

KELAS MAYA

A. Deskripsi

Pembelajaran dengan memanfaatkan kelas maya (*cyber class*) merupakan sebuah upaya untuk mendorong pembelajaran yang dilaksanakan kapan saja dan dimana saja. Pembelajaran dalam kelas maya bukanlah menggantikan pembelajaran tatap muka yang dilaksanakan bersama guru Anda di kelas, tetapi dengan memanfaatkan kelas maya Anda akan mendapatkan tambahan atau pengayaan (*enrichment*) materi yang akan melengkapi pembelajaran konvensional. Dengan model pembelajaran seperti ini, Anda akan didorong untuk lebih aktif dan kreatif. Aktif dan kreatif mengandung pengertian bahwa dalam kelas maya Anda diharapkan untuk mencari, membaca, dan memahami materi dari berbagai sumber belajar digital, disamping untuk menyimpulkan, mencipta, dan berbagi baik pengetahuan yang telah Anda dapatkan maupun hasil karya yang telah Anda buat kepada kawan-kawan Anda. Anda juga diharapkan mampu untuk berdiskusi dan bekerja sama dalam kelompok secara virtual.

Kegiatan Belajar 10: Menerapkan Pengetahuan Tentang Keikutsertaan Dalam Pembelajaran Melalui Kelas Maya – **Pemanfaatan Kelas Maya**

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran, Anda mampu menjelaskan pemanfaatan kelas maya,
mengidentifikasi jenis – jenis perangkat lunak pendukung kelas maya,
menyebutkan fitur-fitur *Social Learning Networks (SLNs)*,
menjelaskan Edmodo sebagai *Social Learning Networks (SLNs)*,
menjelaskan Edmodo *framework*.

C. Uraian Materi

Pemanfaatan *e-learning*

Dalam pembelajaran, teknologi dapat dimanfaatkan untuk memperluas jangkauan pembelajaran, meningkatkan kecepatan belajar, dan meningkatkan efisiensi pembelajaran. Oleh karena itulah, pemanfaatan teknologi dalam

pembelajaran merupakan hal yang tidak dapat dihindari. Ada enam potensi kunci dari pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam rangka revolusi pembelajaran.

Konektivitas - akses terhadap beraneka ragam informasi 'tersedia' dalam skala global.

Selama Anda memanfaatkan koneksi internet, Anda akan mendapatkan informasi apapun yang tersedia dalam world wide web (www). Dalam mencari informasi, Anda juga tidak akan merasa kesulitan berkat bantuan mesin pencari seperti Google atau Bing.

Fleksibilitas—belajar dapat dilaksanakan di mana saja dan kapan saja

Dengan cara belajar yang terjadwal dalam kelas yang Anda laksanakan selama ini (kelas konvensional), guru adalah sumber belajar utama bagi Anda. Akan tetapi dengan kelas konvensional yang diperkaya dengan TIK, Anda memiliki kebebasan dalam menentukan waktu yang tepat kapan Anda belajar dan tempat Anda belajar, selama Anda dapat menggunakan komputer dan mengakses internet.

Interaksi – evaluasi belajar dapat dilaksanakan seketika dan mandiri

Dengan memanfaatkan TIK, Anda dapat mengerjakan tugas, menjawab pertanyaan, maupun mengerjakan ujian dimanapun dan kapanpun Anda inginkan. Dalam beberapa model ujian, Anda juga dimungkinkan untuk mendapatkan hasil penilaian maupun umpan balik secara otomatis, sehingga Anda tidak perlu menunggu lama untuk mengetahui hasil penilaian ujian Anda.

Kolaborasi – penggunaan perangkat diskusi dapat mendukung pembelajaran kolaborasi di luar ruang kelas

Dengan memanfaatkan internet, Anda telah berada dalam sebuah jaringan yang luas. Oleh karena itu, dengan memanfaatkan perangkat diskusi melalui internet, Anda dapat berkomunikasi, berdiskusi, bertukar pendapat, baik mengenai sebuah ide, permasalahan, maupun solusidengan rekan atau guru Anda. Dengan perangkat ini Anda juga dapat membuat kelompok belajar. Dalam kelompok ini Anda akan dapat berbagi ide maupun sumber belajar antarteman.

Peluang pengembangan– konten digital dapat terus-menerus dikembangkan sehingga dapat memperkaya pembelajaran dalam kelas konvensional

Dalam kelas konvensional, Anda dan guru harus berada dalam ruangan yang sama. Akan tetapi dengan memanfaatkan TIK, guru Anda dapat memberikan instruksi dari tempat tertentu dan Anda tetap dapat mengikuti instruksi guru Anda tersebut walaupun Anda berada di tempat yang berbeda.

Motivasi– multimedia dapat membuat pembelajaran lebih menarik.

Dengan TIK, Anda akan mendapatkan berbagai sumber belajar. Salah satu sumber belajar tersebut adalah video atau animasi yang menjelaskan konsep atau peristiwa tertentu. Dengan bantuan media ini, Anda akan mendapatkan ilustrasi/gambaran yang lebih nyata dan dapat meningkatkan minat Anda dalam belajar.

Lingkungan belajar yang mewadahi peran teknologi informasi untuk mendukung proses pembelajaran inilah yang disebut dengan ***e-learning***. Derek Stockley (2003) mendefinisikan *e-learning* sebagai penyampaian program pembelajaran, pelatihan, atau pendidikan dengan menggunakan sarana elektronik. Senada dengan Stockley, dalam bukunya *E-Learning – A Guidebook of Principles, Procedures, and Practices*, Som Naidu (2006) mendefinisikan *e-learning* sebagai penggunaan secara sengaja jaringan TIK dalam proses belajar mengajar. Selain *e-learning*, beberapa istilah juga digunakan untuk mendefinisikan model belajar mengajar tersebut yaitu *online learning*, *virtual learning*, maupun *network* atau *web-based learning*. Oleh karena itu, Anda tidak perlu bingung terhadap penggunaan berbagai istilah tersebut.

E-learning dapat diselenggarakan dengan berbagai model (Rashty, 1999).

a. Model Adjunct

Dalam model ini *e-learning* digunakan untuk menunjang sistem pembelajaran tatap muka di kelas. Model ini dapat dikatakan sebagai model tradisional plus karena keberadaan *e-learning* hanya sebagai pengayaan atau tambahan saja.

b. Model Mixed/Blended

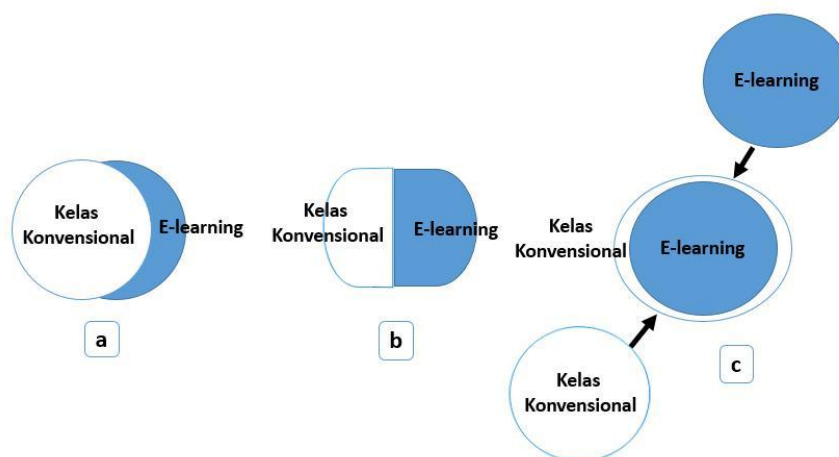
Model ini menempatkan *e-learning* menjadi bagian tidak terpisahkan dari pembelajaran. Misalnya pembelajaran teori dilaksanakan secara daring, sedangkan pembelajaran praktik dilaksanakan secara tatap muka. Akan tetapi,

Bersin (2004) berpendapat bahwa model *blended learning* merupakan gabungan dari model *adjunct* dan *mixed*, sehingga sedikit atau banyak porsi dari *e-learning*, dalam pembelajaran tatap muka, seluruh proses tersebut merupakan *blended learning*.

c. Model Daring Penuh/*Fully Online*

Dalam model ini *e-learning* digunakan untuk seluruh proses pembelajaran mulai dari penyampaian bahan belajar, interaksi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Salah satu contoh model ini adalah *open course ware* yang dikelola oleh Massachusetts Institut of Technology (MIT) di laman <http://ocw.mit.edu/index.htm>, *online course* edx dengan berbagai pembelajaran daring yang ditawarkan oleh berbagai universitas di dunia pada <https://www.edx.org/>, pembelajaran daring (*online course*) yang dipelopori oleh Universitas Harvard, Coursera di laman <https://www.coursera.org/>, atau *online course* iversity yang dikelola oleh berbagai universitas di Jerman di laman <https://iversity.org/>.

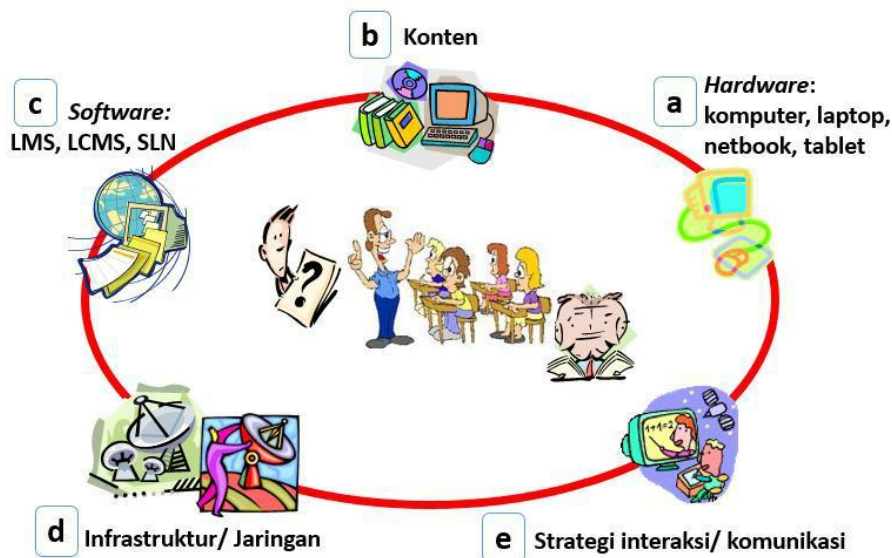
Dengan kata lain, *e-learning* dapat berfungsi sebagai tambahan/pengayaan pembelajaran (*supplement*), pengganti sebagian pembelajaran (*complement*), atau pengganti seluruh pembelajaran (*replacement*) sesuai Gambar III.1. *E-learning* yang dimaksud dalam konteks Simulasi Digital pada SMK adalah *e-learning* sebagai *supplement*.



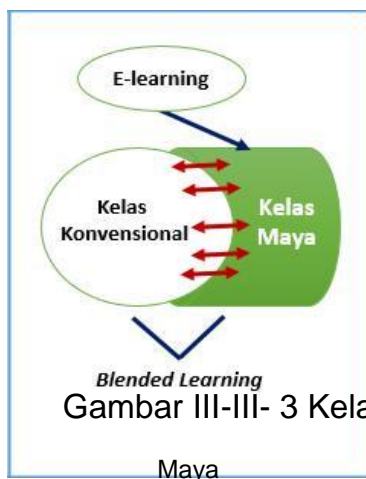
Gambar III-1: Fungsi E-learning dalam Pembelajaran

Dalam pembelajaran yang memanfaatkan *e-learning* dibutuhkan berbagai komponen pendukung, yaitu:

- Perangkat keras (*hardware*): komputer, laptop, netbook, maupun tablet.
- Perangkat lunak (*software*): *Learning Management System* (LMS), *Learning Content Management System* (LCMS), *Social Learning Network* (SLN).
- Infrastruktur: Jaringan intranet maupun internet.
- Konten pembelajaran.
- Strategi interaksi/komunikasi pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran.



Gambar III-2: Komponen pendukung E-learning



Gambar III-III- 3 Kelas
Maya

Dalam rangka membedakannya dengan kelas konvensional, sebuah kelas dalam lingkungan belajar berbasis TIK dikenal pula dengan istilah **kelas maya** (*cyber class*). Dalam kelas maya, *e-learning* dimanfaatkan sebagai upaya untuk melengkapi pembelajaran dalam rangka memperkaya materi yang diajarkan dalam kelas konvensional. Model pembelajaran yang menggabungkan antara proses belajar mengajar dalam

kelas konvensional dengan kelas maya. Inilah

yang kemudian disebut **blended learning**. Lebih lengkapnya lagi, Josh Bersin (2004) dalam bukunya *The Blended Learning Book*, menyatakan definisi *blended learning* adalah kombinasi dari berbagai 'media' belajar (teknologi maupun aktivitas) untuk menciptakan pembelajaran yang optimal bagi siswa. Istilah '*blended*' menyatakan bahwa pembelajaran konvensional yang dilaksanakan oleh guru dalam kelas, diperkaya dengan berbagai sumber digital.

2. Jenis-Jenis Perangkat Lunak Pendukung Kelas Maya

Dalam rangka mendukung kelas maya dimanfaatkanlah berbagai perangkat lunak/aplikasi/sistem yang pada umumnya berbasis web. Secara umum dikenal dua jenis aplikasi yaitu aplikasi *Learning Management System* (LMS). Akan tetapi dalam perkembangan selanjutnya, seiring meluasnya pemanfaatan *Social Network* (SN) khususnya Facebook, muncullah aplikasi *Social Learning Network* (SLN) sebagai salah satu alternatif bentuk kelas maya.

a. Learning Management System (LMS)

Menurut Courts dan Tucker (2012), LMS adalah aplikasi yang digunakan untuk mengelola pembelajaran, mengirimkan konten (*content delivery system*), dan melacak aktivitas daring seperti memastikan kehadiran dalam kelas maya, memastikan waktu pengumpulan tugas, dan melacak hasil pencapaian siswa. Sedangkan menurut Kerschenbaum (2009) dalam *LMS Selection Best Practices*, LMS adalah sebuah aplikasi yang berfungsi mengadministrasikan secara otomatis berbagai kegiatan pembelajaran. Guru dapat menggunakan aplikasi ini untuk berbagi sumber belajar, berinteraksi, dan berdiskusi dengan siswa, menyampaikan pengumuman, memberi tugas maupun ujian, serta memberikan penilaian, sedangkan siswa dapat membaca materi belajar, menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta mengirimkan tugas dan menjawab soal-soal ujian. Contoh dari LMS antara lain; Moodle, Dokeos, aTutor.

b. Social Learning Network/s (SLN/SLNs)

LMS dan LCMS merupakan perangkat lunak yang telah banyak digunakan dan terbukti handal dalam penerapan sistem *e-learning*. Akan tetapi sistem ini juga memiliki beberapa kelemahan. Salah satu kelemahannya adalah sebagian besar dari sistem ini kurang memperhatikan daya suai (*adaptability*), fleksibilitas, dan hubungan sosial. Bahkan pada sebagian kasus, fitur-fitur kolaborasi dan fitur analisis hubungan sosial dinonaktifkan yang menyebabkan pengelola sistem tidak dapat mengetahui hal-hal yang sedang dikerjakan oleh komunitasnya. Oleh karena itu, dalam perkembangan teknologi saat ini, konsep hubungan sosial dan kepedulian sosial mulai diterapkan dan memberikan pengaruh yang berarti terhadap kolaborasi dan pembelajaran. Dengan adaptasi konsep ini dalam teknologi, siswa dapat berkolaborasi, meningkatkan kemampuan kognitif, dan keterampilan sosialnya. Oleh karena itu, muncullah paradigma baru dalam

belajar yang disebut CSSL (*Computer Supported Social Learning*). Di dalamnya terdapat konsep *Social Learning Network* yang bertujuan untuk mendorong penggunanya memiliki pengalaman baru dalam belajar menggunakan jejaring sosial (*Social Network*) yang telah dilengkapi dengan konsep kepedulian sosial (Halimi, 2011).

Jejaring sosial atau *social network* (SN) adalah 'sebuah jejaring' yang memuat interaksi sosial dan hubungan interpersonal. Secara lebih rinci, SN adalah sebuah aplikasi atau laman yang memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi satu sama lain dengan cara saling bertukar informasi, komentar, pesan, gambar, maupun audio-video. Dalam *Social Network Sites* (SNS) seperti Facebook atau Twitter, penggunadifasilitasi untuk melakukan interaksi, komunikasi, dan kolaborasi (Greenhow, Robelia, & Hughes, 2009). Dengan kata lain, mekanisme bersosialisasi melalui jaringan ini telah terbukti dapat meningkatkan hubungan interpersonal dan memfasilitasi komunikasi nonverbal melalui media seperti audio-video maupun gambar. Dengan berkomunikasi melalui media ini, interaksi interpersonal menjadi lebih dekat. Oleh karena itu, berdasarkan kelebihan inilah berbagai situs jejaring sosial didorong untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran (Huang, 2010).

Social learning network (SLN) atau Jejaring Sosial untuk Pembelajaran, menurut Kordesh (2000) merujuk pada koneksi interpersonal melalui interaksi dengan tujuan utama untuk pengembangan pengetahuan. Secara lebih rinci, SLN merujuk pada beberapa fenomena.

- Penggunaan Social Network (SN) untuk pembelajaran dalam pendidikan formal.

- Penggunaan SN oleh para pelajar dalam sebuah kolaborasi/diskusi yang dilaksanakan secara informal.

- Penggunaan laman yang secara khusus dirancang untuk pembelajaran melalui jejaring sosial (*Social Learning Network* atau SLN).

- Penggunaan SLN yang secara khusus dikembangkan sendiri oleh guru.

Edmodo sebagai *Social Learning Network* (SLN)

Edmodo adalah salah satu dari beberapa jenis *Social Learning Networks* (SLNs) yang beredar di dunia *world wide web*.

Berikut beberapa contoh SLN:

Einztein (www.einztein.com) merupakan SLN yang ditujukan bagi pembelajar dewasa (pendidikan tinggi) dan pembelajar seumur hidup,

Sophia (www.sophia.org) merupakan SLN yang menyediakan ribuan tutorial akademik yang diajarkan oleh guru dengan berbagai model instruksional, dan dapat diikuti oleh pembelajar dengan berbagai model belajar.

RemixLearning (www.remixlearning.com) yang juga didukung oleh *The Bill & Melinda Gates Foundation* menyediakan sebuah SLN yang dapat diatur sesuai selera oleh sekolah, perpustakaan, museum, dan institusi lainnya yang membutuhkan.

Schoology (www.schoology.com) merupakan LMS yang dilengkapi dengan SLNs.

Edmodo adalah sebuah media untuk melaksanakan pembelajaran secara daring. Edmodo menggabungkan sebagian fitur dari *Learning Management System* (LMS) dan sebagian fitur dari Jejaring Sosial (*Social Network*), menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan, kemudian lebih dikenal dengan Jejaring Sosial Pembelajaran (*Social Learning Networks*). Edmodo diciptakan oleh Jeff O'Hara dan Nic Borg pada tahun 2008. Jeff O'Hara adalah seorang administrator jaringan bagi *Community Unit School District 200* di Wheaton, Illinois, sedangkan Nic adalah pengembang web bagi *Kaneland Community Unit School District 302* di Maple Park, Illinois, USA. Ide pengembangan Edmodo berasal dari kepopuleran Facebook, yang ditambah dengan sebuah fitur untuk menjamin keamanan interaksi dan kolaborasi antara siswa dan guru. Oleh karena semakin besarnya kebutuhan akan media pembelajaran daring, Edmodo kemudian berkembang menjadi salah satu media/*platform* dalam pendidikan dasar dan menengah (K1-K12) yang digunakan oleh lebih dari 29 juta pengguna di dunia.

4. Perbedaan Edmodo dengan Jejaring Sosial - Facebook

Sebagai SLNs, Edmodo memiliki berbagai keunggulan jika dibandingkan dengan Jejaring Sosial-Facebook. Perbandingan Edmodo dengan Facebook dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel III-1: Perbedaan Edmodo dan Facebook

No	Fitur	Edmodo	Facebook (FB)
1.	Siswa membangun jaringan pembelajaran pribadi	Siswa tidak dapat membangun jaringan pembelajaran pribadi. Keanggotaan Edmodo terbatas di ruang kelas yang ditentukan oleh guru.	FB memungkinkan “siapa saja” untuk membuat jaringan pertemanan maupun jaringan pembelajaran sendiri dengan mereka yang mempunyai semangat atau minat serupa.
2.	Guru membangun jaringan pembelajaran pribadi	Guru membuat kelas, kemudian membagikan kode kelas kepada para siswa yang akan digunakan sebagai <i>password</i> untuk masuk kelas. Hanya mereka yang terdaftar yang dapat saling berbagi sumber belajar (<i>resources</i>).	FB adalah tempat terbuka bagi guru atau siapa saja untuk membuat jejaring pembelajaran pribadi menggunakan kelompok (<i>group</i>) atau halaman. Pencarian dapat dilakukan dengan mengetik kata kunci yang diminati pada <i>search</i> .
3.	Pengguna dibatasi minimal berumur 13 tahun	Edmodo tidak memerlukan informasi tersebut karena siswa di bawah pengawasan seorang guru	FB mengumpulkan informasi pribadi para peserta / siswa.
4.	Akses dari sekolah	Situs Edmodo dapat diakses dari sekolah.	Kebanyakan situs seperti FB diblokir oleh sekolah.
5.	Iklan	Edmodo memiliki model pendanaan dari sumber lain.	FB didanai oleh iklan.
6.	Tidak berbayar (<i>free</i>)	Ya, semua fitur pada <i>platform</i> tersebut bebas digunakan / tidak berbayar	
7.	Kelompok tertutup dimoderasi	Ya, semua <i>platform</i> memungkinkan pembuatan kelompok tertutup dan dimoderasi.	
8.	Kelompok terbuka dimoderasi	Bukan, Edmodo adalah kelompok tertutup. Hanya yang terdaftar, yang dapat menjadi peserta. Edmodo dimoderasi oleh guru.	FB adalah kelompok yang terbuka, tanpa dimoderasi, dan memberi kemungkinan kepada siapa saja untuk menemukan kelompok dan bergabung dalam FB
9.	Pesan pribadi	Edmodo tidak memungkinkan	Pengguna FB dapat

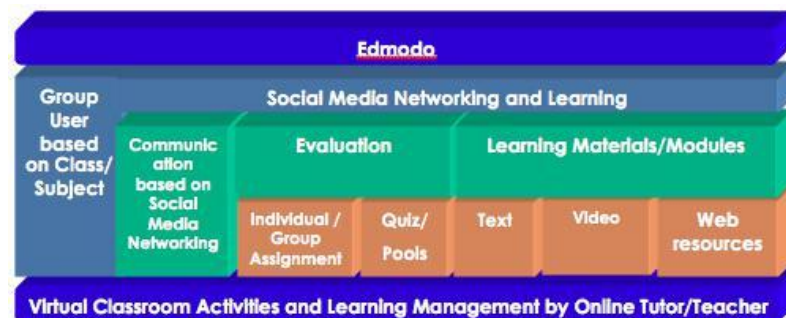
No	Fitur	Edmodo	Facebook (FB)
	antarsiswa (<i>chatting</i>)	pengiriman pesan antarsiswa(<i>chatting</i>)	mengatur profil pribadinya untuk menerima atau tidak menerima pesan pribadi.
10.	Agenda dalam bentuk <i>planner</i> atau kalender	Ada, tetapi tidak memiliki fitur RSVP *)	Ada, dilengkapi dengan fitur RSVP*)
11.	Hubungan Global	Anda hanya dapat terkoneksi dengan kawan-kawan di kelas maupun kelas lain yang diarahkan oleh rekan Anda.	Anda dapat terkoneksi secara bebas kepada kawan-kawan yang Anda kehendaki.
12.	<i>Posting</i> tugas siswa	Sangat mungkin. Edmodo memang dirancang untuk pembelajaran dengan sistem yang rapi dan lebih baik.	Dapat dilakukan, tetapi pada FB agak kurang nyaman karena terlalu terbuka.
13.	Pengawas (Kepala Sekolah dll)	Jika dikehendaki, dapat diikutsertakan dalam kelas untuk melihat aktivitas kelas	Tersedia, namun jarang diikutsertakan
14.	Orang tua	Jika dikehendaki, dapat diikutsertakan untuk melihat aktivitas kelas	Orang tua hanya melihat informasi umum
15.	Integrasi Google Docs	Google Docs terintegrasi langsung ke dalam <i>platform</i> Edmodo	Google Docs tidak terintegrasi dengan FB, tetapi tautan (<i>links</i>) tetap dapat dimuat pada Google Docs.
16.	Pembuatan <i>Polling</i>	Dimungkinkan, pilih " <i>Create Poll</i> "	Dimungkinkan, pilih " <i>AskQuestion</i> "
17.	Pembuatan Kuis	Pembuatan Kuis melekat pada platform Edmodo, cukup dengan memilih " <i>CreateQuiz</i> ".	Tidak tersedia, tetapi dapat disisipkan kuis pada FB.
18.	Akses setelah lulus	Edmodo adalah platform berbasis kelas dan biasanya tidak dilanjutkan setelah pergantian tahun ajaran atau kelulusan	Tersedia, karena semua kegiatan di FB masih tersedia meskipun Andatelah meninggalkan kelas atau kelulusan, kecuali jika grup dihapus
19.	Buku nilai dan	Edmodo memang LMS (<i>Learning</i>	Tidak ada, FB tidak

No	Fitur	Edmodo	Facebook (FB)
	tugas	<i>Management System</i>) yang dapat menangkap dan merekam karya siswa	memiliki fitur tersebut
20.	Informasi pribadi para pengguna	Edmodo tidak memerlukan.	FB memerlukan informasi pribadi dan menggunakannya untuk pengiklanan.

*)RSVP adalah sebuah frasa dari Bahasa Prancis *répondez, s'il vous plaît* yang artinya mohon dijawab (*please reply*). Berdasarkan etika di negara-negara Barat, jika Anda menerima undangan secara formal (undangan tertulis), maka Anda harus menjawabnya dengan segera. Untuk itu, salah satu fitur dalam FB adalah Anda dapat memberikan undangan tertulis melalui halaman FB, sehingga kawan-kawan Anda dapat menjawab dengan segera undangan yang telah Anda tulis.

Edmodo Framework

Edmodo dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip pengelolaan kelas berbasis kelompok dan media sosial. Fitur utama dari Edmodo adalah dukungan aktif terhadap model komunikasi dari media sosial daring, yang ditambahi dengan fitur bahan ajar daring (*online learning material*), dan evaluasi daring (*online evaluation*).



Gambar III-4: Edmodo Framework

Beberapa fitur utama Edmodo yang dapat digunakan dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut.

- Kelas maya dengan sistem *closed group collaboration*; hanya mereka yang memiliki kode grup yang dapat mengikuti kelas.
- Komunikasi menggunakan model media sosial.
- Manajemen konten pembelajaran.
- Evaluasi pembelajaran.

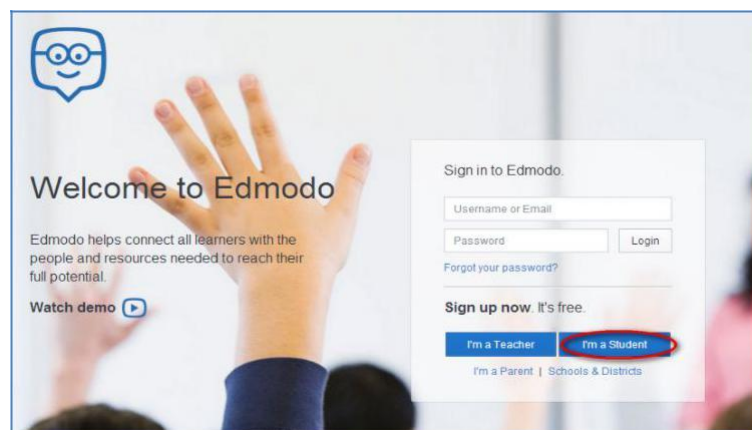
Selain fitur utama di atas, Edmodo juga mendukung *team teaching*, *co-teacher*, dan *teacher collaboration* dan akses bagi orang tua Anda untuk memantau kegiatan pembelajaran Anda ikuti.

Uraian Materi

Pembuatan Akun Siswa

Sebelum Anda mendaftar sebagai siswa dan mendapatkan akun di Edmodo, Anda akan diberikan 6 *digit* kode grup (*group code*) dari guru Anda. Kode grup ini merupakan kunci bagi Anda untuk ikut serta dalam kelas maya (*group*) yang telah disediakan oleh guru Anda. Setelah Anda mendapatkan kode grup ini, maka Anda dapat membuat akun di Edmodo dengan mengikuti langkah-langkah berikut.

Kunjungi www.edmodo.com kemudian pilih tombol *I'm a Student*.



Gambar III-5: Tampilan Login Edmodo

Welcome to Edmodo

Edmodo helps connect all learners with the people and resources needed to reach their full potential.

Watch demo

Student Sign Up

Username: nmi8nw ✓

Password: Budi33 ✓

Email: budi33@gmail.com ✓

First Name: Budi

Last Name: Sulaiman

☒ You and your parent agree to our Terms of Service and our Privacy Policy.

Sign up Cancel

Centang

Kode Group

Nama Siswa

Sandi

Email

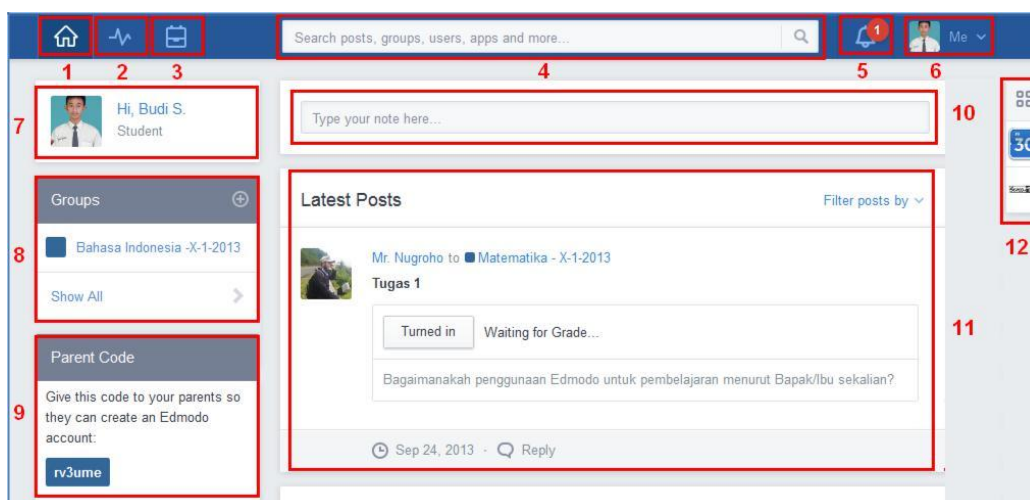
Nama Depan

Nama Belakang

Gambar III-6: Pendaftaran siswa pada Edmodo

Isi form pendaftaran dengan *group code*, nama siswa (*username*) dan sandi (*password*) yang bersifat unik. *Username* dapat diisi dengan nama panggilan Anda ditambah dengan hal yang unik, misalnya tahun lahir. Pada kolom/baris *firstname* dan *lastname*, Anda harus mengisikan nama Anda yang sesungguhnya. Dalam pendaftaran sebagai siswa ini, alamat *e-mail* tidak harus dicantumkan sehingga dapat diisi atau dikosongkan saja. Akan tetapi, akan lebih baik jika kolom alamat *e-mail* tetap diisi dengan alamat *e-mail* Anda sehingga setiap pemberitahuan (*notification*) dari Edmodo juga akan dapat terkirim ke e-mail Anda.

Setelah semua kolom/baris telah diisi, silakan pilih tombol “*Sign up*” sehingga pendaftaran diproses. Setelah proses pendaftaran selesai, Anda akan menemukan beranda untuk siswa seperti gambar berikut.



Gambar III-7: Beranda pada akun siswa

Keterangan Gambar III.7.

Home atau Beranda.

Progress: klik untuk melihat kemajuan Anda dalam penugasan/ujian.

Backpack: klik untuk membaca materi atau media lain yang membantu Anda belajar.

Pencarian: Anda dapat melakukan pencarian terhadap *posts*, *groups*, *user*, dst.

Notifications atau pemberitahuan.

Me: Klik untuk mengatur profil Anda, *setting*, *help*, dan *logout*.

Akun user atau siswa, sama dengan menu *Me*.

Groups: Anda dapat melihat atau menambahkan *groups* pada form tersebut.

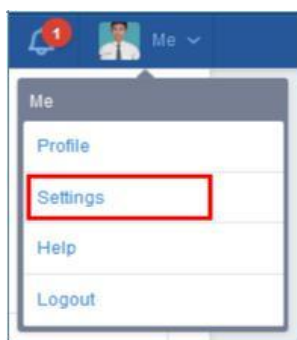
Parent Code merupakan kode yang nantinya akan diberikan kepada orang tua.

Pada fitur *note*, Anda dapat menulishal-hal yang berkaitan dengan pelajaran dan akan dilihat oleh kawan sekelas Anda.

Pada area *latest post*, ditampung beberapa *posting* dari kawan-kawan Anda, maupun instruksi dan penugasan yang diberikan guru.

Fitur tambahan Edmodo yang membantu Anda dalam proses belajar. Fitur tersebut berisi beberapa aplikasi yang tersinkronisasi dengan aplikasi yang digunakan oleh guru Anda dalam kelas. Salah satu aplikasi tersebut adalah *planner* yang tampil seperti kalender.

2. Pengaturan Akun Siswa



Gambar III-8: Setting Akun Siswa

Ketika pertama kali menggunakan Edmodo, sebelum beraktivitas lebih lanjut, Anda diharapkan mengatur informasi profil, pemberitahuan/notifikasi, dan mengatur keamanan (*password*). Untuk melakukan pengaturan tersebut, silakan pilih ikon *Account* “*Me*” yang terdapat di pojok atas sebelah kanan halaman depan Edmodo. Kemudian pilih *Setting*.

Di dalam menu *Setting* Anda akan mendapatkan fitur sebagai berikut.

Akun (*Account*)

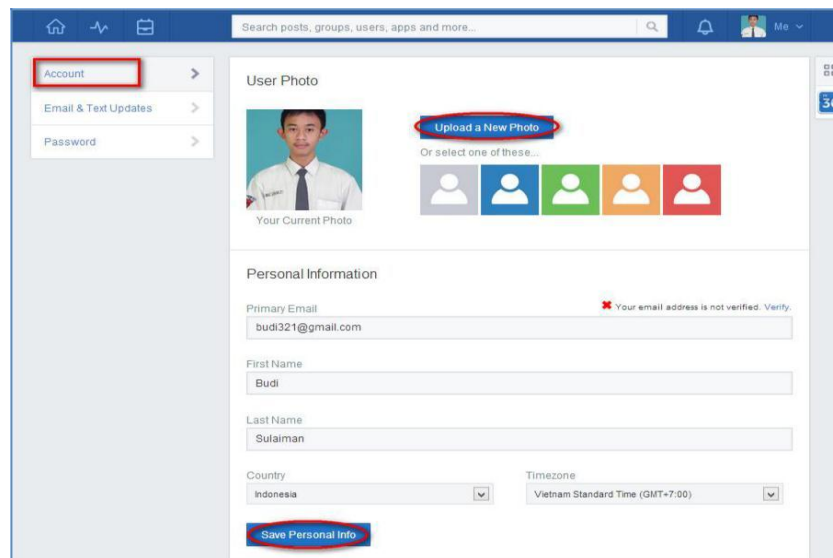
Pada halaman akun Anda dapat melakukan hal-hal berikut.

Mengganti foto profil.

Pilih foto dari dalam *hard disk* komputer, unggah menggunakan tombol *Upload a New Photo* atau pilih foto menggunakan ikon yang disediakan Edmodo.

Mengubah informasi pribadi.

Anda dapat mengubah nama depan/nama belakang (*first name/last name*), alamat *e-mail*, dan zona waktu (*timezone*). Pastikan untuk mengatur zona waktu yang sama dengan guru Anda.



Gambar III-9: Halaman akun siswa

E-mail dan Text Updates

Pada halaman ini Anda dapat menentukan mode pemberitahuan yang dikehendaki dengan memilih menu *drop down* "*UpdateType*". Pilihlah jenis pemberitahuan pembaharuan (*update type*) melalui *e-mail*. Artinya setiap pembaharuan aktivitas yang ada di akun Edmodo siswa akan diberitahukan melalui *e-mail*.

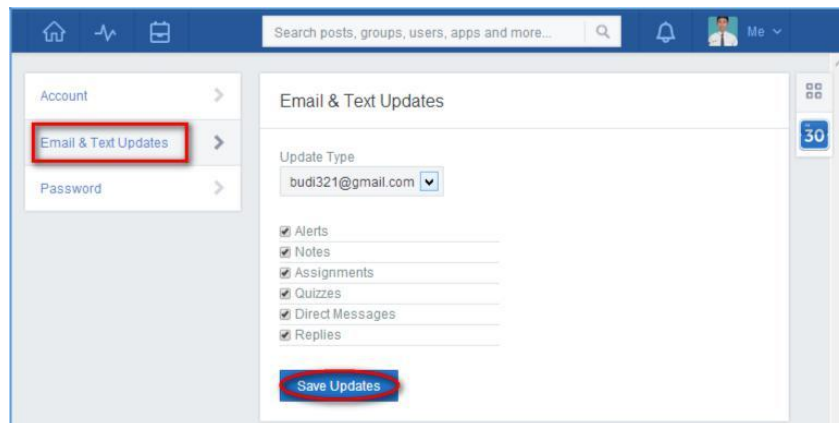
Anda dapat memilih jenis pemberitahuan yang akan diterima dengan cara memberi tanda centang pada satu atau beberapa kotak pilihan di antaranya.

- Alerts → setiap ada tanda atau indikasi peringatan.
- Notes → setiap ada anggota dari kelas Anda yang mengirimkan *notes*.
- Assignment → pemberitahuan untuk tugas yang menunggu untuk dikerjakan

Quizes → pemberitahuan untuk kuis yang menunggu giliran untuk diselesaikan

Direct Messages → setiap ada anggota dari kelas Anda yang mengirimkan pesan pribadi.

Replies → setiap ada anggota kelas yang membalas notes dari anggota lainnya.



Gambar III-10: E-mail dan Text Updates

c. KataSandi (*password*),

Untuk mengubah kata sandi (*password*), Anda dapat mengetikkan kata sandi lama pada kolom "*Current Password*" dengan kata sandi yang baru pada kolom "*New Password*" dan konfirmasi ulang pada kolom "*Confirm New Password*". Terakhir klik tombol "*Change Password*".



Gambar III-11: *Password*

Jika lupa *password* yang Anda miliki, Anda dapat menggunakan alamat *e-mail* untuk mengaktifkan kembali akun Anda dengan cara,

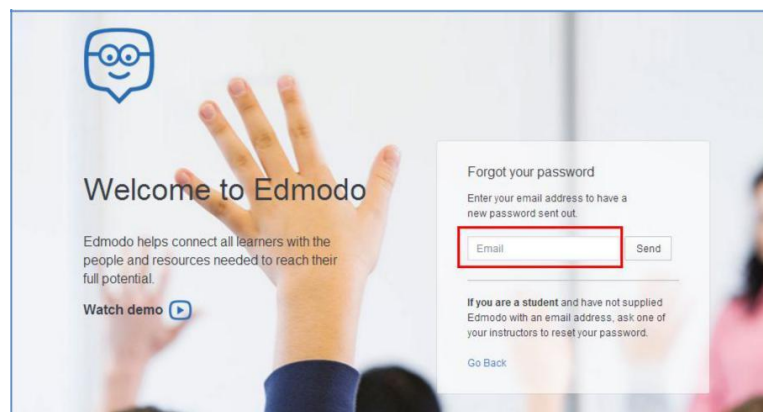
- 1) masuk pada halaman *Login* Edmodo,

klik *Forgot your password?*



Gambar III-12: Lupa Password

Ketikkan alamat e-mail Anda, kemudian Anda akan menerima e-mail yang akan memungkinkan untuk mengulang *password* atau mengganti dengan *password* baru.



Gambar III-13: Mengirimkan E-mail

Segera cek *e-mail* untuk mendapatkan *password* baru yang dikirimkan oleh edmodo ke email Anda.

Pengaturan Profil

Halaman profil (*profile*) adalah halaman yang menginformasikan identitas Anda. Dalam Edmodo, identitas Anda sebagai siswa ditunjukkan dengan aktivitas dan capaian yang Anda laksanakan selama mengikuti pembelajaran dalam kelas maya. Ada tiga hal utama yang ditunjukkan dalam profil Anda.

Profil Anda (Profile Overview), memuat informasi secara umum tentang identitas Anda (*profile overview*), meliputi nama Anda, guru-guru Anda, kawan-kawan Anda sekelas, jumlah kelas yang Anda ikuti, aktivitas Anda

pada umumnya (*post & replies*), serta capaian yang telah Anda raih dalam bentuk lencana (*badge*). Dalam halaman informasi ini ditampilkan juga bagaimana cara Anda belajar, cita-cita Anda, serta kutipan yang menyemangati Anda belajar.

Progress menunjukkan capaian yang telah Anda raih selama belajar dalam Edmodo.

Activity menunjukkan aktivitas yang Anda laksanakan secara daring di Edmodo.

Untuk melihat dan mengatur profil Anda, lakukan langkah-langkah berikut.

a. Profil Anda (Profile Overview)




Gambar III-14: Profil Siswa

Untuk melakukan *setting profile* pada halaman Anda klik ikon *Account / "Me"* pada *navigation bar*, kemudian pilih menu *profile*.

Dalam menu *profile* siswa, Anda diharapkan dapat mengubah foto profil, mengisi identitas diri, dan mengatur notifikasi ke *e-mail* Anda. Sesuai dengan Gambar III.14 pada halaman berikut, Anda akan menemukan fitur-fitur

sebagai berikut.

Foto profil. Jika Anda ingin mengganti foto profil Anda, klik ikon  yang akan didapatkan jika Anda menggerakkan mouse di atas foto Anda.

Nama lengkap Anda dan status Anda sebagai siswa.

Profile Completeness Bar menunjukkan capaian (*progress*) Anda dalam menyelesaikan halaman profil.

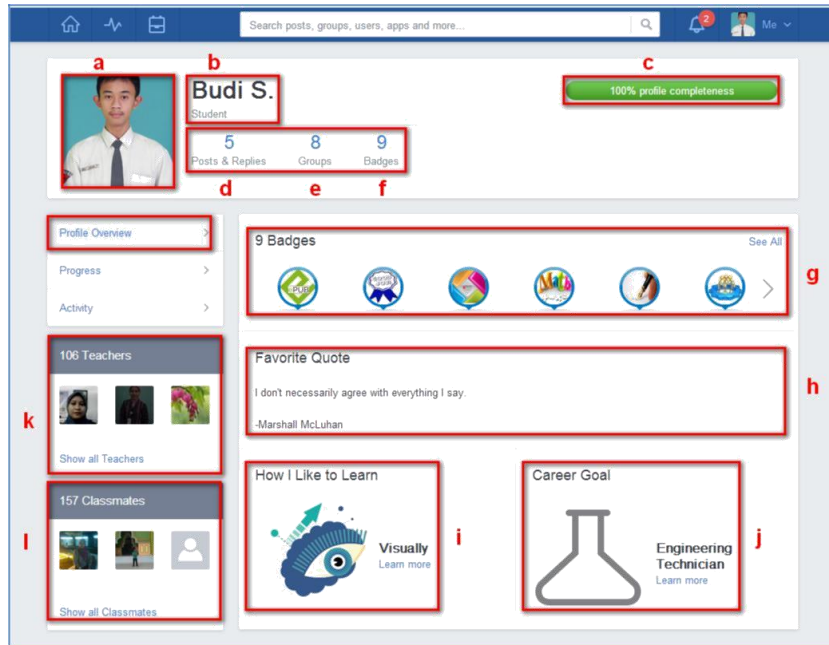
Posts and Replies menunjukkan jumlah informasi dan komentar yang Anda telah buat.

Groups menunjukkan jumlah grup/kelas maya yang Anda ikuti.


Badges menunjukkan jumlah lencana (*badges*) yang Anda dapatkan.


Ikon *Badges* menunjukkan ikon lencana (*badges*) yang sudah didapatkan siswa. Klik "*See all*" untuk melihat detail lencana.


Kata mutiara favorit (*Favorite Quote*) menunjukkan kutipan-kutipan yang menyemangati Anda dalam belajar.



Gambar III-15: Profile Overview

Dengan cara yang sama dengan mengganti foto Anda, klik ikon  untuk memilih atau mengubah kata mutiara favorit Anda, yang dapat dipilih dari yang tersedia atau dicari menggunakan kata kunci atau nama pemilik kata mutiara untuk menemukan kata mutiara tertentu.

Bagaimana saya suka belajar (*How I Like to Learn*), menunjukkan bagaimana gaya belajar Anda, apakah secara visual, auditori, atau kinestetik. Klik ikon  untuk memilih atau mengubah bagaimana Anda ingin belajar. Kemudian klik tombol “*Select*”.

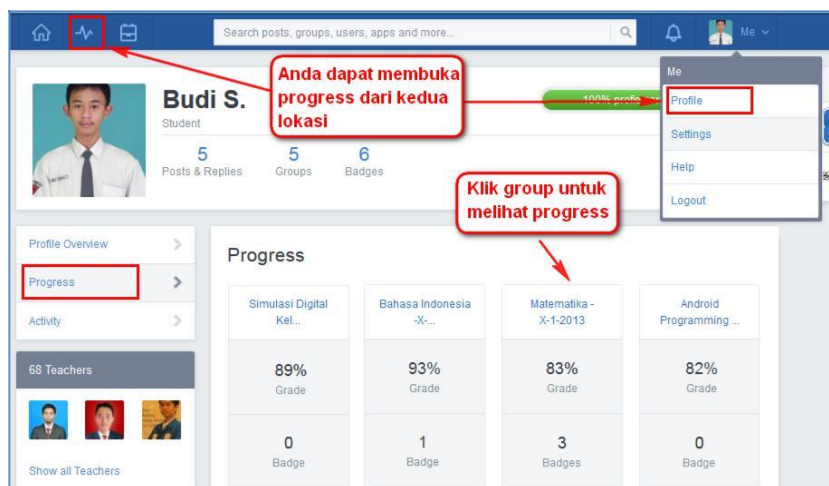
Tujuan karir (*Career Goal*) menunjukkan jenis pekerjaan apa yang Anda ingin lakukan di masa depan. Klik ikon  untuk memilih atau mengubah *career goal* Anda. Klik pada bidang karir di sebelah kiri dan lihat deskripsi dari setiap karir di sebelah kanan. Pilih salah satu *career goal* dengan mengklik nama karir tertentu

Teachers menunjukkan guru-guru yang mengajar Anda dan terhubung sebagai anggota kelas. Klik “*Show all Teachers*” untuk melihat keseluruhan guru Anda.

Classmates, klik “*Show all Classmates*” untuk melihat semua teman sekelas.

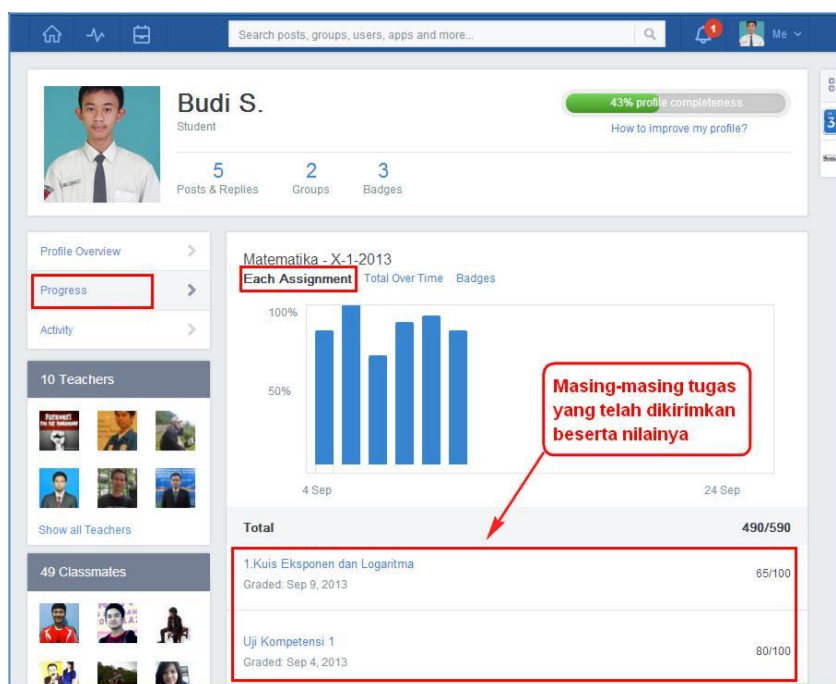
b. Capaian (*Progress*)

Klik *Progress*, maka Anda dapat melihat capaian yang telah Anda lakukan. Menu ini hanya dapat dilihat oleh Anda dan guru Anda.



Gambar III-16: Tampilan capaian Anda (*Progress*)

Ketika Anda ingin melihat lebih rinci capaian Anda pada mata pelajaran tertentu, maka klik pada *group/* kelas maya yang Anda inginkan sehingga didapatkan tampilan sesuai Gambar III.16. Anda dapat melihat capaian Anda berdasarkan capaian setiap penugasan (*Each Assignment*), melihat penugasan Anda yang terlambat dikumpulkan, dan juga melihat rencana yang Anda terima.



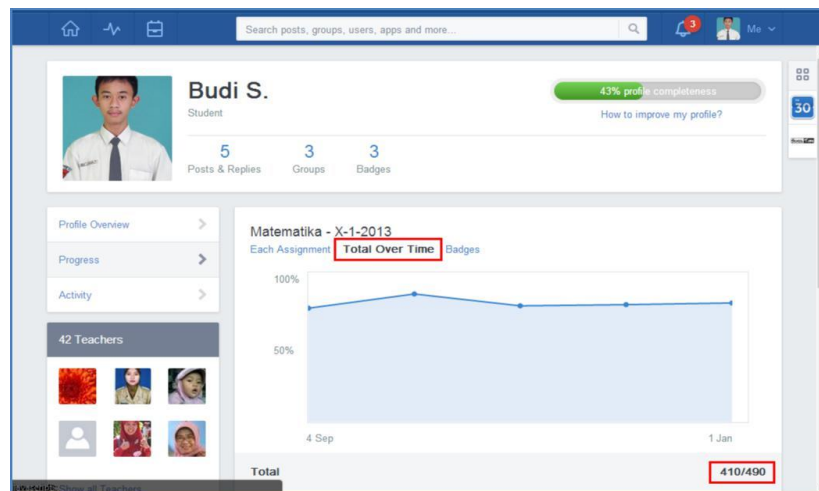
Gambar III-17: Progress tampilan *Each Assignment View*

Each Assignment View

Klik *tab* ini untuk melihat rincian dari setiap tugas dan kuis yang telah Anda ikuti. Anda dapat melihat capaian (penilaian) Anda dalam bentuk grafik. Detail capaian Anda juga ditampilkan secara deskriptif.

Total Over Time

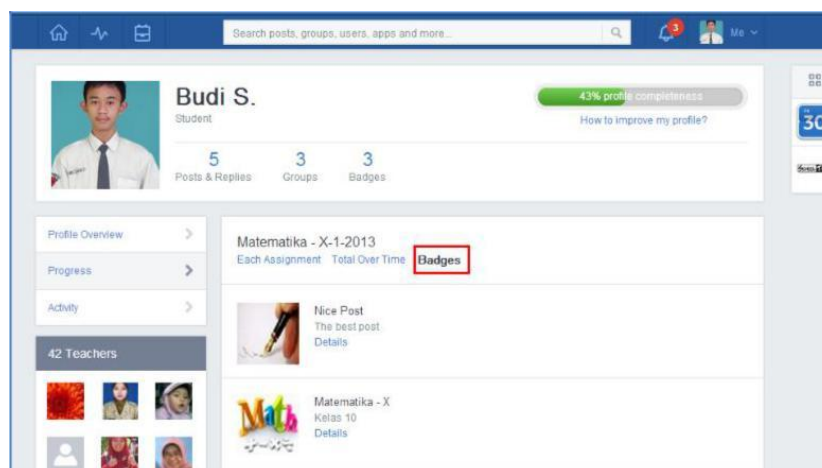
Aktivitas pengumpulan tugas Anda juga direkam dalam aplikasi ini. Anda dapat klik *Total Over Time* untuk melihat berapa banyak tugas Anda yang terlambat dikumpulkan.



Gambar III-18: Progress tampilan Total Over Time

Lencana (Badges)

Klik *tab Badges* untuk menampilkan jenis dan jumlah lencana yang sudah Anda peroleh.



Gambar III-19: Progress tampilan Badges

c. Kegiatan (*Activity*)

Anda juga dapat melihat seluruh aktivitas Anda dengan klik tab *activity*. Di halaman ini, Anda dapat melihat seluruh *posting* Anda dan balasan dari *posting* Anda.



Gambar III-20: Activity

4. Bergabung dalam pembelajaran kelas maya

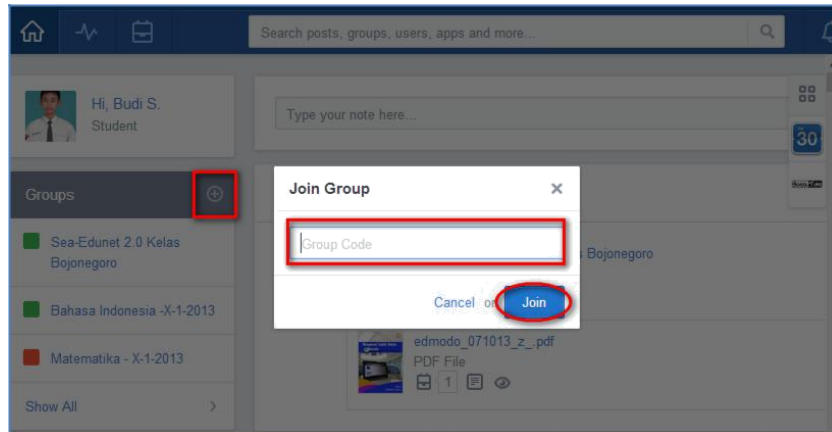
Ketika Anda mendaftar untuk pertama kali menjadi siswa melalui Edmodo, Anda harus mendapatkan terlebih dahulu kode kelas (*group code*) dari guru Anda. Apabila Anda sudah terdaftar sebagai siswa di Edmodo dan akan mengikuti kelas baru, maka ikutilah langkah-langkah berikut untuk ikut serta dalam kelas maya yang baru.

Dapatkan 6 digit kode kelas dari guru Anda.

Masuk ke beranda Anda, klik ikon plus (+) di panel *Groups* di sebelah kiri halaman beranda Anda.

Tuliskan 6 digit kode kelas yang Anda peroleh dari guru Anda ke dalam *pop up menu-join group* dan klik tombol *join*.

Anda akan mendapatkan nama kelas maya/*groups* yang akan Anda ikuti di sisi kiri beranda Anda dalam panel "Groups".



Gambar III-21: Ikut Serta dalam Kelas Maya

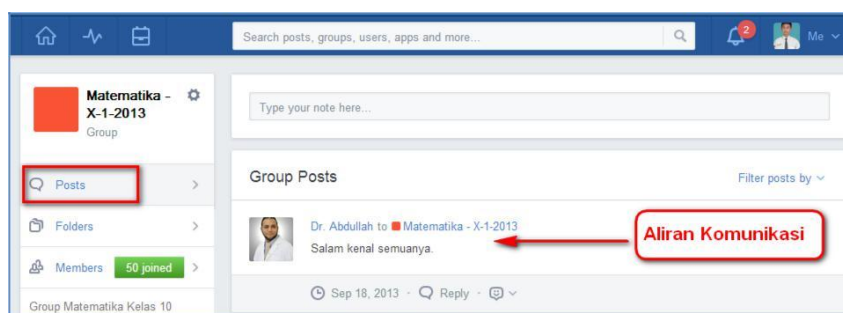
Guru Anda juga dapat memberikan kepada Anda URL untuk ikut serta dalam kelas maya. Anda hanya perlu untuk klik *link* URL tersebut, *sign in* ke dalam akun Edmodo Anda, dan Anda akan masuk ke halaman *Join Group*.

Untuk melihat aktivitas dalam sebuah kelas maya, Anda dapat klik nama kelas/*group* yang ingin Anda lihat. Secara *default*, Anda akan melihat alir komunikasi dari aktivitas kelas maya yang Anda ikuti.



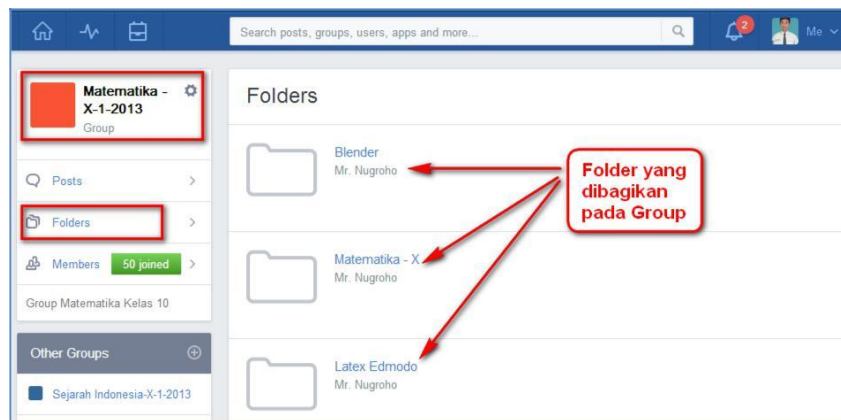
Gambar III-22: Klik Group untuk melihat aktivitas pembelajaran

Pada panel sebelah kiri, ada tiga pilihan aktivitas yang dapat Anda lakukan. Aktivitas pertama: Anda dapat melihat alir komunikasi/diskusi dalam kelas maya dengan mengklik tab *Posts*.



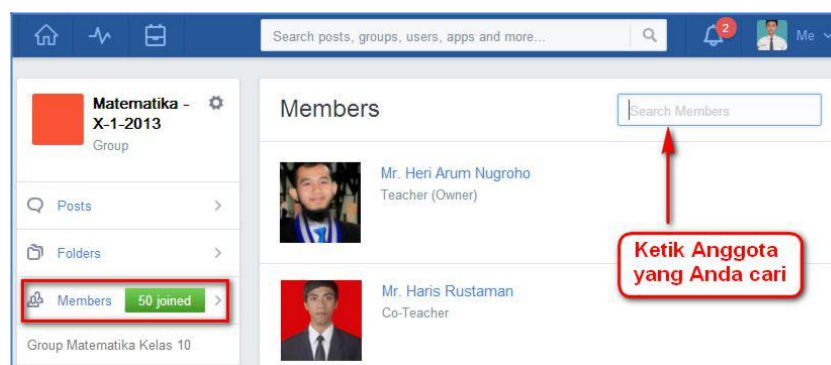
Gambar III-23: Melihat Posts

Aktivitas yang ke-dua: Anda dapat melihat materi yang dibagikan oleh guru Anda dengan mengklik *Folders*, kemudian klik nama *folder* untuk melihat konten yang dibagikan oleh guru Anda.



Gambar III-24: Melihat Folder yang dibagikan

Anda juga dapat melihat kawan sekelas Anda (yang sudah tergabung dalam grup yang Anda ikuti) dengan klik link "*Members*" yang terletak pada bagian kiri dari halaman kelas Edmodo Anda. Anda dapat mencari kawan Anda yang telah bergabung dengan mengetik nama kawan Anda pada kolom "*Search Members*".




Gambar III-25: Melihat Anggota

Jika Anda ingin keluar dari kelas yang tidak dibutuhkan, maka Anda dapat menanyakan kepada guru kelas yang bersangkutan. Karena ketika Anda sudah keluar dari kelas maya maka setiap aktivitas dan juga capaian Anda (*note*, tugas, kuis, penilaian, dll) akan terhapus.

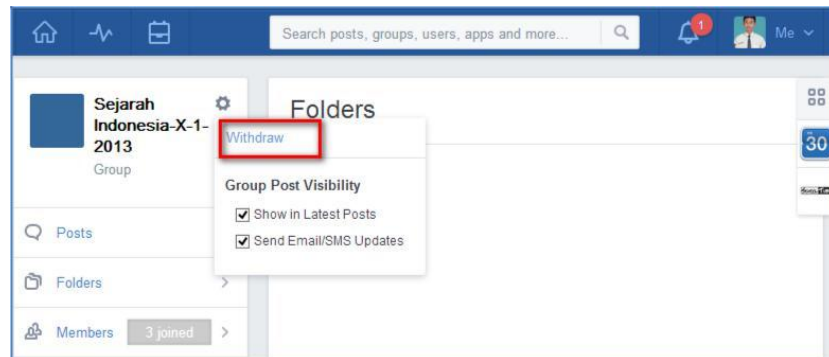
Untuk keluar dari kelas maya, ikutilah langkah berikut.

Klik nama kelas, yang Anda inginkan keluar dari kelas tersebut, sehingga didapatkan beranda kelas tersebut.

Pada panel *Group Setting* di sebelah kiri atas, klik ikon  di sebelah kanan dari nama kelas maya.

Klik *Withdraw* dari *pop up menu* yang muncul.

Klik *yes* untuk mengkonfirmasi bahwa Anda setuju untuk keluar dari kelas maya dan segala aktivitas serta capaian Anda akan terhapus.



Gambar III-26: Keluar dari kelas maya

5. Penggunaan Note (Catatan)

Bagi Anda yang terbiasa menggunakan *Facebook*, *note* tidak jauh berbeda dengan istilah “Status” pada Facebook. Fitur ini adalah fitur utama dalam Facebook yang kemudian diadopsi oleh Edmodo karena dianggap memudahkan interaksi/diskusi. Fitur ini dapat Anda gunakan untuk berkomunikasi dengan guru maupun dengan kawan-kawan Anda dalam kelas yang sama. Guru Anda akan memberikan instruksi/arahan hal-hal apa saja yang perlu/harus Anda lakukan dengan memanfaatkan *note*. Berikut adalah langkah-langkah menggunakan *note*.

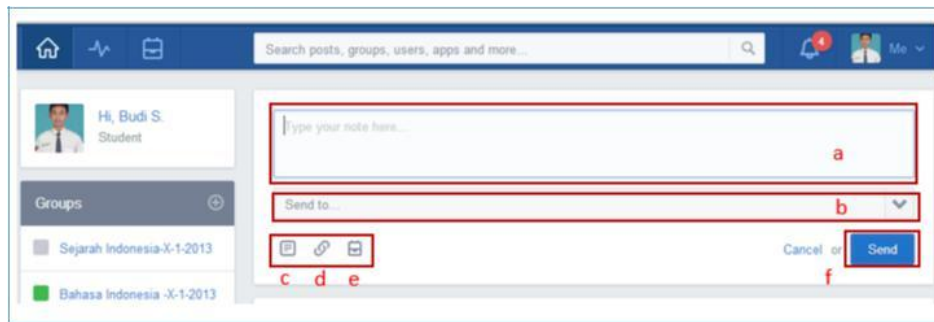
a. Mengirimkan Catatan (*Send Note*)

Ketik pesan/catatan/informasi yang ingin Anda berikan pada *text box* (a). Ingat bahwa fungsi catatan ini sama halnya ketika Anda berbicara di depan kelas.

Klik pilihan link *Files* (c), *Link* (d), atau *Backpack* (e), jika Anda ingin menambahkan lampiran ke *posting* Anda. Pilih *Files*, jika Anda ingin mengunggah lampiran dari *file* dari komputer Anda. Pilih *Link* jika Anda ingin berbagi halaman *website*. Pilih *Backpack* jika Anda telah mengunggah sebelumnya *file* yang akan Anda bagikan (share). Sebagai catatan, setiap *file* atau *link* yang telah Anda bagikan melalui fitur ini, secara otomatis akan ditambahkan ke *Backpack* Anda.

Tentukan kepada siapa Anda akan mengirimkan *note* tersebut. Ketiklah nama kelas Anda atau nama guru Anda pada *text box Send to* (b).

4) Klik tombol *Send* (f).






Gambar III-27: Mengirimkan Note


Ketika Anda mengirimkan informasi via *note*, maka akan terekam juga waktu pengiriman *note*.

b. Membuka Lampiran *Note*

Pada saat guru atau kawan-kawan Anda mengirimkan *note* yang berisi informasi/instruksi/pertanyaan kepada Anda, ia dapat melampirkan *file* atau *link* yang terkait dengan isi *note*. Untuk dapat membuka lampiran tersebut, Anda mendapatkan pilihan cara membuka, yang ditandai oleh ikon-ikon di samping lampiran. Anda dapat secara langsung membuka dan membaca isi lampiran tersebut, Anda juga dapat mengunduh dan menyimpannya terlebih dahulu di dalam komputer Anda, atau dalam perpustakaan maya (*backpack*) Anda, baru kemudian Anda membuka dan membacanya. Berikut adalah rincian aktivitas yang dapat Anda lakukan.

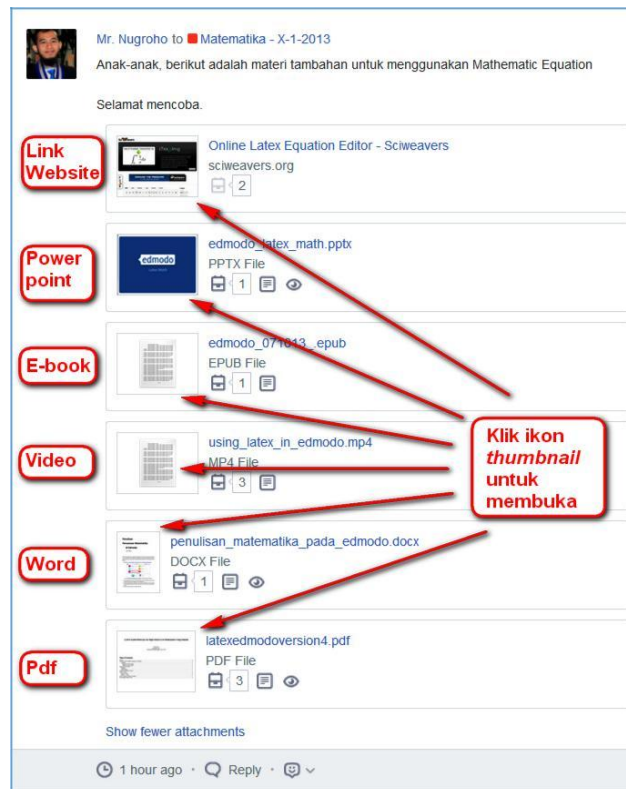
Klik ikon  1 untuk menambahkan *file/link* ke dalam *backpack* (*Add to Backpack*). Angka di sebelah kanan ikon  akan bertambah secara otomatis ketika Anda menambahkan *file/link* tersebut ke dalam *backpack*.

Klik ikon  yang berfungsi untuk mengunduh (*download*) *file* kemudian menyimpannya pada *hard disk* komputer Anda.

Klik ikon  untuk membuka isi *file/link* tanpa mengunduhnya (*preview*). Ikon-ikon di atas tidak selamanya muncul di samping lampiran. Ikon yang tampil mengikuti jenis lampiran.

File, *Link*, atau *Library* yang terdapat pada *Note*. Dengan kata lain, ikon yang ditampilkan menyesuaikan dengan jenis *File*, *Link*, atau *Library* yang di *posting*. Untuk mengetahui lebih jelas bagaimana materi yang sudah di *post*, silahkan

lihat gambar di bawah ini. Untuk membaca materi dapat Anda lakukan dengan klik ikon *thumbnail* dari *posting* yang muncul.



Gambar III-28: Membuka lampiran Note

c. Menjawab Catatan (*ReplyNote*)


Ketika Anda ingin menjawab instruksi/pertanyaan/informasi dari guru Anda maupun kawan-kawan Anda, gunakanlah fitur *reply* (a). Ketik pesan/komentar/pertanyaan Anda pada *text box* yang telah disediakan kemudian klik tombol "*Reply*" (b). Pesan Anda akan tampil di bawah informasi dari guru/kawan.



Gambar III-29: Menjawab/mengomentari Note

d. Mengubah (*Edit*) Post atau Reply

Guru Anda sebagai pengelola kelas dapat mengelola *note* milik siswa, sedangkan Anda hanya dapat mengubah *posting (note)* maupun *reply (note)* milik Anda sendiri. Untuk mengubahnya, lakukan langkah-langkah berikut.

Bawa kursor Anda ke pojok kanan *noteyang* telah Anda tulis, sehingga muncul ikon  kemudian klik.

Klik *Edit Post* atau *Edit Reply* (a)

Anda dapat melakukan *edit* terhadap deskripsi *note* Anda, tetapi Anda tidak dapat mengubah lampiran yang telah Anda berikan.


Setelah melakukan *edit*, klik tombol *save* untuk menyimpan perubahan yang telah Anda lakukan.



Gambar III-30: Menghapus, menyunting, dan berbagi tautan dalam Post

e. Menghapus *Post* atau *Reply*

Anda juga dapat menghapus *posting (note)* maupun *reply (note)* yang telah Anda buat dengan cara sebagai berikut.

- 1) Bawa kursor Anda ke pojok kanan *note* yang telah Anda tulis, sehingga muncul ikon  kemudian klik.


Klik *Delete Post* atau *Delete Reply (b)*.

Muncullah *pop-up message* untuk meyakinkan Anda apakah Anda benar-benar akan menghapus *note* yang telah Anda buat karena *note* yang telah dihapus tidak dapat dikembalikan.

Klik Ok.

Berbagi Tautan (*Link*) dalam *Post*

Berbagi *link* melalui *note* dapat dilakukan oleh guru Anda, kawan-kawan Anda, maupun Anda sendiri. Apabila Anda ingin berdiskusi atau menanyakan sesuatu melalui *website* tertentu misalnya, Anda dapat merujuk kepada *note* tertentu sesuai dengan *link* tersebut. Guru Anda juga dapat memanfaatkan *link* ini untuk menginformasikan kepada Anda instruksi yang harus Anda ikuti. Untuk mendapatkan *link* dari *note* yang telah dibuat ikuti langkah berikut.

- 1) Bawa kursor Anda ke pojok kanan *note* yang telah Anda tulis, sehingga muncul ikon  kemudian klik.

Klik *Link To This Post (c)*.

Muncullah *pop-up message* yang berisi *link* dari *note* tersebut, *link* ini dapat Anda bagi pakai dengan guru dan kawan-kawan sekelas Anda.

Anda juga dapat melihat *note* tersebut *full page* di halaman lain, dengan klik tombol *View Message*. Model *full page* ini dapat Anda gunakan, apabila *note* atau *reply note* terlalu panjang. Untuk memudahkan Anda dalam membaca *note*, gunakanlah fasilitas ini.

6. Tata Krama Diskusi dalam Kelas Maya

Sebagai pengguna ruang publik dalam kelas maya, penting bagi Anda untuk mengetahui beberapa prinsip penggunaan ruang publik. Berikut beberapa hal yang harus Anda perhatikan.

Tata Krama Pengiriman *Note*

Kirimkanlah pesan kepada seluruh anggota kelas mengenai hal-hal yang harus diketahui oleh seluruh kelas (tugas, kuis, tanggal penting, dsb).

Kirimkanlah pesan kepada guru apabila ada hal-hal yang ingin didiskusikan yang tidak berkaitan dengan seluruh anggota kelas.

Jangan mengirimkan pertanyaan yang bersifat pribadi dalam kelas.