them *TOJET Turkish Online J. Educ. Technol.* **14**(2) 167–180
- [23] Basori 2013 Pemanfaatan Social Learning Network 'Edmodo' dalam Membantu Perkuliahan Teori Bodi Otomotif di PTM JPTK FKIP UNS *JIPTEK* **6**(2) 99–105
- [24] L N Balasubramanian, K, Jaykumar V dan Fukey 2014 A Study on “Student Preference towards the Use of Edmodo as a Learning Platform to Create Responsible Learning Environment,” *Procedia - Soc. Behav. Sci.* **144** (2) 416–422
- [25] W N Herlambang, A D dan Hidayat 2016 Edmodo untuk Meningkatkan Kualitas Perencanaan Proyek dan Efektivitas Pembelajaran di Lingkungan Pembelajaran yang Bersifat Asinkron *J. Teknol. Inf. Dan Ilmu Komput.* **3**(3) 180–187