

IMPLEMENTASI PENDEKATAN SAINTIFIK MELALAI PEMANFAATAN APLIKASI ETMODO DALAM PEMBELAJARAN IPS

¹ Hidayat

² Ratih Baiduri

³ Misgiya

¹⁻³ Universitas Negeri Medan

Corresponding author : hidayatamsani@Unimed.ac.id

Abstrak

Pendekatan saintifik sebagai prinsip penting dari muatan kurikulum 2013 harus senantiasa direvitalisasi dan diaktualisasikan sejalan dengan revolusi industri 4.0. Penggunaan berbagai berbagai jejaring media sosial, seperti aplikasi edmodo menjadi keniscayaan. Penggunaan dan pemanfaatan berbagai aplikasi internet selain dimaksudkan untuk memperluas jejaring pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran IPS berkaitan jati diri dan kepribadian bangsa Indonesia. Capaian ideal dari pembelajaran IPS adalah menumbuh kembangkan anak bangsa berwawasan global dan bertindak berbasis kearifan lokal.

Kata kunci: Pendekatan Saintifik, Pembelajaran IPS

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial. IPS atau studi sosial itu merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi dan konsep-konsep dasar ilmu-ilmu sosial. Konten atau materi IPS dikembangkan sebagai mata pelajaran *integrative science* dan *integrative social studies*, bukan sebagai pendidikan disiplin ilmu. Karena itu sifat pendidikan IPS sebagai pendidikan berorientasi aplikatif, diarahkan pada pengembangan kemampuan berpikir, kemampuan belajar, rasa ingin tahu, dan pengembangan sikap peduli dan bertanggung jawab terhadap lingkungan sosial.

Aspek utama dan dari tujuan pendidikan IPS menekankan pada pengetahuan tentang bangsa, semangat kebangsaan, patriotisme, dan aktivitas masyarakat di bidang ekonomi dalam ruang atau *space* wilayah NKRI. Senada dengan pendidikan IPA ditujukan untuk pengenalan lingkungan biologi dan alam sekitarnya, serta pengenalan berbagai keunggulan wilayah nusantara.

Salah prinsip penting dari kurikulum 2013 adalah menekankan penerapan pendekatan ilmiah atau *scientific approach* pada proses pembelajaran. Sejalan dengan prinsip tersebut, maka sasaran pembelajaran IPS dengan pendekatan ilmiah mencakup pengembangan ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dielaborasi untuk setiap satuan pendidikan. Ketiga ranah kompetensi tersebut memiliki lintasan perolehan (proses) psikologis yang berbeda. Ranah sikap diperoleh melalui aktivitas: menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai yang hidup dalam alam pikir dan sanubari masyarakat Indonesia. Ranah pengetahuan diperoleh melalui aktivitas: mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Sedangkan ranah keterampilan dalam pembelajaran IPS diperoleh melalui aktivitas: mengamati menanya, menalar, menyaji, dan mencipta (Permendikbud nomor 65 tahun 2013).

Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran IPS meliputi mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta. Pembelajaran IPS dengan pendekatan saintifik diyakini sebagai titian emas perkembangan dan pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik. Dalam pendekatan atau proses kerja yang memenuhi kriteria saintifik, para ilmuwan lebih mengedepankan penalaran induktif (*inductive reasoning*) dibandingkan dengan penalaran deduktif (*deductive reasoning*).

Penalaran deduktif melihat fenomena umum untuk kemudian menarik simpulan yang spesifik. Sebaliknya, penalaran induktif memandang fenomena atau situasi spesifik untuk kemudian menarik simpulan secara keseluruhan. Sejatinnya, penalaran induktif menempatkan bukti-bukti spesifik ke dalam relasi idea yang lebih luas. Metode ilmiah umumnya menempatkan fenomena unik dengan kajian spesifik dan detail untuk kemudian merumuskan simpulan umum. Metode ilmiah merujuk pada teknik-teknik investigasi atas suatu atau beberapa fenomena atau gejala, memperoleh pengetahuan baru, atau mengoreksi dan memadukan pengetahuan sebelumnya. Penalaran deduktif melihat fenomena umum untuk kemudian menarik simpulan yang spesifik.

Untuk dapat disebut ilmiah, metode pencarian (*method of inquiry*) harus berbasis pada bukti-bukti dari objek yang dapat diobservasi, empiris, dan terukur dengan prinsip-prinsip penalaran yang spesifik. Karena itu, metode ilmiah umumnya memuat serangkaian aktivitas pengumpulan data melalui observasi atau eksperimen, mengolah informasi atau data, menganalisis, kemudian memformulasi, dan menguji hipotesis.

Pada kurikulum 2013, pendekatan saintifik tersebut dan ini berlaku dalam pembelajaran IPS, tertuang dalam Permendikbud no. 81 A tahun 2013, proses pembelajarannya terdiri atas lima pengalaman belajar pokok yaitu: mengamati; menanya; mengumpulkan informasi; mengasosiasi; dan mengkomunikasikan.

Kelima komponen dari proses pembelajaran yang bersifat saintifik diadopsi dari pemikiran McCollum (2009). Menurutnya, komponen-komponen penting dalam mengajar menggunakan pendekatan saintifik diantaranya adalah guru harus menyajikan pembelajaran yang dapat meningkatkan rasa keingintahuan (*foster a sense of wonder*), meningkatkan keterampilan mengamati (*encourage observation*), melakukan analisis (*push for analysis*) dan berkomunikasi (*require communication*). Untuk mempelajari bagaimana pembelajaran IPS berbasis pendekatan saintifik, berikut ini diuraikan dengan singkat konsep pembelajaran IPS dan pendekatan *scientific* dan implementasi pendekatan *scientific* pada pembelajaran IPS.

Sejalan dengan pemikiran McCollum, semua pengetahuan dan pemahaman dimulai dari rasa ingin tahu dari peserta didik tentang 'siapa, apa, dan dimana' atau "*who, what dan where*" dari apa yang ada di sekitar peserta didik. Hal juga perlu ditekankan dalam proses pembelajaran IPS. Dalam pembelajaran IPS rasa keingintahuan dari peserta didik dapat difasilitasi dalam kegiatan tanya jawab baik mulai dari kegiatan pendahuluan kegiatan inti dan penutup. Selain tanya jawab, dapat juga dengan melalui memberikan suatu masalah, fakta-fakta atau kejadian alam yang ada di sekitar peserta didik.

Pada kurikulum 2013, peserta didik dilatih rasa keingintaannya sampai 'mengapa dan bagaimana' atau "*why*" and "*how*". Langkah-langkah metode ilmiah: melakukan pengamatan, menentukan hipotesis, merancang eksperimen untuk menguji hipotesis, menguji hipotesis, menerima atau menolak hipotesis dan merevisi hipotesis atau membuat kesimpulan (Helmenstine, 2013).

Pembiasaan kegiatan mengamati sangat bermanfaat bagi pemenuhan rasa ingin tahu peserta didik, karena itu dalam mengamati mengutamakan kebermaknaan proses pembelajaran (*meaningfull learning*) sehingga proses pembelajaran memiliki kebermaknaan yang tinggi. Dengan metode observasi peserta didik dapat menemukan fakta bahwa ada hubungan antara obyek yang dianalisis dengan materi pembelajaran yang disajikan oleh guru (Sudarwan, 2013). Menurut Nuryani, 1995 mengamati merupakan kegiatan mengidentifikasi ciri-ciri objek tertentu dengan alat inderanya secara teliti, menggunakan fakta yang relevan dan memadai dari hasil pengamatan, menggunakan alat atau bahan sebagai alat untuk mengamati objek dalam rangka pengumpulan data atau informasi.

Untuk meningkatkan keterampilan mengamati, maka didalam pembelajaran IPS sebaiknya dimunculkan kegiatan yang memungkinkan peserta didik menggunakan berbagai panca inderanya untuk mencatat hasil pengamatan. Kegiatan mengamati dalam pembelajaran IPS dilakukan dengan menempuh langkah-langkah sebagai berikut: (1) Menentukan objek apa yang akan diobservasi seperti lingkungan sekolah, pemerintahan dan lingkungan sosial (2) Membuat pedoman observasi sesuai dengan lingkup objek yang akan diobservasi (3) Menentukan secara jelas data-data apa yang perlu diobservasi, baik primer maupun sekunder (4) Menentukan di mana tempat objek yang akan diobservasi, di pasar, mall, kantor pemerintahan dan di masyarakat (5) Menentukan secara jelas bagaimana observasi akan dilakukan untuk mengumpulkan data agar berjalan mudah dan lancar (6) Menentukan cara dan melakukan pencatatan atas hasil observasi, seperti menggunakan buku catatan, kamera, tape recorder, video perekam, dan alat-alat tulis lainnya.

Pengamatan yang dilakukan untuk mengamati berbagai fenomena sosial di masyarakat, dapat dilakukan dengan menggunakan indera disebut *pengamatan kualitatif*, sedangkan pengamatan yang dilakukan dengan menggunakan alat ukur disebut *pengamatan kuantitatif*. Alat atau instrumen yang digunakan dalam melakukan observasi, dapat berupa daftar cek (*checklist*), skala rentang (*rating scale*), catatan anekdotal (*anecdotal record*), catatan berkala, dan alat mekanikal (*mechanical device*). Daftar cek dapat berupa suatu daftar yang berisikan nama-nama subjek, objek, atau faktor-faktor yang akan diobservasi. Skala rentang, berupa alat untuk mencatat gejala atau fenomena menurut tingkatannya.

Kemampuan kedua yang ditekankan pada kurikulum 2013 kegiatan *menanya* (diharapkan muncul dari siswa). Kegiatan belajar menanya dilakukan dengan mengajukan pertanyaan tentang informasi yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik). Untuk memancing peserta didik mengungkapkan pertanyaan pendidik harus memberi kesempatan mereka untuk mengungkapkan pertanyaan.

Dalam pembelajaran IPS fungsi bertanya dimaksudkan membangkitkan rasa ingin tahu, minat, dan perhatian peserta didik tentang suatu tema atau topik pembelajaran; membangkitkan keterampilan peserta didik dalam berbicara dan mendorong dan menginspirasi peserta didik untuk aktif belajar, serta mengembangkan pertanyaan dari dan untuk dirinya sendiri dan mendorong partisipasi peserta didik dalam berdiskusi, berargumen, mengembangkan kemampuan berpikir, dan menarik simpulan. Bertanya dapat dijadikan sebagai sarana mendiagnosis kesulitan belajar peserta didik sekaligus menyampaikan anjakan untuk mencari solusinya, membiasakan peserta didik berpikir spontan dan cepat, serta sigap dalam merespon persoalan yang tiba-tiba muncul dan melatih kesantunan dalam berbicara dan membangkitkan kemampuan berempati satu sama lain. Pembiasaan bertanya bermanfaat untuk membangun sikap keterbukaan untuk saling memberi dan menerima pendapat atau gagasan, memperkaya kosa kata, serta mengembangkan toleransi sosial dalam hidup berkelompok.

Proses kegiatan belajar sebagai kegiatan ilmiah ditandai dengan aktivitas mengumpulkan informasi, eksperimen dan mencoba, membaca sumber lain selain buku teks, mengamati objek/kejadian/aktivitas dan wawancara dengan narasumber. Untuk memperoleh hasil belajar yang nyata atau autentik, peserta didik harus mencoba atau melakukan percobaan, terutama untuk materi atau substansi yang sesuai. Termasuk dalam kategori ini yang perlu dimiliki peserta didik

adalah keterampilan proses untuk mengembangkan pengetahuan tentang lingkungan sosial dan alam sekitar, serta mampu menggunakan metode ilmiah dan bersikap ilmiah untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya sehari-hari.

Agar pelaksanaan percobaan dapat berjalan lancar (1) pendidik hendaknya merumuskan tujuan eksperimen yang akan dilaksanakan murid, (2) Dosen/guru bersama mahasiswa/siswa mempersiapkan perlengkapan yang dipergunakan, (3) Perlu memperhitungkan tempat dan waktu, (4) Pendidik menyediakan kertas kerja untuk pengarahan, (5) Dosen/Guru membicarakan masalah yang akan yang akan dijadikan eksperimen, (6) Membagi kertas kerja kepada murid, (7) Murid melaksanakan eksperimen dengan bimbingan guru, dan (8) Dosen/Guru mengumpulkan hasil kerja murid dan mengevaluasinya, bila dianggap perlu didiskusikan secara klasikal.

Karakteristik penting yang penting dari kegiatan pembelajaran yang bersifat saintifik adalah mengasosiasi dan mengolah informasi. Kegiatan mengasosiasi/ mengolah informasi sarat kegiatan menalar, yakni proses berfikir yang logis dan sistematis atas fakta-kata empiris yang dapat diobservasi untuk memperoleh simpulan berupa pengetahuan. Penalaran dimaksud merupakan penalaran ilmiah. Istilah menalar di sini merupakan padanan dari *associating*; bukan merupakan terjemahan dari *reasoning*, meski istilah ini juga bermakna menalar atau penalaran. Karena itu, istilah aktivitas menalar dalam konteks pembelajaran pada Kurikulum 2013 dengan pendekatan ilmiah banyak merujuk pada teori belajar asosiasi atau pembelajaran asosiatif.

Istilah asosiasi dalam pembelajaran merujuk pada kemamuan mengelompokkan beragam ide dan mengasosiasikan beragam peristiwa untuk kemudian memasukannya menjadi penggalan memori. Aplikasinya aktivitas pembelajaran untuk meningkatkan daya menalar peserta didik dapat dilakukan dengan cara : (1) Dosen/Guru menyusun bahan pembelajaran dalam bentuk yang sudah siap sesuai dengan tuntutan kurikulum (2) Dosen/ tidak banyak menerapkan metode ceramah. Tugas utama guru adalah memberi instruksi singkat tapi jelas dengan disertai contoh-contoh, baik dilakukan sendiri maupun dengan cara simulasi (3) bahan pembelajaran disusun secara berjenjang atau hierarkis, dimulai dari yang sederhana (persyaratan rendah) sampai pada yang kompleks (persyaratan tinggi) (4) Kegiatan pembelajaran berorientasi pada hasil yang dapat diukur dan diamati (5) Seriap kesalahan harus segera dikoreksi atau diperbaiki (6) Perlu dilakukan pengulangan dan latihan agar perilaku yang diinginkan dapat menjadi kebiasaan atau pelaziman dan (7) Evaluasi atau penilaian didasari atas perilaku yang nyata atau otentik (8) Guru mencatat semua kemajuan peserta didik untuk kemungkinan memberikan tindakan pembelajaran perbaikan.

Komponen terakhir yang ditekankan dalam kegiatan pembelajaran sebagai kegiatan ilmiah adalah mengkomunikasikan. Dalam kegiatan mengkomunikasikan dapat dilakukan pembelajaran kolaboratif. Esensi dari pembelajaran kolaboratif adalah interaksi dan kerja sama untuk memudahkan mencapai tujuan bersama. Dalam pembelajaran IPS kolaboratif, fungsi guru lebih berperan sebagai manajer belajar dan peserta didik dituntut berperan lebih aktif. Peserta didik berinteraksi dengan empati, saling menghormati, dan menerima kekurangan atau kelebihan masing-masing. Dengan cara semacam ini akan tumbuh rasa aman sehingga memungkinkan peserta didik menghadapi aneka perubahan dan tuntutan belajar secara bersama-sama.

Dalam pembelajaran kolaboratif, peserta didik memiliki ruang gerak untuk menilai dan membina ilmu pengetahuan, pengalaman personal, bahasa komunikasi, strategi dan konsep pembelajaran sesuai dengan teori, serta menautkan kondisi sosio budaya dengan situasi pembelajaran. Dalam pembelajaran kolaboratif, guru lebih banyak sebagai pembimbing dan manajer belajar ketimbang memberi instruksi dan mengawasi secara riid. Guru/dosen dimungkinkan berbagi tugas dan kewenangan dengan peserta didik, khususnya untuk hal-hal tertentu. Cara ini memungkinkan peserta didik menimba pengalaman mereka sendiri, berbagi strategi dan informasi, menghormati antar sesama, mendorong tumbuhnya ide-ide cerdas, terlibat dalam pemikiran kreatif dan kritis serta memupuk dan menggalakkan mereka mengambil peran secara terbuka dan bermakna.

Sebagai contoh jika Dosen/Guru akan mengajarkan tentang konsep, penggolongan sifat, fakta, atau mengulangi informasi tentang lingkungan sosial. Untuk keperluan pembelajaran tersebut guru/dosen dapat menggunakan media sortir kartu (*card sort*). Prosedurnya dapat dilakukan: (1) kepada peserta didik diberikan kartu indeks yang memuat informasi atau contoh yang cocok dengan satu atau lebih katagori dari lingkungan sosial (2) Peserta didik diminta untuk mencari temannya dan menemukan orang yang memiliki kartu dengan katagori yang sama. (3) Berikan kepada peserta didik yang kartu katagorinya sama menyajikan sendiri kepada rekannya. Selama masing-masing katagori dipresentasikan oleh peserta didik, buatlah catatan dengan kata kunci (*point*) dari pembelajaran tersebut yang dirasakan penting.

PEMBAHASAN

Pemanfaatan Aplikasi Etmodo Dalam Pembelajaran IPS

Sejalan dengan era disrupsi pemanfaatan internet menjadi tuntutan dan keharusan dalam pembelajaran IPS. Hal ini sejalan karakteristik dari perkembangan ilmu sosial yang bersifat dinamis dan eksponensial. Berbeda dengan sumber belajar lainnya, internet menyediakan ragam referensi dan informasi yang luas, tanpa batas, mudah dan murah bagi peserta didik atau siapa saja yang hendak mengubah wajah dunia. Proses pembelajaran yang didukung perkembangan teknologi informasi memiliki berbagai dampak positif, yang diantaranya berupa dimudahkannya proses belajar mengajar antara guru dan murid atau mahasiswa dengan dosen. Dalam internet berbagai macam website, aplikasi, dan bahkan media sosial dibuat oleh para pengembang program (*developer*). Salah satu program atau aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS adalah Edmodo. Edmodo merupakan sebuah jaringan sosial yang terbukti sangat membantu jutaan guru/dosen dan murid/mahasiswa dalam melakukan proses belajar mengajar.

E-learning

Soekartawi, (2007) merumuskan *e-learning is a generic term for all technologically supported learning using an array of teaching and learning tools as phone bridging, audio and videotapes, teleconferencing satellite, transmission, an the more recognized web based training or computer aided instruction also commonly referred to as online courses*. Sedangkan Basori (2013) mendefinisikan e-learning sebagai pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan teknologi komputer, jaringan komputer atau internet. Pembelajaran berbasis *e-learning* dapat mengakomodasi peserta didik berperan lebih aktif dalam belajar, peserta didik membuat perancangan dan mencari materi dengan usaha sendiri.

Pada saat ini perkembangan *e-learning* di dunia pendidikan Indonesia cukup pesat, ada beragam *e-learning* yang digunakan, salah satunya aplikasi edmodo. Edmodo menjadi salah satu jaringan sosial yang paling cepat berkembang di tahun 2011 awal, terbukti dengan adanya sekitar 1 juta pengguna di dalamnya. Hanya beberapa bulan kemudian, pengguna bertambah menjadi 7 juta orang dan akhirnya pada tahun 2015, terdapat 50 juta pengguna edmodo yang berasal dari berbagai belahan dunia.

Edmodo adalah platform pembelajaran berbasis jejaring sosial yang diperuntukan untuk peserta didik, murid dan mahasiswa sekaligus orang tua murid. Edmodo pertama kali dikembangkan pada akhir tahun 2008 oleh Nic Borg dan Jeff O'hara dan Edmodo sendiri bisa dibilang merupakan program *e-learning* yang menerapkan sistem pembelajaran yang mudah, efisien sekaligus lebih menyenangkan.

Suriadhi (2014) mendefinisikan *edmodo* sebagai platform media sosial yang sering digambarkan seperti *facebook* untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai dengan kebutuhan dosen/guru dan mahasiswa siswa. Edmodo memiliki kemiripan dengan *facebook* hanya saja edmodo lebih bersifat edukatif dan lebih banyak digunakan untuk kepentingan dunia pendidikan. Edmodo dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk semua mata pelajaran kecuali mata pelajaran yang membutuhkan aktivitas dan pengamatan langsung, untuk mata pelajaran ini Edmodo digunakan sebagai pengantar teori sebelum peserta didik terjun pada aktivitas dan pengamatan langsung.

Penggunaan edmodo sangat membantu mempermudah akses siswa/mahasiswa dalam proses pembelajaran. Edmodo menyediakan cara yang aman dan mudah untuk membangun kelas virtual berdasarkan pembagian kelas layaknya di sekolah. Desain tampilan yang dimiliki Edmodo hampir sama dengan desain tampilan *facebook*. Aplikasi etmodo bukan hanya memudahkan guru dan siswa, mahasiswa dan dosen dalam proses belajar mengajar, guru dan dosen pun dapat saling berdiskusi dengan guru/dosen lainnya yang berada di belahan dunia lain termasuk berbagi pengalaman mengajar guru/dosen di belahan dunia lain. Melalui penggunaan edmodo, guru/dosen dapat mengirim nilai, tugas, maupun kuis untuk siswa/ mahasiswa dengan mudah.

Penggunaan edmodo dalam pembelajaran memiliki manfaat yang sangat luas sebagai jaringan sosial antara guru dan murid yang dapat dipantau pula oleh orang tua. Apalagi etmodo didukung dengan berbagai fitur canggih yang membuat proses belajar mengajar lebih efektif, efisien, dan terorganisir. Fitur yang terdapat dalam aplikasi etmodo adalah fitur *polling, gradebook, quiz, file and links, library, assignment, award badge, dan parent code*.

Aplikasi edmodo memiliki kelebihan, tidak hanya dapat dioperasikan melalui komputer/laptop yang terhubung internet, edmodo dapat dioperasikan di piranti hp pintar (*smartphone*) apalagi yang berbasis android. Pengguna/pemakai aplikasi tinggal memilih menggunakan tipe mobile ataupun web, bila tidak mau menginstal piranti lunaknya pemakai dapat membuka langsung di www.edmodo.com. Kelebihan aplikasi ini bila menggunakan hp pintar tentu lebih mobile dan dapat mengontrol lalu lintas di edmodo kapan dan dimana saja. Siswa juga bisa berbagi pemikiran atau ide lewat *posting-an* di edmodo semudah *update status* pada *Facebook*. Lebih tepatnya lagi, Edmodo disebut juga "Facebook Guru dan Siswa" karena fitur yang ditawarkan hampir sama dengan *facebook*.

Beberapa hal yang dapat dilakukan melalui Edmodo misalnya berkomunikasi, tidak hanya dengan siswa dan orangtua melainkan dengan sesama guru di berbagai belahan dunia, berdiskusi, *sharing* bahan ajar, memberikan dan mengumpulkan tugas dan menilai. Dalam penggunaan edmodo, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan seperti kode khusus untuk setiap kelas/grup. Jika siswa/mahasiswa ingin bergabung pada suatu grup, maka siswa terlebih dahulu mengetahui kode khusus grup tersebut.

Penggunaan aplikasi edmodo dalam pembelajaran termasuk dalam pembelajaran IPS memiliki beberapa manfaat sebagai berikut: (1) edmodo merupakan wahana komunikasi dan diskusi yang sangat efisien untuk para dosen/guru dan mahasiswa/siswa (2) siswa/mahasiswa satu dengan lainnya dapat dengan mudah berinteraksi dan berdiskusi dengan pantauan langsung dari guru/dosennya (3) mempermudah komunikasi antara guru/dosen, siswa mahasiswa sekaligus orang tua (4) Sebagai sarana yang tepat untuk ujian maupun *quiz* (5) Guru/dosen dapat memberikan bahan ajar seperti pertanyaan, foto, video pembelajaran kepada murid dengan mudah. Selain itu, mahasiswa/siswa juga dapat mengunduh bahan ajar tersebut (7) orang tua murid dapat memantau kegiatan belajar anaknya dengan mudah dan mempermudah pendidik dalam memberikan soal dari mana saja dan kapan saja.

Fitur-Fitur Edmodo

Kelebihan dari aplikasi etmodo tersebut didukung oleh sejumlah fitur yang ditawarkan untuk menunjang proses pembelajaran. Berikut fitur-fitur yang terdapat pada edmodo:

Polling

Polling merupakan salah satu fitur yang hanya dapat di gunakan oleh guru/dosen. Fitur ini biasanya di gunakan oleh guru/dosen untuk mengetahui tanggapan siswa/ mahasiswa mengenai hal tertentu. Fitur polling merupakan cara yang sangat baik untuk mendapatkan *feedback* instan mengenai sebuah peristiwa: banjir, pelantikan presiden atau Menteri yang

baru saja terjadi, tugas, dan sebagainya. *Polling* dapat digunakan untuk membuat para murid memahami makna ilmu yang baru dipelajari.

Gradebook

Fitur *gradebook* mirip seperti catatan nilai siswa. Dengan fitur ini, guru/dosen dapat memberi nilai kepada siswa/mahasiswa secara manual maupun otomatis. Fitur *gradebook* juga memungkinkan seorang pendidik untuk memenej penilaian hasil belajar dari seluruh peserta didik. Penilaian tersebut juga dapat dirubah menjadi. Pada fitur *Gradebook*, pendidik memegang akses penuh ini sedangkan peserta didik hanya dapat melihat rekap nilai dalam bentuk grafik dan penilaian langsung.

Fitur *gradebook* sangat membantu untuk membuat catatan nilai yang terorganisir dengan cepat. Pendidik dapat dengan mudah menambahkan periode penilaian pada *progress book*, menambahkan tugas dan nilai menggunakan komputer, dan kemudian memantau nilai-nilai dari tiap mahasiswa/siswa dengan mudah. Data yang terorganisir juga membuat pendidik lebih mudah memantau progress tiap-tiap peserta didik, kemajuannya dalam proses belajar, serta peringkat peserta di sebuah kelas.

File and Links

Fitur ini berfungsi untuk mengirimkan note dengan lampiran *file* dan *link*. Biasanya file tersebut berekstensi *doc*, *ppt*, *pdf* dan lain-lain. Sewaktu-waktu, ketika menjelaskan sesuatu, terkadang pendidik membutuhkan tambahan materi seperti gambar agar peserta didik dapat lebih memahami pelajaran yang diberikan. Disinilah gunanya fitur *File* dan *Links* yang ada pada edmodo. Hanya dalam waktu singkat, dosen/guru dapat mengunggah gambar, video, teks, atau apapun yang menurutnya dapat meningkatkan rasa keingintahuan murid ketika belajar.

Jika suatu tambahan materi tersebut sudah tersimpan di dalam komputer, maka guru/dosen dapat menggunakan fitur *file* untuk mengunggahnya agar dapat dilihat. Sementara jika tambahan materi tersebut masih berada di dalam *website* tertentu dan ukurannya cukup besar untuk diunduh, guru dapat memberikan *link* yang dapat diakses siswa untuk memahami suatu pelajaran.

Quiz

Fitur *Quiz* hanya dapat dibuat oleh guru/dosen, sedangkan peserta didik tidak mempunyai akses untuk membuat *quiz*. Mereka hanya bisa mengerjakan soal *quiz* yang diberikan oleh dosen/guru. *Quiz* digunakan oleh dosen/guru untuk memberikan evaluasi *online* kepada peserta didik berbentuk pilihan ganda, isian singkat maupun soal uraian.

Penggunaan fitur *quiz* dalam aplikasi edmodo, bentuk *quiz* lebih *trendy*, karena pembuat *quiz* dapat menyisipkan gambar atau bahkan video sebagai bahan pelengkap pertanyaan *quiz*. *Quiz* yang telah dibuat Dosen/Guru dapat disimpan dalam *library* yang dapat digunakan lagi di kelas selanjutnya. Setelah peserta didik mengerjakan *quiz*, mereka dapat mengetahui hasilnya dengan cepat dan dapat melakukan *retake quiz* jika dirasa nilainya masih kurang.

Library

Fitur digunakan untuk mengunggah bahan ajar seperti materi, presentasi, gambar, video, sumber referensi, dan lain-lain. Fitur ini *library* berfungsi sebagai wadah untuk menampung berbagai *file* dan *link* yang dimiliki oleh pendidik/guru maupun peserta didik. Fitur *library* berguna bagi pendidik yang kewalahan memiliki ratusan *file* di komputer sekolah, atau daftar *bookmark* panjang untuk halaman *web* yang berguna sebagai materi pembelajaran. Fitur *library* dalam aplikasi edmodo menyediakan kapasitas tanpa batas yang membuat setiap dosen/guru mampu menyimpan, mengurutkan, membagi, dan mengorganisir berbagai macam dokumen hanya dalam satu akun. Dokumen yang terdapat dalam *library virtual* ini juga dapat diakses dimanapun dan dibagikan dengan guru-guru lainnya.

Assignment

Fitur ini digunakan oleh dosen/guru untuk memberikan tugas kepada mahasiswa/siswa secara *online*. Kelebihan dari fitur ini dilengkapi dengan waktu *deadline*, fitur *attach file* yang memungkinkan siswa untuk mengirimkan tugas secara langsung dalam bentuk *file document* (*pdf*, *doc*, *ppt*), dan juga tombol "Turn in" pada kiriman *assignment* yang berfungsi menandai bahwa peserta didik telah menyelesaikan tugas mereka.

Di bagian fitur ini pendidik lebih dimudahkan perannya. *assignment* atau tugas yang sebelumnya pernah diberikan pada murid di periode sebelumnya, bisa kembali diberikan pada periode berikutnya. Tugas-tugas mahasiswa bisa disimpan di *library* untuk digunakan kembali di masa depan, sehingga tidak terbuang atau tercecer begitu saja. Kelebihan dari fitur ini sesama dosen/guru dapat saling berbagi materi tugas yang diberikan sehingga tugas lebih bervariasi.

Award Badge

Untuk memberikan suatu penghargaan kepada siswa atau grup, biasanya guru menggunakan fitur *award badges* ini. *Badge* yang diberikan tentunya akan menunjukkan *track record* positif murid. Pendidik dapat dengan mudah menyediakan *badge* untuk peserta didik berprestasi yang telah mengerjakan *quiz* dan tugas lainnya dengan hasil sangat baik.

Badge dapat menjadi motivasi bagi peserta didik untuk mengerjakan berbagai tugas dengan baik. Adanya penghargaan membuat seseorang lebih bersemangat untuk mengerjakan sesuatu. Dosen/Guru pun dapat mengatur untuk memberikan *badge* untuk beberapa mahasiswa/siswa sekaligus. *Badge* hanya dapat diberikan dari guru kepada siswa/mahasiswa, tidak untuk sesama dosen/guru lainnya.

Parent Code

Setiap kali seorang mahasiswa/siswa membuat akun student di edmodo, otomatis akan mendapatkan sebuah *Parent Code* unik yang dapat digunakan oleh orang tuanya untuk juga membuat akun khusus orang tua. Setiap orang tua hanya membutuhkan satu *Parent Account*, yang dapat memantau semua grup yang diikuti oleh anaknya. Jika sepasang

orang tua memiliki lebih dari satu anak, orang tua tersebut hanya membutuhkan satu buah akun yang dapat memantau proses belajar semua anaknya hanya dari satu akun tersebut. Dengan fitur ini, orang tua dapat memantau aktifitas belajar yang dilakukan anak-anak mereka. Untuk mendapatkan kode tersebut, orang tua mahasiswa/siswa dapat mendapatkannya dengan mengklik nama kelas/ grup anaknya di Edmodo atau dapat memperolehnya langsung dari guru yang bersangkutan

Planner

Fitur ini digunakan untuk membuat atau mencatat rencana dan jadwal kegiatan pendidik. Fungsi *edmodo planner* sama seperti buku agenda kerja.

Kelebihan Aplikasi Edmodo

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, begitu juga dengan Edmodo. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui *e-learning* seperti edmodo memiliki banyak keuntungan, antara lain

1. Fleksibilitas waktu, pembelajaran yang dilakukan melalui *e-learning* membuat mahasiswa/siswa dapat menyesuaikan waktu belajar, pendidik dapat mengatur waktu kapan untuk menyampaikan materinya. Saat ini banyak program *e-learning* yang memiliki fasilitas *bookmark*, sehingga guru dan siswa yang mengakses kembali secara otomatis dibawa ke halaman terakhir pelajaran sebelumnya.
2. Fleksibilitas tempat, pembelajaran dengan *elearning* tidak dibatasi tempat, selama tempat tersebut tersedia sambungan internet maka dapat dilakukan *e-learning*.
3. Fleksibilitas Kecepatan Pembelajaran, kemampuan mahasiswa/siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh dosen/guru beragam, ada yang memiliki kemampuan cepat dalam memahami ada yang lambat. *E-learning* dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing siswa. Mahasiswa/siswa dapat mengatur sendiri kecepatan belajarnya, apabila belum mengerti, ia dapat tetap mempelajari modul tertentu dan mengulangnya.
4. Standarisasi Pembelajaran, perbedaan kemampuan dan metode pengajaran yang diterapkan oleh pendidik, hal tersebut tidak berlaku di *e-learning* karena memiliki kualitas sama setiap kali diakses dan tidak tergantung pada suasana hati pengajar.
5. Efektivitas Pengajaran, *e-learning* yang didesain dengan instructional design terbaru membuat siswa lebih giat dalam memahami isi pelajaran. Penyampaian materi pelajaran dapat berupa simulasi dan kasus-kasus, menggunakan bentuk permainan dan menerapkan teknologi animasi canggih sehingga menarik minat siswa untuk lebih giat dalam belajar.
6. Kecepatan Distribusi, internet sebagai media dalam *elearning*, membuat *e-learning* dapat menjangkau seluruh dunia yang telah terhubung dengan internet sehingga distribusi materi lebih cepat sampai.
7. Ketersediaan *On-demand*, *e-learning* yang dapat diakses sewaktu-waktu, membuat *e-learning* dapat dimanfaatkan sebagai "buku saku" yang dapat membantu peserta didik setiap saat.
8. Otomatisasi Proses Administrasi, *e-learning* menggunakan suatu *Learning Management System* (LMS) yang berfungsi sebagai platform pelajaran-pelajaran *e-learning*. LSM berfungsi pula menyimpan data-data pelajar, pelajaran dan proses pembelajaran yang berlangsung. Dengan adanya laporan di dalam sistem, administrator atau pendidik sangat terbantu. Waktu dan proses penyelesaian tugas administrasi laporan akan lebih singkat dan mudah (Effendi dan Hartono, 2005:9-14).

Umaroh (dalam Basori, 2013) mengidentifikasi kelebihan Edmodo adalah: 1) Membuat pembelajaran tidak bergantung pada waktu dan tempat, 2) Meringankan tugas guru untuk memberikan penilaian kepada siswa, 3) Memberikan kesempatan kepada orang tua atau wali siswa untuk memantau aktivitas belajar dan prestasi dari putra-putrinya, 4) Membuat kelas lebih dinamis karena memungkinkan interaksi guru dan siswa maupun siswa dengan siswa dalam hal pelajaran maupun tugas, 5) Memfasilitasi kerja kelompok yang multidisiplin, 6) Mendorong lingkungan virtual kolaboratif yang membantu pembelajaran berbasis proses.

Kekurangan Aplikasi Edmodo

Walaupun *e-learning* memiliki banyak keuntungan, bukan berarti *e-learning* tidak memiliki kekurangan atau keterbatasan antara lain, (1) penggunaan *e-learning* menuntut budaya *selflearning*, dimana peserta didik memotivasi dirinya sendiri agar mau belajar. Sebaliknya, pada sebagian besar budaya di Indonesia, motivasi belajar lebih banyak bergantung pada pengajar. (2) Perguruan tinggi/sekolah yang akan menerapkan *elearning* harus mengeluarkan investasi cukup besar, yaitu berupa biaya desain dan pembuatan program LSM, paket pelajaran, biaya perawatan dan pengembangan teknologi dan juga biayabiaya yang lain. (3) dalam *e-learning* teknologi yang digunakan cukup beragam, ada kemungkinan teknologi tersebut tidak sejalan dengan yang sudah ada dan terjadi konflik teknologi sehingga *e-learning* tidak dapat berjalan dengan baik. (4) internet belum menjangkau semua kota di Indonesia, layanan *broadband* saat ini masih hanya tersedia di kota-kota besar. Akibatnya, belum semua orang atau wilayah dapat merasakan *elearning* dengan internet. Walaupun *elearning* menawarkan berbagai fungsi, ada beberapa materi khususnya materi IPS yang tidak dapat diajarkan melalui *e-learning*.

PENUTUP

Era disrupsi berdampak sangat kompleks terhadap berbagai aspek kehidupan, tak tekecuali akan dan terus menerpa sektor pendidikan. Segenap stakeholder pendidikan dituntut untuk mampu mengantisipasi dampak destruktif yang diakibatkan penerapan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan. Pembelajaran IPS sebagai salah satu

mata kuliah dan atau mata pelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, baik konten maupun metode pembelajarannya perlu mengimplementasikan revolusi teknologi informasi dan komunikasi.

Pendekatan saintifik sebagai prinsip penting dari muatan kurikulum 2013 harus senantiasa direvitalisasi dan diaktualisasikan sejalan dengan revolusi industri 4.0. Penggunaan berbagai berbagai jejaring media sosial, seperti aplikasi edmodo menjadi keniscayaan. Penggunaan dan pemanfaatan berbagai aplikasi internet selain dimaksudkan untuk memperluas jejaring pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran IPS berkaitan jati diri dan kepribadian bangsa Indonesia. Capaian ideal dari pembelajaran IPS adalah menumbuh kembangkan anak bangsa berwawasan global dan bertindak berbasis kearifan lokal.

REFERENSI

- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Basori. 2013. Pemanfaatan Social Learning Network "Edmodo" dalam Membantu Perkuliahan Teori Bodi Otomotif di Prodi PTM JPTK FKIP UNS. *JIPTEK*. Vol VI, No. 2. (Online, diakses 15 Desember 2014).
- Effendi, Emphy dan Hartono, Zhuang. 2005. *E-Learning: Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara. <https://www.edmodo.com/>, (Online diakses tanggal 18 Mei 2015)
- Moleong, Lexy J. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosda Soekartawi.
2007. *Merancang dan Menyelenggarakan E-learning*. Yogyakarta: Ardana Media.
- Suriadhi, Gede. 2014. Pengembangan E-learning Berbasis Edmodo pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMPN 2 Singaraja. *Journal Edutech*. Vol. II No. 1. (Online diakses 15 Desember 2014).
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Research & Development*. Bandung: Alfabeta.
- Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial* 108 ISSN 1907-9990 E-ISSN 2548-7175 | Volume 11 Nomor 2 (2017) DOI: 10.19184/jpe.v11i2.6455