

Pelatihan Blended Learning Berbasis Edmodo untuk Meningkatkan Kompetensi Guru

Diterima: 15 April 2021
Revisi: 18 April 2021
Terbit: 1 Mei 2021

^{1*}Sulia Ningsih, ²Yamanto Isa, ³Arief Qosim, ⁴Joko Kuswanto
^{1,2,3}Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Baturaja
⁴Program Studi Informatika FTK Universitas Baturaja
E-mail: ¹sulia_ningsih@fkip.unbara.ac.id,
²yamantoisa@unbara.ac.id, ³ariefqosim@fkip.unbara.ac.id,
⁴jokokuswanto@unbara.ac.id

*Corresponding Author

Abstrak— Seiring dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, seorang guru dituntut untuk dapat merancang sistem pembelajaran, termasuk komponen media. Kurikulum 2013 menuntut guru untuk lebih kreatif merancang pembelajaran dengan mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi pada kegiatan pembelajaran yang salah satunya media internet. Guru diharapkan mampu variatif, kreatif dan inovatif sehingga pembelajaran tidak hanya secara tatap muka saja tetapi juga dapat divariasikan secara online. Salah satu jenis media berbasis internet yang dapat digunakan adalah Edmodo. Pelatihan blended learning berbasis edmodo dilakukan di SMA Sentosa Bhakti Baturaja dengan dasar guru SMA Sentosa Bhakti Baturaja belum mengenal edmodo untuk pelaksanaan blended learning. Hasil dari kegiatan pengabdian ini guru SMA Sentosa Bhakti Baturaja telah memiliki kemampuan pembuatan dan pengelolaan edmodo. Kemampuan atau skill ini dapat digunakan untuk pelaksanaan blended learning.

Kata Kunci— Blended Learning, Edmodo, Kompetensi Guru

Abstract— *The development of Science and Technology, requires a teacher to be able to design learning systems, including the media component. The 2013 curriculum requires teachers to be more creative in designing learning by integrating Information and Communication Technology in learning activities, one of which is internet media. Teachers are expected to be varied, creative and innovative so that learning is not only face-to-face but can also be varied online. One type of internet-based media that can be used is Edmodo. Edmodo-based blended learning training is conducted at Sentosa Bhakti Baturaja High School on the basis that the majority of teachers are not yet familiar with edmodo for the implementation of blended learning. As a result of this community service, Sentosa Bhakti Baturaja High School teachers have the ability to create and manage edmodo. This competency or skill can be used by the teacher for implementing blended learning.*

Keywords — *Blended Learning, Edmodo, Teacher Competence*

I. PENDAHULUAN

Salah satu komponen dalam desain sistem pembelajaran adalah media. Penerapan desain sistem pembelajaran bertujuan menciptakan pembelajaran yang sukses, yaitu pembelajaran yang mampu membantu siswa mencapai kompetensi yang diinginkannya (Pribadi 2010). Guru sebagai agen pembelajaran perlu mempertimbangkan pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang sukses. Media pembelajaran digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pelajar sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Miarso 2009).

Seiring dengan perkembangan teknologi yang ada, seorang pendidik dituntut untuk dapat membuat media pembelajaran yang kreatif sehingga dapat digunakan dalam proses belajar mengajar yang membantu penyampaian materi agar menjadi lebih menarik dan peserta didik tidak jenuh dalam mengikuti proses belajar tersebut. Hal ini juga sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 yang akan diterapkan. Dalam kurikulum tersebut setiap pengajar dituntut untuk dapat membuat dan menggunakan media dalam pembelajaran, khususnya berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) seperti halnya penggunaan internet.

Memasuki abad ke 21 ini, perkembangan TIK sudah semakin meningkat di segala bidang. Peran TIK tidak terbantahkan dapat mempermudah aktivitas manusia. Mulai dari aktivitas sehari-hari, pekerjaan, hingga pendidikan pun tidak terlepas dari penggunaan TIK (Awal 2019). Internet yang menjadi bagian dari TIK telah menjelma menjadi sumber informasi yang lengkap, mudah, dan cepat untuk diakses oleh siapapun dan dimanapun.

Selama ini pembelajaran di sekolah dilakukan secara tatap muka di ruang kelas dengan dukungan sarana dan prasarana yang memadai. Kenyataan di lapangan menunjukkan pemanfaatan dan pengembangan sarana dan prasarana tersebut belum optimal. Berkenaan dengan itu, perlu penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu pengembangan kompetensi siswa secara teori dan praktik. Salah satu jenis media pembelajaran, yaitu *blended learning* berbasis edmodo. *Blended learning* merupakan kombinasi antara *face to face* dan *online learning* (Cheung & Hew 2011). Menegaskan pendapat tersebut dinyatakan bahwa *Blended learning* sebagai pembelajaran yang mengkombinasikan setting pembelajaran *synchronous* dan *asynchronous* secara tepat guna untuk mencapai tujuan pembelajaran (Chaeruman 2011). Definisi di atas menunjukkan bahwa komponen *blended learning* terdiri atas pembelajaran tatap muka dan online. Pembelajaran tatap muka dilakukan di satu tempat dan waktu yang sama, sehingga terjadi interaksi langsung antara pengajar dan pelajar (Rahmawati dan Rismiati 2012).

Edmodo dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip pengelolaan kelas berbasis kelompok dan juga sosial media. Edmodo sangat komprehensif sebagai sebuah course management system

seperti *Moodle*, bedanya adalah aksesnya lebih cepat dan lebih mudah menggunakannya dengan menggunakan beberapa fitur yang fungsinya sama seperti *course management system* (Dharmawati 2017). Pemilihan edmodo didasarkan pada penggunaan yang mudah, setiap orang yang sudah terbiasa menggunakan sosial media seperti *facebook* pasti mampu menggunakan Edmodo. Melihat siswa yang dekat dengan internet dan maraknya penggunaan situs-situs jejaring sosial dalam kehidupan sehari-hari memungkinkan guru untuk membuat kelas virtual menggunakan salah satu situs pembelajaran bersifat maya bertajuk Edmodo yang memiliki tampilan identik dengan *Facebook*. Seseorang sudah terbiasa menggunakan facebook umumnya cukup satu kali mengikuti pelatihan singkat penggunaan Edmodo dipastikan akan dapat mengoperasikannya dengan baik (Septanto 2015). Edmodo mempunyai beberapa manfaat pembelajaran : (1) Edmodo merupakan wahana komunikasi dan diskusi yang sangat efisien untuk para guru dan murid; (2) Dengan Edmodo, siswa satu dengan siswa lainnya dapat dengan mudah berinteraksi dan berdiskusi dengan pantauan langsung dari gurunya; (3) Edmodo mempermudah komunikasi antara guru, murid sekaligus orang tua murid; (4) Sebagai sarana yang tepat untuk ujian maupun quiz; (5) Guru dapat memberikan bahan ajar seperti pertanyaan, foto, video pembelajaran; (6) Dengan adanya Edmodo, orang tua murid dapat memantau kegiatan belajar anaknya dengan mudah; (7) Mempermudah guru dalam memberikan soal dari mana saja dan kapan saja.

Pada saat ini, para pelajar baik siswa maupun mahasiswa sudah banyak yang menggunakan *computer network* atau internet dalam proses pembelajaran. sebelumnya siswa hanya menggunakan buku sebagai sumber belajar, tetapi sekarang berbagai materi pelajaran bisa mereka jumpai pada media berbasis internet, sehingga mereka tidak hanya membaca tulisan yang ada pada buku pelajaran, tetapi juga menemukan beragam informasi yang ada pada internet (Yenni 2018). Tetapi disisi lain, penggunaan internet oleh peserta didik khususnya di kabupaten Ogan Komering Ulu (OKU) banyak disalah gunakan seperti membuka situs-situs jejaring sosial, terlalu banyak *chatting*, *facebook*, bermain *game online*, dan mengakses pornografi yang jelas kurang bermanfaat. Padahal bila diikuti dengan baik ada sebuah teknologi di internet yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pendidikan dan menunjang proses pembelajaran itu.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMA Sentosa Bhakti Baturaja, guru-guru yang mengajar masih awam dalam menggunakan pembelajaran berbasis internet sebagai media dan sumber belajar untuk peserta didik, khususnya pada penerapan *blended learning*. Guru-guru memiliki keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam mengelola internet, khususnya dalam memilih jenis media internet yang dapat dimanfaatkan pada pembelajaran. Salah satu jenis media pembelajaran berbasis internet yang dapat diterapkan untuk *blended learning* yaitu

edmodo. Media ini belum familiar di guru SMA Sentosa Bhakti Baturaja. Guru belum mengenal edmodo sebagai salah satu aplikasi sitem pembelajaran berbasis *blended learning*, sehingga guru belum mengetahui cara membuat akun edmodo dan belum paham tentang cara menggunakan aplikasi edmodo dalam proses pembelajaran.

Melihat kesenjangan yang ada, maka untuk mengatasi permasalahan guru-guru di SMA Sentosa Bhakti Baturaja tersebut dilakukan pelatihan untuk para guru untuk menerapkan pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo dengan tujuan meningkatkan kompetensi guru dalam mengelola internet sehingga dapat dijadikan sebagai media dan sumber belajar.

Pada sisi lain, Rigianti (2020) menyebutkan bahwa para guru juga mengalami sejumlah kendala dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh. Pertama, kesiapan menggunakan aplikasi pembelajaran. Pada beberapa kondisi pembelajaran jarak jauh, para guru dinilai tidak siap dalam menentukan instrumen pembelajaran secara cepat dan tepat sebagai pengganti dari pertemuan tatap muka. Kedua, akses terhadap jaringan internet dan gawai. Tingginya kebutuhan kuota internet dalam pembelajaran jarak jauh menjadi hambatan lain bagi para guru maupun siswa. Selain itu, tidak semua wilayah memiliki kualitas jaringan internet yang baik. Ketiga, kesulitan dalam pengelolaan pembelajaran. Guru harus mampu menemukan metode pembelajaran yang tepat agar kompetensi dasar yang diinginkan dari sebuah mata pelajaran dapat dicapai melalui pembelajaran jarak jauh. Keempat, kesulitan dalam menetapkan sistem penilaian yang obyektif. Hal ini memperlihatkan bahwa pembelajaran jarak jauh masih belum maksimal dilakukan. Pengabdian ini bermaksud dan difokuskan untuk membantu guru dan penggiat pendidikan untuk melakukan pembelajaran dengan edmodo untuk merealisasikan pembelajaran *blended learning* yang menggabungkan antara tatap muka dan e-learning.

II. METODE

Sasaran kegiatan ini adalah kompetensi guru SMA Sentosa Bhakti dalam melaksanakan strategi pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo. Berkenaan dengan hal tersebut, metode pelaksanaan pengabdian ini adalah berupa pelatihan pengelolaan akun edmodo mulai dari proses daftar sebagai pengguna, pengenalan *interface*, dan pengelolaannya sebagai media *blended learning*. Adapun prosedur kerja pada pelatihan ini adalah sebagai berikut:

- a. Tahap Pertama, tim pengabdian melakukan analisis kebutuhan dengan wawancara dan pengamatan di SMA Sentosa Bhakti.
- b. Tahap kedua, tim pengabdian memberikan kuesioner (*Pre-test*) untuk mengetahui pemahaman dengan materi yang akan di sampaikan nantinya.
- c. Tahap Kedua yaitu fase penyuluhan, setiap peserta akan diberikan pengarahan terlebih dahulu mengenai konsep dasar edmodo, fungsi dan manfaat dari *blended learning* berbasis

edmodo.

Adapun beberapa metode yang digunakan adalah:

- 1) Ceramah dan Persentasi
- 2) Pemateri mempersentasikan materi lebih kurang 1 jam terkait cara membuat dan menggunakan akun Edmodo.
- 3) Diskusi dan Tanya Jawab

Peserta diberi kesempatan untuk bertanya dan berdiskusi tentang penggunaan edmodo dalam proses pembelajaran.

- d. Tahap Ketiga yaitu fase demonstrasi dan pelatihan (praktek). Setiap peserta akan diberikan handout cara *install software* dan bagaimana menggunakan *tool* pada edmodo, hingga peserta bisa membuat sebuah satu akun edmodo dan mengelolanya.

Pada tahap ini digunakan metode Praktik Bersama/Latihan/ Demonstrasi. Peserta melakukan praktik/simulasi pengelolaan edmodo, seperti pendaftaran akun, pengenalan fitur-fitur edmodo, pengumpulan tugas, menunduh dan mengunggah video pembelajaran, dan lain sebagainya. Tahap ini adalah tahap paling penting pada pelatihan ini.

- e. Tahap Terakhir yaitu fase evaluasi, evaluasi yang dilakukan pada kegiatan ini meliputi:

- 1) Evaluasi proses, dilakukan pada saat kegiatan sedang berlangsung. Aktivitas yang dievaluasi adalah dari minat peserta untuk melakukan tanya jawab dan diskusi mengenai tema pelatihan yang disajikan.
- 2) Evaluasi hasil, dilakukan dengan meminta peserta untuk membuat sebuah satu akun edmodo dan menjelaskan fungsi masing-masing fitur.
- 3) Pada akhir kegiatan setiap peserta akan diberikan kuesioner (*Post Test*) untuk diisi sebagai evaluasi tim pengabdian di tahap akhir dan sebagai indikator keberhasilan dari pelatihan yang telah dilakukan.

Supaya pelatihan berjalan efektif, maka diperlukan pemilihan metode yang pas dengan kondisi organisasi dan situasi peserta pelatihan saat itu. Penerapan metode pelatihan juga akan berpengaruh terhadap terciptanya kinerja peserta/pegawai yang baik (Pratama 2018). Maka dari itu, pelaksanaan pelatihan ini lebih fokus pada kegiatan berbasis praktik dengan metode simulasi dan demonstrasi. Hal ini dilakukan untuk memaksimalkan penguasaan skill guru pada pelaksanaan pembelajaran blended learning berbasis edmodo.

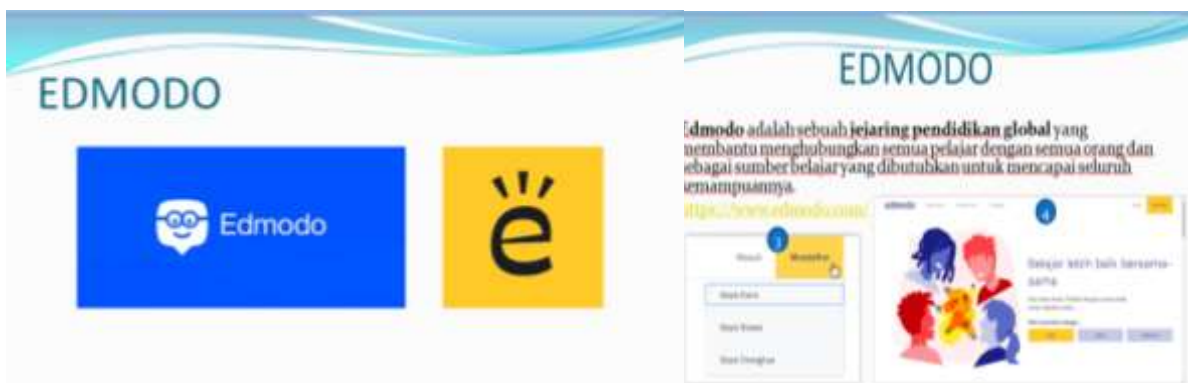
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pelatihan dengan judul “*Blended learning* Berbasis Edmodo Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru di SMA Sentosa Bhakti Baturaja” bertempat di laboratorium SMA Sentosa Bhakti Baturaja dari pukul 08.00 – 14.00 WIB. Pada tahap pertama, tim

pengabdian melakukan analisis kebutuhan di SMA Sentosa Bhakti Baturaja dengan menyebarkan kuisioner untuk diisi oleh guru. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut diketahui bahwa guru memiliki masalah dengan penggunaan media berbasis TIK khususnya untuk melaksanakan blended learning. Kemudian tim pengabdi memberikan solusi penggunaan Edmodo dikarenakan Edmodo memiliki karakteristik mudah dalam pengoperasiannya dan softwarena gratis.

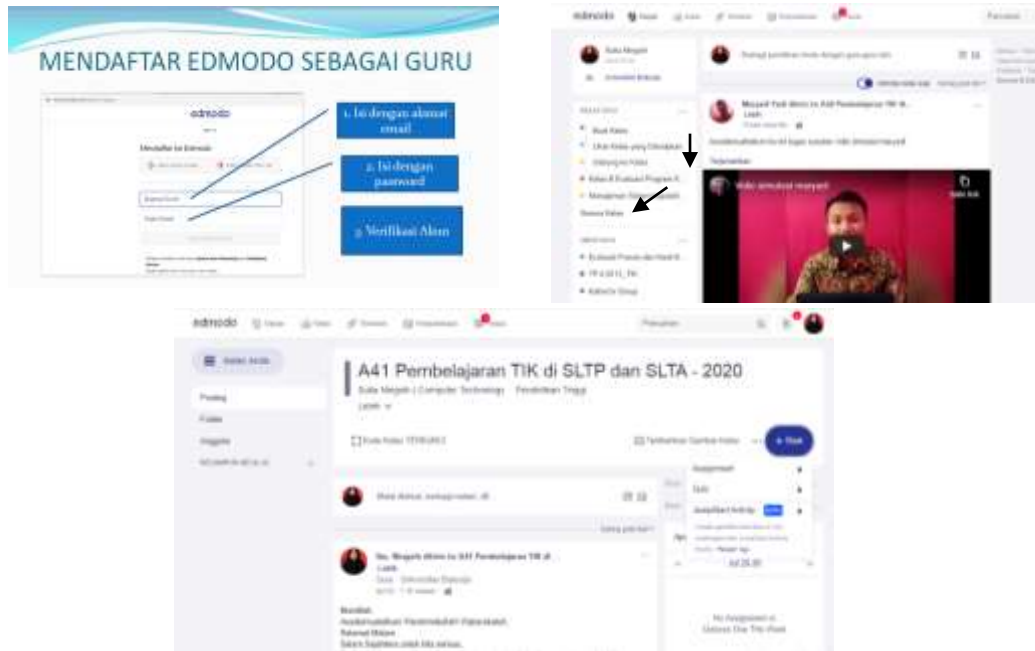
Pada tahap kedua, tim pengabdian memberikan kuesioner (*Pre-test*) untuk mengetahui pemahaman peserta pelatihan sebelum dilakukan pelatihan *Blended learning* Berbasis Edmodo. Pada tahap kedua dilanjutkan dengan fase penyuluhan. Pada fase ini, pemateri/trainer menjelaskan tentang peserta pelatihan yaitu Guru SMA Sentosa Bhakti mengenai konsep dasar edmodo, fungsi dan manfaat dari *blended learning* berbasis edmodo. Penjelasan yang dilakukan oleh pemateri/trainer dilakukan dengan menggunakan metode ceramah melalu *slide powerpoint*.

Pemateri mempersentasikan materi pemahaman dasar tersebut lebih kurang 1 jam. Setelah penjelasan, kegiatan dilanjutkan dengan diskusi dan tanya Jawab. Peserta diberi kesempatan untuk bertanya dan berdiskusi tentang penggunaan pengenalan dan konsep dasar edmodo sebagai satu dari media *blended learning*.



Gambar 1. Materi Konsep Dasar Edmodo

Setelah sesi tanya jawab dan diskusi, selanjutnya masuk pada tahap ketiga yaitu fase demonstrasi dan pelatihan (praktek). Setiap peserta akan diberikan handout cara *install software* dan bagaimana menggunakan *tool* pada edmodo, hingga peserta bisa membuat sebuah akun edmodo dan mengelolanya.



Gambar 2. Materi Praktik Pembuatan Akun dan Pengelolaan Edmodo

Pada tahap ini digunakan metode praktik, latihan dan demonstrasi. Peserta melakukan praktik/simulasi pengelolaan edmodo, seperti pendaftaran akun, pengumpulan tugas, menunduh dan mengunggah video pembelajaran, dan lain sebagainya. Pada setiap demonstrasi yang dilakukan oleh pemateri, maka semua peserta akan mempraktekkan langsung sesuai dengan arahan oleh pemateri. Setelah dirasa cukup, peserta diminta untuk latihan melakukannya secara mandiri sesuai dengan prosedur yang telah didemonstrasikan.



Gambar 4. Pemaparan oleh Pemateri

Para peserta, dalam hal ini guru SMA Sentosa Bhakti Baturaja terlihat antusias dalam mengikuti program pengabdian ini. Hal ini terlihat dari tahapan sosialisasi yang berlangsung secara interaktif. Guru banyak mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi yang disampaikan oleh tim pelaksana. Pada tahapan simulasi, para guru juga terlihat sangat antusias untuk secara langsung pro aktif bekerjasama dalam membuat dan berlatih menggunakan aplikasi edmodo. Bahkan para guru meminta kesediaan tim pelaksana untuk mengadakan pelatihan sejenis lagi di SMA Sentosa Bhakti Baturaja.



Gambar 5. Antusiasme Peserta Pelatihan

Pelatihan hari kedua dilanjutkan pembahasan mengenai praktik mandiri peserta untuk membuat dan mengelola akun edmodo secara mandiri. Pada tahap ini peserta sangat antusias. Beberapa peserta bertanya mengenai hambatan dan kesulitan ketika membuat dan mengelola akun edmodo. Pemateri memfasilitasi dengan datang ke kursi masing-masing peserta pelatihan. Pada hari kedua ini, dilakukan fase evaluasi yang merupakan tahap akhir kegiatan. Tahap ini meliputi meliputi beberapa tahap.

Tahap pertama yaitu evaluasi proses, dilakukan pada saat kegiatan sedang berlangsung. Aktivitas yang dievaluasi adalah dari minat peserta untuk melakukan tanya jawab dan diskusi mengenai tema pelatihan yang disajikan. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama proses, kegiatan pelatihan *blended learning* berbasis edmodo ini berjalan lancar dan cukup efektif dengan mengamati antusias dan semangat serta fokus peserta saat pelatihan, termasuk partisipasi saat tanya jawab dan demonstrasi.

Tahap kedua yaitu evaluasi hasil, dilakukan dengan meminta siswa untuk membuat sebuah akun edmodo dan mengelolanya. Berdasarkan kegiatan tugas mandiri ini, seluruh peserta mampu untuk menyelesaikan pembuatan akun edmodo. Hal ini berbeda dengan kemampuan awal saat *pretest* bahwa guru belum sama sekali mengetahui tentang edmodo. Namun para peserta mengalami kesulitan untuk mengelola karena masih awam atau belum familiar pada fitur dan menu edmodo, khususnya bagi guru yang telah lanjut usia.

Pada tahap akhir kegiatan setiap peserta akan diberikan kuesioner (*posttest*) untuk diisi sebagai evaluasi tim pengabdian di tahap akhir dan sebagai indikator keberhasilan dari pelatihan

yang telah dilakukan. Hasil posttest memperlihatkan bahwa guru di SMA Sentosa Bhakti Baturaja sebagai peserta pelatihan telah mampu membuat satu akun sebagai guru dan dapat memanfaatkan fitur-fitur dari edmodo. Hal ini membaca hasil posttest pada pelatihan sejenis yang dilakukan oleh Pradnyana, tim pelaksana menyimpulkan bahwa belum semua peserta pelatihan benar – benar menguasai semua fitur-fitur Edmodo yang sudah diajarkan, sehingga masih ada peserta yang menyatakan ragu-ragu terhadap pengetahuan mereka. Hal ini didasarkan pada kurang optimalnya pada pengenalan fitur (Pradnyana:2019).

Secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa kegiatan pengabdian pelatihan dengan judul “*Blended learning* Berbasis Edmodo Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru di SMA Sentosa Bhakti Baturaja” berjalan lancar dan cukup efektif. Hal ini dibuktikan dengan antusiasme peserta yang mengikuti acara pelatihan dari awal sampai dengan akhir selama 2 hari yang terdiri dari kegiatan penyuluhan, demonstrasi dan tugas mandiri. Peserta cukup kooperatif dengan datang tepat waktu, mengikuti instruksi yang diberikan oleh pemateri selama kegiatan berlangsung. Berdasarkan wawancara dengan beberapa peserta, mereka mengungkapkan kebermanfaatan program pelatihan ini dan meminta pelatihan lanjutan untuk menguatkan materi lebih dalam lagi.

IV. KESIMPULAN

Pengabdian pelatihan *blended learning* berbasis edmodo di SMA Sentosa Bhakti Baturaja telah terlaksana dengan lancar. Hal tersebut didasarkan pada pengamatan selama proses pelatihan yang memperlihatkan bahwa peserta antusias, kooperatif dan kondusif selama pelatihan. Selain itu berdasarkan pada hasil *pre-test* dan uji kompetensi akhir diperoleh perbedaan kemampuan yang sebelumnya peserta belum mengetahui tentang edmodo kemudian setelah pelatihan memiliki beberapa kemampuan yaitu mampu membuat akun edmodo sebagai guru; mampu mengenal dan menyebutkan tool dan menu edmodo; mampu membuat beberapa kegiatan pembelajaran seperti tugas, quis, dan pengumuman.

Meskipun begitu, kegiatan pelatihan ini belum mencapai hasil maksimal mengenai pengelolaan edmodo secara praktik karena terbatasnya waktu yang pelaksanaannya hanya 2 hari. Untuk itu dalam kegiatan pengabdian selanjutnya diharapkan dapat dilaksanakan dengan memperbanyak kegiatan praktik pengelolaan edmodo.

DAFTAR PUSTAKA

- Awal, R., Wahyuni, S., & Sari, M. (2019). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Edmodo Bagi Guru Smp Dan Sma Smart Indonesia Pekanbaru*. DINAMISIA - Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Vol. 3, No. 1 Juni 2019, Hal. 69-75.
- Chaeruman, U.A. (2011). *Implementing Blended learning: A Case Based Sharing Experience*. Diunduh 8 Mei 2015 dari [teknologipendidikan.net: http://www.teknologipendidikan.net/2011/06/21/implementing-blended-learning-a-case-based-sharing-experience/](http://www.teknologipendidikan.net/2011/06/21/implementing-blended-learning-a-case-based-sharing-experience/).
- Cheung, W.S dan Hew, K.F. (2011). *Design and Evaluation of Two Blended learning Approaches: Lesson Learned*. Australasian Journal of Educational Technology. 27(8).h. 1319-1337.
- Dharmawati. (2017). *Penggunaan Media e-Learning Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran English for Business*. QUERY: Jurnal Sistem Informasi Volume: 01, Nomor: 01.
- Miarso, Y. (2009). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Pradnyana, I.M.A., Santyadiputra, G.S., Darmawiguna I. G. M. (2019). *Pelatihan Penggunaan E-Learning Edmodo bagi Guru di SMP Negeri Nusa Penida*. Prosiding SENADIMAS Ke-4 ISBN 987-623-7482-00-0. Hal: 882-890.
- Pribadi, B.A. (2010). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rahmawati, G. dan Rismiati, R. (2012). *E-learning Pembelajaran Jarak Jauh untuk SMA*. Bandung: Yrama Widya.
- Septanto, H. (2015). *Elearning Menggunakan Edmodo Sebuah Aplikasi Pembelajaran Berbasis Web Pada Kelas Shift di STMIK Bina Insani*. Bina Insani Ict Journal 2(2):121-141.
- Sucahyono, B. 2016. "Analisa Efisiensi Penerapan Media Ajar Berbasis Digital Class pada SMPN 4 Pamekasan". Jurnal Insand Comtech 1(1): 27-31.
- Yenni, Rika Firma dan Melalina. (2018). *Pelatihan Pemanfaatan Media Sosial Edmodo Sebagai Media Pendukung Pembelajaran bagi Guru di SMP Taman Siswa Palembang*. Jurnal Cemerlang: Pengabdian pada Masyarakat . Vol. 1, No. 1, h. 71 – 89.