

Mobile Learning Berbasis Edmodo: Sebuah Inovasi dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Era Digital

Nazlia

Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Medan

surel: nazlia.iara@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di tiap tingkat satuan pendidikan harus dapat ditingkatkan kualitasnya agar memiliki daya tarik di kalangan siswa. Proses pembelajaran tersebut harus relevan dengan perkembangan teknologi di era digital ini. Pengintegrasian teknologi komunikasi dan informasi di dalamnya dapat menjadikan proses pembelajaran tersebut lebih menarik karena penggunaan teknologi komunikasi dan informasi sangat diminati masyarakat saat ini, terutama bagi golongan pemuda. Oleh sebab itu, guru selaku agen dalam proses pembelajaran harus mampu menciptakan suatu proses pembelajaran dengan mengintegrasikannya ke dalam teknologi informasi dan komunikasi. Solusi inovatif yang ditawarkan dalam makalah ini adalah penerapan model pembelajaran mobile learning berbasis Edmodo. Edmodo merupakan sebuah software Learning Management System (LMS) yang sangat mudah dan murah untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan proses pembelajaran ini, siswa akan mampu menerima pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia yang dimonitori oleh guru kapanpun dan dimanapun tanpa terikat dengan ruang dan waktu pembelajaran di sekolah. Dengan demikian siswa akan mendapatkan lebih banyak pengetahuan tentang bahasa dan sastra Indonesia.

kata kunci: mobile learning, edmodo, pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia

A. Pendahuluan

Bahasa adalah alat komunikasi yang fundamental yang umumnya digunakan secara lisan maupun tulisan, sebagaimana yang dikatakan oleh Halliday (1985) bahwa selain memiliki sistem makna, bahasa juga didampingi oleh berbagai bentuk dimana makna tersebut dapat disadari. Dengan demikian dalam sebuah bahasa terdapat aturan-aturan tertentu sehingga makna dapat dipahami penggunaannya dan komunikasi pun dapat terjalin.

Bahasa Indonesia merupakan bahasa kesatuan bangsa Indonesia. Dengan adanya Bahasa Indonesia, maka komunikasi antar suku bangsa dari Sabang hingga Merauke dapat terjalin dengan baik. Bahasa Indonesia yang merupakan kebanggaan bangsa Indonesia itu bukan hanya berfungsi sebagai alat komunikasi lisan dan tulis, tetapi secara objektif berfungsi sebagai: (1) alat pemersatu, (2) pemberi kekhasan, (3) pembawa kewibawaan, dan (4) kerangka acuan (Alwi, 2000). Oleh sebab itu, eksistensi Bahasa Indonesia sebagai ciri khas bangsa Indonesia harus tetap dijaga di era digital ini beserta dengan unsur-unsur kesusasteraan dan budaya yang melingkupinya. Di era digital ini, pengaruh budaya asing akan dengan mudahnya masuk dalam kehidupan masyarakat, terutama bahasa. Tren penggunaan bahasa asing melalui teknologi komunikasi dan informasi sangat mencolok saat ini. Para pemuda bangsa merasa sangat bangga ketika mereka mampu mengekspresikan pemikiran dan perasaan mereka dalam bahasa asing. Hal ini tentu saja dapat mempengaruhi eksistensi bahasa nasional kita. Bahasa Indonesia sebagai kebanggaan bangsa seakan-akan terkalahkan oleh popularitas bahasa asing. Hal ini juga berdampak pada eksistensi dari kesusasteraan Bahasa Indonesia yang mulai tidak diminati oleh kaum muda. Padahal, sebagai bagian dari budaya, kesusasteraan Indonesia merupakan salah satu identitas bangsa ini.

Bertolak dari fenomena tersebut, maka sudah selayaknya terdapat peningkatan yang lebih dalam proses pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di setiap tingkat satuan

pendidikan. Para tokoh yang berkecimpung di dunia pendidikan dituntut harus mampu berinovasi menciptakan produk pembelajaran dalam bidang bahasa dan sastra Indonesia yang lebih berdaya tarik. Tuntutan ini tentunya lebih kuat ditujukan kepada para guru selaku agen pembelajaran di dalam kelas. Seorang guru selaku fasilitator dalam proses pembelajaran harus mampu menciptakan suatu strategi, metode, teknik dan media pembelajaran yang efektif, efisien, berdaya tarik dan relevan dengan era digital saat ini. Suatu proses pembelajaran yang dikemas dengan menarik tentu akan menambah minat belajar siswa dan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa pula. Dalam hal ini, tidak menutup kemungkinan kesusateraan Indonesia akan lebih diminati siswa dan menjadi tren di kalangan remaja. Mungkin kelak kita akan lebih mudah menemukan para sastrawan muda dan para pemuda yang menggeluti apresiasi karya sastra melalui teknologi informasi dan komunikasi.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang populer di era digital ini sudah tidak lagi asing digunakan dalam proses pembelajaran. Baik guru maupun siswa sudah sangat akrab dengan teknologi tersebut. Oleh sebab itu, penggunaannya dalam proses pembelajaran harus lebih dioptimalkan. Guru dan siswa tidak hanya menggunakannya untuk sekedar mencari informasi tambahan dalam mendukung materi pembelajaran di kelas, tetapi teknologi tersebut dapat digunakan sebagai media utama dalam proses pembelajaran. Guru dan siswa dapat terhubung secara langsung melalui jaringan internet sehingga memungkinkan terjadinya proses pembelajaran fleksibel, dimanapun dan kapanpun. Konsep inilah yang akan diperkenalkan dalam makalah ini. Konsep pembelajaran tersebut dinamakan *mobile learning*. Adapun *software* yang mampu mendukung terjadinya pembelajaran tersebut bernama Edmodo. Edmodo merupakan salah satu *software* dari *Learning Management System (LMS)* yang dapat dengan mudah diakses melalui jaringan internet.

B. Pembahasan

Menurut Wichadee (2017), pembelajaran berbasis *e-learning* memberikan pengetahuan bagi instruktur akan peran teknologi dalam memfasilitasi pembelajaran dan membantu pebelajar untuk dapat memberikan hasil belajar yang lebih baik. Kemudian, menurut Durak (2017) pembelajaran berbasis *mobile learning* dapat menghemat waktu pemberian tugas, berkomunikasi atau berdiskusi. Ally (2009) menambahkan bahwa, *mobile learning* menggunakan teknologi *wireless mobile* untuk mengakses informasi dan belajar dimana saja dan kapan saja. Hal tersebut dapat diartikan bahwa pembelajar dapat mengontrol sendiri apa yang akan dipelajari dan dari mana tempat dia akan belajar. Dengan demikian, pembelajaran berbasis *mobile learning* memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran baik bagi sang guru maupun peserta didiknya.

Salah satu manfaat *mobile learning* yaitu tersedianya materi ajar yang dapat di akses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik. Istilah *m-learning* atau *mobile learning* merujuk pada penggunaan perangkat genggam seperti PDA, ponsel, laptop dan perangkat teknologi informasi genggam lainnya. Munculnya *m-learning* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran merupakan peluang yang menggembirakan bagi dunia pendidikan di Indonesia. Dengan menggunakan perangkat *mobile (handphone)*, maka program *m-learning* akan semakin mudah dijangkau dan dimanfaatkan. Terdapat tiga hal yang menjadi persyaratan model pembelajaran *mobile learning*, yaitu: a) kegiatan pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan jaringan (internet), jaringan dapat saja dengan LAN atau WAN; b) tersedianya dukungan layanan belajar yang dapat dimanfaatkan oleh siswa, misalnya ponsel/HP; dan c) tersedianya dukungan layanan tutor (guru) yang dapat membantu siswa apabila mengalami kesulitan.

Salah satu *software* yang mendukung terciptanya pembelajaran dengan *mobile learning* tersebut adalah Edmodo. Edmodo adalah platform *microblogging* pribadi yang dikembangkan untuk guru dan siswa, dengan mengutamakan privasi siswa. Guru dan siswa dapat berbagi catatan, tautan, dan dokumen. Guru juga memiliki kemampuan untuk mengirimkan peringatan, acara, dan tugas untuk siswa dan dapat memutuskan untuk mengirimkan sesuatu dalam kerangka waktu yang dapat dilihat publik.

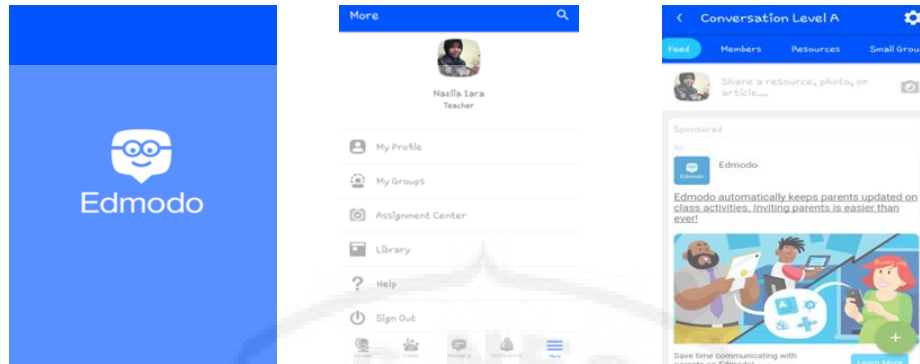
Edmodo dirancang untuk membuat siswa lebih bersemangat belajar di lingkungan yang lebih akrab. Di dalam Edmodo, guru dapat melanjutkan diskusi kelas secara online, serta memberikan penilaian dan penghargaan kepada siswa secara individual berdasarkan kinerja mereka. Semua nilai dan rencana belajar yang diberikan melalui Edmodo dapat disimpan dan mudah diakses baik oleh guru maupun siswa. Sehubungan dengan hal tersebut, Chatrand (2012) menegaskan bahwa Edmodo merupakan sebuah *software* pembelajaran yang mudah digunakan, murah dan memungkinkan siswa untuk dapat memanfaatkan begitu banyak media pendidikan dalam jaringan sosial.

Berdasarkan deskripsi teoretis mengenai *mobile learning* dan Edmodo di atas, maka pembelajaran dengan model *mobile learning* berbasis Edmodo merupakan sebuah solusi yang tepat untuk meningkatkan mutu pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, khususnya pada tingkat pendidikan menengah. Dalam pembelajaran tersebut guru dapat mengembangkan bahan ajar yang lebih menarik baik berupa teks, visual, audio, dan video untuk kemudian memuatnya dalam akun Edmodo yang dimiliki siswa guru. Para siswa pun dapat mengikuti pembelajaran yang diberikan guru secara mandiri maupun kelompok melalui bahan ajar yang dibagikan guru. Sejalan dengan hal tersebut, Coelho, dkk. (2016) menyatakan bahwa alat digital seperti Edmodo dapat digunakan untuk menengahi interaksi sosial antar siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa.

Contoh penggunaan Edmodo dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia yaitu dalam materi unsur-unsur intrinsik dari sebuah karya sastra seperti cerpen. Dalam materi ini, guru dapat merangsang daya tarik siswa melalui pemberian bahan ajar berupa video yang berisi tentang cerita rakyat seperti “Malin Kundang”. Melalui video tersebut, siswa akan menangkap unsur-unsur intrinsik yang ada di dalamnya, seperti watak tokoh, latar, plot dan amanat. Setelah memahami konsep dari unsur-unsur intrinsik itu sendiri, guru dapat memberikan bahan ajar berupa teks bergambar yang juga dapat diunggah di akun Edmodo. Para siswa pun dapat mengunduhnya dan menganalisis unsur-unsur intrinsik yang ada di dalamnya untuk kembali mengirimkannya kepada guru melalui akun Edmodo mereka masing-masing. Selain dapat dilakukan secara terorganisir di dalam kelas, proses pembelajaran ini juga dapat berlangsung dimana saja dan kapan saja tanpa terikat ruang dan waktu pembelajaran di sekolah. Sehingga memungkinkan siswa untuk mendapatkan lebih banyak pengetahuan mengenai bahasa maupun sastra Indonesia.

Penting pula untuk diketahui bahwa dalam akun Edmodonya, seorang guru dapat membuat kode kelas yang berbeda untuk tiap kelas yang ia ajar. Kode kelas tersebut wajib diketahui oleh tiap siswa dari tiap kelas sebagai kunci utama untuk dapat bergabung dengan kelas mereka masing-masing. Dengan demikian, proses pembelajaran *mobile learning* dengan *software* Edmodo ini dapat berjalan secara terorganisir.

Dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia yang menuntut tersedianya bahan ajar yang lebih variatif agar proses pembelajaran lebih efektif dan berdaya tarik, maka *software* Edmodo ini sangat direkomendasikan. *Software* ini juga sangat mudah diunduh melalui aplikasi *Google Play Store* maupun *App Store* di perangkat handphone pintar (*smartphone*). Gambar 1 dibawah ini menunjukkan contoh tampilan *software* Edmodo di handphone.



Gambar 1. Contoh tampilan Edmodo

C. Simpulan

Pembelajaran *mobile (mobile learning)* berbasis Edmodo merupakan sebuah model pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. *Mobile learning* merupakan bagian dari *e-learning*, sehingga proses pembelajaran dapat terjadi kapanpun dan dimanapun tanpa terikat waktu dan ruang pembelajaran di sekolah. Dengan demikian, siswa akan lebih banyak mendapat materi tentang bahasa dan sastra Indonesia. Melalui *software* Edmodo itu pula, guru dapat dengan mudah menyediakan bahan ajar yang lebih bervariasi dan berdaya tarik baik berupa teks, visual, audio maupun video. Pemberian dan pengumpulan tugas siswa serta diskusi antara guru dengan siswa maupun antar sesama siswa juga akan lebih mudah dilakukan tanpa batas ruang dan waktu.

Model pembelajaran *mobile learning* melalui *software* Edmodo ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh para guru dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia sehingga siswa dapat meningkatkan minat belajar dalam mendalami ilmu bahasa dan sastra Indonesia demi kelangsungan bahasa dan sastra Indonesia itu sendiri di masa depan.

Daftar Rujukan

- Alwi, H. 2000. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Azhar Arsyad. 2000. *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Chartrand, R. 2012. Social networking for language learners: Creating meaningful output with Web 2.0 tools. *Knowledge Management & E-Learning: An International Journal*, Vol. 4, No. 1, hal. 97-101.
- Coelho, D, dkk. 2016. Online Collaboration for English Learners: Implementing an International Project with Edmodo. *The Electronic Journal for English as a Second Language*, Vol. 19 No.4, hal. 1-15.
- Durak, G. 2017. Using Social Learning Networks (SLNs) in Higher Education: Edmodo Through the Lenses of Academics. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, Vol. 18, No. 1, hal. 84-109.
- Halliday, M. A. K. 1985. *An Introduction to Functional Grammar*. London: Edward Arnold.
- Quinn, C. 2000. *Mobile Learning: Landscape and Trends*. (Online). (**Error! Hyperlink reference not valid.**, diakses pada 02 November 2018).
- Wichadee, S. 2017. A Development of the Blended Learning Model Using Edmodo for Maximizing Students' Oral Proficiency and Motivation. *I-JET*, Vol. 12, No. 2, hal. 137-154.