

## PENGALAMAN DAN EFEKTIVITAS BELAJAR BAHASA INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN EDMODO PADA SISWA SMP

Kadek Diah Dwi Yanti<sup>1</sup>, Sang Ayu Putu Sriasih<sup>2</sup>, I Wayan Artika<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pendidikan Ganesha

Surel: [Diahdwiyanti12@gmail.com](mailto:Diahdwiyanti12@gmail.com)<sup>1</sup>, [putu.sriasih@undiksha.ac.id](mailto:putu.sriasih@undiksha.ac.id)<sup>2</sup>, [wayan.artika@undiksha.ac.id](mailto:wayan.artika@undiksha.ac.id)<sup>3</sup>

Abstrak	
<p><b>Kata Kunci:</b> <i>Edmodo</i>; efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia; pembelajaran daring; pengalaman belajar.</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengalaman belajar siswa dan guru serta efektivitas penggunaan <i>Edmodo</i> dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 3 Singaraja. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan subjek siswa kelas VIII C sebanyak 32 orang dan seorang guru Bahasa Indonesia. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman belajar siswa menggunakan <i>Edmodo</i> bersifat bervariasi. Sebagian besar siswa merasa senang karena aplikasi ini praktis, fleksibel, dan mendukung pembelajaran mandiri, sementara sebagian lainnya menghadapi kendala seperti jaringan internet yang tidak stabil dan kurangnya pemahaman materi daring. Pengalaman guru menunjukkan bahwa <i>Edmodo</i> membantu dalam mengelola kelas daring, menyampaikan materi, serta mengevaluasi pembelajaran, meskipun terdapat tantangan seperti ketidakhadiran siswa dan perubahan gaya belajar. Dari segi efektivitas, <i>Edmodo</i> mampu menciptakan pembelajaran yang efisien, fleksibel, dan interaktif dengan dukungan fitur seperti quiz, gradebook, dan library. Namun, efektivitas tersebut bergantung pada stabilitas koneksi internet serta kemampuan teknis guru dan siswa. Secara keseluruhan, <i>Edmodo</i> berkontribusi positif terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi memerlukan dukungan infrastruktur yang lebih baik untuk optimalisasi.</p>
Abstract	
<p><b>Keywords:</b> <i>Edmodo</i>; learning experiences; online learning; learning effectiveness; Indonesian language learning.</p>	<p><i>This study aims to describe students' and teachers' learning experiences and the effectiveness of using Edmodo in Indonesian language learning at SMP Negeri 3 Singaraja. The research employs a qualitative descriptive method with 32 eighth-grade students from class VIII C and one Indonesian language teacher as subjects. Data were collected through interviews, observations, and documentation. The findings reveal that students' learning experiences with Edmodo vary. Most students expressed satisfaction due to the platform's practicality, flexibility, and support for independent learning, while others faced challenges such as unstable internet connections and difficulties understanding online materials. Teachers found Edmodo helpful in managing online classes, delivering materials, and assessing learning outcomes, despite challenges like student absences and adjustments to new learning styles. In terms of effectiveness, Edmodo facilitates efficient, flexible, and interactive learning through features like quizzes, gradebooks, and libraries. However, its effectiveness depends on stable internet connectivity and the technical skills of teachers and students. Overall, Edmodo positively contributes to Indonesian language learning but requires better infrastructure support for optimal use</i></p>
<p><b>Diterima/direview/publikasi</b></p>	<p>15 November 2024/ 5 Desember 2024/ 30 Desember 2024</p>
<p><b>Permalink/DOI</b></p>	<p><a href="https://doi.org/10.23887/jpbsi.v14i4.90645">https://doi.org/10.23887/jpbsi.v14i4.90645</a></p>
	<p><i>This is an open access article under the <a href="https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/">CC BY-SA</a> license.        Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.</i></p>

## PENDAHULUAN

Belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang untuk memperoleh penguasaan dan penyerapan informasi dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui proses interaksi antara individu dengan lingkungan digunakan dengan mendeskripsikan perubahan potensi perilaku yang berasal dari pengalaman, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku yang bersifat positif baik perubahan dalam aspek pengetahuan, perilaku maupun psikomotorik yang bersifat permanen. Pengalaman belajar erat kaitannya dengan pengembangan keterampilan proses. Semakin aktif siswa secara intelektual, manual dan sosial tampaknya semakin bermakna pengalaman belajar siswa. Siswa akan lebih menghayati jika dengan melakukannya sendiri. Hal itu berbeda jika hanya dengan mendengar atau sekadar membaca. Namun pada tahun 2020-2022 Indonesia dilanda oleh wabah virus yaitu corona yang mengakibatkan perubahan dalam dunia pendidikan seperti pembelajaran secara daring.

Perubahan pada dunia pendidikan merupakan hal yang sangat menantang bagi seluruh pemangku pendidikan untuk dapat berkembang, kreatif, dan inovatif dalam melakukan proses pembelajaran yang optimal. Hal ini menjadikan seluruh segmen masyarakat baik dewasa dan anak-anak mengikuti tren yang berkembang di masyarakat, salah satunya yaitu perkembangan teknologi. Integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era Revolusi Industri 4.0 (Budiyono, 2020). Saat ini penerapan teknologi sudah menyeluruh di lingkungan pendidikan yang bertujuan untuk membantu meningkatkan kualitas pembelajaran secara virtual yang dapat diakses melalui koneksi internet secara gratis oleh seluruh penggunanya. Perkembangan teknologi informasi memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran, dengan menyediakan berbagai sumber belajar yang lebih variatif dan interaktif (Huda, 2020).

Dalam hal ini, teknologi pembelajaran dimanfaatkan untuk mengembangkan kreativitas pelajar dalam menggunakan teknologi, untuk menghasilkan belajar menjadi lebih baik. Meskipun teknologi tidak dapat menggantikan peran guru namun pelajar dituntut untuk secara aktif dan mandiri dalam pembelajaran daring. Guru memiliki peran penting dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis TIK untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas proses belajar mengajar (Rohman dan Susilo, 2019). Riyanda, dkk (dalam Anugrahana, 2020: 282) menyatakan bahwa beberapa hal yang dapat dilakukan selama pembelajaran daring adalah saling berkomunikasi dan berdiskusi online. Pembelajaran daring tidak hanya untuk mengubah strategi pembelajaran luring namun tetap mempertahankan kerja sama dan komunikasi dengan baik.

Dalam pembelajaran yang dilaksanakan setiap manusia akan mendapatkan pengalaman. Pengalaman itu akan mempermudah munculnya wawasan atau pengetahuan. Pengalaman belajar merupakan aktivitas belajar yang harus dilakukan peserta didik dalam rangka penguasaan standar kompetensi, kemampuan dasar dan materi pembelajaran. Pengalaman belajar (*learning experience*) adalah sejumlah aktivitas peserta didik yang dilakukan untuk memperoleh informasi dan kompetensi baru sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Pengalaman yang paling penting bagi seorang peserta didik adalah pengalaman berupa pelajaran atau bersifat edukatif, yang terpusat pada suatu tujuan yang berguna bagi peserta didik, kontiniu dengan kehidupan, interaktif dengan lingkungan dan menambah wawasan serta pengetahuan bagi seorang peserta didik, seperti pengalaman belajar siswa SMP N 3 Singaraja dengan menggunakan aplikasi *Edmodo* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VIII.

Penggunaan teknologi sebagai model pembelajaran berbasis aplikasi atau *online* dalam kondisi pandemi digunakan dalam mengombinasikan baik secara *face to face* (pertemuan pembelajaran secara langsung) dan *online learning* (pertemuan pembelajaran secara online). Hal ini mendasari muncul dan berkembangnya aplikasi penunjang pembelajaran baik di dalam kelas dan pembelajaran berbasis media atau aplikasi seperti; *Edmodo*, *Schoology*, dan *Google Class*. Penelitian

ini akan mengkaji aplikasi *Edmodo* dan bagaimana pengalaman dan efektivitas siswa dengan menggunakan aplikasi *Edmodo* ini dalam pembelajaran.

Aplikasi *Edmodo* merupakan media pembelajaran berbasis lingkungan sekolah yang dikembangkan pada akhir 2008 oleh Nic Borg dan Jeff. Aplikasi ini aman dan mudah untuk digunakan. Aplikasi ini menggabungkan aspek pedagogik secara tradisional dan pedagogik abad ke-21 (Kayaizmir, 2012). Hal ini menghadirkan peran teknologi dalam menciptakan lingkungan atau pembelajaran konstruktif (tradisional atau konvensional) dan aplikasi dalam implikasi pengajaran baik materi eksakta dan humaniora. Pembelajaran ini sesuai dengan *Learning Management System (LMS)* yang telah disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran secara virtual. LMS juga dapat memudahkan siswa untuk menggunakan fitur-fitur interaktif seperti diskusi bertingkat, konferensi video, dan forum diskusi ketika dimasa pandemi yang mengharuskan peserta didik belajar secara daring sehingga aplikasi *Edmodo* ini sangat berfungsi pada proses belajar-mengajar. Bagi peserta didik, *Edmodo* ini sangat membantu dalam proses pembelajaran menjadi lebih disiplin dan kolektif. Aplikasi ini juga membantu pendidik untuk memperkuat rencana pelajaran dengan mengintegrasikan dengan *Edmodo* yang memberikan semua konten digital dalam satu tempat. *Edmodo* menggunakan desain yang mirip dengan *Facebook* dengan menyediakan pendidik dan peserta didik tempat yang aman untuk menghubungkan, berkolaborasi dan berbagi konten.

Keunggulan *Edmodo* ini membuat aplikasi ini banyak digunakan oleh pendidik karena *Edmodo* ini mendukung *preview* berbagai jenis format file seperti, pdf, ppt, html dan sebagainya sehingga pendidik dan peserta didik dapat mudah menggunakannya. Tidak hanya itu aplikasi ini banyak digunakan pada proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia memerlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristiknya karena pada hakikatnya pembelajaran Bahasa Indonesia adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya (Khair, 2018: 89). Dalam proses pembelajaran, guru memperkenalkan Bahasa Indonesia bukan hanya sebagai alat komunikasi saja tetapi juga sebagai alat mengembangkan keterampilan berbahasa yang baik.

Pembelajaran konvensional dengan pembelajaran yang menggunakan aplikasi *Edmodo* berbeda. Pembelajaran konvensional adalah proses pembelajaran yang dilakukan dengan cara menggabungkan metode pembelajaran lebih dari satu metode dan pada pendekatan ini guru memiliki peran penting. Metode yang digabungkan adalah berupa penjelasan dengan tatap muka, pemberian tugas kepada siswa serta diskusi. Sedangkan pembelajaran menggunakan *Edmodo* pada proses belajar hanya dikirimkan pada aplikasi *Edmodo* untuk siswa dengan jarak jauh tanpa melakukan tatap muka. Aplikasi *Edmodo* ini sekaligus alat yang mudah untuk memberikan materi-materi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena desain pembelajaran pada fitur dalam *Edmodo* ini sangat lengkap dan menarik sehingga proses pembelajaran khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia menjadi menyenangkan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kepraktisan yang diberikan oleh aplikasi *Edmodo* ini memungkinkan pendidik menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif serta melibatkan peserta didik secara aktif.

SMP Negeri 3 Singaraja merupakan sekolah favorit di Kabupaten Buleleng. Setiap tahunnya, SMP Negeri 3 Singaraja selalu menerima banyak peserta didik baru yang jumlahnya tidak sedikit. Pada tahun ajaran 2021/2022 kepala sekolah SMP N 3 Singaraja mengatakan pendaftaran peserta didik baru membludak dan melebihi target, target penerimaan peserta didik baru adalah 352 tetapi pendaftaran membludak sejumlah 415. Selain itu, banyak prestasi yang telah diraih oleh siswa-siswi SMP Negeri 3 Singaraja ini sehingga dinobatkan sebagai sekolah terfavorit. Prestasi ini juga didukung karena guru-guru selalu mengikuti segala pembaharuan yang terjadi dalam pendidikan sehingga selalu melahirkan generasi bangsa yang cerdas dan berkualitas. Pemilihan media yang digunakan saat proses pembelajaran guru-guru tidak sembarang memilih karena menyesuaikan kurikulum dan tujuan pembelajaran yang berlaku. Media yang digunakan oleh guru di SMP Negeri 3 Singaraja yaitu google classroom, zoom, dan salah satunya ada *Edmodo*. Media ini telah diterapkan di semua tingkat kelas

dan mata pelajaran. Alasan menggunakan aplikasi ini dikarenakan pada Aplikasi *Edmodo* ini sangat mudah digunakan oleh siswa dan guru oleh karena itu aplikasi ini dipilih untuk melakukan proses pembelajaran, kemudahan dari *Edmodo* ini ialah guru dan siswa dapat berbagi dokumen berbentuk buku maupun link, dan guru juga mudah berbagi konten kepada siswa, mendistribusikan tugas, dan mengelola komunikasi dengan siswa. Studi mengembangkan media pembelajaran *e-learning* berbasis *Edmodo* yang valid dan efektif juga dapat digunakan untuk materi volume bangun ruang (Fadrianto, 2019).

Penggunaan *Edmodo* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 3 Singaraja menjadi hal yang menarik untuk dikaji. Dari 25 kelas yang menggunakan media *Edmodo*, peneliti ini memilih kelas VIII C untuk diteliti karena siswa sangat aktif. Kelas tersebut merupakan kelas yang padat dengan jumlah 32 siswa. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 3 Singaraja dikarenakan sekolah tersebut telah menggunakan media *Edmodo* sebagai *e-learning* dalam pembelajaran, menggunakan aplikasi *Edmodo* ini memang kebijakan dari sekolah karena dalam fitur-fitur di dalamnya mempermudah guru dan siswa memperlaksanakan pembelajaran.

Terkait dengan penelitian pengalaman belajar siswa dengan menggunakan *Edmodo*, peneliti menemukan beberapa penelitian sejenis yaitu penelitian dilakukan oleh Faitah dkk (2020) dengan judul “Media Pembelajaran *E-learning* Berbasis *Schoology* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia”, Mustopa dkk (2020) dengan judul “Pengalaman Mahasiswa Saat Kelas Online Menggunakan Aplikasi Zoom Cloud Meeting Selama Covid-19”, dan yang terakhir Hariani (2020) dengan judul “Pemanfaatan E-learning pada Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19”. Hatip dan Liastiana (2019) juga mengatakan bahwa *e-learning* berbasis *Edmodo* dapat meningkatkan minat, kemandirian, dan hasil belajar mahasiswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 3 Singaraja, Ibu Elly Khalimah, S.Pd. dan ibu Ida Ayu Gede Savitri Kasturib, S.Pd., didapatkan informasi bahwa kegiatan belajar siswa yang berbasis *Edmodo* sangat membantu proses pembelajaran. Hal ini, terlihat dari pemanfaatan media daring oleh pendidik untuk mencapai tujuan proses pembelajaran yaitu hasil belajarnya. Kemudahan yang didapatkan dalam kegiaian belajar siswa yang berbasis *Edmodo* ini adalah mudah dalam memberikan tugas-tugas, memberikan soal-soal, mudah mengadakan interaksi dengan cara diskusi, hemat biaya dan tenaga dan masih banyak lagi kemudahan yang didapatkan dengan menggunakan media *Edmodo* ini. Namun, di balik kemudahan yang didapatkan pada kegiaian belajar berbasis *Edmodo* ini pastinya ada kendala yang harus dihadapi yaitu peserta didik selalu mengeluh ketika sudah menggunakan media dalam jaringan dengan alasan jaringan tak stabil, kuota internet tidak ada dan lainnya. Hal tersebut harus mampu diantisipasi oleh semua pendidik agar proses pembelajaran yang inovatif mampu terwujud. Selain itu, perbedaan hasil belajar siswa yang terlihat lebih baik yang berbasis daring dibandingkan dengan hanya menggunakan media konvensional dalam proses pembelajaran. Artinya, peserta didik hanya mengandalkan materi yang disampaikan oleh pendidik saja dan hanya terpaku itu saja berbeda dengan pembelajaran yang berbasis daring yang sudah pasti akan mendapatkan banyak kemudahan.

Penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan menganalisis pengalaman siswa dan guru dalam menggunakan *Edmodo*, penelitian ini diharapkan dapat mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat yang memengaruhi efektivitas pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi para pendidik untuk mengoptimalkan penggunaan aplikasi *e-learning* dalam proses belajar-mengajar. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bersifat deskriptif, tetapi juga memberikan solusi praktis yang dapat diterapkan di lingkungan pendidikan, khususnya dalam pembelajaran daring di tingkat SMP.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Penggunaan rancangan penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk mengkaji bagaimana pengalaman belajar guru dan siswa menggunakan *Edmodo* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia serta keefektifan penggunaan aplikasi *Edmodo*. Sumber data pada penelitian ini adalah guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan siswa kelas VIII C sebanyak 32 siswa. Dalam penelitian ini diperoleh data yang menarik untuk dikaji yaitu mengenai pengalaman belajar guru dan siswa menggunakan *Edmodo* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP N 3 Singaraja.

Metode observasi digunakan untuk meninjau pengalaman belajar Bahasa Indonesia siswa menggunakan *Edmodo* di lokasi penelitian. Morris (dalam Hasanah, 2016 :26) menyebutkan bahwa metode observasi adalah kegiatan menuliskan suatu kejadian dan merekamnya yang bertujuan ilmiah atau tujuan lain. Jenis observasi dalam penelitian ini adalah observasi natural. Hal tersebut dilakukan dengan tidak mengontrol ataupun memanipulasi data dalam proses penelitian. Data yang ditemukan dalam proses observasi akan dideskripsikan dalam catatan dengan cara mencatatnya pada catatan observasi. Metode observasi digunakan untuk mengamati penggunaan *Edmodo* pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VIII C SMP N 3 Singaraja. Observasi dilakukan kepada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII C. Peneliti membawa pedoman pelaksanaan pembelajaran sebagai pegangan. Setelah melakukan pengamatan, peneliti mencatat dan merekam semua kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Metode wawancara digunakan guna memperoleh data mengenai kegiatan belajar siswa berbasis *Edmodo* pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Arikunto (dalam Arifian, 2017:13) menyatakan bahwa wawancara merupakan suatu cara yang dilakukan dengan berdialog untuk mendapatkan informasi. Jenis wawancara dalam penelitian ini yaitu wawancara semistruktural. Pedoman yang dibuat adalah pertanyaan dalam wawancara dan dukung dengan pertanyaan lain di lapangan sebagai upaya mendapatkan informasi tambahan. Kegiatan wawancara ditunjukkan kepada guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 3 Singaraja. Metode dokumentasi pada penelitian ini difungsikan untuk mendapatkan dokumen guru mengenai pengalaman menggunakan *Edmodo* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, bisa juga berupa pendokumentasian data pada catatan dokumentasi.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini berkaitan dengan metode yang digunakan. Berdasarkan metode di atas, instrumen yang tepat dalam penelitian ini yaitu alat perekam suara, pedoman wawancara dan pedoman kuesioner. Analisis data adalah proses pengolahan data dengan tujuan untuk menemukan informasi yang dapat dijadikan dasar dalam pengambilan keputusan untuk solusi suatu permasalahan. Penelitian ini dianalisis dengan cara (a) reduksi data, (b) klasifikasi data, (c) penyajian data, (d) deskripsi data, (e) penarikan simpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pengalaman Belajar Siswa Menggunakan *Edmodo* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP N 3 Singaraja

Pengalaman siswa menggunakan aplikasi *Edmodo* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP N 3 Singaraja menunjukkan adanya perbedaan persepsi di antara siswa. Hasil wawancara terhadap 32 siswa kelas VIII C, sebanyak 22 siswa menyatakan senang menggunakan *Edmodo* karena dianggap praktis dan mudah diakses kapan saja. Aplikasi ini memberikan fleksibilitas waktu serta kemudahan dalam mengakses berbagai sumber belajar, yang membantu siswa dalam mengelola waktu belajar mereka dengan lebih efisien. Namun, 10 siswa lainnya merasa kurang puas dengan penggunaan *Edmodo*. Beberapa kendala yang dihadapi meliputi gangguan koneksi internet, kesulitan memahami materi, dan keterbatasan dalam interaksi langsung. Siswa juga merasa bahwa pembelajaran online memerlukan usaha ekstra, seperti mencari penjelasan tambahan dari sumber lain, yang

membuat mereka merasa kurang termotivasi. Mereka cenderung lebih nyaman dengan metode pembelajaran tatap muka yang memungkinkan pemahaman materi secara langsung melalui interaksi bersama guru dan teman sekelas.

Hasil penelitian ini menekankan pentingnya dukungan teknis yang memadai untuk mendukung keberhasilan pembelajaran menggunakan *Edmodo*. Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Dwiharja (2015) yang menyatakan bahwa pembelajaran dapat ditunjang dengan menggunakan *e-learning Edmodo*. Media pembelajaran yang diterapkan dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, kemudahan memperoleh informasi, keterampilan guru mengoperasikan media, durasi, dan yang paling penting adalah sesuai kemampuan berpikir siswa. Selain itu, sekolah perlu meningkatkan kualitas interaksi guru-siswa di lingkungan virtual serta menyesuaikan metode pembelajaran dengan kebutuhan individu siswa. Dengan langkah-langkah tersebut, pengalaman belajar siswa melalui aplikasi *Edmodo* dapat dioptimalkan untuk memberikan manfaat maksimal dalam proses pembelajaran. Nugroho (2023) juga menyatakan bahwa implementasi teknologi digital membawa berbagai manfaat, termasuk peningkatan akses terhadap informasi, pembelajaran yang lebih interaktif, serta pengembangan keterampilan digital pada siswa. Namun, hambatan seperti keterbatasan infrastruktur teknologi dan kurangnya pelatihan serta dukungan teknis bagi guru perlu diatasi untuk mencapai hasil pendidikan yang optimal.

### **Pengalaman Guru Menggunakan *Edmodo* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP N 3 Singaraja**

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di kelas VIII C, penggunaan aplikasi *Edmodo* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangat membantu guru dan siswa di dalam pelaksanaan pembelajaran bahkan di masa pandemi Covid-19 yang mengharuskan siswa untuk belajar dari rumah sehingga pembelajaran bisa dilaksanakan dengan baik. Bahkan pembelajaran begitu mudah tersampaikan dibandingkan dengan pembelajaran yang konvensional. Bagi guru pembelajaran yang menggunakan aplikasi *Edmodo* pada pembelajaran bahasa Indonesia begitu sangat membantu, karena membantu dalam menyampaikan bahan ajar dan mencari bahan ajar yang kreatif serta lebih inovatif sehingga memudahkan guru di dalam melaksanakan pembelajaran. Peningkatan pentingnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di masa pandemi menuntut dukungan teknis dan pelatihan bagi guru untuk mengoptimalkan penggunaannya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Suryani, 2021). Seperti yang dikatakan oleh salah satu guru Bahasa Indonesia di SMP N 3 Singaraja kelas VIII C.

*“Aplikasi ini sangatlah membantu saya dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia dan tidak terlalu memakan banyak kuota internet dan yang pasti efisien untuk menyampaikan materi pembelajaran”.*

Adapun data yang didapatkan mengenai kemudahan penggunaan aplikasi *Edmodo* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VIII C SMP Negeri 3 Singaraja didapatkan melalui wawancara, dan selama pelaksanaan observasi, Peneliti melaksanakan penelitian secara *online* melalui aplikasi *Edmodo*. Peneliti juga melakukan wawancara bersama guru bahasa Indonesia kelas VIII Ibu Elly Khalimah S.Pd.

Penggunaan aplikasi *Edmodo* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP N 3 Singaraja telah dimanfaatkan secara maksimal oleh Ibu Elly Khalimah untuk mengelola kursus, membagikan materi, mengirim tugas, hingga melakukan tes. *Edmodo* dianggap efektif untuk pembelajaran daring karena menyediakan fitur yang mendukung fleksibilitas guru dalam melaksanakan berbagai aktivitas pembelajaran. Namun, pembelajaran daring melalui *Edmodo* juga menghadapi beberapa kendala yang memengaruhi efektivitasnya. Sudirman (2021) juga menyatakan bahwa beberapa kendala dalam penggunaan *Edmodo* dalam proses pembelajaran di sekolah dasar antara lain: (1) kurangnya pemahaman guru dalam menggunakan *Edmodo*, (2) keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah, dan (3) kurangnya dukungan dari pihak sekolah.

Kendala utama yang dihadapi meliputi perubahan gaya belajar siswa, ketidakhadiran siswa secara serempak, dan gangguan jaringan internet. Perubahan gaya belajar, seperti dari visual, auditorial, hingga kinestetik, membuat siswa harus beradaptasi dengan metode daring yang kurang mendukung interaksi fisik. Kehadiran siswa yang tidak serempak juga menjadi tantangan, meskipun guru telah memberikan informasi pembelajaran sebelumnya. Guru berupaya mengatasi hal ini dengan memberikan tugas kelompok dan menyampaikan ringkasan materi agar siswa yang terlambat tetap dapat memahami pelajaran.

Gangguan jaringan internet menjadi hambatan besar, terutama bagi siswa yang tinggal di wilayah dengan akses internet terbatas. Guru dan pihak sekolah mencari solusi dengan menyediakan Wi-Fi gratis di balai desa dan ruang khusus di sekolah. Meskipun ada berbagai kendala, aplikasi *Edmodo* tetap memberikan manfaat besar dalam mendukung pembelajaran daring. Aplikasi ini diharapkan dapat berfungsi lebih optimal untuk memenuhi kebutuhan pendidikan di masa mendatang dengan pengembangan yang lebih matang dan pembaruan sistem. Nurhidayati dan Supriyanto (2020) menyatakan bahwa tantangan menggunakan *Edmodo* juga perlu diselidiki dalam studi masa depan. Saran lain untuk penelitian masa depan termasuk menyelidiki dampak platform *e-learning* lainnya dan membandingkannya dengan temuan penelitiannya.

### **Efektivitas Penggunaan *Edmodo* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP N 3 Singaraja**

Penggunaan aplikasi *Edmodo* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VIII SMP N 3 Singaraja dilakukan secara *full online*. Berdasarkan observasi, pembelajaran dengan *Edmodo* mengikuti tiga tahap utama, yaitu pendahuluan, kegiatan inti, dan penutupan. Pada tahap pendahuluan, guru memberikan informasi kepada siswa melalui grup *WhatsApp* sehari sebelum pembelajaran dimulai agar mereka masuk ke kelas *Edmodo* tepat waktu. Setelah memasuki kelas, siswa dapat mengakses materi pembelajaran yang sudah disediakan sesuai silabus, seperti materi tentang teks berita. Guru juga mendorong siswa untuk mencari tambahan informasi dari sumber lain seperti *YouTube* dan *Google* untuk memperluas wawasan mereka.

Pada kegiatan inti, guru menggali pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari secara mandiri melalui diskusi dan pertanyaan. Fokus pembelajaran diarahkan pada bagian materi yang sulit dipahami oleh siswa, sehingga guru dapat memberikan penjelasan tambahan. Sebelum menyimpulkan pembelajaran, guru memberikan tugas yang harus diselesaikan melalui aplikasi *Edmodo* untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dibahas.

Pada tahap penutup, guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran secara kolektif untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Edmodo* memberikan kemudahan bagi guru untuk menyampaikan materi secara fleksibel dan mendukung siswa dalam memahami materi dengan baik. Materi-materi seperti video, presentasi, dan artikel yang diunggah di *Edmodo* dapat diakses kapan saja, asalkan jaringan internet mendukung, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran daring.

Secara keseluruhan, penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan *Edmodo* telah berjalan dengan baik di kelas VIII SMP N 3 Singaraja. Guru memanfaatkan teknologi untuk menyusun dan mengimplementasikan pembelajaran secara kreatif dan inovatif, yang mempermudah proses belajar-mengajar. Meskipun *Edmodo* memberikan banyak manfaat, keberhasilannya sangat bergantung pada perencanaan pembelajaran yang matang dan pelaksanaan yang efektif oleh guru. *Edmodo* berkontribusi besar dalam meningkatkan kemudahan akses pendidikan, sehingga baik guru maupun siswa dapat menjalankan pembelajaran dengan lebih optimal.

Penggunaan aplikasi *Edmodo* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP N 3 Singaraja memberikan pengalaman belajar yang efektif bagi siswa dan guru selama pembelajaran jarak jauh. Sebagai salah satu bentuk *e-learning*, *Edmodo* memanfaatkan berbagai fitur seperti *polling*, *gradebook*, *quiz*, dan *library* untuk mendukung kegiatan pembelajaran daring. Penelitian ini

menemukan bahwa aplikasi *Edmodo* membantu guru dalam menyiapkan, menyampaikan, dan mengevaluasi materi pembelajaran secara efisien. Selain itu, siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, sehingga waktu belajar menjadi lebih fleksibel. Keunggulan teknologi ini mendukung pelaksanaan pendidikan daring sesuai dengan kebijakan Permendikbud Nomor 109 Tahun 2013 yang bertujuan memperluas akses dan mempermudah layanan pendidikan.

Penelitian ini juga mengungkap perbedaan signifikan dengan penelitian sejenis yang menggunakan platform lain, seperti *Zoom* atau *e-learning* pada mahasiswa. Fokus utama penelitian ini adalah pada pengalaman belajar siswa SMP menggunakan aplikasi *Edmodo*. Penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Faitah (2020), menunjukkan bahwa e-learning memiliki daya dukung tinggi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, namun penelitian ini lebih menyoroti efektivitas aplikasi *Edmodo* di tingkat SMP. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan *Edmodo* selama pandemi tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia tetapi juga membuka peluang bagi guru dan siswa untuk melaksanakan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Rachmayanti dan Arifin (2022) juga menyatakan bahwa implementasi aplikasi *Edmodo* dalam pembelajaran daring selama pandemi COVID-19 di MI Azzainiyah II Grinting Paiton Probolinggo menunjukkan bahwa penggunaan platform ini efektif dalam meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa, serta memungkinkan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif.

## PENUTUP

Penggunaan *Edmodo* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan pengalaman belajar yang bervariasi bagi siswa dan guru. Siswa mengapresiasi fleksibilitas dan kemudahan aplikasi, meskipun beberapa menghadapi kendala teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil. Bagi guru, *Edmodo* sangat membantu dalam menyampaikan materi, memberikan tugas, dan mengevaluasi pembelajaran, meskipun diperlukan adaptasi terhadap gaya belajar siswa dan tantangan teknis. Efektivitas pembelajaran dengan *Edmodo* cukup tinggi berkat fitur-fitur yang mendukung interaksi, namun keberhasilan ini bergantung pada dukungan teknis yang memadai serta kemampuan adaptasi teknologi dari guru dan siswa. Penelitian ini merekomendasikan guru untuk meningkatkan keterampilan teknologi dan kreativitas, siswa untuk lebih proaktif dalam belajar, serta peneliti selanjutnya untuk fokus pada metode interaktif dan solusi terhadap keterbatasan akses internet.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi, dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 282-289.
- Arifian, N. (2017). *Teknik Wawancara dalam Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmiah.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budiyono, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(2), 300.
- Dwiharja, L. M. (2015). *Memanfaatkan Edmodo sebagai Media Pembelajaran E-Learning dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. Seminar Nasional Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fadrianto, A. (2019). E-Learning Berbasis Edmodo pada Materi Volume Bangun Ruang untuk Siswa SMP. *Indonesian Journal on Networking and Security*, 8(4), 16–21.
- Faitah, Itah dan Nina, Yunita. (2020). *Media Pembelajaran E-learning Berbasis Schoology pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Universitas Muhammadiyah.
- Hanannika, L. K., & Sukartono, S. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis TIK pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6379–6386.

- Harian, Pipit Putri. (2020). Pemanfaatan E-learning pada Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19. *Kajian Konseling dan Pendidikan*, 3(2), 45.
- Hasanah, H. (2016). Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21-40.
- Hatip, A., & Liastiana, Y. (2019). Minat, Kemandirian, dan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika dalam E-Learning Berbasis Edmodo. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(3), 485–496.
- Hikmawan, T., & Sarino, A. (2018). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(1), 79–86.
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) terhadap Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 121–125.
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 85-97.
- Kusumawati, I., & Sari, D. (2024). Inovasi Guru dalam Menciptakan Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Kreatif dan Menyenangkan. *Jurnal Nizhamiyah*, 14(1), 39-50.
- Maudiarti, S. (2018). Penerapan e-learning dalam Pendidikan: Perspektif dan Praktik. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 15(2), 50–60.
- Mustopa, Ahmad Jaenal dan Hidayat, D. (2020). *Pengalaman Mahasiswa saat Kelas Online Menggunakan Aplikasi Zoom Cloud Meeting selama Covid-19*. Bandung: Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya.
- Nugroho, W. (2023). Implementasi Teknologi Digital dalam Pendidikan: Manfaat dan Hambatan. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 1-15.
- Nurhidayati, A., & Supriyanto, H. (2020). Edmodo Sebagai Media Alternatif pada Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 230-240.
- Pratama, R. A., & Ismiyati, N. (2019). Pembelajaran Berbasis Edmodo pada Mahasiswa Pendidikan Matematika Universitas Balikpapan. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(2), 298–307.
- Rachmayanti, D., & Arifin, Z. (2022). Implementasi Aplikasi Edmodo sebagai Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID-19 di MI Azzainiyah II Grinting Paiton Probolinggo. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 55(1), 1-10.
- Ramadani, A. (2021). Penyelenggaraan pendidikan jarak jauh di Indonesia: Analisis terhadap Permendikbud Nomor 109 Tahun 2013. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 15(4), 3406–3415.
- Riyanda, A. R., dkk. (2020). Evaluasi Implementasi Sistem Pembelajaran Daring Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, 4(1), 66-71.
- Rohman, M. G., & Susilo, P. H. (2019). Peran Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK): Studi Kasus di TK Muslimat NU Maslakul Huda. *Jurnal Reforma*, 8(1), 173.
- Sudirman, S. (2021). Penggunaan Edmodo dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 28(3), 117-126.
- Suryani, N. (2021). *Dukungan bagi Guru untuk Mengoptimalkan Teknologi Pendidikan Digital*. Kompas.id.
- Wendi, I. (2015). *Pengembangan Pendidikan dan Pelatihan Jarak Jauh dengan Edmodo*. Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.