

# STUDI LITERATUR : EDMODO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DARING DALAM ERA MERDEKA BELAJAR DI MASA PANDEMI

ELA ISTIKHOIRINI

UNIVERSITAS PEKALONGAN

[elaistikhoirini99@gmail.com](mailto:elaistikhoirini99@gmail.com)

## ABSTRAK

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang berkaitan dengan pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan yang dilakukan oleh sekelompok orang yang diturunkan dari generasi ke generasi. Di masa pandemi seperti saat ini tidak memungkinkan untuk dilaksanakannya pembelajaran tatap muka. Maka, proses pembelajaran harus dilakukan dengan pembelajaran non-tatap muka atau daring. Pada era merdeka belajar, setiap siswa memiliki hak untuk membangun pengetahuan yang diperoleh dari proses pembelajaran. Tidak terkecuali dalam mata pelajaran matematika. Adanya evaluasi di era merdeka belajar, seharusnya menjadikan guru berperan sebagai perantara untuk mewujudkan tujuan pendidikan. Salah satu teknologi yang dapat digunakan untuk pembelajaran daring adalah Edmodo. Adapun permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah edmodo dapat menjadi media pembelajaran matematika daring dalam era merdeka belajar yang efektif di masa pandemi. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan teknik analisis deskriptif dengan kajian kepustakaan (library research) dimana penelitian ini berusaha menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, yang berlangsung saat ini atau saat yang lampau. Berdasarkan berbagai rujukan artikel ilmiah, sebagian besar menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan edmodo dapat dikatakan efektif. Sehingga pemanfaat penggunaan edmodo dalam proses pembelajaran daring dalam era merdeka belajar di masa pandemi efektif untuk digunakan.

**Kata kunci** : pembelajaran matematika daring, era merdeka belajar, masa pandemi, edmodo, keefektifan

## ABSTRACT

Education is a learning process related to knowledge, skills and habits carried out by a group of people who are passed down from generation to generation. In a pandemic like this time, face-to-face learning is not possible. So, the learning process must be done with non-face-to-face or online learning. In the era of independent learning, every student has the right to build on the knowledge gained from the learning process. No exception in mathematics. The existence of an evaluation in the era of independent learning, should make the teacher act as an intermediary for realizing educational goals. One of the technologies that can be used for online learning is Edmodo. The problem in this study is whether Edmodo can be a medium for learning mathematics online in an effective independent learning era during a pandemic. This research is a qualitative research using descriptive analysis techniques with library research where this research tries to describe the existing phenomena, which are taking place now or in the past. Based on various references to scientific articles, most of them stated that learning using edmodo can be said to be effective. So that the users of using edmodo in the online learning process in the independent era of learning during the pandemic are effective to use.

**Keywords**: online mathematics learning, independent learning era, pandemic period, edmodo, effectiveness

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang berkaitan dengan pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan yang dilakukan oleh sekelompok orang yang diturunkan dari generasi ke generasi. Proses pembelajaran dapat tercipta jika adanya interaksi antara seorang pendidik dan peserta didik. Pembelajaran adalah suatu pengupayaan perbaikan kualitas mutu pendidikan yang sudah seharusnya merupakan suatu proses mengatisipasi (Raharjo, F.J. & Sulaiman, H., 2017). Perbaikan kualitas mutu pendidikan dapat dilakukan salah satunya dengan menciptakan desain pembelajaran. Oleh sebab itu pendidik harus mengupayakan desain pembelajaran yang menarik. Pembelajaran yang didesain menarik akan mempengaruhi mahasiswa agar giat dalam belajar sehingga termotivasi untuk

meningkatkan nilai yang dicapai (Wajong, Aaltje D.C, dkk, 2020). Dalam proses pembelajaran dapat dilakukan melalui 2 cara yaitu pembelajaran tatap muka dan pembelajaran non-tatap muka atau yang biasa dikenal dengan pembelajaran daring. Daring merupakan singkatan dari “dalam jaringan” sebagai pengganti kata *online* yang sering kita gunakan dalam kaitannya dengan teknologi internet. Daring adalah terjemahan dari istilah *online* yang bermakna tersambung ke dalam jaringan internet. Oleh sebab itu, pembelajaran daring artinya pembelajaran yang dilakukan secara *online*, menggunakan aplikasi pembelajaran maupun jejaring sosial (Hamidah & Nurmatin, S., 2020).

Di masa pandemi seperti saat ini tidak memungkinkan untuk dilaksanakannya pembelajaran tatap muka. Banyak pihak yang tidak menyangka bahwa virus corona (Covid-19) akan menjadi pandemi yang menyebar keseluruh dunia, termasuk Indonesia (Annur, M. F., 2020). Pada tanggal 24 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran COVID, dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa (Astini, N. K. S., 2020). Sehingga pendidik dan peserta didik harus melakukan proses pembelajaran secara daring.

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi ini, siswa dituntut untuk terus mengembangkan potensinya melalui sejumlah pembelajaran yang mereka dapatkan di sekolah (Mawaddah, S., & Maryanti, R., 2016). Maka, proses pembelajaran harus dilakukan dengan pembelajaran non-tatap muka atau daring. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran (Sakidin, A., & Hamidah, A., 2020). Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang mampu mempertemukan mahasiswa dan dosen untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet (Kuntarto, E., 2017). Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring adalah proses pembelajaran non-tatap muka untuk memunculkan interaksi belajar antara pendidik dan peserta didik dengan berbantuan internet.

Pada era merdeka belajar, setiap siswa memiliki hak untuk membangun pengetahuan yang diperoleh dari proses pembelajaran (Nada, L.Q., 2020). Tidak terkecuali dalam mata pelajaran matematika. Adanya evaluasi di era merdeka belajar, seharusnya menjadikan guru berperan sebagai perantara untuk mewujudkan tujuan pendidikan (Izza, dkk, 2020). Merdeka Belajar yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menambahkan fakta baru bahwa dalam kurun waktu kurang dari 10 tahun saja, Indonesia telah melakukan pembaharuan kurikulum sebanyak 3 kali (Anggraini, F. S., & Erfandi, 2020). Perubahan-perubahan kurikulum ini dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan yang ada di Indonesia terutama dalam mata pelajaran matematika.

Zaman yang semakin canggih memudahkan untuk melaksanakan proses pembelajaran daring. Perkembangan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi juga telah memberikan fasilitas dan berbagai kemudahan bagi para pekerja dalam mengakses informasi (Surani, 2019). Salah satu teknologi yang dapat digunakan untuk pembelajaran daring adalah Edmodo. Edmodo adalah sebuah aplikasi atau web yang berisi beberapa orang yang membentuk sebuah forum diskusi yang didalamnya memuat icon kelas, perencanaan, temukan, pesan dan notifikasi. Edmodo sebagai sebuah platform pendidikan dijelaskan bahwasanya *Edmodo is designed for educational purpose and there have been many teachers*

*and students who use it*, penjelasan tersebut menunjukkan orientasi penggunaan Edmodo khusus dirancang untuk tujuan pendidikan sehingga Edmodo telah dipakai oleh banyak guru dan siswa untuk menunjang kegiatan pembelajaran (Larassati, M. A., 2020).

Adapun permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah edmodo dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran daring di masa pandemi. Sehingga walaupun pendidik dan peserta didik tidak dapat bertemu secara langsung namun proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Berdasarkan masalah penelitian yang telah dirumuskan, maka tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah edmodo dapat menjadi media pembelajaran daring yang efektif pada era merdeka belajar di masa pandemi.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan teknik analisis deskriptif dengan kajian kepustakaan (*library research*) dimana penelitian ini berusaha menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, yang berlangsung saat ini atau saat yang lampau. Kepustakaan merupakan kajian teoritis, referensi serta literatur ilmiah lainnya yang berkaitan dengan budaya, nilai dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti (Sugiyono, 2012). Penelitian studi literatur dibuat dengan menelaah jurnal terkait pembelajaran menggunakan edmodo. Hasil dari berbagai telaah literatur ini akan digunakan untuk mengidentifikasi mengenai keefektifan belajar menggunakan edmodo dimasa pandemi. Penelitian ini mendiskripsikan keefektifan penggunaan edmodo dalam poses belajar mengajar. Efektitas dilihat dari respon dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Media Pembelajaran Matematika Daring**

Media pembelajaran online merupakan salah satu bentuk media pembelajaran jarak jauh yang menggunakan fasilitas internet sehingga dapat saling berkomunikasi secara online atau daring. Lebih lanjut, tantangan pembelajaran daring adalah ketersediaan layanan internet (Sadikin A., & Hamidah, A., 2020). Media pembelajaran daring sering disebut dengan *e-learning*. E-learning adalah sistem pembelajaran elektronik atau e-pembelajaran (Electronic learning disingkat e-learning) adalah bentuk teknologi informasi yang digunakan dalam pendidikan sekolah dunia maya (Hanifah, dkk, 2019). Tidak lupa pula, media pembelajaran daring dapat diterapkan di berbagai mata pelajaran tak terkecuali mata pelajaran matematika. Pembelajaran dengan memanfaatkan media e-learning berbasis Edmodo merupakan pembelajaran yang tidak memerlukan kelas formal untuk proses pembelajarannya (Hadi, F. R., dan Rulviana, V., 2018). Dalam mata pelajaran matematika pendidik bisa memanfaatkan Edmodo ini sebagai media pembelajaran daring dalam era merdeka belajar di masa pandemi covid 19.

### **Edmodo**

Perkembangan teknologi internet saat ini merupakan bentuk masalah kontekstual yang perlu diambil sisi positifnya misalnya dipakai untuk media pembelajaran. Salah satu bentuk media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi internet adalah media e-Edmodo (Wardono, dkk, 2018).

Edmodo merupakan *Social Learning Network* (SLN) dengan elemen social mirip dengan *Facebook* yang fungsi utamanya adalah berbagi pakai (*sharing*) sumber belajar, melakukan interaksi dan komunikasi antara dosen dan mahasiswa serta antar mahasiswa, dan melakukan evaluasi belajar secara daring

(Larassati, M. A., 2020). Penggunaan Edmodo ada 2 cara yaitu dengan menggunakan *website* atau dengan mengunduh aplikasi Edmodo di *play store* maupun di *apps store*. Fitur utama edmodo adalah dukungan aktif terhadap model komunikasi dari sosial media *online*, yang ditambahkan dengan fitur *online learning material* dan *online evaluation* (Hadi, dan Rulviana, 2020). Edmodo ini dikembangkan oleh Nicolas Borg and Jaff O'Hara sebagai *platform* pembelajaran untuk berkabolarasi dengan pendidik dan guru dalam berbagai konten Pendidikan (Dwiharja, L. M., 2015).

Menurut Larassati, M. A. (2020), Edmodo telah dipakai oleh banyak guru dan siswa untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Fitur-fitur yang terdapat pada Edmodo adalah ; (1) *Polling*, merupakan salah satu fitur yang hanya dapat digunakan oleh dosen, fitur ini digunakan untuk mengetahui tanggapan mahasiswa. (2) *Gradebook*, fitur ini mirip seperti catatan nilai mahasiswa. (3) *Quiz*, fitur ini hanya dapat dibuat oleh dosen *Quiz* digunakan untuk memberikan evaluasi *online* kepada mahasiswa berupa pilihan ganda, isian singkat maupun soal uraian. (4) *File and Links*, fitur ini berfungsi untuk mengirimkan *note* dengan lampiran *file* dan *link*, biasanya data tersebut berekstensi *.doc*, *.pptx*, *.xls*, *.pdf* dan lain-lain. (5) *Library*, fitur ini berfungsi sebagai wadah untuk menampung berbagai file dosen dapat mengunggah bahan ajar seperti materi, presentasi, gambar, video, sumber referensi, dan lain-lain. (6) *Assignment*, fitur ini digunakan oleh dosen untuk memberikan tugas kepada mahasiswa secara *online*, Kelebihan dari fitur ini yaitu dilengkapi dengan waktu *deadline*, *attach file* yang memungkinkan mahasiswa mengirimkan tugas secara langsung. (7) *Award Badge*, berfungsi untuk memberikan suatu penghargaan kepada mahasiswa atau grup, (8) *Parent Code*, digunakan oleh orang tua mahasiswa untuk memantau aktifitas belajar, dari fitur-fitur ini edmodo merupakan pilihan yang sangat tepat untuk digunakan sebagai media pembelajaran online.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa Edmodo merupakan teknologi serupa *facebook* yang dikembangkan oleh Nicolas Borg and Jaff O'Hara sebagai *platform* pembelajaran. Selain itu terdapat 8 fitur yang terdapat dalam Edmodo, yaitu: *Polling*, *Gradebook*, *Quiz*, *File and Links*, *Library*, *Assignment*, *Award Badge*, *Parent Code*.

### **Era Merdeka Belajar**

Merdeka belajar adalah program kebijakan baru Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI) yang dicanangkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Kabinet Indonesia Maju, Nadiem Anwar Makarim (Nada, L. Q. 2020). Merdeka Belajar menjadi salah satu program inisiatif Menteri Pendidikan dan Kebudayaan bapak Nadiem Makarim yang ingin menciptakan suasana belajar yang bahagia dan suasana yang happy (Saleh, M., 2020). Merdeka belajar mempunyai makna yang mendalam. Peserta didik diberikan kepercayaan untuk mengkontruksi sendiri pikirannya untuk menghadapi masalah. Sehingga diharapkan peserta didik mampu menyelesaikan masalah berdasarkan pengalaman-pengalaman yang telah didapat sebelumnya. Dalam mata pelajaran matematika, peserta didik diharapkan bisa menerapkan era merdeka belajar dimana guru hanya sebagai fasilitator.

### **Masa Pandemi**

Era pandemi seperti saat ini telah mengguncangkan berbagai bidang di duni. Tidak terkecuali bidang pendidikan yang harus ditutup sementara. Pandemi yang kian hari semakin tidak terkontrol membuat resah dunia pendidikan. Kondisi pandemi Covid-19 ini mengakibatkan perubahan yang luar biasa, termasuk dalam bidang pendidikan (Atsani, N. K., 2020). Tidak terkecuali pendidikan di Indonesia juga

terkena imbasnya. Maka dari itu, proses pendidikan harus dilaksanakan secara daring di masa pandemi ini.

### **Keefektifan Pembelajaran Menggunakan Edmodo**

Pemanfaatan internet dalam pembelajaran matematika berpotensi dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Karimah, S. dkk, 2018). Penggunaan Edmodo dalam mata pelajaran matematika mempunyai peranan penting, apalagi saat pandemi seperti sekarang ini. Pada dasarnya, siswa mungkin suka Edmodo karena memudahkan mereka untuk terhubung dan bekerja dengan teman sekelas dan guru mereka secara *online*, dan mungkin tidak menyebabkan siswa menghadapi kesulitan (Wajong, A. D. C., dkk, 2020). Di sisi lain, proses pembelajaran harus dapat diterima oleh pemahaman siswa, teknologi terutama Edmodo hanya melayani alat yang efektif (Yuniarti, N. E. & Ifadah, M., 2018). Maka dari itu guru perlu kreatif dalam menggunakan Edmodo dalam proses pembelajaran mata pelajaran matematika agar berjalan efektif. Dengan keefektifan inilah media edmodo sangat berpengaruh besar pada hasil belajar siswa (Watoni, dkk, 2017). Sehingga dapat berdampak terhadap meningkatnya prestasi belajar peserta didik tersebut. Dari empat indikator efektivitas yang ditinjau yaitu indikator kemampuan guru mengelola pembelajaran, indikator aktivitas siswa, indikator respon siswa dan indikator respon siswa diperoleh bahwa kesemua indikator tersebut memenuhi kriteria baik. Dengan kata lain, pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan edmodo efektif diterapkan dalam pembelajaran matematika (Kadir, 2020). Pengelolaan pembelajaran yang tepat dari guru akan berdampak bagi peserta didik. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang di observasi selama penelitian ini meliputi kemampuan guru dalam kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Indikator-indikator yang nilai adalah sebagai berikut: a) Menyampaikan Tujuan Pembelajaran, b) Memotivasi Siswa, c) Menjelaskan langkah pembelajaran dengan edmodo, d) Mendesain materi pada Aplikasi Edmodo, e) Membimbing siswa berdiskusi materi yang diberikan, f) Memberi penjelasan terhadap pertanyaan siswa, g) Menyimpulkan materi pembelajaran, h) Memberi Pekerjaan Rumah Lewat Aplikasi edmodo, i) Pengelolaan waktu selama pembelajaran, j) Suasana Kelas (Kadir, 2020). Selain itu indikator aktifitas siswa dapat dipantau di kelas Edmodo. Indikator respon siswa juga dapat diketahui secara langsung, sehingga guru dapat mengetahui murid yang aktif dan murid yang kurang aktif dalam pembelajaran daring. Tidak hanya pada proses pembelajaran saja, selain itu (Susanti, R. D., & Effendi, M. M., 2020) berdasarkan uraian hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa penggunaan edmodo dalam pelaksanaan ulangan harian dikatakan efektif. Ulangan yang dilakukan secara daring mempunyai beberapa keunggulan salah satunya sistem Edmodo dapat memberikan nilai secara langsung terhadap peserta didik yang baru saja selesai mengerjakan soal. Selain itu Edmodo juga bisa menghitung mundur (*timer*) dalam waktu pengerjaan soalnya.

Berdasarkan berbagai rujukan artikel ilmiah, sebagian besar menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan edmodo dapat dikatakan efektif. Efektifitas dilihat dari respon dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Sehingga penggunaan edmodo dalam proses pembelajaran daring dalam era merdeka belajar di masa pandemi efektif untuk digunakan.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Edmodo berpengaruh pada keefektifan pembelajaran matematika :

1. Siswa yang menggunakan Edmodo dalam pembelajaran matematika dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga pembelajaran lebih bermakna. Dengan demikian siswa dapat lebih memahami materi yang di sampaikan oleh guru, sehingga dapat berpotensi meningkatkan prestasi belajar siswa.
2. Pengelolaan pembelajaran daring yang tepat akan berdampak baik terhadap siswa.
3. Pembelajaran menggunakan edmodo dapat dikatakan efektif. Efektifitas dilihat dari respon dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Sehingga penggunaan edmodo dalam proses pembelajaran daring dalam era merdeka belajar di masa pandemi efektif untuk digunakan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, F. S., & Erfandi. (2020). IMPLEMENTASI MERDEKA BELAJAR DI ERA NEW NORMAL DAN PARADIGMA KONSTRUKTIVISME. 278-292. Retrieved from <https://prosiding.confrecenews.com/index.php/icisei/article/view/27>
- Annur, M. F. (2020). Analisis kesulitan mahasiswa pendidikan matematika. *Jurnal Kajian, Pnelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 6356, 195–201.
- Astini, N. K. S. (2020). Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran tingkat sekolah dasar pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Lembaga Penjaminan Mutu STKIP Agama Hindu Amlapura*, 11(2), 13–25.
- Atsani, KH. L. G. M. Z. (2020). TRANSFORMASI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID-19. 1(1), 82-93. <http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/alhikmah/article/view/3905>
- Hadi, F. R., & Rulviana, V. (2018). Analisis Proses Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo pada Mata Kuliah Geometri. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1), 63. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1.2200>
- Hamidah, & Nurmatin, S. (2020). Pelatihan Pembelajaran Daring Menggunakan Edmodo. 1(1). <http://ojs.staitasik.ac.id/index.php/al-abhats/index>
- Hanifah, H., Supriadi, N., & Widyastuti, R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran E-learning Berbantuan Media Pembelajaran Edmodo Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik. *NUMERICAL: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(1), 31–42. <https://doi.org/10.25217/numerical.v3i1.453>
- Izza, A. Z., Falah, M., & Susilawati, S. (2020). Studi Literatur: Problematika Evaluasi Pembelajaran Dalam Mencapai Tujuan Pendidikan Di Era Merdeka Belajar. *Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan 2020*, 10–15. Retrieved from <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/kip>
- Karimah, S., Utami, R., & Hidayah, N. (2018). Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo terhadap Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 5(2), 97. <https://doi.org/10.30734/jpe.v5i2.132>
- Kadir. (2020). EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS EDMODO DI MAN LHOKSEUMAWE. *Jurnal Numeracy*. 7(1), 79–94.
- Kuntarto, E. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesiadi Perguruan Tinggi. *Indonesian Language Education and Literature*, 3(1), 99-110. [10.24235/ileal.v3i1.1820](https://doi.org/10.24235/ileal.v3i1.1820)
- Larassati, M. A. (2020). EVEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN DARING EDMODO DALAM PERKULIAHAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA MASA PANDEMI COVID-19. <http://jurnal.uts.ac.id>

- Lestrai Eka Putri Epinur Epr, Y. Y. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Pada Materi Sistem Periodik Unsur Menggunakan Edmodo Berbasis Social Network Untuk Siswa Kelas X Ipa 1 Sma N 11 Kota Jambi. *Journal of the Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 5(2), 23–30.
- L. M. Dwiharja, "Memanfaatkan Edmodo Sebagai Media Pembelajaran Akutansi," in *Posiding Seminar Nasional*, 2015.
- Mawaddah, S., & Maryanti, R. (2016). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP dalam Pembelajaran Menggunakan Model Penemuan Terbimbing (Discovery Learning). *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 76–85. <https://doi.org/10.20527/edumat.v4i1.2292>
- Nada, L. Q. (2020). *STUDI KEPUSTAKAAN : CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING ( CTL ) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA SISWA DI ERA MERDEKA BELAJAR*. (22).
- Raharjo, J. F., & Sulaiman, H. (2017). Mengembangkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Diskrit Dan Pembentukan Karakter Konstruktivis Mahasiswa Melalui Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Aplikasi Education Edmodo Bermodelkan Progresif Pace (Project, Activity, Cooperative and Exercise). *Teorema*, 2(1), 47. <https://doi.org/10.25157/.v2i1.569>
- Sakidin, A., & Hamidah, A. (2020). Research Article Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19 (Online Learning in the Middle of the Covid-19 Pandemic). <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>
- Saleh, M. (2020). Merdeka Belajar di Tengah Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Hardiknas*, 51–56.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Surani, D. (2019). Studi Literatur : Peran Teknolog Pendidikan Dalam Pendidikan 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 456–469.
- Susanti, R. D., & Effendi, M. M. (2020). Efektivitas Penggunaan Edmodo Dalam Pelaksanaan Ulangan Harian Matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 9–16.
- Wajong, A. D. C., dkk, (2020). Efektivitas Penggunaan Pembelajaran Daring Edmodo Berbantuan Quizstar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. 2(3). <https://www.attractivejournal.com/index.php/aj/article/view/75>
- Wardono, Waluya, S. B., Kartono, Mulyono, & Mariani, S. (2018). "Literasi Matematika Siswa SMP pada Pembelajaran Problem Based Learning Realistik Edmodo." *Prisma*, 1, 477–497. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/20138>
- Watoni, N., Trisnawati, F., & Munib, A. (2017). Keefektifan Media Edmodo Sebagai Penunjang Pembelajaran Teknologi Informasi & Komunikasi di Sekolah Menengah Pertama. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 5(1), 42–48. <https://doi.org/10.15294/ijcets.v5i1.14249>
- Yuniarti, N. E., & Ifadah, M. (2018). Keefektifan Penggunaan Aplikasi Edmodo dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Online di Kelas X MIPA 6 SMA Negeri 9 Semarang. *Seminar Nasional Mahasiswa Unimus*, 1, 460–464.

