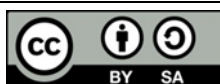


IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN *ONLINE* BERBASIS EDMODO DALAM SITUASI PANDEMIK COVID-19 UNTUK MATERI KEPENDIDIKAN PADA PRODI PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN

Ujang Nendra Pratama¹, Galuh Destari Kumala Dewi²
Pendidikan Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
Yogyakarta, Indonesia
e-mail: ujang.pratama@isi.ac.id¹, galuhdesta77@gmail.com²



This is an open-access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2020 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

Received : November, 2020

Accepted : November, 2020

Published : December, 2020

ABSTRACT

Pandemik COVID-19 telah membawa perubahan besar dan spontan pada ranah pembelajaran, tak terkecuali pada pembelajaran seni pertunjukan di pendidikan tinggi. Pembelajaran tatap muka di kelas diganti menjadi pembelajaran daring. Pengajar perlu untuk mengeksplorasi aplikasi-aplikasi pembelajaran daring guna menyediakan fasilitas belajar di rumah. Tulisan ini menyajikan pembahasan terkait implementasi kelas *online* berbasis Edmodo sebagai perangkat untuk belajar jarak jauh. Implementasi telah dilakukan pada pengajaran materi pedagogi seni pertunjukan, yaitu Kurikulum dan Pembelajaran, Tata Kelola Pembelajaran, Teknologi Pembelajaran, dan Evaluasi Pembelajaran Seni pada Prodi Pendidikan Seni Pertunjukan. Dari hasil penerapan Edmodo, telah diketahui bahwa sebagian besar mahasiswa mampu lulus berdasarkan nilai akhirnya. Penerapan tersebut merupakan contoh untuk mendiskusikan desain pengajaran *online* pada subjek pedagogi seni pertunjukan secara lebih lanjut.

Kata-kata kunci: Edmodo, pembelajaran *online*, pembelajaran seni, seni pertunjukan.

ABSTRACT

The COVID-19 pandemic has brought significant and spontaneous changes to the realm of education, including learning performing arts in higher education. Face-to-face learning in the classroom was replaced by online learning. Teachers need to explore online learning applications to provide learning facilities at home. This paper presents a discussion regarding Edmodo-based online classroom implementation as a tool for distance learning. The implementation has been carried out on performing arts pedagogy courses, namely Curriculum & Instruction, Classroom Management, Instructional Technology, and Art's Learning Evaluation, in performing art education study programs. From the results of implementing the Edmodo, it is known that most students could pass courses based on their final grades. This implementation is an example of setting online design on the subject of other performing arts pedagogy.

Keywords: Edmodo, online learning, art learning, performing art.

PENDAHULUAN

Persoalan pembelajaran di Indonesia mengalami urgensi baru pada bulan Maret 2020, pandemik COVID-19 telah menyerang dan memaksa perubahan pada tata kelola pembelajaran dari pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Pemerintah melalui Surat Edaran Mendikbud No.4/2020 telah mengeluarkan kebijakan terkait pelaksanaan pendidikan dalam masa darurat penyebaran COVID-19 (Kemendikbud, 2020). Semua pengajar dan peserta didik di berbagai tingkat pendidikan mendapatkan dampak dari pembatasan sosial, hal ini mengakibatkan komunitas belajar harus dibatasi, tak terkecuali pada perguruan tinggi bidang seni.

Sekolah dan perguruan tinggi sampai saat ini melaksanakan alternatif pertemuan kelas dengan pembelajaran daring. Segala bentuk sumber belajar berubah menjadi format digital dengan memanfaatkan kelas *online*. Kelas tersebut dapat berupa grup pada pesan instan (contoh WhatsApp Group), telekonferensi (Zoom, Google Meet, Webex), LMS Moodle, dan jejaring sosial pembelajaran (Google Classroom, Edmodo, Schoology).

Seketika beberapa lembaga pendidikan berupaya untuk mengembangkan *e-Learning* demi menjamin keberlangsungan kegiatan belajar mengajar di institusinya. Beberapa guru dan dosen mulai mengeksplorasi perangkat yang paling mudah untuk dijadikan fasilitas belajar di kelasnya. Namun demikian, bagaimanapun pembelajaran jarak jauh tentu sangat sulit untuk mampu menggantikan pengajaran tatap muka secara esensial, apalagi dalam bidang pembelajaran seni pertunjukan. Pembelajaran pada ranah seni pertunjukan cenderung pada keterampilan praktik. Seperti memperagakan tari (Tari), memainkan alat musik (Musik), dan memerankan tokoh (Drama) membutuhkan kesediaan fasilitas secara fisik dan lingkungan yang memadai.

Keterbatasan fasilitas dan tempat yang dimiliki para mahasiswa mengakibatkan kendala yang jelas. Namun paling tidak untuk mata kuliah terkait teori dan pedagogi seni dapat diantisipasi melalui jejaring sosial pembelajaran. Google Classroom dan Edmodo merupakan perangkat yang dianggap masih dipakai sebagai kelas *online* (Khanchandani, Chachra, & Naiksatam, 2019). Sehingga dua aplikasi tersebut umum untuk dimanfaatkan dalam situasi saat ini. Oleh karenanya, bagaimana implementasi perangkat tersebut perlu untuk didiskusikan.

Tulisan ini berfokus pada pembelajaran *online* dengan jejaring sosial pembelajaran yaitu Edmodo. Edmodo adalah sistem manajemen pembelajaran *multi-platform* yang sederhana, mudah digunakan, menyediakan fungsi yang berguna bagi pebelajar maupun pengajar untuk berinteraksi secara *online* di luar kelas. Edmodo dapat diakses melalui web browser dan aplikasi ponsel cerdas (iOS dan Android). Antarmuka pengguna umum untuk semua *platform*, sederhana dan intuitif mirip seperti Facebook (Charoenwet & Christensen, 2016:300).

Akademisi yang pernah memanfaatkan Edmodo mengaku bahwa platform ini layak digunakan sepenuhnya untuk tujuan pendidikan, selain itu Edmodo juga tidak berisi komponen atau fitur yang tidak diperlukan bagi pembelajaran (Durak, 2017). Edmodo dapat dinilai dari aspek kolaborasi, kemanfaatan, dukungan instruktur dan kepercayaan diri oleh siswa sebagai pengukuran sikap (Yunkul & Cankaya, 2017).

Penelitian terdahulu terkait manfaat Edmodo dalam pembelajaran sudah banyak dijumpai, Edmodo dapat meningkatkan kemampuan menulis Bahasa Inggris mahasiswa (Al-Naibi, Al-Jabri, & Al-Kalbani, 2018). Bahkan, integrasi Edmodo sangat bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan menulis hingga tingkat paragraf (Alsmari, 2019).

Selain itu, mahasiswa menunjukkan respon dan sikap positif terhadap penggunaan Edmodo dalam proses pembelajarannya (Insani, Suherdi, & Gustine, 2018).

Lebih lanjut dalam bidang pedagogi, Guru SD pra-jabatan cenderung memiliki pandangan positif tentang penggunaan Edmodo dalam program pendidikannya. Sebagian besar menyatakan bahwa Edmodo memberikan kemungkinan untuk berbagi pengetahuan, pengalaman, dan pandangan (Inel-Ekici, 2017). Implementasi Edmodo juga pernah dilakukan pada mata kuliah Pengembangan Kurikulum SD (Rulviana, 2018).

Tulisan ini menyajikan bagaimana implementasi pembelajaran *online* berbasis Edmodo pada mata kuliah terkait pedagogi seni, yaitu: (1) Kurikulum dan Pembelajaran, (2) Tata Kelola Pembelajaran, (3) Teknologi Pembelajaran, dan (4) Evaluasi Pembelajaran Seni pada Prodi Pendidikan Seni Pertunjukan. Implementasi ini dilakukan pada tiga angkatan kelas mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta.

METODE PERANCANGAN

Edmodo dianggap sebagai *tool* sederhana untuk pembelajaran terpadu yang sesuai proses pembelajaran abad 21, memungkinkan tambahan partisipasi dan dapat membantu pembelajaran dimana dan kapan saja (Wichadee, 2017:151). Edmodo memungkinkan pengembangan tanggung jawab pribadi melalui kegiatan individu dan kolaborasi baik pada kelompok kecil, seluruh kelas, dan pengajar. Pebelajar dapat menjadi lebih disiplin, dan lebih percaya diri dalam menyelesaikan tugasnya sendiri (Khodary, 2017:130).

Terkait perancangan belajar melalui Edmodo, terdapat saran penyajian untuk meningkatkan pengajarannya melalui dua hal (Ryane & El Faddouli, 2020:69): pertama, perlu memakai aplikasi pesan instan (whatsApp), konten video (Youtube), dan tutorial. Kedua, perlu menambah waktu untuk pekerjaan, menggunakan tabel sintesis untuk menyorot konsep penting dalam materi, serta membuat satu kelas virtual untuk semua kursus.

Meskipun Edmodo memberikan dukungan pada peserta didik untuk mendapatkan akses dan otonomi secara lebih banyak, tapi perlu diperhatikan juga bahwa setiap murid memiliki preferensi sendiri dalam belajar (Mokhtar, 2018: 75). Oleh karenanya, perlu memanfaatkan studi terkait gaya belajar pada subjek terkait. Sebagai contoh adalah hasil analisis gaya belajar berbasis preferensi sensori pada Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan, di mana hasil menyatakan bahwa mayoritas mahasiswa kuat pada modalitas visual (Pratama, 2020).

Pengembangan bahan ajar seperti *e-module* merupakan salah satu peluang untuk lebih memperkaya penggunaan Edmodo pada pembelajaran (Hidayati, Pangestuti, & Prayitno, 2019). Modul digital yang memanfaatkan preferensi belajar mahasiswa diharapkan dapat meningkatkan kemudahan memahami materi yang diajarkan.

a. Perancangan Konten Pembelajaran

Konten pembelajaran yang dibuat perlu lebih ditekankan pada aspek visual, sehingga modul atau presentasi harus berformat infografis. Bahan belajar infografis yang dimaksud adalah memperbanyak simbol-simbol, mengurangi deskripsi verbal yang panjang, dan mendesain pranata lanjutan. Modul pembelajaran dapat dijadikan bahan ajar utama untuk belajar secara mandiri, melalui Edmodo para mahasiswa dapat mengakses dan mengunduh dari ponsel cerdasnya. Pembuatan bahan ajar berbasis infografis dapat

dikembangkan melalui aplikasi presentasi dengan mengutamakan aspek grafis pada kontennya. Sedangkan untuk distribusinya direkomendasikan dalam format *.pdf agar susunan konten tidak berubah-ubah di berbagai perangkat yang digunakan setiap mahasiswa.

Lebih lanjut, membuat penjelasan dalam bentuk video. Video pembelajaran diperlukan sebagai penjelas dari modul yang diberikan. Keterbatasan waktu dosen terkadang menjadi kendala tersendiri dalam memproduksi serta menjelaskan materi secara lengkap, maka dari itu video dapat berupa pengantar atau pemberian penguatan pada poin-poin utama dalam topik bahan ajar. Video adalah bentuk konten yang tepat mengingat bahwa aspek visual tetap ada, di satu sisi kehadiran dosen dalam video dapat menjadi aspek interaksi emosional tersendiri. Video yang ditampilkan tidak perlu dalam durasi yang terlalu panjang. Cukup 15-30 menit dan distribusinya dapat melalui laman Youtube. Gambar 1 menunjukkan contoh modul digital dan gambar 2 merupakan video dari Youtube.



Gambar1. Contoh modul digital



Gambar 2. Contoh video dari Youtube

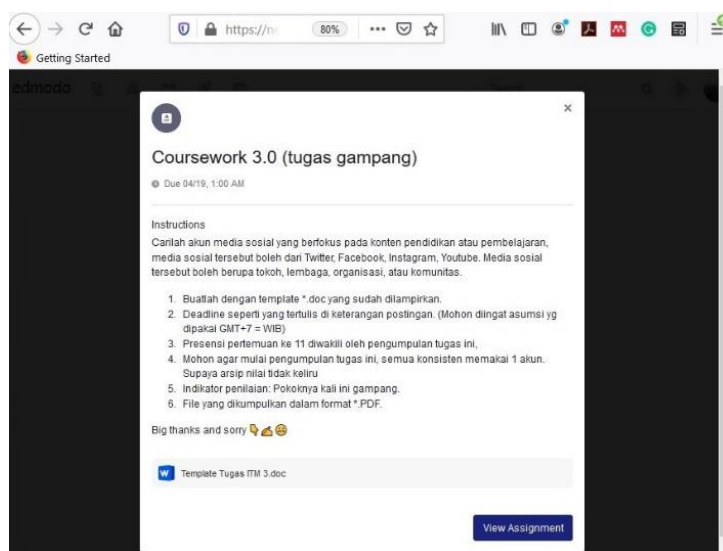
b. Perancangan Tugas

Tugas merupakan bagian yang amat penting dalam pembelajaran secara umum, baik secara tatap muka maupun daring. Tugas dapat dimanfaatkan sebagai alat evaluasi maupun kegiatan belajar mandiri. Dalam aplikasi Edmodo format tugas sangat beragam, dapat berupa penugasan dokumen maupun kuis secara *online*. Kuis *online* dapat tersaji dengan pilihan ganda, esai, benar-salah, isian singkat, dan jawaban ganda. Variasi pemberian kuis yang disediakan oleh fitur Edmodo sangat menarik, sehingga diharapkan mahasiswa tidak akan bosan mengikuti kuis-kuis biasa yang hanya monoton.

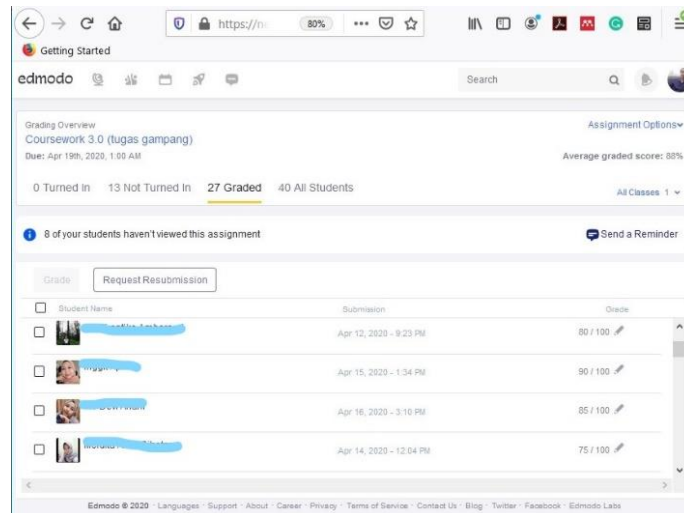
Tes obyektif dapat disediakan dengan format kuis pilihan ganda, benar-salah, isian singkat. Tes subjektif dapat disediakan dalam bentuk penugasan, pengajar dalam hal ini juga dapat menambahkan *template* atau dokumen lain yang diperlukan terkait tugas yang diajukan. Seluruh penugasan tersebut nantinya akan tersip secara digital dan dapat dikoreksi setelah tenggat waktu tugas selesai.

Dalam perkuliahan daring, hendaknya pemberian tugas harus selalu ada. Karena pembelajaran daring sangat berbeda dengan tatap muka. Pada kelas konvensional, dosen dapat melakukan umpan balik dan evaluasi formatif bagi para mahasiswa secara langsung, namun dalam kelas jarak jauh dosen perlu instrumen tambahan terkait hal itu. Selain itu, dalam pembelajaran *online* secara penuh, hendaknya beban belajar perlu dikurangi, jumlah tugas dipecah menjadi bagian-bagian kecil, dan waktu pengerjaan harus lebih ditolerir. Berdasarkan hasil tugas-tugas yang diberikan tersebut, dosen dapat menjadikannya sebagai pengambilan nilai atau perbaikan pembelajaran lebih lanjut.

Pada mata kuliah Tata Kelola Pembelajaran, Kurikulum & Pembelajaran, dan Evaluasi Pembelajaran subjek materi bersifat teoritik. Tugas-tugas untuk mata kuliah teori dirancang sesuai dengan tujuan kognitif yang ingin dicapai. Sedangkan dalam mata kuliah Teknologi Pembelajaran, hasil luaran tugas lebih berupa produk-produk baik berupa gambar, video, ataupun *file-file* digital. Gambar 3 menunjukkan contoh penugasan dengan dokumen *template* dan Gambar 4 menunjukkan pengarsipan nilai tugas mahasiswa oleh sistem Edmodo.



Gambar 3. Contoh penugasan dengan *template*



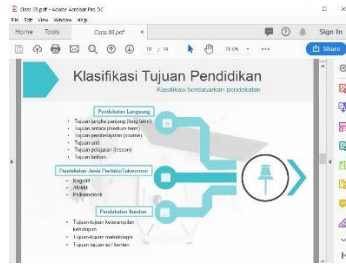
Gambar 4. Contoh arsip nilai penugasan

c. Kegiatan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran menitikberatkan pada konsep belajar tuntas, setiap topik-topik pertemuan harus dikuasai dan ditunjukkan dari penugasan atau kuis yang dilalui. Sistem penyampaian daring bersifat *asynchronous*, artinya komunikasi dosen dan mahasiswa tidak dalam waktu yang sama seperti telepon atau telekonferensi. Skenario belajar diisi dengan model pertemuan kelas, sehingga dalam satu pertemuan berisi: (1) satu topik bahan kuliah (beban disesuaikan); (2) satu penyampaian materi atau tutorial; (3) satu penugasan; dan (4) satu presensi. Meskipun demikian, tidak menutup kemungkinan apabila mahasiswa membutuhkan pengayaan, hal itu dapat diperoleh dari konsultasi melalui pesan *online* (WhatsApp dan Telegram). Tabel 1 menunjukkan contoh skema implementasi pembelajaran *online* berbasis Edmodo untuk satu Pertemuan.

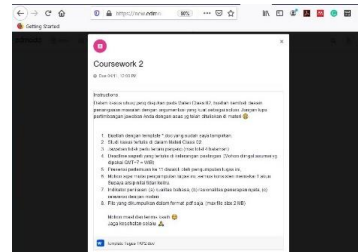
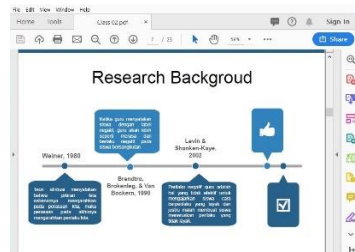
Tabel 1. Contoh skema pembelajaran edmodo pada 1 pertemuan

Mata Kuliah <i>Courses</i>	Materi / Bahan Ajar <i>Content Post</i>	Penugasan <i>Assignment/Quiz</i>	Kegiatan Mahasiswa <i>Activities</i>
<i>Introduction to Curriculum & Instruction</i> (Kurikulum & Pembelajaran)			<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa menyimak penjelasan pengantar materi dosen. 2. Mahasiswa membaca modul digital. 3. Mahasiswa mengerjakan tugas (infografis ppt). 4. Mahasiswa mengumpulkan



kan tugas sebelum tenggat.
5. Pengumpulan tugas sekaligus presensi pada pertemuan terkait.

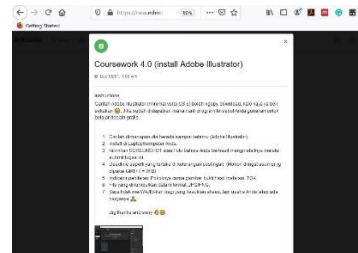
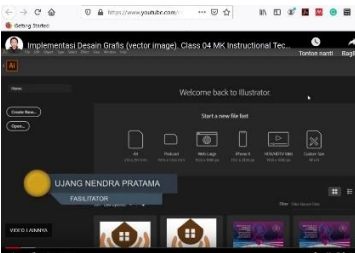
Classroom Management
(Tata Kelola Pembelajaran)



1. Mahasiswa membaca modul digital.
2. Mahasiswa menyimak penjelasan dosen.
3. Mahasiswa mengerjakan tugas.
4. Mahasiswa mengumpulkan tugas sebelum tenggat.
5. Pengumpulan tugas sekaligus presensi pada pertemuan terkait.



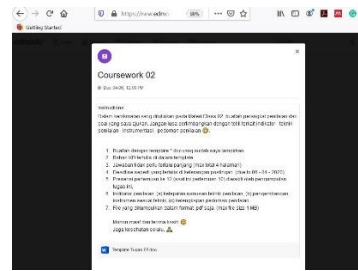
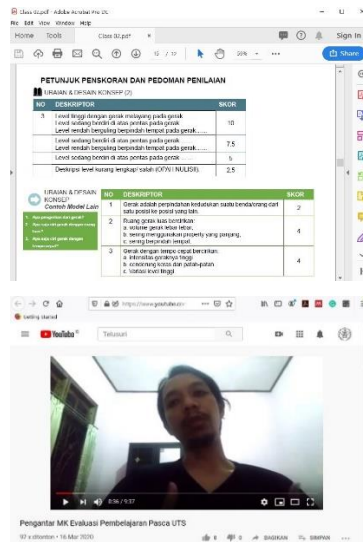
Instructional Tech & Media
(Teknologi Pembelajaran)



1. Mahasiswa menyimak tutorial dosen.
2. Mahasiswa mempraktikkan mandiri di rumah.
3. Mahasiswa mengerjakan tugas (desain logo).
4. Mahasiswa mengumpulkan tugas sebelum tenggat.
5. Pengumpulan tugas sekaligus presensi pada pertemuan terkait.

Learning Assessment & Evaluation

(Evaluasi Pembelajaran Seni)



1. Mahasiswa membaca materi dari dosen.
2. Mahasiswa menyimak penjelasan dosen.
3. Mahasiswa mengerjakan tugas sesuai *template*.
4. Mahasiswa mengumpulkan tugas sebelum tenggat.
5. Pengumpulan tugas sekaligus presensi pada pertemuan terkait.

HASIL IMPLEMENTASI EDMODO

Hasil Implementasi pada Mata Kuliah Kurikulum & Pembelajaran

Perkuliahan *online* dilaksanakan dalam 7 pertemuan selama pasca Ujian Tengah Semester (17 Maret – 23 Mei 2020). Dari mata kuliah ini dinyatakan bahwa 93% mahasiswa telah dinyatakan lulus dan hanya 7% mahasiswa belum lulus. Berdasarkan implementasi tersebut, dari jumlah total mahasiswa yaitu 44, hanya 3 mahasiswa yang dinyatakan tidak lulus. Selebihnya semua mahasiswa telah memenuhi standar nilai minimal sehingga lulus (41). Rincian kelulusan diperoleh dari distribusi nilai A yang didapatkan oleh 19 mahasiswa, nilai B didapatkan oleh 19 mahasiswa, nilai C didapatkan oleh 3 mahasiswa. Sedangkan untuk 3 mahasiswa yang belum lulus semua memperoleh nilai D. Kelas dari mata kuliah ini merupakan angkatan termuda.

Hasil Implementasi pada Mata Kuliah Tata Kelola Pembelajaran

Perkuliahan *online* dilaksanakan dalam 7 pertemuan selama pasca Ujian Tengah Semester (25 Maret – 23 Mei 2020). Dalam mata kuliah Tata Kelola Pembelajaran, sebanyak 91% mahasiswa dari total seluruhnya telah dinyatakan lulus dan sisanya belum lulus. Berdasarkan implementasi tersebut, jumlah total mahasiswa adalah 46, sejumlah 42 mahasiswa telah memenuhi syarat untuk lulus dan hanya 4 mahasiswa yang dinyatakan tidak lulus. Rincian kelulusan diperoleh dari distribusi nilai A yang didapatkan oleh 12 mahasiswa, nilai B didapatkan oleh 20 mahasiswa, nilai C didapatkan oleh 10 mahasiswa. Selanjutnya terdapat 4 mahasiswa yang belum lulus karena memperoleh nilai D. Pada mata kuliah ini jumlah mahasiswa merupakan yang paling banyak dibandingkan kelas lainnya.

Hasil Implementasi pada Mata Kuliah Teknologi Pembelajaran

Mata kuliah Teknologi Pembelajaran merupakan mata kuliah yang memiliki capaian berbeda dari segi luaran kompetensinya. Karena mata kuliah ini terdapat

penugasan untuk membuat produk. Perkuliahan *online* dilaksanakan dalam 5 pertemuan dan 2 penugasan proyek selama pasca Ujian Tengah Semester (26 Maret – 22 Mei 2020). Berdasarkan hasil proses belajar yang dilalui, sebanyak 95% mahasiswa dari kelas tersebut telah dinyatakan lulus dan hanya bersisa 5 % yang belum lulus. Implementasi Edmodo untuk mata kuliah ini diperuntukkan bagi 40 mahasiswa, sejumlah 38 mahasiswa telah mencapai kriteria untuk lulus dan hanya 2 mahasiswa yang belum lulus. Rincian kelulusan diperoleh dari distribusi nilai A yang didapatkan oleh 6 mahasiswa, nilai B didapatkan oleh 27 mahasiswa, nilai C didapatkan oleh 5 mahasiswa. Lebih lanjut, terdapat 2 mahasiswa yang belum lulus karena memperoleh nilai E. Mata kuliah ini memiliki angka ketidakkelulusan mahasiswa yang terkecil.

Hasil Implementasi pada Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran Seni

Perkuliahan *online* dilaksanakan dalam 7 pertemuan selama pasca Ujian Tengah Semester (16 Maret – 23 Mei 2020). Dari pembelajaran tersebut didapatkan hasil bahwa 92% mahasiswa telah dinyatakan lulus dan 8% dari mahasiswa belum lulus. Berdasarkan implementasi pada mata kuliah Evaluasi Pembelajaran Seni, dari 39 mahasiswa, sejumlah 36 mahasiswa dinyatakan lulus dan hanya 3 mahasiswa yang tidak lulus. Rincian kelulusan diperoleh dari distribusi nilai A didapatkan oleh 4 mahasiswa, nilai B didapatkan oleh 20 mahasiswa, nilai C didapatkan oleh 12 mahasiswa. Sedangkan untuk distribusi nilai mahasiswa yang belum lulus diperoleh dari nilai D dari 2 mahasiswa dan nilai E dari 1 mahasiswa. Rincian nilai hasil pembelajaran dari setiap mata kuliah dapat ditinjau pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil akhir berdasarkan pembelajaran berbasis Edmodo

Mata Kuliah	Waktu Pelaksanaan	Jumlah Mahasiswa	Jumlah Mahasiswa Lulus Nilai					Jumlah Mahasiswa Belum Lulus Nilai			
			A	B	C	Σ	%	D	E	Σ	%
Kurikulum & Pembelajaran	17 Maret – 23 Mei 2020	44	19	19	3	41	93	3	0	3	7
Tata Kelola Pembelajaran	25 Maret – 23 Mei 2020	46	12	20	10	42	91	4	0	4	9
Teknologi Pembelajaran	26 Maret – 22 Mei 2020	40	6	27	5	38	95	0	2	2	5
Evaluasi Pembelajaran Seni	16 Maret – 23 Mei 2020	39	4	20	12	36	92	2	1	3	8

Pada masing-masing mata kuliah, jumlah mahasiswa yang telah memenuhi nilai minimal untuk lulus menunjukkan di atas 90%. Oleh karenanya implementasi Edmodo dalam pembelajaran mata kuliah kependidikan (Kurikulum & Pembelajaran, Tata Kelola Pembelajaran, Teknologi Pembelajaran, Evaluasi Pembelajaran Seni) untuk mahasiswa Pendidikan Seni Pertunjukan dapat dikatakan layak. Hasil ini menunjukkan bahwa implementasi sistem pembelajaran daring yang dipilih oleh pengajar telah mampu memberikan alternatif yang baik di masa pembatasan komunitas belajar tatap muka.

SIMPULAN

Berdasarkan perancangan pembelajaran untuk pemanfaatan Edmodo pada mata kuliah pedagogi seni pertunjukan, telah dilakukan beberapa poin penting, yaitu: (1) Perancangan konten pembelajaran menekankan pada format modul digital infografis, agar sesuai dengan gaya belajar visual. Kemudian menambahkan video penjelasan dosen yang terhubung ke laman Youtube; (2) Perancangan tugas menekankan pada unit-unit belajar secara mikro, yaitu untuk bobot 1 pertemuan kelas, tugas-tugas yang diberikan dapat dijadikan cara pengambilan nilai atau perbaikan pembelajaran lebih lanjut; (3) Perancangan kegiatan pembelajaran berfokus pada belajar tuntas dan sistem penyampaian daring bersifat *asynchronous*.

Berdasarkan implementasi Edmodo pada pembelajaran mata kuliah pedagogi seni pertunjukan, telah didapatkan hasil belajar berupa: (1) Kurikulum & Pembelajaran, dalam mata kuliah ini 41 mahasiswa telah lulus (93%); (2) Tata Kelola Pembelajaran, dalam mata kuliah ini 42 mahasiswa (91%) telah mendapatkan kelulusan; (3) Teknologi Pembelajaran, dalam mata kuliah ini 38 mahasiswa (95%) dianggap memenuhi kompetensi untuk lulus; terakhir (4) Evaluasi Pembelajaran Seni, pada mata kuliah ini 36 mahasiswa (92%) berhasil lulus. Sehingga dapat disimpulkan bahwa mayoritas mahasiswa dapat menjalani proses belajar Edmodo dengan hasil yang baik.

Sebagai langkah ke depan, akan lebih baik apabila dilakukan penelitian terkait persepsi mahasiswa selaku pengguna fasilitas belajar ini. Setelah teknologi pembelajaran di implementasikan, tentu saja hal yang penting untuk diketahui adalah pandangan para pembelajar sendiri terhadap fasilitas yang dipakainya. Penelitian lebih lanjut baik berupa survei pendapat atau eksperimen dengan uji banding produk sejenis merupakan tawaran riset yang layak untuk dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Naibi, I., Al-Jabri, M., & Al-Kalbani, I. 2018. Promoting Students' Paragraph Writing Using Edmodo: An Action Research. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 17(1), 130–143. Retrieved from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1165773.pdf>
- Alsmari, N. A. 2019. Fostering EFL Students' Paragraph Writing Using Edmodo. *English Language Teaching*, 12(10), 44–54. <https://doi.org/10.5539/elt.v12n10p44>
- Charoenwet, S., & Christensen, A. 2016. The Effect of Edmodo Learning Network on Students' Perception, Self-Regulated Learning Behaviors and Learning Performance. *Proceedings of The 10th International Multi-Conference on Society, Cybernetics and Informatics 2016*, (July), 297–300. Retrieved from <http://www.iiis.org/CDs2016/CD2016Summer/papers/EA948HG.pdf>
- Durak, G. 2017. Using Social Learning Networks (SLNs) in Higher Education: Edmodo Through the Lenses of Academics. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 18(1), 84–109. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v18i1.2623>

- Hidayati, N., Pangestuti, A. A., & Prayitno, T. A. 2019. Edmodo Mobile: Developing e-Module on Biology Cell for Online Learning Community. *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(1), 94–108. <https://doi.org/10.21009/biosferjpb.v12n1.94-108>
- Inel-Ekici, D. 2017. The Use Of Edmodo In Creating An Online Learning Community Of Practice For Learning To Teach Science. *Malaysian Online Journal of Educational Sciences*, 5(2), 91–106. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=EJ1142512>
- Insani, H. N., Suherdi, D., & Gustine, G. G. 2018. Undergraduate Students' Perspectives In Using Edmodo As An Educational Social Network. *English Review: Journal of English Education*, 6(2), 61–68. <https://doi.org/10.25134/erjee.v6i2.1254>
- Kemendikbud, Republik Indonesia. 2020. Mendikbud Terbitkan SE tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Covid-19. Retrieved from Kemendikbud RI website: <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/mendikbud-terbitkan-se-tentang-pelaksanaan-pendidikan-dalam-masa-darurat-covid19> diakses tanggal 6Mei 2020, pukul 13.00
- Khanchandani, K. P., Chachra, S. D., & Naiksatam, A. 2019. A Comparative Study on Interactive Digital Classrooms: Edmodo and Google. *Proceedings - IEEE 10th International Conference on Technology for Education 2019*, 205–209. <https://doi.org/10.1109/T4E.2019.00046>
- Khodary, M. M. 2017. Edmodo Use to Develop Saudi EFL Students ' Self-Directed Learning. *English Language Teaching*, 10(2), 123–135. <https://doi.org/10.5539/elt.v10n2p123>
- Mokhtar, F. A. 2018. Breaking Barriers Through Edmodo : A Qualitative Approach on the Perceptions of University of Malaya Undergraduates. *Online Learning*, 22(1), 61–80. <https://doi.org/10.24059/olj.v22i1.1026>
- Pratama, U. N. 2020. Analisis Gaya Belajar Mahasiswa Pendidikan Seni Pertunjukan Berdasarkan Modalitas Preferensi Sensori. *JINOTEP Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*, 7(2), 107–115. <https://doi.org/10.17977/um031v7i22020p107>
- Rulviana, V. 2018. Implementasi Media Edmodo dalam Mata Kuliah Pengembangan Kurikulum Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 8(2), 205–208. <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2361>
- Ryane, I., & El Faddouli, N. 2020. A Case Study of Using Edmodo to Enhance Computer Science Learning for Engineering Students. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(3), 62–73. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i03.11252>

- Wichadee, S. 2017. A Development of the Blended Learning Model Using Edmodo for Maximizing Students ' Oral Proficiency and Motivation. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 12(2), 137–154. <https://doi.org/10.3991/ijet.v12i02.6324>
- Yunkul, E., & Cankaya, S. 2017. Students' Attitudes Towards Edmodo, A Social Learning Network: A Scale Development STUDY. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 18(April), 16–29. <https://doi.org/10.17718/TOJDE.306554>