

Media Edmodo[©]

Dalam Pembelajaran Bahasa Jerman

Aditya Rikfanto¹

A. Pendahuluan

Kegiatan membelajarkan terus berkembang sesuai dengan tuntutan zamannya. Dominasi model pembelajaran daring diyakini sebagai alternatif baru dalam membangun kapasitas intelektual peserta didik. Ruang pembelajaran virtual saat ini menjadi tren yang diminati, sekaligus menjadi kebutuhan dalam mendukung kegiatan pembelajaran yang efisien. Murphy (2015: 48) menerangkan, bahwa komunikasi yang terbangun dalam proses pembelajaran secara daring mampu menghasilkan masyarakat baru dengan ciri khas terpelajar, kritis dan suka menemukan (*Communitiy of Inquiriy*). Selain itu, kehadiran media pembelajaran daring mampu menciptakan keselarasan antara dimensi sosial dan kognitif (*Social-Cognitive Presence*). Fakta ini menunjukkan, bahwa kehadiran internet sebagai fasilitator pembelajaran jarak jauh tidak seperti stigma negatif yang dibayangkan oleh sekelompok orang.

Di era normal baru ini, guru sebagai elemen sentral ditantang untuk mampu menyesuaikan diri terhadap revolusi teknologi. Hampel & Stickler (2015) menyatakan, bahwa seorang pendidik harus mampu memberikan mediasi daring (*online moderation*), menghadirkan lingkungan belajar secara maya (*establishing online social presence*), sekaligus mengarahkan kegiatan membelajarkan secara simultan dan terukur (*online environments and giving feedback online*). Hal ini tentu menjadi peluang baru terhadap pengembangan model pengajaran bahasa. Hopkins (2015: 79) menerangkan, bahwa sarana pembelajaran daring (*online resources*) memegang peranan penting dalam rangka membantu dan mengembangkan profesionalitas guru bahasa, terutama dalam konteks menyatukan informasi kebahasaan dan teknologi informasi.

B. Pengenalan Edmodo

Edmodo adalah sarana pembelajaran berbasis internet dengan tampilan media sosial. Empson (2012) menyebut Edmodo sebagai “*educational Facebook*” atau “*Facebook for the classroom*”. Media Edmodo memungkinkan guru untuk berbagi konten, mendistribusikan kuis, tugas, dan mengelola komunikasi dengan siswa, kolega, dan orang tua.

Aplikasi digital ini dirilis oleh perusahaan Edmodo di Amerika pada tahun 2008. Dalam perkembangannya, Edmodo dapat diterima dan digunakan secara masif oleh berbagai kalangan akademisi di seluruh dunia. Sebagai sistem jaringan pendidikan internasional (*a global education network*), Edmodo membantu menghubungkan peserta didik dengan narasumber dan sumber pembelajaran yang diperlukan dalam mencapai potensi maksimal peserta didik (Edmodo, 2020). Jaringan pembelajaran ini tersaji dalam 16 versi bahasa, di antaranya adalah Bahasa Indonesia dan

¹ Prodi. Pendidikan Bahasa Jerman, FBS, Universitas Negeri Yogyakarta. E-Mail: adityarikfanto@uny.ac.id

Jerman. Dengan demikian, pengguna layanan aplikasi di Indonesia sangat mudah untuk melaksanakan pembelajaran berbasis Edmodo.

Pembelajaran Bahasa Jerman dengan Edmodo menjadi penting di era sekarang, sebab peserta didik dapat belajar dan mengembangkan kemampuan kebahasaan di mana pun, kapan pun dan dengan peralatan yang relatif sederhana.

C. Prinsip Pembelajaran Melalui Edmodo

Kegiatan membelajarkan melalui Edmodo dapat dikatakan unik, sebab sistem ini memiliki beberapa karakter khusus. Javier & Dirain (2019: 352) menerangkan, bahwa setidaknya ada dua prinsip. **Pertama**, prinsip kemanan (*secure social network*), artinya semua elemen pendidikan, baik guru, siswa atau pun orang tua mendapat jaminan, bahwa mereka mengikuti sistem pembelajaran dalam lingkungan internal, bukan belajar dengan orang asing yang beresiko membawa pengaruh negatif. **Kedua**, prinsip kolaboratif (*collaborating on assignments and sharing of resources*), artinya guru dan peserta didik dapat bekerja sama dalam membagi, menyelesaikan dan menyempurnakan tugas, meskipun di tempat atau pada waktu yang berbeda.

Selain itu, Edmodo terhubung dengan jaringan sosial dan media komunikasi lainnya, seperti *Twitter* dan *Facebook*, sehingga seorang pembelajar dapat mengeksplorasi pengetahuan ilmiah secara lebih luas. Jika dikaitkan dengan model pembelajaran *Open Educational Resources (OER)* yang digagas oleh perusahaan Hawlett, maka Edmodo memiliki substansi yang sama, yaitu menciptakan akses bagi satuan pembelajaran terhadap sumber-sumber pembelajaran yang handal (*high-quality resources*) secara meluas, merata dan bervariasi (Huang dkk, 2014: 26).

D. Alat Kerja & Fitur Edmodo

Dalam aplikasi Edmodo terdapat fitur-fitur yang bertugas untuk mendukung kegiatan di dalam media sosial ini. Sebagai ringkasan umum, berikut ini disajikan penjelasan fitur-fitur penting dan kemudian akan dijelaskan cara pemakaiannya pada tahapan pelaksanaan:

1. Tugas (*Aufgabe*)

Fitur ini dapat digunakan oleh guru untuk memberikan tugas kepada siswa secara daring. Selain itu, fitur penugasan juga menyediakan pembatasan waktu (*Abgabetermin*). Siswa dapat mengirimkan tugasnya dalam bentuk file dan mendapat penilaian dari guru. Siswa yang sudah menyelesaikan tugas harus mengklik tombol *turn in* sebagai bentuk konfirmasi selesai. Skor yang diperoleh siswa akan secara otomatis tersimpan di dalam fitur *gradebook*.

2. Buku raport (*Fortschritt*)

Buku penilaian berfungsi sebagai catatan nilai yang telah didapatkan oleh siswa. Penilaian ini bisa dilakukan secara otomatis oleh sistem ataupun manual. Penilaian secara otomatis dapat dilakukan berdasarkan dari skor yang didapatkan kuis *Quiz*. Dalam fitur ini, guru dapat mengelola penilaian dari hasil belajar semua siswa.

3. Jajak Pendapat (*Umfrage*)

Fungsi ini digunakan oleh guru untuk menjangkau aspirasi siswa. Guru dapat mengetahui, bagaimana siswa bereaksi terhadap pertanyaan tertentu. Fitur ini cukup efisien untuk mendapatkan umpan balik secara instan tentang proses pembelajaran yang baru saja terjadi, misalnya seperti tugas, quiz, dll.

4. Kuis (*Quiz*)

Fitur kuis berfungsi sebagai instrumen evaluasi secara daring. Format kuis tersedia dalam pilihan yang beragam, seperti ganda, isian singkat, pernyataan benar salah, dan masih banyak lagi. Fitur Quiz ini hanya bisa dibuat dan diakses oleh guru saja, sedangkan siswa hanya bisa menjawab soal-soal yang ada di dalamnya semaksimal mungkin.

Perangkat kerja yang teradapat dalam fitur kuis ada enam:

- a). Judul kuis : Judul kuis atau ujian.
- b). Instruksi : Petunjuk kerja bersifat umum.
- c). Batas waktu : Pengaturan batas waktu .
- d). Tampilkan hasil setelah: Setelah dikerjakan, nilai akan dimunculkan atau tidak
- e). Kunci setelah waktu: Soal tidak dapat dibuka setelah melewati batas waktu dan otomatis terjadi proses penilaian.
- f). Pertanyaan Acak: Opsi pengaturan, apakah soal kuis akan diacak atau tidak.

5. *Jump Start*

Fitur ini merupakan aplikasi baru yang tertaut dalam Edmodo. *Jump Start* pada dasarnya merupakan instrumen kuis, hanya saja fitur ini memungkinkan visualisasi kuis seperti permainan (*gamified activities*). Seperti telah dibuktikan dalam studi (Sailer dkk.: 2019, hal. 9), gamifikasi kegiatan pembelajaran mampu mendorong motivasi intrinsik secara positif dalam diri pembelajar, sehingga ia mau melibatkan diri pada proses mengerti dan memahami gejala secara otonom (*Förderung der Autonomie*).

6. Perpustakaan (*Bibliothek*)

Fitur ini digunakan oleh guru atau dosen untuk mengumpulkan dan menyiapkan konten pembelajaran, baik berupa teks, gambar, audio atau video dan lain sebagainya. Fungsi utama fitur ini adalah menjadi pangkalan data, baik untuk keperluan penugasan atau kuis. Dokumentasi semua tugas dan kuis dapat digunakan di kesempatan pembelajaran lain.

7. *File dan Link*

File dan *Link* untuk mengirim konten materi, seperti file dan tautan (*link*). File tersebut dapat diunggah dalam berbagai format, seperti ekstensi .doc, .ppt, .xls, .pdf, dan lainnya. Fasilitas ini sudah disatukan bersama fitur *Aufgabe*, sehingga guru dapat melaksanakan pembelajaran secara praktis dan simultan.

8. *Badge (Auszeichnungen)*

Fitur ini memungkinkan guru untuk memberikan apresiasi dan motivasi bagi siswa atas capaian pembelajaran dan keaktifannya dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Bentuk apresiasi berupa penyematan lencana dengan predikat tertentu pada akun siswa, misalnya: favorit, pekerja keras, partisipan terbaik dsb.

9. Kode Orang Tua (*Parents Codes*)

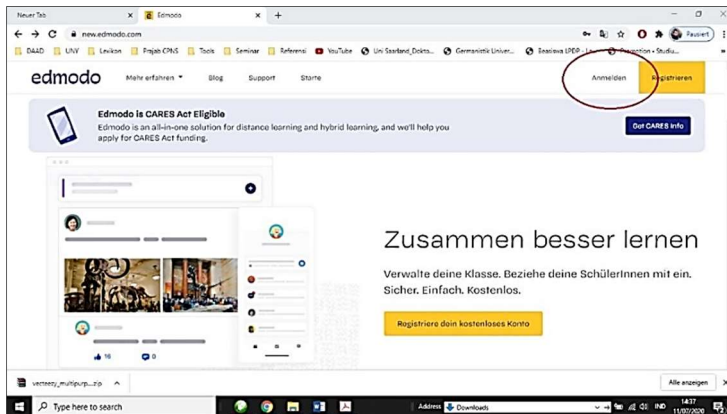
Fitur ini memungkinkan orang tua atau wali siswa untuk memantau aktivitas belajar dan pencapaian hasil belajar. Kode tautan secara khusus harus ditujukan untuk para orang tua siswa terlebih dahulu. Kode yang digunakan untuk orang tua siswa dapat diakses dengan cara mengklik nama kelas.

E. Langkah Penyiapan Edmodo

Langkah membuat akun edmodo diterangkan sebagai berikut.

1. Pembuatan Kelas

a. Web Edmodo : <http://new.edmodo.com>



b. Daftarkan diri sebagai Guru. Klik bagian “anmelden” atau daftar.

c. Daftar lewat akun “Gmail”.

d. Setelah Anda masuk ke dalam Edmodo, maka isikan profil tentang diri Anda, minimal nama.

e. Selanjutnya Anda perlu membuka E-Mail yang sudah didaftarkan dan memberikan konfirmasi, serta verifikasi.

f. Kemudian silahkan Anda melengkapikan profil diri dan sekolah.

g. Membagi kelas (*Kleinegruppe erstellen*)

Setelah membuat akun sebagai guru, maka guru harus membuat kelas. Jika kelas sudah dibuat, maka akan muncul kode tautan yang dapat digunakan oleh siswa untuk bergabung ke dalam kelas virtual tersebut. Nama kelas sebaiknya mengandung unsur nama kelas, mata pelajaran dan tahun pelajaran.

Contoh penamaan kelas:



XII Deutsch-Klasse A- 2020/ 2021

XII Deutsch-Klasse B- 2020/ 2021

2. Pendaftaran Siswa (Mitglieder hinzufügen)

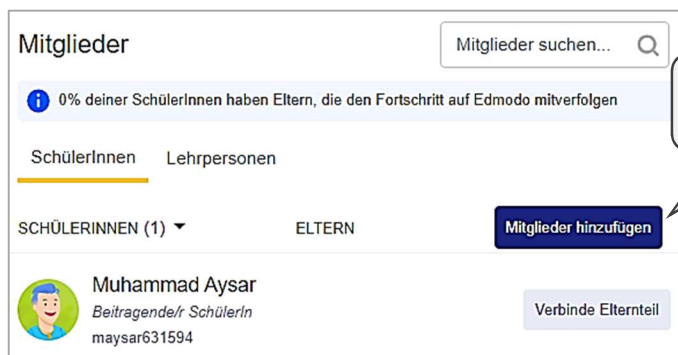
Pada tahap ini, guru mengundang peserta didik untuk bergabung ke dalam kelas pembelajaran Bahasa Jerman. Tahap ini dapat ditempuh dengan dua cara.

- **Pertama**, guru membagikan kode kelas. Hal ini dapat ditempuh, jika semua siswa sudah memiliki akun edmodo.

Mengundang siswa lewat kode kelas.

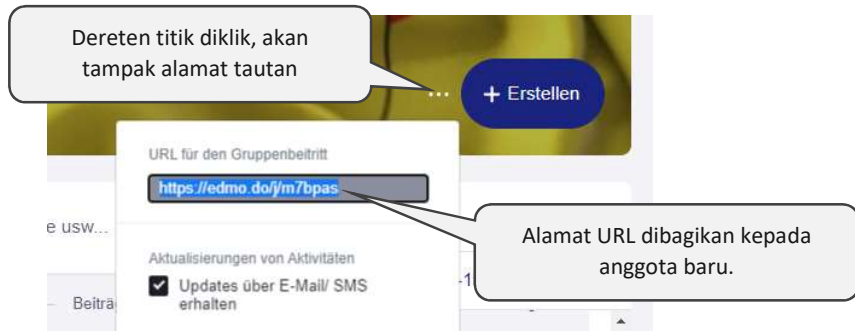


- **Kedua**, guru mengirim undangan lewat surel dan kemudian siswa mengklik tautan undangan tersebut untuk bergabung ke dalam kelas. Opsi ini mengharuskan guru memiliki data alamat surel siswa.



Mengundang lewat Surel.

- **Ketiga**, guru mengirim dapat undangan lewat tautan URL dan kemudian siswa mengklik tautan undangan tersebut untuk bergabung ke dalam kelas. Opsi ini mengharuskan guru memiliki data alamat surel siswa.



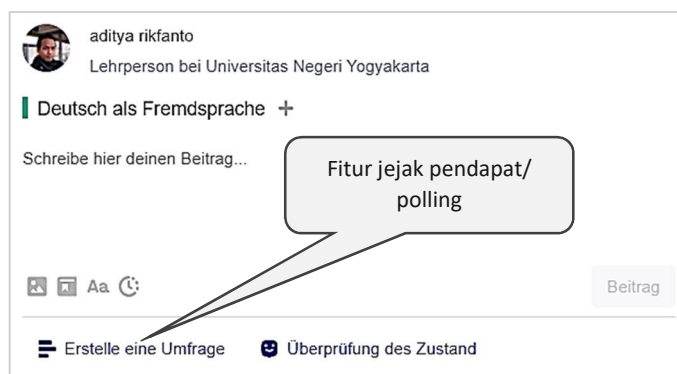
3. Pelaksanaan dan Evaluasi Pembelajaran

Beberapa langkah pembelajaran dapat dilakukan melalui beberapa fitur.

- (Beitrag pinnen)**. Sebelum memulai pelajaran, guru dapat menyambut dan menyapa siswa di kelas digital melalui fitur ini. Posting yang mendapat tindakan ini akan berpindah ke halaman paling atas.



- (Umfrage erstellen)**. Guru dapat menjangir aspirasi lewat jejak pendapat, agar materi dapat dikemas sesuai kurikulum dan tetap memperhatikan keadaan siswa.



- Beitrag schreiben**. Hal terpenting adalah posting materi pembelajaran. Guru perlu menyediakan kebutuhan harian kelas dan mencoba beragam tipe material pembelajaran, baik berupa penugasan (*Aufgabe*), kuis (*Quiz*) atau *Jump Start*.

1) Aufgabe



Penugasan dapat dilakukan dengan berbagai format dan konten, misalnya dengan makalah, catatan ringkas (*Handreichung*), soal latihan individu, audio beserta transkrip, cuplikan video atau tugas kelompok.

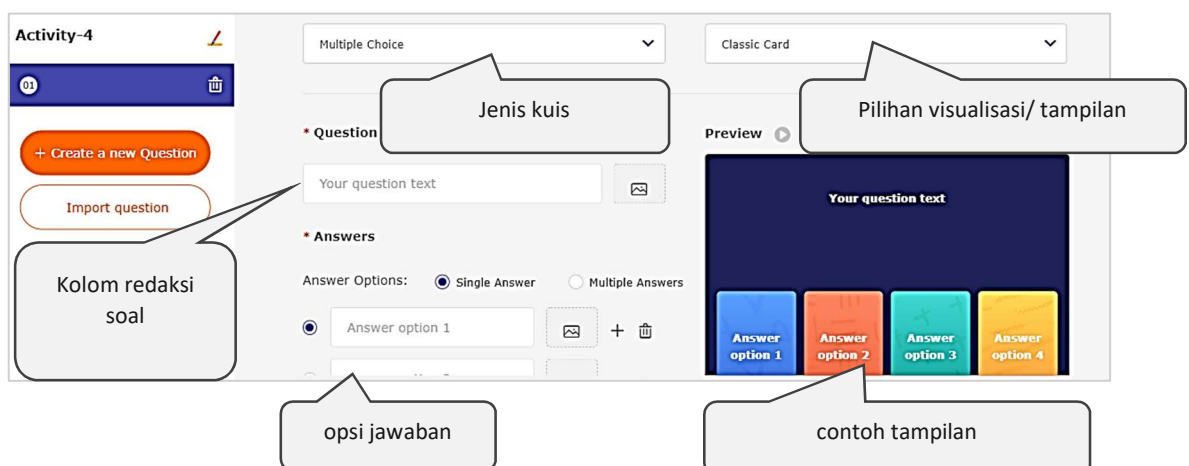
2) Quiz



Dalam membuat kuis, guru harus memperhatikan beberapa hal: 1) Judul tes; 2) Instruksi pengerjaan praktis; 3) Pengaturan waktu; dan 4) Penentuan jawaban secara benar dalam sistem.

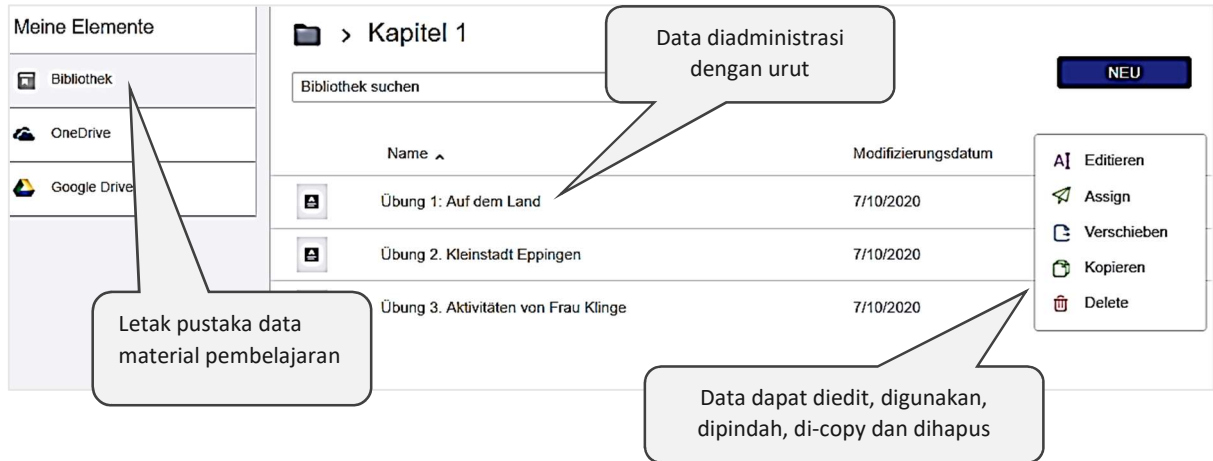
3) Jump Start

Evaluasi juga dapat dibuat lewat *Jump Start*. Fitur ini mampu menampilkan visualisasi kuis dengan ragam warna yang menarik dan nuansa permainan yang kuat (*gamified activities*).



4. Administrasi Data

Administrasi diperlukan untuk mengorganisir seluruh aset pembelajaran berupa file pelajaran. Data harus disimpan ke dalam perpustakaan (*Bibliothek*). Hal ini berguna sebagai pangkalan data untuk digunakan di kesempatan lain. Perpustakaan di Edmodo dapat dihubungkan dengan media penyimpanan *online Google Drive* dan *Microsoft OneDrive*.



5. Pengawasan Pembelajaran

Evaluasi dan pengawasan pembelajaran adalah serangkaian kegiatan untuk memantau kemajuan siswa dalam belajar. Langkah beserta fitur-fitur pendukung dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Filter posting

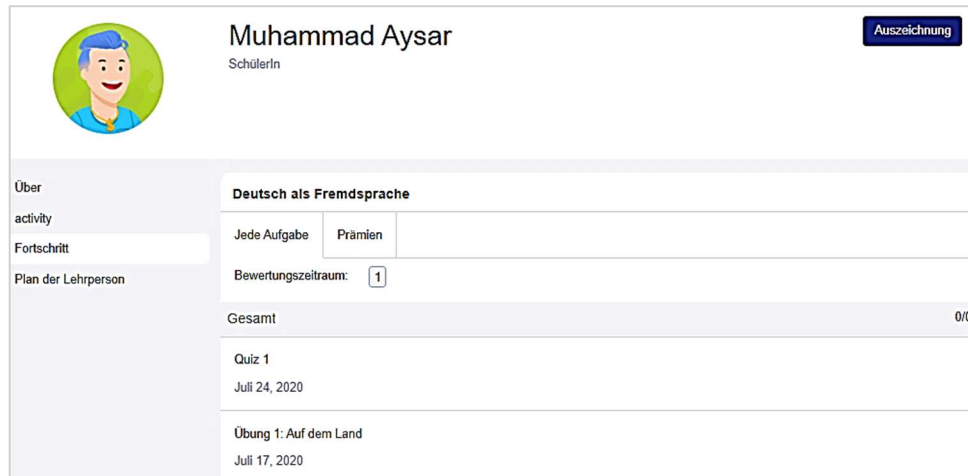
Guru perlu melakukan seleksi posting, agar tampilan layar hanya berhubungan dengan mata pelajaran yang diampu. Konsep media sosial memungkinkan tampilan posting dari seluruh rekan yang berada *dalam* institusi atau bidang studi. Hal ini dapat mengganggu proses pemantauan kegiatan belajar siswa.



Jika filter tidak dilakukan, maka guru akan kesulitan mengelola materi pelajaran dan mengawasi perkembangan siswa. Sebab, posting dari guru lain yang memiliki kesamaan disiplin atau institusi akan saling menumpuk, sesuai kronologi waktu. Akibat pergeseran tersebut, materi pokok terkadang tampak melompat satu sama lain.

b. Buku Raport (*Fortschritt*)

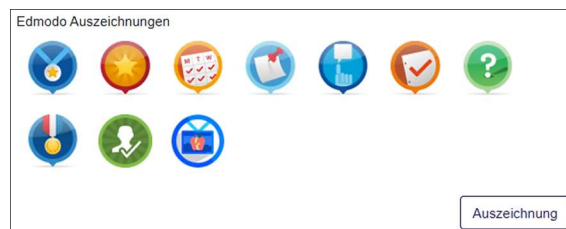
Pada laman ini, guru dapat mengamati proses belajar dan kemajuan siswa, secara personal. Semua tugas ditampilkan dalam bentuk tabel. Guru dapat mengetahui tugas yang belum diselesaikan dan memberikan pesan pengingat pada siswa bersangkutan. Lewat laman ini, guru dapat memberikan penilaian.



Deutsch als Fremdsprache	
Jede Aufgabe	Prämien
Bewertungszeitraum:	1
Gesamt	0/0
Quiz 1	Juli 24, 2020
Übung 1: Auf dem Land	Juli 17, 2020

c. Penghargaan

Penghargaan dapat diwujudkan melalui pemberian badge (*Auszeichnungen*). Ini merupakan bentuk apresiasi yang mendudukkan posisi siswa, bahwa mereka mendapatkan diawasi dan diperhatikan.



d. Partisipasi orang tua

Orang tua dapat berpartisipasi ke dalam laman pembelajaran Edmodo. Setiap siswa memiliki kode yang dapat dikirimkan dan diaktivasi oleh orang tua (*Parent code*).

F. Penutup

Pembelajaran daring semakin menjadi model utama di saat ini. Guru sebagai tenaga pendidik harus mau dan mampu terjun ke dalam arus pemanfaatan teknologi informasi secara inovatif dan kreatif. Salah satu pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran adalah penggunaan Edmodo dalam pembelajaran Bahasa Jerman.

Proses membelajarkan dengan Edmodo pada hakekatnya dapat meningkatkan pengetahuan yang terkombinasi sekaligus dengan keunggulan sosial, meskipun secara fisik, siswa belajar dari jarak jauh dan dalam sekat individualistik. Hal ini sangat mungkin, sebab platform Edmodo memberi peluang bagi siswa untuk tergabung dalam komunitas terdidik secara luas (*connection to the global experts of various disciplines*). Mereka dapat mengakses setiap ide pembelajaran di luar kelas pokok (*sharing ideas beyond the classroom*) (Balasubramanian dkk. : 2014, hal. 421).

Daftar Pustaka

- Balasubramanian, Kandappan; Jaykumar; Fukey, Leena Nitin (2014). *A study on "Student preference towards the use of Edmodo as a learning platform to create responsible learning environment"*. Jurnal: *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, halaman 416 – 422.
- Empson, Rip (30 April 2012). *"As It Graduates From Network to Platform, Edmodo Now Serving 7M Users, 80K Schools"*. TechCrunch. <https://techcrunch.com/2012/04/30/edmodo-hits-7m/>.
- Hampel, Regine; Stickler, Ursula. (2015). *From Teacher Training to Self-Reflective Practice*. Dalam: *Developing Online Language Teaching: Research Based Pedagogies and Reflective Practices*. Hampshire: Palgrave Macmillan. Halaman: 1-11.
- Sailer, Michael; Tolks, Daniel; Mandl, Heinz (2019). *Potenziale von Gamification: Empirische Befunde zum Einsatz in Schule und Unterricht*. Artikel *Computer und Unterricht*. Halaman: 8-11. <https://www.researchgate.net/publication/335292220>
- Huang, Ronghuai; Yu, Liang; Yang, Junfeng (2014). *The Evolution of University Open Courses in Transforming Learning: Experiences from Mainland China*. Dalam: Demetrios G. Sampson; Dirk Ifenthaler; J. Michael Spector; Pedro Isaías. *Digital Systems for Open Access to Formal and Informal Learning*. Heidelberg: Springer. Halaman 25-39.
- Javier, Billy; Dirain, Estela (2019). *EDMODO as Supplemental Tool to Blended Learning: The Case of Filipino University Students*. Jurnal: *International Journal of Science and Research*. Vol. VIII, halaman 352-358.
- Murphy, Linda (2015). *Online Language Teaching: The Learner's Perspective*. Dalam: Hampel, Regine; Stickler, Ursula: *Developing Online Language Teaching: Research Based Pedagogies and Reflective Practices*. Hampshire: Palgrave Macmillan. Halaman: 45-62.