

Virtual Classroom Menggunakan Edmodo Untuk Penyusunan Materi Try Out dan Ujian Bagi Guru-Guru SD Mangunsari 01 Mangunsari Gunungpati Semarang

Priyo Sidik Sasongko¹, Nurdin Bahtiar², Beta Noranita³, Khadijah⁴, Fajar Agung Nugroho⁵

Departemen Ilmu Komputer/Informatika FSM Universitas Diponegoro, Semarang

¹priyoss@if.undip.ac.id

²nurdinbahtiar@gmail.com

³betanoranita.undip@gmail.com

⁴khadijah0303@gmail.com

⁵fajar@lecturer.undip.ac.id

Abstrak — SD Negeri Mangunsari 01 Gunungpati Semarang adalah salah satu sekolah dasar yang mempunyai tujuan untuk turut serta dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. SD tersebut mempunyai visi untuk mendidik generasi masa depan yang memiliki pengetahuan, ketrampilan, prestasi, kepribadian yang membanggakan, serta menguasai teknologi. SD Negeri Mangunsari 01 masih menerapkan metode pembelajaran konvensional dengan keterbatasan segala sumber daya yang ada, maka perlu diupayakan peningkatan kemampuan para pendidik dalam menggunakan media pembelajaran alternatif terutama dalam hal penyusunan materi Ujian dan Try Out berbasis Online. Edmodo merupakan platform pembelajaran berbasis jejaring sosial yang diperuntukkan untuk guru, murid sekaligus orang tua murid. Edmodo merupakan aplikasi e-learning yang menerapkan sistem pembelajaran yang mudah, efisien sekaligus lebih menyenangkan. Penggunaan Edmodo merupakan bagian dari Kompetensi Kelas Maya dari mata pelajaran di SD Negeri Mangunsari 01 Gunungpati Semarang yang disesuaikan dengan Kurikulum 2013 dan terutama digunakan untuk evaluasi baik berbentuk ujian maupun Try Out. Oleh karena itu perlu dilakukan Pelatihan Penyusunan Materi Try Out dan Ujian Pada Virtual Classroom Menggunakan Edmodo Bagi Guru-Guru SD Mangunsari 01 Mangunsari Gunungpati Semarang. Dengan program kemitraan ini diharapkan dapat membekali kemampuan dan ketrampilan para Guru SD Negeri Mangunsari 01 Semarang dalam persiapan Ujian Nasional untuk siswa siswa kelas VI. Pelatihan ini dimaksudkan untuk meningkatkan kompetensi para Guru sesuai bidangnya masing-masing yang nantinya dapat digunakan dalam peningkatan mutu pembelajaran dan sekaligus untuk melakukan evaluasi pembelajarannya di kelas maupun pembelajaran secara e-learning.

Kata kunci — edmodo, kelas maya, program kemitraan, ujian dan *Try Out* berbasis *online*, *virtual classroom*.

I. PENDAHULUAN

Kurikulum pendidikan tahun 2013 (K-13) mengisyaratkan penggunaan teknologi informasi yang intensif pada proses pembelajaran. Lembaga pendidikan dituntut menyediakan media pembelajaran yang variatif dan menyediakan media pembelajaran yang up to date sesuai dengan tuntutan perkembangan teknologi dan informasi. Kemampuan akses browser internet telah menjamur terutama gadget smart phone yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Hampir semua siswa masa kini senantiasa akrab bahkan kadang tak terpisahkan dengan produk IT yang berupa gadget smart phone. Fitur-fitur jejaring social di dalam Edmodo lebih banyak dari jejaring sebelumnya seperti Facebook. Terutama

pada proses pembelajaran (kuis). Hal tersebut dikarenakan Edmodo dikembangkan untuk menghubungkan semua lembaga pendidikan (sekolah dan kantor) dalam jaringan. Semua kegiatan pendidikan dapat terhubung di seluruh dunia. Dikembangkan oleh Nic Borg dan Jeff Ohara pada 2008, jaringan media sosial Edmodo merupakan suatu *platform* yang aman untuk siswa, guru, dan orang tua siswa. Tidak sekedar sebagai media sosial yang sudah ada (Facebook, Twitter), Edmodo merupakan media pembelajaran berbasis internet dengan tetap memiliki label sebagai media sosial.

Implementasi kurikulum 2013 di SD Negeri Mangunsari 01 perlu didukung oleh penggunaan infrastruktur, khususnya ruang komputer. Media virtual PBM yang direkomendasikan untuk

kurikulum 2013 adalah Edmodo. Edmodo adalah pusat pendidikan terbuka dan jarak jauh yang menawarkan program pendidikan dan pelatihan atau program terkait yang menangani kebutuhan nasional dan regional di bidang pendidikan terbuka / jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh ini melengkapi atau dalam kasus tertentu dapat menggantikan penilaian dalam pembelajaran tradisional / kelas.

SD Negeri Mangunsari 01 Semarang turut berkontribusi dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, dengan visinya adalah mendidik generasi masa depan yang memiliki pengetahuan, ketrampilan, prestasi, kepribadian yang membanggakan, serta menguasai teknologi. Meskipun SD Negeri Mangunsari 01 Semarang ini belum maksimal dalam pengaksesan internet untuk para siswa, namun SD Negeri Mangunsari 01 Gunungpati Semarang ini tetap berusaha menjadikan para siswa melek teknologi informasi terutama yang bersifat positif.

Pemanfaatan aplikasi jejaring pembelajaran sosial sebagai sarana pembelajaran semakin memberikan nilai tambah bagi para guru SD Negeri Mangunharjo 01 Gunungpati Semarang yang memanfaatkannya. Tim pengabdian masyarakat mencoba untuk mengenalkan pemanfaatan aplikasi jejaring pembelajaran sosial sebagai sarana pembelajaran kepada para guru dan sekaligus berusaha membekali para guru tentang cara pemanfaatan sosial media untuk pembelajaran yang dalam hal ini adalah untuk pembuatan materi TryOut maupun ujian berbasis komputer. Dengan harapan bahwa guru pada akhirnya mampu menguasai teknologi yang dapat digunakan dalam melakukan suatu pembelajaran.

II. PERUMUSAN MASALAH

Berdasar latar belakang tersebut perlu dilakukan Pelatihan Penyusunan Materi Try Out dan Ujian Pada Virtual Classroom Menggunakan Edmodo Bagi Guru-Guru SD Mangunsari 01 Mangunsari Gunungpati Semarang dengan harapan bahwa pelatihan ini dapat menambah bekal para guru untuk siap dalam mengoptimalkan pemanfaatan IT untuk para siswanya.

III. TINJAUAN PUSTAKA

Perkembangan teknologi terutama teknologi informasi begitu pesat. Saat ini hampir semua aspek kehidupan masyarakat sudah tersentuh oleh teknologi informasi termasuk dunia edukasi [1]. Teknologi informasi didefinisikan sebagai sains, teknologi, bidang teknik, dan manajemen yang

digunakan untuk memproses dan mengolah informasi [2]. Peningkatan dalam bidang teknologi biasanya membuat kehidupan manusia menjadi lebih mudah. Hal ini berakibat pada peran teknologi yang sangat esensial saat ini. Tetapi ketika ilmu pengetahuan atau teknologi tidak dimanfaatkan dengan benar, maka akan berakibat pada semakin banyaknya peran teknologi canggih sekarang ini yang tidak terasa di tengah-tengah masyarakat. Peran pengetahuan dan teknologi yang saat ini digunakan secara luas adalah dalam disiplin pendidikan. Sebuah inovasi baru sangat diharapkan di dunia pendidikan, khususnya penggunaan teknologi saat ini, karena dengan inovasi baru ini keunggulan pendidikan dapat ditingkatkan. [3]. Teknologi Informasi (TI) adalah teknologi yang melibatkan desain, pemeliharaan, dan penggunaan sistem komputer, perangkat lunak, dan berbagai pemrosesan data dan jaringan distribusi [12]. Situs internet memudahkan akses informasi secara global dan menjadi sumber informasi bagi semua penggunanya, termasuk siswa dan guru [13]. Dengan mengakses internet, semua keterangan, penjelasan, data-data mengenai pengetahuan lampau hingga terkini dapat dikonsumsi siapapun.

Hanson berpendapat bahwa media sosial adalah media yang dirancang untuk memfasilitasi interaksi sosial yang interaktif dalam setiap instruksinya [4]. Media sosial benar-benar berdasarkan pada teknologi internet yang menyesuaikan pola penyebaran data yang dulunya ada di masa lalu [11].

Liana Evans berpendapat bahwa ada beberapa jenis jejaring sosial [10]: Situs web Berita Sosial online yang memungkinkan pengguna untuk mengirimkan berita, informasi, artikel, foto, video, yang kemudian akan diberi peringkat (pilih suka / tidak suka) untuk informasi itu, Jejaring sosial yang memungkinkan manusia untuk membuat web non-publik dan bergabung dengan teman-teman untuk berbagi konten percakapan, berbagi kehidupan sosial yang menyetujui pengguna untuk berbagi konten dengan pengguna lain, blog yang memungkinkan siapa pun untuk meng-kategorikan diri mereka sendiri dalam bentuk artikel ide, pemikiran, dan informasi, micro-blogging seperti Twitter, dan Forum yang dapat digunakan untuk mengasah kemampuan dialog antar pengguna

Aplikasi Edmodo (www.edmodo.com) adalah platform microblogging pribadi yang dikembangkan untuk guru dan siswa, dengan prioritas pada privasi sarjana [6]. Edmodo adalah platform media sosial yang sering digambarkan sebagai Facebook untuk sekolah dan dapat menampilkan

lebih lagi sesuai kebutuhan. Edmodo adalah perangkat lunak yang menarik untuk guru dan siswa dengan faktor sosial yang menyerupai Facebook, namun sebenarnya ada peningkatan manfaat dalam aplikasi akademik berbasis jejaring sosial ini [7]. Edmodo menyajikan lingkungan tempat pengajaran dan pembelajaran sekaligus dapat menghasilkan kegembiraan akademis, siswa juga bias menjadi lebih mandiri. Jelas bahwa siswa akan senang mendapatkan pengetahuan baru melalui platform ini, dan ketika siswa merasa senang, semangat mereka untuk dapat mengatasi materi baru dan sulit akan meningkat. Edmodo adalah salah satu cara untuk membangun antusiasme siswa untuk belajar.

Edmodo dapat menjadi platform pembelajaran berbasis media sosial untuk instruktur/dosen, siswa/mahasiswa di samping sebagai ibu dan ayah/wali. Edmodo diciptakan sebagai platform pembelajaran berbasis jejaring sosial untuk akademisi/dosen, siswa/mahasiswa fakultas, dan ayah-ibu/wali [9]. Edmodo dimaksudkan untuk membuat siswa dapat belajar dalam lingkungan yang sangat luas. Di Edmodo, instruktur/dosen akan melanjutkan diskusi kategori on-line, menawarkan jajak pendapat untuk memastikan pemahaman siswa/murid, dan memberikan lencana {ke fakultas | ke sekolah | ke universitas} siswa/mahasiswa yang secara sendiri-sendiri didasarkan pada kinerja atau perilaku [7]. Pelatih/dosen berada di tengah-tengah komunitas yang kuat yang menghubungkan guru/dosen dengan siswa/siswa, direktur, ibu dan ayah/wali, dan penerbit/buku di Edmodo. Komunitas ini adalah sumber daya dan alat yang dapat meningkatkan kualitas dunia pendidikan, yang menawarkan bangunan akademis yang luar biasa [5].

Edmodo memiliki tiga opsi untuk mendaftarkan akun. Sebagai guru, murid, dan orang tua. Edmodo merupakan sebuah platform online untuk memotivasi pelatih untuk belajar seperti platform lainnya, atau cara yang lebih kreatif untuk membuat siswa berinteraksi dengan co-mastering dan *dispensing awareness* (Jenkins). Edmodo bukan jawaban untuk setiap jenis permasalahan di dunia pendidikan, tetapi faktor yang paling penting di sini adalah bahwa platform ini menyediakan komponen penting dengan lingkungan belajar secara online yang hebat. Edmodo juga menawarkan banyak aspek untuk mendukung pembelajaran seperti tugas, kuis dan penilaian. Edmodo menyediakan alat media sosial untuk instruktur dan siswa untuk berbagi catatan, tautan, dan dokumen dengan cara canggih.

Platform ini menyediakan berbagai cara bagi siswa/mahasiswa untuk berinteraksi dengan teman dan guru di kelas. Selain itu, platform ini memungkinkan siswa/mahasiswa untuk melatih perilaku online mereka dan mengambil tanggung jawab untuk mengelola pengetahuan mereka tentang apa yang mereka lakukan dengan gadget secara aman. Intinya, platform ini mudah ditemukan dan digunakan, terutama untuk instruktur yang melihat alam bebas sebagai dasar dari pengetahuan teknis mereka saat ini [8].

Edmodo adalah jawaban untuk kelas digital yang menyenangkan dan terlindungi. Poin-poin tersebut mencakup kemampuan untuk memposting akun sederhana, berita, penugasan, kuis, dan jajak pendapat. Ketika Anda memposting sesuatu, Anda dapat menggunakan file atau tautan untuk posting tersebut. Tidak diragukan lagi fitur ini berguna untuk menampilkan hal yang terkait dengan tema yang diajarkan guru. Demikian pula, seperti halnya kuis, model canggih dari Edmodo memiliki beberapa bentuk pertanyaan tentang kuis. Misalnya, jawaban yang benar, beberapa pilihan, perjodohan, entri cepat, entri kosong, dll. Ini adalah fitur yang sangat baik dari Edmodo. Kemudahan penggunaan Edmodo dirasakan ketika Anda pertama kali mendaftar atau membuat akun dengan Edmodo. Prosedurnya sangat sederhana karena tema warna Edmodo berwarna biru dan Facebook. Beberapa aspek Facebook, misalnya, login sederhana, pertukaran profil juga sangat mudah. Edmodo adalah komunitas sosial dengan aspek-aspek yang mendukung pembelajaran. Seperti berbagai jejaring sosial, faktor Edmodo dapat diperoleh tanpa pembayaran dengan mengunjungi www.edmodo.com. Namun, Edmodo dirancang untuk mendapatkan pengetahuan tentang penggunaan berbasis sekolah. Ini tentu saja dapat diperhitungkan dalam tampilan halaman awal Edmodo. Terlepas dari apakah konsumen adalah guru, siswa, atau orang tua siswa, info masuk pengguna tampaknya istimewa. Beberapa elemen dalam Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS) untuk membantu dengan e-learning, seperti tugas, kuis, dan penilaian, juga terdapat di aplikasi di Edmodo.

Bagi instruktur-instruktur yang memilih untuk mulai menggunakan Edmodo, Anda harus mengumpulkan infrastruktur untuk bergabung dengan Edmodo. Beberapa peralatan yang diperlukan untuk menjalankan perangkat lunak ini adalah:

- Komputer/laptop pribadi yang terhubung ke Internet

- Smartphone (perangkat lunak edmodo yang berguna untuk Android/iPhone)
- Ponsel menggunakan browser web
- email aktif dan gambar profil
- Buka browser favorit Anda menggunakan PC/laptop
- Selanjutnya, buka browser web (iExplorer, Firefox, Chrome, Opera).

Jika semua peralatan tersebut telah siap maka langkah selanjutnya buka browser dan arahkan ke alamat www.edmodo.com.

IV. METODE KEGIATAN

Pemanfaatan aplikasi jejaring pembelajaran sosial bagi para guru SD Negeri Mangunsari 01 Gunungpati Semarang direncanakan dalam bentuk kegiatan pelatihan yang direncanakan akan dilaksanakan pada Hari/ Tanggal : Kamis, 24 Oktober 2019 bertempat di SD Negeri Mangunsari 01 Gunungpati Semarang dengan materi sebagai berikut:

- 1) Pengenalan Aplikasi jejaring pembelajaran sosial
- 2) Pemberian contoh pemanfaatan Aplikasi jejaring pembelajaran sosial dalam pembelajaran terutama dalam pembuatan materi Try Out maupun Ujian.
- 3) Pengenalan konsep-konsep pembelajaran dengan memanfaatkan Admodo
- 4) Sharing pengalaman permasalahan yang muncul ketika pembelajaran dengan memanfaatkan Admodo

Diharapkan dengan cara – cara di atas, maka pelatihan pemanfaatan aplikasi Admodo untuk Virtual Classroom dalam pembuatan materi Try Out dan Ujian bagi para guru SD Negeri Mangunsari 01 Semarang dapat meningkatkan keterampilan para guru.

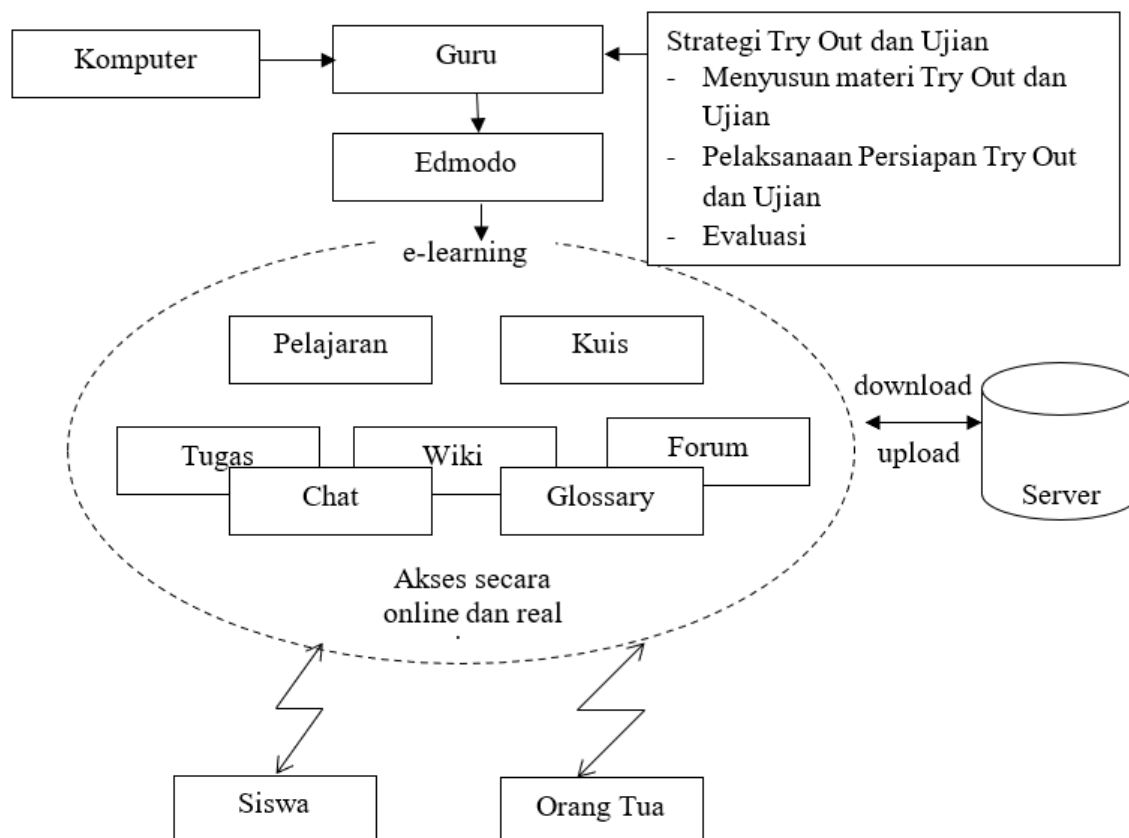
V. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini diikuti guru-guru dari SD Negeri Mangunsari 01 Mangunsari Gunungpati Semarang sebanyak 09 orang guru. Kegiatan diawali dengan pemberian Pre Test. Pre Test dan post Test untuk mengetahui

sejauh mana para guru SD Negeri Mangunsari 01 dalam kaitannya dengan penguasaan teknologi informasi terutama tingkat penggunaan internet kaitannya dengan pembelajaran. Melalui pre Test dapat diketahui bahwa

- Tingkat keseringan peserta pelatihan dalam mengakses internet, beberapa kali sehari sebanyak 56%, beberapa kali dalam seminggu 33%, dan sehari sekali 11%.
- Rata-rata lama mengakses internet adalah beberapa menit dalam sekali akses 67%, satu jam dalam sekali akses 11%, dan lebih dari satu jam dalam sekali akses 22%.
- Perangkat yang digunakan untuk mengakses internet adalah Smartphone 67% dan Laptop 33%.
- Semua guru berpendapat bahwa murid-murid SD perlu dikenalkan dengan internet, Semua guru sudah mengenal istilah pembelajaran online,
- Semua guru berpendapat perlu pendidikan seklaoh dasar diajarkan melalui media online karena
 - o Biar tidak ketinggalan zaman
 - o Mempermudah pekerjaan
 - o Pembelajaran online menarik , mudah dicerna, jaangkauan luas
 - o Variasi fitur aplikasi online dalam pembelajaran Ms. Teams, Kahoot dll
 - o Lebih banyak ilmu yang dieksplor
 - o Pelengkap pembelajaran tatap muka

Kegiatan selanjutnya adalah pelaksanaan pelatihan dengan materi pemanfaatan Teknologi Tepat Guna berupa pemanfaatan aplikasi edmodo untuk penyusunan materi Try Out dan Ujian pada Virtual Classroom kepada para guru SD Negeri Mangunsari 1 Gunungpati Semarang. Para guru diberikan modul pelatihan. Para guru berlatih pembuatan materi pembelajaran, menyiapkan tugas, menyiapkan latihan-latihan, dan menyiapkan materi Try Out dan Ujian pada Virtual Cllsroom. Selain itu para guru juga mencoba menampilkan dan membuat rekapitulasi hasil evaluasi Try Out dan Ujian. Selama pelatihan, para guru dipandu seorang instruktur dan dibantu oleh beberapa asisten komputer



Gbr 1. Sistematika penerapan ipteks.

Hal ini cukup efektif dalam proses pelatihan ini. Kemudian, para guru diharapkan dapat mendesain model pembelajaran dan mendapatkan ketrampilan dan pengetahuan untuk menyiapkan *try out* dan ujian melalui aplikasi jejaring sosial dan menerapkannya pada kegiatan belajar-mengajar dengan basis online. Beberapa topik e-learning yang diberikan yaitu membuat content pelajaran yang dapat diperbaharui setiap saat dengan selalu memperhatikan masukan atau kritik dari siswa maupun guru lainnya, kuis online yang sangat efektif baik dalam bentuk penyajian soal maupun jawaban sehingga guru dapat melakukan pengacakan jawaban maupun soal serta mengetahui nilai masing-masing siswa secara langsung yang dapat diranking berdasarkan nilainya, tugas yang dapat didownload dan siswa secara online juga dapat mengirim jawaban melalui e-mail maupun langsung melalui sistem e-learning, wiki yang dapat dimanfaatkan untuk mendefinisikan sesuatu secara bersama-sama, dan forum sebagai sarana diskusi online.

Secara sistematis strategi dan taktik Virtual Classroom pada Aplikasi Edmodo untuk

penyusunan materi Try Out dan Ujian dapat dilukiskan pada gambar 1.

Setelah pelatihan selesai, Tim pengabdian masyarakat melakukan post test. Melalui Post Test, Menurut para guru SD Negeri Mangunsari 01 bahwa pembelajaran online sangat penting pada era Teknologi dan Informasi ini. Hal ini karena pembelajaran *online* memberikan dampak positif sebagai berikut

- Akses tidak terbatas
- Akses Lebih cepat dan efisien waktu
- Pembelajaran menjadi lebih menarik
- Tugas-tugas dapat diakses darimanapun
- Adanya sarana komunikasi dengan orang tua sehingga orang tua dapat mengawasi anak belajar di rumah.
- Bisa mengikuti pembelajaran melalui internet sesuai dengan kemajuan perkembangan IT

Namun terdapat dampak negatif dalam pembelajaran *online* di antaranya

- Peluang besar buka situs-situs lain yang tidak ada hubungannya dengan pelajaran. Misalnya game online atau situs-situs lain yang negatif.

- Berkurangnya hubungan langsung kepada peserta didik sehingga mengurangi kedekatan dan keakrapan dalam pembelajaran
- Ketika ada kesulitan tidak bisa konsultasi langsung
- Gangguan mata karena sering melihat layar hp atau laptop
- Perubahan pola pikir terutama budaya-budaya luar negeri
- Kurang fokus pada materi pembelajaran online karena dorongan dari diri untuk membuka situs-situs lain.
- Siswa menjadi asyik dengan kesibukannya sendiri tanpa berinteraksi dengan teman maupun dengan orang tua.

Selanjutnya, para guru memberikan masukan terkait dengan tema-tema pembelajaran komputer atau kegiatan-kegiatan pengabdian masyarakat mendatang yang bisa dilakukan, di antaranya

- Software kreasi siswa
- Software membangun karakter siswa
- Pembuatan video pembelajaran
- Aplikasi pembuatan materi yang lebih mudah diakses oleh guru dan peserta didik
- Menyusun materi online
- Pembuatan bahan ajar dengan powerpoint

Antusiasme para peserta pelatihan sangat terlihat dalam sesi praktek maupun diskusi. Mereka aktif dalam bertanya dan juga berbagi ide dan pengalaman ketika mengajar di kelas. Harapan dari peserta adalah adanya tindak lanjut dari pelatihan pemanfaatan Teknologi Tepat Guna ini, misalnya berupa pendampingan secara berkelanjutan.

VI. KESIMPULAN

Pelatihan pemanfaatan Teknologi Tepat Guna berupa pemanfaatan edmodo dalam penyusunan materi Try Out dan Ujian pada Virtual Classroom semacam ini perlu dilakukan secara berjenjang dan kontinu agar para peserta pelatihan memperoleh ketrampilan yang memadai dalam menggunakan media sosial pembelajaran sebagai media pembelajaran kreatif dan media Try Out dan Ujian serta evaluasinya dengan pemanfaatan Teknologi Informasi berbasis internet sebagai media pendidikan di lingkungan sekolah maupun di rumah. Para peserta berhasil mendesain materi pembelajaran, penugasan, latihan, ulangan, serta evaluasi pembelajaran berupa materi Try Out dan Ujian serta rekapitulasi hasilnya. Akhirnya melalui pembelajaran pemanfaatan teknologi tepat guna berupa penguasaan media sosial sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas akademik para siswa SD Negeri Mangunsari 1

Semarang. Selanjutnya Aplikasi pembelajaran berbasis media sosial ini dapat sebagai sarana persiapan lebih awal dan lebih terprogram dalam penyusunan Try Out dan Ujian pada Virtual Classroom menggunakan Aplikasi Admodo.

VII. SARAN

Pemanfaatan Teknologi Tepat Guna berupa Media Sosial Pembelajaran sebagai media berinovasi dan kreatif dalam menyusun materi Try Out dan Ujian dengan pemanfaatan Teknologi Informasi berbasis internet sebagai media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Hendaknya model pembelajaran secara online dikelola secara profesional dan berkelanjutan untuk dapat memberikan dampak yang positif. Para guru dapat berkreasi dan berinovasi secara bijak dalam memanfaatkan media sosial pembelajaran sebagai media pembelajaran penunjang di kelas.

REFERENSI

- [1] Anderson, T & Elloumi, F. (2004). *Theory and Parctice of Online learning*. Canada: Athabasca University.
- [2] Anonim. (2003). *Undang Undang RI no. 20 tentang SIstem Pendidikan Nasional*. Indonesia: <http://www.komnasham.go.id/instrumen-ham-nasional/uu-no-20-tahun-2003-tentang-sistem-pendidikan-nasional>.
- [3] Development, B. A. (1980). *Report on Information Technology*. Great Britain: HM Stationery Office.
- [4] Hadi Purnama, (2011), *Media Sosial di Era Pemasaran 3.0 Corporate and Marketing Communication*, Jakarta Pusat Studi Komunikasidan Bisnis, Program Pasca Sarjana Universitas Mercu Buana,pp 107 -124
- [5] Hadjerrouit, S. (2010). *Developing Web-Based Learning Resources in School Education: A User-Centered Approach*. [Versi elektronik]. *Interdisciplinary Journal of E- Learning and Learning Objects*,6,115-135.
- [6] Khaleel M. A ,(2015), *Students' Perceptions of Edmodo and Mobile Learning and their Real Barriers towards them*, TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology – April, volume 14 issue 2.
- [7] Pupung Purnawarman, Susilawati, Wachyu Sundayana, *The Use Of Edmodo In Teaching Writing In A Blended Learning Setting*, Indonesian Journal of Applied Linguistics, Vol. 5 No. 2, January 2016, pp. 242-252
- [8] Ramdhan, (2011), *Pengembangan Aplikasi E Learning Berbasis Moodle (Studi Kasus: SMA 2 MEI Ciputat)*. Fakultas Sains dan Teknologi UIN Jakarta.

- [9] Rita Kurniawati, Djuniadi, (2015), Pengembangan Media Blended Learning Berbasis Edmodo Di Sekolah Menengah Kejuruan, Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies, IJCETS 3 (1) (2015): 16-24
- [10] Napitupulu, (2013), Social Media Nation, Jakarta, Prasetya Mulya Publishing
- [11] Stanton , (2001), Prinsip-Prinsip Pemasaran, jilid Tujuh, Jakarta, Erlangga
- [12] The Merriam-Webster English Dictionary, Revised edition (2004)
- [13] Yogyanto H.M. (2003). *Sistem Teknologi Informasi*. Andi Offset Yogyakarta.