

1-1.pdf

by

Submission date: 13-Dec-2021 01:40PM (UTC+0700)

Submission ID: 1728898799

File name: 1-1.pdf (195.43K)

Word count: 1969

Character count: 12799

5 IMPLEMENTASI MEDIA EDMODO DALAM MATA KULIAH PENGEMBANGAN KURIKULUM SEKOLAH DASAR

Vivi Rulviana ✉

Universitas PGRI Madiun

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima: 20 Nov 2017
Direvisi : 7 Mei 2018
Dipublikasikan: Jun 2018

Keywords:
eaming, edmodo, curriculum
development in primary
school

Abstract

This study aims to describe about: 1) learning process of curriculum development of elementary school, 2) constraint factor by applying edmodo media. A qualitative approach is used in this study. Data collection techniques use observation, interview and documentation. Observations are used to obtain an overview of the application of edmodo media by observing directly the course of the curriculum development of primary school. Interviews were used to collect data from resource persons ie lecturers curriculum development and 7th semester students. Data analysis techniques used were data collection, data reduction, data presentation, conclusion and verification. Result of research: 1) lecturer deliver lecture contract that will be undertaken during one semester, then give briefing to student about edmodo media, what is its benefit and how to work, after student is understood and understand next lecturer together with student make account edmodo and join in the group already created by the lecturer of the course. The group is used by lecturers and students as a means of delivering materials, place of gathering duties as well as facilities for discussion. 2) the problem of network problem and if there are students who are less able to utilize or operate the laptop/computer, or edmodo operating, it will hamper the process of utilizing edmodo media as media in the learning of the course

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang: 1) proses pembelajaran media edmodo, 2) faktor kendala dengan menerapkan media edmodo. Pendekatan kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh gambaran tentang penerapan media edmodo dengan cara mengamati secara langsung jalannya proses perkuliahan pengembangan kurikulum SD. Wawancara digunakan untuk mengumpulkan data dari narasumber yaitu dosen pengembangan kurikulum maupun mahasiswa semester 7. Teknik analisis data yang digunakan adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian: 1) dosen menyampaikan kontrak perkuliahan yang akan dijalani selama satu semester, selanjutnya memberikan pengarahan kepada mahasiswa tentang media edmodo, apa manfaatnya serta bagaimana cara kerjanya, setelah mahasiswa dirasa sudah paham dan mengerti selanjutnya dosen bersama dengan mahasiswa membuat akun edmodo, dan join di grup yang sudah dibuat oleh dosen mata kuliah tersebut. Grup digunakan dosen dan mahasiswa sebagai sarana penyampaian materi, tempat pengumpulan tugas maupun sarana untuk melakukan diskusi. 2) kendala masalah jaringan dan apabila ada mahasiswa yang kurang mampu memanfaatkan atau mengoperasikan laptop/komputer, maupun pengoperasian edmodo, maka akan menghambat proses pemanfaatan media edmodo sebagai media dalam pembelajaran mata kuliah tersebut.

© 2018 Universitas Muria Kudus

10 Alamat korespondensi:
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
4 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. Lt I PO. BOX 53
Kudus
Tlp (0291) 438229 ex.147 Fax. (0291) 437198
E-mail: rulvianavivi@gmail.com

p-ISSN 2087-9385
e-ISSN 2528-696X

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan program pemerintah yang wajib didapatkan oleh semua generasi penerus bangsa (Zafira dan Artharina 2017). Pendidikan harus selalu mengikuti perkembangan zaman agar mampu mencetak peserta didik yang peka terhadap perkembangan. Salah satu bentuk perkembangan dalam dunia pendidikan yaitu berkenaan dengan media pembelajaran.

Media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau menghantarkan pesan-pesan pembelajaran (Arsyad 2011). Media pembelajaran akan mempermudah siswa dalam menerima materi pembelajaran (Ifa dkk 2016).

Media pembelajaran pada masa sekarang ini berkembang dengan pesat. Apalagi media berkenaan dengan elektronik. Media pembelajaran dapat dikembangkan pada perangkat *mobile* yang mudah dibawa kemana saja seperti *smartphone* dan *tablet* (Ibrahim dan Ishartiwi 2017).

Sebuah media pembelajaran selain dapat diciptakan dari lingkungan sekitar, juga bisa dari hasil kreasi guru, misalnya dengan menggunakan barang elektronik yang sedang berkembang saat ini yaitu *tablet*, *laptop* maupun *smartphone*. Keberadaan perangkat elektronik sebagai alat pengembang media sangat terbantu dengan adanya koneksi internet.

Adanya koneksi internet secara tidak langsung dapat memberikan efek positif terhadap dunia pendidikan yaitu pebelajar secara mudah dapat mengakses kebutuhan informasi guna menunjang materi maupun bahan-bahan yang relevan dengan pembelajaran yang dibutuhkan. Daryanto (2013) menjelaskan bahwa, sifat internet yang dapat dihubungi setiap saat, artinya siswa dapat memanfaatkan program-program pendidikan yang disediakan di jaringan internet kapan saja sesuai dengan waktu luang mereka sehingga kendala ruang dan waktu yang mereka hadapi untuk mencari sumber belajar dapat teratasi.

Dalam upaya mencetak para sarjana yang mampu bersaing di dunia global, berkualitas dan peka terhadap teknologi, maka dalam proses pembelajarannya harus mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Dalam pembelajaran yang dilaksanakan di perguruan tinggi khususnya pada mata kuliah

pengembangan kurikulum sekolah dasar (SD) tentunya harus diikuti dengan penerapan media yang relevan dan menarik serta sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada. Hal tersebut bertujuan agar para mahasiswa ketika nantinya menjadi pengembang kurikulum SD maka dapat mengimplementasikan apa yang mereka dapat ketika dibangku kuliah.

Salah satu inovasi dalam pembelajaran dalam mata kuliah pengembangan kurikulum SD yakni dengan memanfaatkan *edmodo* sebagai media atau sarana dalam proses pembelajarannya. Gatot (dalam Prasetyo & Meini 2013) mendefinisikan *edmodo* sebagai aplikasi edukasi dengan *platform* media sosial dan *cloud* menyerupai *facebook* yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Edmodo dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip pengelolaan kelas berbasis kelompok dan sosial media (Dharmawati 2017). Dalam penggunaan *edmodo* bukan hanya dosen dan mahasiswa saja yang dapat berinteraksi, tetapi para orang tua mahasiswa juga dapat memiliki akun untuk ikut berkomunikasi dengan guru, agar dapat melihat perkembangan anaknya selama menjalani proses pembelajaran (Istiqomah dan Ninik 2013). Nurul (2017) menjelaskan bahwa *edmodo* platform pembelajaran sosial untuk guru, siswa dan orang tua. Guru juga mampu memposting nilai, tugas dan kuis kepada siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, penelitian kualitatif menghasilkan deskripsi analitik tentang fenomena-fenomena secara murni bersifat informatif dan berguna bagi masyarakat peneliti, pembaca, dan juga partisipan (Sukmadinata, 2007). Objek dari penelitian ini yaitu media *edmodo* dalam mata kuliah pengembangan kurikulum SD di prodi PGSD Universitas PGRI Madiun.

Subjek dari penelitian ini adalah dosen pengembangan kurikulum SD dan mahasiswa semester 7 prodi PGSD UNIPMA. Data dalam penelitian ini didapatkan peneliti dari proses observasi yang dilakukan pada mahasiswa semester 7C dan D dan dosen pengembangan kurikulum SD.

Peneliti melakukan observasi langsung terhadap proses pembelajaran tersebut. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, pengumpulan data, penyajian data, serta verifikasi dan penarikan kesimpulan. Validasi data menggunakan triangulasi (gabungan).

Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses Pembelajaran Pengembangan Kurikulum SD dengan media *edmodo*

Pengembangan kurikulum SD merupakan salah satu mata kuliah di prodi PGSD Universitas PGRI Madiun. Pengembangan kurikulum menurut Audrey Nicholls (2) S. Howard Nicholls dalam Hamalik (2006) adalah *the planning of learning opportunities intended to bring about certain desired in pupils, and assessment of the extent to which these changes have taken place.*

Menurut pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa mata kuliah pengembangan kurikulum SD merupakan sebuah mata kuliah yang berisi tentang perencanaan pembelajaran yang bertujuan mengarahkan peserta didik terhadap perubahan yang diinginkan serta menilai seberapa jauh perubahan itu terjadi pada dirinya. Mata kuliah pengembangan kurikulum merupakan mata kuliah yang cara penyampaiannya melalui di dalam kelas sehingga membuat proses pembelajaran yang dilakukan kurang menyenangkan dan kaku. Namun, hal tersebut dapat diatasi dengan adanya kreativitas dari dosen melalui pembaharuan terhadap metode mengajar yang digunakan maupun media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran mata kuliah pengembangan kurikulum di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Madiun khususnya di kelas 7 C dan D memanfaatkan media *edmodo* dalam proses pembelajarannya. Pembelajaran mata kuliah yang biasanya dilakukan melalui di dalam kelas kini termodifikasi dengan adanya media *edmodo*. Proses yang dilakukan dalam pembelajaran menjadi lebih santai dengan karena pembelajaran dapat dilaksanakan tanpa harus berada di dalam kelas.

Pembelajaran tersebut merupakan salah satu wujud dari perkembangan teknologi. Media *edmodo* merupakan media berbasis teknologi dan jaringan yang tergolong baru. Dosen pengembangan kurikulum SD di kelas 7C dan D memanfaatkan media *edmodo* guna memudahkan mahasiswa untuk melakukan proses belajar meskipun tidak sedang bertemu di kelas ataupun pada saat jam perkuliahan saja. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Dwiharja (2015: 35) bahwa implikasi lebih jauh dalam pemanfaatan *edmodo* adalah selain

meningkatkan efisiensi, juga meratakan tembok keterbatasan ruang dan waktu.

Proses pembelajaran mata kuliah pengembangan kurikulum SD dengan memanfaatkan media *edmodo* di kelas 7C dan D dimulai dengan dosen menyampaikan kontrak perkuliahan yang akan dijalani selama satu semester. Selanjutnya dosen memberikan pengarahannya kepada mahasiswa tentang media *edmodo*, apa manfaatnya serta bagaimana cara kerjanya. Setelah mahasiswa dirasa sudah paham dan mengerti selanjutnya dosen bersama dengan mahasiswa membuat akun *edmodo*, dan *join* di grup yang sudah dibuat oleh dosen mata kuliah tersebut. Grup digunakan dosen dan mahasiswa sebagai sarana penyampaian materi, tempat pengumpulan tugas maupun sarana untuk melakukan diskusi.

Fitur *edmodo* memberikan kemudahan kepada dosen dan mahasiswa karena pembelajaran dapat dilakukan kapan dan dimana saja. Misalkan saja ketika dosen tidak dapat hadir saat jam perkuliahan di dalam kelas, maka dosen cukup mengunggah materi maupun tugas yang harus disampaikan pada saat jam perkuliahan tersebut. Dengan adanya fitur tersebut apabila mahasiswa merasa kurang paham terhadap materi yang disampaikan oleh dosen, maka dapat melakukan diskusi dalam *edmodo*.

2. Kendala Penerapan Media *Edmodo* Dalam Pembelajaran Mata Kuliah Pengembangan Kurikulum SD

Peneliti menjumpai kendala dalam pemanfaatan media *edmodo* pada saat melaksanakan pembelajaran. Dari hasil penelitian dapat dijumpai kendala berupa masalah jaringan. Apabila jaringan internet sedang baik atau tidak *trouble*, maka akses *edmodo* berjalan dengan lancar. Tetapi, apabila sinyal atau jaringan sedang tidak mendukung maka proses *online* di *edmodo* menjadi lambat.

Dijumpai pula kendala dalam pemanfaatan media tersebut yaitu apabila ada mahasiswa yang kurang mampu memanfaatkan atau mengoperasikan laptop/komputer, maupun pengoperasian *edmodo*, maka akan menghambat proses pemanfaatan media *edmodo* sebagai media dalam pembelajaran mata kuliah tersebut. Dari penelitian didapatkan dua faktor yang menjadi kendala dalam pemanfaatan media *edmodo* dalam pembelajaran mata kuliah pengembangan kurikulum SD di semester 7C dan D di prodi PGSD Universitas PGRI Madiun tersebut.

SIMPULAN

Pembelajaran mata kuliah pengembangan kurikulum SD dengan memanfaatkan media *edmodo* di semester 7C dan D prodi PGSD Universitas PGRI Madiun tentunya sangat membantu bagi dosen maupun mahasiswa. Kelancaran proses belajar mengajar didapat lewat fitur tersebut. Jarak, waktu, maupun tempat tidak lagi menjadi penghalang terlaksananya proses pembelajaran dengan adanya aplikasi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar Nurul Hikmah. 2017. Efektivitas Media pembelajaran Edmodo Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Fisika Kelas XI IPA SMAN 1 Tanete Rilau. *Skripsi*. Makassar: Fakultas Keguruan dan Tarbiyah Universitas Negeri Islam Alauddin Makassar.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran, Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dharmawati. 2017. Penggunaan media e-Learning Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran English for Business. *Jurnal QUERY: Jurnal Sistem Informasi*, 01 (01):43.
- Dwiharja, Laksmi Mahendradi. 2015. Memanfaatkan Edmodo sebagai Media Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional*, 332-344.
- Hamalik, Oemar. 2006. *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ibrahim, Nurwahyuningsih dan Ishartiwi. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Mata Pelajaran IPA untuk Siswa SMP. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 8 (1): 80-88.
- Ifa Seftia Rakhma W. dkk. 2016. Pengembangan Magic Crossword Puzzle Sebagai Media Pembelajaran IPA untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 7 (1): 69-74.
- Prasetyono, Singgih dan Sondang, Meini. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3 (2).
- Istiqomah, Sri B.T. & Ninik Azizah. 2013. Penerapan Metode Blended Learning Berbasis ICT. *Jurnal Eduhealth*, 3 (2).
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Zafira, Hersa dan Artharina, Filia Prima. 2017. Pengembangan Media Wayang Tematik Pada Tema Indahnya Negeriku Sebagai Pendukung Scientific Approach Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 8 (1): 9-15.

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.uinjkt.ac.id Internet Source	1 %
2	dwiputriokabela.wordpress.com Internet Source	1 %
3	etd.iain-padangsidempuan.ac.id Internet Source	1 %
4	admin.ebimta.com Internet Source	1 %
5	journal.walisongo.ac.id Internet Source	1 %
6	jurnal.stmikroyal.ac.id Internet Source	1 %
7	eprints.uad.ac.id Internet Source	1 %
8	Windi Oktaviani, Firosalia Kristin, Indri Anugraheni. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR	1 %

MATEMATIKA SISWA KELAS 5 SD", Jurnal Basicedu, 2018

Publication

9	ejournal.upi.edu Internet Source	1 %
10	oktaseiji.wordpress.com Internet Source	1 %
11	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source	1 %
12	jurnal.unsur.ac.id Internet Source	1 %
13	jbasic.org Internet Source	1 %
14	prosiding.upgris.ac.id Internet Source	1 %
15	journal.stkipnurulhuda.ac.id Internet Source	1 %
16	repository.upi.edu Internet Source	1 %
17	repository.urecol.org Internet Source	1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 10 words

Exclude bibliography On

