

## IMPLEMENTASI METODE *BLENDED LEARNING* BERBASIS APLIKASI EDMODO

Rini Ekayati

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
[riniekayati@umsu.ac.id](mailto:riniekayati@umsu.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi metode *blended learning* berbasis aplikasi Edmodo. Adapun yang menjadi subjek pada penelitian ini adalah dosen dan mahasiswa di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP UMSU. Data penelitian ini dikumpulkan berdasarkan aktifitas belajar dan mengajar dosen dan mahasiswa di dalam kelas. Selain itu, data juga diambil dari respon dosen dan mahasiswa terhadap implementasi implementasi metode *blended learning* berbasis aplikasi Edmodo. Berdasarkan analisis data yang dilakukan diperoleh hasil bahwa implementasi metode *blended learning* berbasis aplikasi Edmodo berdampak positif dimana dosen dan mahasiswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik secara online maupun tatap muka.

**Keywords:** Blended Learning, Aplikasi Edmodo

### 1. PENDAHULUAN

Perkembangan ICT (Information and Communication Technology) salah satunya ditandai dengan perkembangan jaringan komputer dengan layanan internet. Sistem jaringan komputer melalui internet yang saat ini berkembang bertujuan untuk memfasilitasi kebutuhan manusia maupun organisasi. Hal ini sebagai upaya untuk mendukung dan mempermudah aktivitas kehidupan manusia dan organisasi, dimana kegiatan belajar mengajar dalam dunia pendidikan juga termasuk di dalamnya.

Situasi ini secara langsung memberikan peluang bagi dosen/guru untuk memperluas interaksi dengan mahasiswa/siswa. Dengan memanfaatkan ICT, dosen/guru dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan mahasiswa/siswa, atau antar dan antara mahasiswa/siswa, atau berbagi sumber-sumber belajar yang dapat terjadi kapan saja dan di mana saja tanpa dibatasi oleh ruang waktu, selama saling terkoneksi dalam sistem jaringan komputer melalui internet. Ditambah lagi, hal ini merupakan bentuk baru dalam proses penyampaian dan penyajian materi pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan karena sifatnya yang lebih interaktif. Namun, di sisi lain, hal ini juga menjadi sebuah tantangan bagi dosen/guru untuk memiliki kecakapan yang memadai untuk menguasainya sehingga dapat memanfaatkan kondisi ini secara efisien dan efektif di dalam proses pembelajaran sesuai dengan *learning issues* yang ingin dicapai. Hal ini sejalan dengan tingkat profesionalisme seorang pendidik yang tidak hanya mencakup kemampuan membelajarkan peserta didik, tetapi juga kemampuan mengelola informasi dan lingkungan (yang meliputi tempat belajar, metode, media, sistem penilaian, serta sarana dan prasarana) untuk memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik sehingga menjadi lebih mudah (Ibrahim, et.al., 2001 dikutip oleh I Wayan Santyasa, 2007).

Salah satu kemudahan dalam bidang pendidikan yang ditawarkan dengan memanfaatkan perkembangan ICT saat ini adalah media aplikasi Edmodo. Edmodo adalah salah satu media aplikasi yang cukup banyak memiliki fitur untuk mendukung pembelajaran, dan yang penting, akun Edmodo dapat diperoleh tanpa membayar dan juga didesain untuk penggunaan pembelajaran berbasis sekolah. Dikarenakan Edmodo ini dirancang berbasis sekolah dan guna mendukung proses pembelajaran, Edmodo dilengkapi dengan beberapa aktivitas pembelajaran, seperti *quiz*, *assignment*, *poll*, *grade book*, *library*, *award badges*, dan *parent code*. Untuk bahan ajar, Edmodo mendukung bahan ajar berupa *file and links* (Kamarga, 2011). Penggunaan Edmodo juga memberikan kesempatan lebih luas kepada peserta didik dalam memanfaatkan fasilitas yang ada, sehingga dapat diperoleh sumber referensi yang tidak terbatas (Darmawan, 2013)

Berdasarkan observasi dan pengamatan yang dilakukan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP UMSU, model pembelajaran *e-learning* dengan media pembelajaran Edmodo sudah mulai dikenalkan dan digunakan sejak tahun 2013. Edmodo ternyata mampu membantu dosen dan mahasiswa dalam mengatasi permasalahan pembelajaran. Dalam sebuah hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya, didapati hasil bahwa Edmodo dapat membantu meningkatkan kemandirian belajar dan kesadaran berbahasa mahasiswa di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP UMSU (Ekayati, 2015). Data ini menunjukkan bahwa Edmodo memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran. Namun dilain pihak, belum pernah dilakukan analisis terhadap penggunaan metode pembelajaran *e-learning* berbasis aplikasi Edmodo yang didasarkan pada respon mahasiswa dan dosen yang terlibat dalam proses pembelajaran tersebut sebagai bukti empiris tentang bagaimana implementasi dari metode *blended learning* berbasis aplikasi Edmodo. Hal inilah yang mendasari pemikiran untuk melakukan analisis

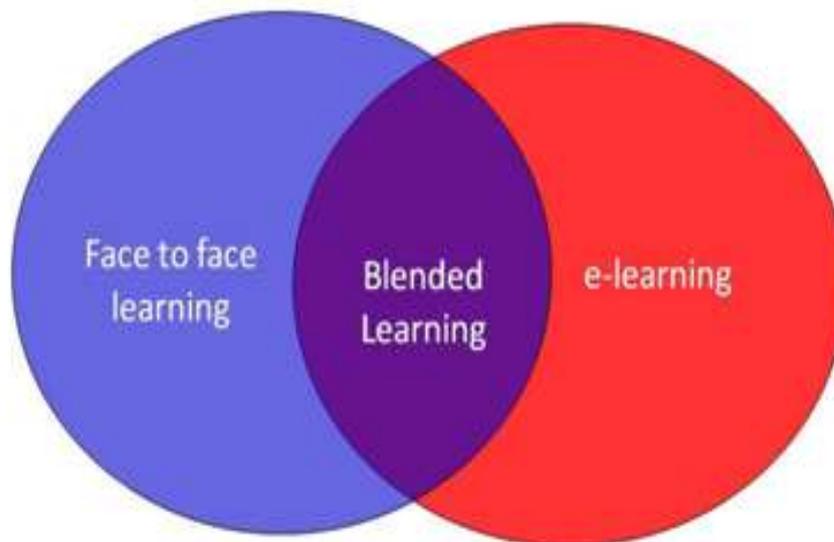
berkaitan dengan hal tersebut yang bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana implementasi metode *blended learning* berbasis aplikasi Edmodo di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP UMSU.

### Metode Pembelajaran

Menurut Sangidu (2004) metode adalah cara kerja yang bersistem untuk memulai pelaksanaan suatu kegiatan penilaian guna mencapai tujuan yang telah ditentukan. Selanjutnya, Salamun (dalam Sudrajat, 2009) menyatakan bahwa metode pembelajaran ialah sebuah cara yang berbeda untuk mencapai hasil pembelajaran yang berbeda dibawah kondisi yang berbeda. Hal ini berarti bahwa pemilihan metode pembelajaran itu harus disesuaikan dengan kondisi pembelajaran dan hasil pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu, berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan sebuah perencanaan yang utuh dan bersistem dalam menyajikan materi pelajaran.

### Metode Pembelajaran *Blended-Learning*

Pada dasarnya, metode pembelajaran *blended learning* merupakan pengembangan dari model *e-learning*, yaitu metode pembelajaran yang menggabungkan antara sistem e-Learning dengan metode konvensional atau tata muka (face-toface). (Rooney, 2003). Selanjutnya, Whitelock & Jelfs (2003), memberikan tiga pengertian untuk *blended learning*, yaitu : 1). *The integrated combination of traditional learning with web-based online approaches (drawing on the work of Harrison)*; 2). *The combination of media and tools employed in an e-Learning environment*; dan 3). *The combination of a number of pedagogic approaches, irrespective of learning technology use (drawing on the work of Driscoll)*. Berdasarkan pada pengertian-pengertian ini, dapat dikatakan bahwa *blended learning* merupakan sebuah bentuk model pembelajaran yang merupakan kombinasi dari model pembelajaran tradisional dengan model pembelajaran berbasis web, dengan memanfaatkan media dan alat-alat yang dapat digunakan dalam lingkungan pembelajaran *e-learning*.



**Gambar 1.** Konsep Metode Pembelajaran *Blended Learning*

Gambar 1 memperlihatkan gabungan antara pembelajaran konvensional (face-to-face) dan *e-learning* yang menciptakan bentuk pembelajaran gabungan yaitu *blended learning*. Metode *blended-learning* memiliki karakteristik diantaranya adalah bahwa *blended learning* adalah model pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pendidikan, gaya pembelajaran, serta berbagai media berbasis teknologi yang beragam. Selain itu, model pembelajaran ini mempunyai beberapa kelebihan antara lain dilihat dari aspek peningkatan hasil belajar, efektifitas pembelajaran, kenyamanan belajar, efisiensi biaya, dan adaptasi gaya belajar yang dimiliki oleh setiap peserta didik. Model pembelajaran *blended-learning* juga telah membantu pembelajar untuk belajar mandiri, menggeser paradigma *teacher center* menjadi *student center*, serta pencapaian tujuan pembelajaran (Graham, 2006).

Dalam perkembangannya, model pembelajaran *blended-learning* kini telah banyak terafiliasi dengan aplikasi berbasis internet sebagai media pendukung dalam prose belajar. Hal ini dimungkinkan untuk mendukung aspek belajar pada sesi *online*. Bentuk aplikasi ini berupa *software* manajemen pembelajaran yang lebih dikenal dengan istilah LMS (Learning Management System) yang merupakan apalikasi berbasis web, yang mampu menyediakan kegiatan aktifitas kelas secara maya. Salah satu dari

aplikasi LSM ini adalah EDMODO dengan sistem *free* akses, yang artinya dapat digunakan secara gratis tanpa harus membayar layaknya LSM lain.

### Edmodo

Edmodo adalah sebuah aplikasi pembelajaran berbasis internet yang dikembangkan oleh Nicolas Borg and Jeff O'Hara sebagai *platform* pembelajaran untuk berkolaborasi dan terhubung antara siswa dan guru dalam berbagi konten pendidikan, mengelola proyek atau tugas dan menangani pemberitahuan setiap aktivitas (Putranti, 2013). Ini berarti Edmodo merupakan aplikasi yang aman untuk digunakan baik oleh guru/dosen maupun oleh siswa/mahasiswa. Dalam definisi lain, Edmodo adalah pembelajaran berbasis jejaring sosial yang aman dan gratis dalam memudahkan guru untuk membuat dan mengelola kelas virtual sehingga siswa dapat terhubung dengan teman sekelas dan guru kapan saja dan dimana saja. (Balasubramanian & Jaykumar, 2014). Dengan demikian, layanan aplikasi Edmodo yang dapat diakses secara gratis, lebih memudahkan bagi pengguna, yaitu guru/dosen dan siswa/mahasiswa.

Kemudahan penggunaan Edmodo juga didasarkan kepada sistem kerjanya yang seperti *platform* media sosial yang lain, seperti *facebook*. Hal ini sejalan dengan definisi Edmodo lainnya yaitu bahwa Edmodo adalah aplikasi edukasi dengan *platform* media sosial dan *cloud* menyerupai *facebook* yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Gatot (dalam Singgih & Meini, 2013) Sejalan dengan pandangan Gatot, Sudibjo (2013) mengemukakan bahwa *edmodo* diciptakan menggunakan konsep yang mirip dengan *facebook*, dimana tujuan pembuatannya adalah khusus untuk bidang pendidikan yang dapat mendukung proses pembelajaran secara *online*. Selain daripada itu, dalam penggunaannya Edmodo bukan hanya melibatkan interaksi antara guru/dosen dan siswa/mahasiswa, melainkan juga interaksi yang melibatkan para orang tua siswa/mahasiswa yang juga dapat memiliki akun.

### Managemen Kelas Edmodo

Langkah awal yang harus dilakukan seorang dosen sebelum menggunakan Edmodo adalah dengan memiliki akun Edmodo terlebih dahulu. Membuat akun di Edmodo sangat mudah, kunjungi [www.edmodo.com](http://www.edmodo.com) lalu pilih tombol "I'm a Teacher" untuk membuat akun baru sebagai seorang guru. Isi form registrasi dengan data-data yang valid, lalu pilih tombol "Sign Up" sebagai pelengkap proses pendaftaran. Anda akan menerima konfirmasi pendaftaran melalui email, disertai petunjuk langkah selanjutnya untuk mengatur akun Edmodo Anda.



Setelah memiliki akun Edmodo, dosen dapat membentuk kelas belajar. Dalam hal ini dosen dapat membuat lebih dari satu kelas seperti layaknya pembelajaran di kelas konvensional yang biasa. Di setiap kelas yang dibuat akan terdapat kode grup (group code) yang berbeda-beda sebagai kunci akses bagi mahasiswa untuk dapat terdaftar di kelasnya. Untuk setiap mahasiswa yang bergabung, Edmodo secara otomatis memberikan juga kode orang tua (parent code) yang diperuntukkan untuk orangtua/wali mahasiswa sehingga dapat turut memantau perkembangan belajar anaknya secara langsung melalui sistem ini. Setelah mahasiswa bergabung di dalam kelas virtual yang telah dibuat oleh dosen, maka dosen dan mahasiswa sudah dapat saling berinteraksi.

Guna mendukung proses pembelajaran, guru/dosen dapat dengan leluasa memanfaatkan berbagai fitur Edmodo yang mendukung aktivitas pembelajaran, seperti *quiz*, *assignment*, *poll*, *grade book*, *library*, *award badges*, dan *parent code*. Untuk bahan ajar, *edmodo* mendukung bahan ajar berupa *file and links* (Kamarga, 2011).

### Kelebihan dan Kekurangan Edmodo

Edmodo memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

- a. *Edmodo* menjamin keamanan dan kemudahan atas aktivitas pembelajaran seperti berbagi ide atau yang lainnya baik dalam lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Kemudahan mengakses *edmodo* dapat menggunakan komputer maupun telepon genggam, meskipun siswa sedang melaksanakan magang, siswa tetap bisa belajar.
- b. Dosen dapat mengumpulkan bahan atau materi yang digunakan dalam pembelajaran, sehingga membantu siswa untuk mencari alternatif sumber pelajaran untuk dipelajari oleh siswa.
- c. *Edmodo* menyediakan akses yang cepat dan mudah seperti tugas, kuis, sumber belajar berbasis web.
- d. Dosen dapat berbagi *file*, ide dan materi lainnya dengan guru lain. Hal ini memungkinkan mereka untuk memperluas perpustakaan dan strategi pembelajaran.
- e. *User Interface*. Dengan mengadaptasi tampilan seperti facebook, secara sederhana *edmodo* relatif mudah untuk digunakan bahkan untuk pemula sekalipun.
- f. *Compatibility*. *Edmodo* mendukung *preview* berbagai jenis format file seperti: pdf, pptx, html dan sebagainya.

Sedangkan kekurangan *Edmodo* adalah sebagai berikut:

- a. *Edmodo* tidak terintegrasi dengan jenis sosial media apapun, seperti *facebook*, *twitter* atau *google plus*.
- b. Penggunaan bahasa program yang masih berbahasa Inggris sehingga terkadang menyulitkan guru dan siswa.
- c. *Video Conference* belum tersedia. Hal ini cukup penting untuk berinteraksi dengan siswa jika guru tidak bisa hadir secara langsung di ruang kelas.

## 2. METODE PENELITIAN

Jenis metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan menggunakan tiga instrument yaitu *participant observation*, *in-dept intervie* dan angket. Adapun subjek penelitian dari penelitian ini adalah dosen dan mahasiswa di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP UMSU T.A 2016-2017.

Data dikumpulkan sesuai dengan objek penelitian yaitu untuk mendeskripsikan implementasi metode *blended learning* berbasis aplikasi *Edmodo* melalui observasi, wawancara, dan angket yang berakaitan dengan respon dosen dan mahasiswa. Selanjutnya, data tersebut dianalisis secara deskriptif.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran *blended learning* masih merupakan model pembelajaran yang baru, khususnya di lingkungan FKIP UMSU. Hal ini diindikasikan dari jumlah dosen yang menggunakan model pembelajaran ini. Hanya diperoleh dua orang dosen yang dijadikan informan guna mengumpulkan data penelitian ini. Sejalan dengan itu, mahasiswa yang dijadikan responden juga merupakan mahasiswa yang berasal dari kelas dosen tersebut. Pada awalnya, setiap dosen menjelaskan bentuk pelaksanaan metode pembelajaran *blended learning* yang mereka jalankan di kelas masing-masing. Setiap dosen membuat jadwal khusus, di mana dalam 14x pertemuan dalam satu semester diadakan dua kali tatap muka yang menggunakan metode *blended learning*, menggabungkan metode konvensional (tatap muka) dengan pembelajaran online. Secara terperinci, implementasi dari metode *blended learning* ini adalah sebagai berikut:

### a. Kuliah Online

Tahapan perkuliahan online diawali dengan tahap pengenalan metode pembelajaran *blended learning*. Dosen membuat akun *Edmodo* untuk digunakan sebagai kelas virtual. Setiap mahasiswa diinstruksikan untuk bergabung dalam kelas virtual dosen dengan sebelumnya membuat akun di *Edmodo* sebagai mahasiswa/murid. Selanjutnya, dosen menginstruksikan mahasiswa untuk mengakses materi perkuliahan yang berasal dari aplikasi-aplikasi yang berbasis android maupun IOS, atau mencari bahan-bahan perkuliahan secara online, misalnya mencari artikel dalam jurnal online. Tentunya bahan materi yang dicari disesuaikan dengan batasan materi perkuliahan. Seluruh material yang diperoleh disimpan dalam akun *Edmodo* mereka dalam menu *Library*. Materi ini nantinya digunakan sebagai bahan yang dipelajari pada sesi tatap muka. Selain mencari, selanjutnya setiap mahasiswa saling membuat catatan individu sedetail mungkin, dan hasilnya didiskusikan di dalam

kelompok. Dalam perkuliahan online ini, dosen memadukannya dengan memanfaatkan aplikasi online untuk pembelajaran, Edmodo. Dengan aplikasi ini, dosen dapat membuat dan mengatur kelas virtualnya sendiri. Melalui Edmodo, dosen dapat meminta mahasiswanya untuk mengambil atau mengundu materi perkuliahan yang telah disediakan oleh dosen, dapat mengirim tugas, maupun berinteraksi langsung dengan mengirim pesan ke dosen yang bersangkutan, dimana kerahasiaannya sangat terjamin. Selain itu, dosen dapat berinteraksi dengann setiap mahasiswa secara personal, dimana hanya dosen dan mahasiswa yang bersangkutan saja yang terlibat. Namun semua ini bukan tanpa kendala, koneksi atau jaringan internet sering menjadi penghalang. Tidak jarang dosen harus menyediakan modem sendiri guna mendukung dan mengantisipasi jaringan wifi yang tiba-tiba bisa hilang.

b. Kuliah Tatap Muka

Kuliah tatap muka yang merupakan bagian dari model pembelajaran blended learning dilakukan di dalam kelas dengan meminta mahasiswa untuk membawa laptop masing-masing atau menggunakan android yang memiliki sambungan data. Atau dengan menempatkan mereka di dalam kelompok dengan menggunakan satu laptop perkelompok dikarenakan tidak semua mahasiswa memiliki laptop. Dalam kegiatan ini, dilakukan diskusi bersama antara dosen dengan mahasiswa dan antara mahasiswa dengan mahasiswa lainnya dalam kelompok. Semua hasil diskusi kemudian dikirimkan ke kelas Edmodo dosen untuk ditampilkan kembali guna dilakukan klarifikasi tentang hasil diskusi yang diperoleh. Setiap kelompok dapat melihat hasil pekerjaan mereka dan juga hasil pekerjaan kelompok lain. Selanjutnya, setiap kelompok dapat mengevaluasi hasil mereka masing-masing dengan tetap didampingi oleh dosen. Dalam hal ini dosen dapat langsung melakukan penilaian dan memberikan nilai secara langsung hasil kerja kelompok mahasiswanya. Mahasiswanya pun dapat melihat langsung nilai yang diberikan melalui akun Edmodo mereka masing-masing. Prose ini tentunya membantu dosen dalam proses penilaian.

c. Persepsi Mahasiswa

Persepsi mahasiswa terhadap implementasi model pembelajaran blended learning berbasis aplikasi Edmodo diukur dengan melihat respon mereka terhadap beberapa aspek yang berkaitan dengan proses pembelajaran dengan menggunakan model tersebut. Dalam hal ini dikumpulkan data sebagai berikut:

No.	Aspek yang Diamati	Kategori
1.	Frekuensi interaksi antar mahasiswa dalam kelas	Meningkat
2.	Frekuensi interaksi antar mahasiswa dalam kelompok ketika menggunakan aplikasi Edmodo	Meningkat
3.	Frekuensi interaksi antara mahasiswa dengan dosen ketika menggunakan Edmodo	Meningkat
4.	Kualitas interaksi antar mahasiswa dalam kelas	Baik
5.	Kualitas interaksi antar mahasiswa dalam kelompok ketika menggunakan aplikasi Edmodo	Baik
6.	Kualitas interaksi antara mahasiswa dengan dosen ketika menggunakan aplikasi Edmodo	Baik
7.	Kepuasan mahasiswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Edmodo	Puas
8.	Tingkat kesukaran pemahaman materi dan pelaksanaan tugas perkuliahan menggunakan aplikasi Edmodo	Sedang
9.	Efektivitas, kemudahan dalam memahami/mencapai tujuan pembelajaran menggunakan aplikasi Edmodo	Efektif

d. Persepsi Dosen

Persepsi dosen terhadap implementasi model pembelajaran blended learning berbasis aplikasi Edmodo diukur dengan melihat respon dosen terhadap beberapa aspek yang berkaitan dengan proses pembelajaran dengan menggunakan model tersebut. Dalam hal ini dikumpulkan data sebagai berikut:

No.	Aspek yang Diamati	Kategori
1.	Frekuensi interaksi antar mahasiswa dalam kelas	Meningkat
2.	Frekuensi interaksi antar mahasiswa dalam kelompok ketika menggunakan aplikasi Edmodo	Meningkat
3.	Frekuensi interaksi antara mahasiswa dengan dosen ketika menggunakan Edmodo	Meningkat
4.	Kualitas interaksi antar mahasiswa dalam kelas	Baik
5.	Kualitas interaksi antar mahasiswa dalam kelompok ketika	Sangat Baik

	menggunakan aplikasi Edmodo	
6.	Kualitas interaksi antara mahasiswa dengan dosen ketika menggunakan aplikasi Edmodo	Baik
7.	Kepuasan mahasiswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Edmodo	Puas
8.	Beban Kerja	Sedang
10.	Efektivitas, kemudahan dalam mencapai tujuan pembelajaran menggunakan aplikasi Edmodo	Efektif

#### 4. KESIMPULAN

Implementasi metode blended learning pada Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP UMSU dilakukan dalam dua cara yaitu online dengan menggunakan aplikasi Edmodo, dan offline (tatap muka). Dalam perkuliahan online, mahasiswa berinteraksi dengan sesama mahasiswa dan dosen dilakukan dengan menggunakan Edmodo, dimana sebelumnya dosen telah membuat akun Edmodo untuk membentuk kelas virtualnya, dan menggabungkan seluruh mahasiswa ke dalam kelas virtual tersebut. Melalui kelas virtualnya, dosen membagi bahan perkuliahan dan juga meletakkan tugas perkuliahan. Setiap mahasiswa hanya perlu untuk masuk melalui akun masing-masing untuk mengunduh maupun mengumpulkan tugas.

Selanjutnya dalam kuliah tatap muka, dilakukan diskusi kelompok dengan mengacu kepada materi yang telah diberikan melalui kelas virtual. Pada kuliah tatap muka juga dilakukan dengan bantuan aplikasi Edmodo. Hal ini menunjukkan bahwa dosen dan mahasiswa memiliki persepsi positif terhadap implementasi metode pembelajaran blended learning dengan aplikasi Edmodo di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP UMSU. Kualitas dan intensitas pembelajaran juga semakin meningkat. Selain itu, dosen dan mahasiswa merasa puas dengan dengan proses pembelajaran yang dilakukan dengan metode ini. Hal ini menunjukkan bahwa metode ini efektif untuk diterapkan di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP UMSU.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad Sudrajat. 2008. *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Basori. 2013. Pemanfaatan Social Learning Network “Edmodo” Dalam Membantu Perkuliahan Teori Bodi Otomotif Di Prodi PTM JPTK FKIP UNS. *JIPTEK*, Vol. VI No.2, Juli 2013. Hal 99-105
- Balasubramanian, Kandappan & Jaykumar, Leena N. K. (2014). Student Preference Towards The Use Of Edmodo As A Learning Platform To Create Responsible Learning Environment. *Prosiding, Asia Euro Conference*. Selangor : School of Hospitality, Tourism and Culinary Arts, Taylor’s University.
- Effendi, Mukhlison. 2013. Integrasi Pembelajaran Active Learning dan Internet-Based Learning dalam Meningkatkan Keaktifan dan Kreativitas Belajar. *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 7, Nomor 2, Oktober 2013. Hal. 283-308
- Ekayati, Rini. 2016. Optimalisasi Edmodo Dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Kesadaran Berbahasa Mahasiswa Semester VII Pada Mata Kuliah LC Di Prodi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP UMSU. Laporan Penelitian Teaching Grant, LPPM UMSU. Medan
- Graham CR. 2006. Blended Learning Systems : Definition, Current Trends and Future Directions, dalam C. Bonk and C. Graham (Eds), *The Hand Book of Blended Learning, Global Perspectives Local Design*. San Francisco : John Wiley & Sons, Inc.
- Kamarga, Hansiswany. (2011). Constructing Online Based History Learning: Comparison Of Learning Content Management System (LCMS) To Learning Management System (LMS). *International Journal of History Education*. Vol. XII, No. 2.
- Mahmudi. 2007. *Managemen Kinerja Sektor Publik*. UPP STIM YKPN.
- Marsh, Debra. 2012. *Blended Learning: Creating Learning Opportunities for Language Learners*. Cambridge University Press.
- Nurita Putranti. 2013. Cara Membuat Media Pembelajaran Online Menggunakan Edmodo. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 2(2). Hlm. 141.
- Rahmana, Aninda Yulianti, dkk. 2015. Validitas Perangkat Pembelajaran Blended Learning Terintegrasi Edmodo Pada Submateri Katabolisme Karbohidrat. *BioEdu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, Vol.4 No.2 Mei 2015. Hal. 848-853
- Rooney, J. E. 2003. Blended learning opportunities to enhance educational programming and meetings. *Association Management*, 55(5), 26-32.

- Sangidu. 2004. *Metode Penelitian Sastra, Pendekatan Teori, Metode dan Kiat*. Yogyakarta: UGM.
- Sogiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sofiana, Nina. 2015. Implementasi Blended Learning Pada Mata Kuliah Extensive Listening. *Jurnal Tarbawi* Vol. 12. No. 1. Januari - Juni 2015
- Suprijono, A. 2010. *Cooperative Learning (Teori & Aplikasi PAIKEM)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar