

# PRINSIP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS EDMODO BAGI GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Asmuki, Abd. Aziz, Munif Shaleh  
University Ibrahimy of Situbondo, East Java, Indonesia  
[asmuki@ibrahimiy.ac.id](mailto:asmuki@ibrahimiy.ac.id)

**ABSTRACT:** *The development of science and technology is increasingly rapid today. This has an impact on aspects of education, especially the competence of teachers who must follow the development of rapidly developing technology. But in fact there are still many competencies of teachers, especially in the field of Islamic religious education that experience obstacles in the field of Information, Communication and Technology, such as developing learning media. This paper aims to explain the principles in developing an Edmodo-based learning medium for Islamic religious education teachers. Learning media has benefits including being able to awaken student learning motivation. Some of the benefits of Edmodo in learning one of them is to provide a means for students, teachers and parents to communicate actively.*

**Received:** October 29<sup>th</sup> 21  
**Revised:** November 29<sup>th</sup> 21  
**Accepted:** December 12<sup>th</sup> 2021

**Keywords:** *Learning media development, Edmodo, PAI Teacher.*

## PENDAHULUAN

Proses transformasi pengetahuan dari pendidik ke peserta didik merupakan simbol aktivitas pembelajaran. Teori pendidikan modern menjelaskan bahwa proses aktivitas pembelajaran tidak hanya mengobjektifikasi peserta didik saja. Di sisi lain posisi guru terus menerus menjadi subjek pembelajaran. Hal tersebut sudah mendapat banyak kritikan dari pakar dan praktisi pendidikan. Aktivitas pembelajaran yang terbilang baik bilamana peserta didik dan pendidik terjadi interaksi pengetahuan yang komunikatif. Sehingga arah pembelajaran cenderung *multivays communication*.<sup>1</sup> Tentu fungsi pendidik lebih menjadi pembimbing untuk menstimulasi pengetahuan peserta didik, artinya pendidik juga bukan makhluk yang maha tahu di dalam kelas.

Namun pada kenyataannya, untuk membentuk interaksi pengetahuan yang komunikatif dalam proses pembelajaran tidak segampang yang diulas pada banyak teori. Hal tersebut dapat disebabkan karena kondisi lingkungan dan kompetensi interpersonal guru. Jika dahulu proses pembelajaran dilakukan pada lingkup wilayah sekolah, maka

---

<sup>1</sup> William A. Smith, *Conscientizacao: Tujuan Pendidikan Paulo Freire* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), 32.

dewasa ini proses pembelajaran bertransformasi pada multidimensi.<sup>2</sup> Sebab pembelajaran dapat dilakukan secara tatap muka langsung di satu ruangan dan pembelajaran juga dapat dilakukan secara virtual dengan memanfaatkan jaringan internet. Bukan hanya disebabkan karena adanya pandemic Covid-19 pembelajaran daring tersebut terjadi, namun jauh-jauh hari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sudah semakin berkembang pesat.<sup>3</sup> Sehingga banyak individu yang ingin lebih praktis menjalani roda aktivitas kehidupannya.

Akan tetapi kompetensi interpersonal guru juga sering kali menjadi tantangan besar untuk mengaplikasikan proses pembelajaran interaktif. Sebab proses pembelajaran searah itu terjadi karena banyak pendidik yang masih belum menguasai betul strategi dan metode pembelajaran interaktif.<sup>4</sup> Hal ini juga mendapat perhatian serius dalam penelitian Hasan Baharun yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE,” mengungkapkan bahwa guru pendidikan agama Islam masih terkendala dalam mengembangkan media pembelajaran bagi siswa.<sup>5</sup> Hal yang sama juga diungkap oleh Budi Waluyo dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis ICT,” mengungkapkan bahwa guru pendidikan agama Islam masih belum mengetahui cara-cara mengembangkan media pembelajaran.<sup>6</sup> Oleh sebab itu pembenahan kompetensi pendidik harus terus menerus dilakukan dengan cara menyediakan berbagai macam literatur yang relevan. Ditambah dengan situasi dan kondisi dewasa ini yang kesemuanya sering menggunakan virtual, maka pendidik Indonesia perlu ekstra belajar dan mengikuti perkembangan IPTEK.

Tulisan ini ditujukan untuk memberikan referensi tambahan bagi pendidik dalam upayanya menjadikan proses pembelajaran yang interaktif, komunikatif, dan mengikuti IPTEK yang berkembang. Salah satunya ialah dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai penghantar pesan yang efektif antara pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran sendiri mempunyai manfaat untuk menyediakan eksplorasi belajar yang bervariasi sehingga relatif menstimulasi minat dan motivasi siswa untuk belajar. Ada berbagai macam varian media pembelajaran yang baik digunakan dalam proses aktivitas

---

<sup>2</sup> Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis TIK* (Bandung: Alfabeta, 2009), 25.

<sup>3</sup> Ijah Mulyani Sihotang and Fauziah Husna, “Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Jaringan Pada Masa COVID-19,” in *Sinergi Hasil Penelitian Dalam Menghasilkan Inovasi Di Era Revolusi 4.0*, 2020, 646–651.

<sup>4</sup> Moh. Nawafil and Junaidi Junaidi, “Revitalisasi Paradigma Baru Dunia Pembelajaran Yang Membebaskan,” *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia* 4, no. 2 (April 15, 2020): 215–225.

<sup>5</sup> Hasan Baharun, “Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE,” *Cendekia: Journal of Education and Society* 14, no. 2 (2016): 231–246.

<sup>6</sup> Budi Waluyo, “Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis ICT,” *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan dan Ilmu Keislaman* 7, no. 2 (2021): 230–250.

pembelajaran, salah satunya ialah Edmodo. Secara sederhana, Edmodo merupakan sebuah sistem informasi yang bersifat *micro-blogging* secara virtual antara pendidik, peserta didik, dan wali murid..

## **METODE**

Riset ini menggunakan R&D merupakan suatu proses yang berguna membuat produk bagi dunia pendidikan yang memperbaiki produk yang sudah ada dan atau membuat produk baru yang berbeda dengan produk lain dan sudah dievaluasi dan divalidasi oleh ahli di bidangnya dan telah melakukan uji coba lapangan dan revisi. Produk tersebut tidak harus berupa benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku ajar, modul, buku kerja siswa, namun dapat berupa perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium..

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Aspek Terminologis dan Epistemologis**

Borg *and* Gall mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan pengembangan adalah sebuah usaha guna menilai suatu bahan-bahan pendidikan. Perbuatan yang didalamnya mengandung unsur-unsur berkenaan dengan cara, langkah-langkah, mengembangkan sesuatu, maka hal itu disebut sebagai pengembangan.<sup>7</sup> Secara definisi yang lebih luas, pengembangan bermakna sebagai upaya menghasilkan alat atau langkah-langkah alternatif yang baru, di mana pada saat proses pembuatan tidak mengesampingkan tindakan-tindakan penilaian dan reparasi produk guna lebih sempurna.<sup>8</sup> Apabila produk atau alat yang dikembangkan telah melewati sekian proses perbaikan dan penyempurnaan, maka barulah sebuah produk dapat dipakai oleh yang membutuhkan. Kegiatan pengembangan dapat berakhir jika sebuah produk yang dikembangkan memiliki nilai manfaat bagi yang membutuhkan.

Pengembangan ialah suatu upaya yang disengaja dan sistematis untuk mereparasi sebuah produk sehingga tercipta nilai-nilai kemanfaatan bagi suatu produk tertentu guna meningkatkan kualitas pendidikan, lebih-lebih terhadap mutu buku ajar yang baik. Pengembangan sangat perlu dilakukan untuk memperbaharui kualitas sebuah alat, produk,

---

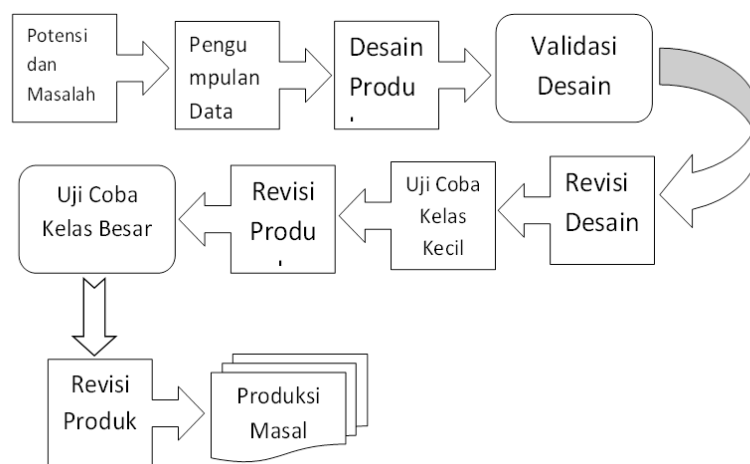
<sup>7</sup> Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), 78.

<sup>8</sup> Hedayat Sutopo and Westy Soemanto, *Pembinaan Dan Pengembangan Kurikulum Sebagai Substansi Problem Administrasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 1993), 45.

atau cara-cara tertentu.<sup>9</sup> Sugiyono, mendefinisikan metode *research* dan *development* ialah sebagai upaya yang dilakukan untuk menghasil produk pendidikan dan menguji produk tersebut hingga tercapai nilai maksimal. Penelitian dan pengembangan ini dapat dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif, evaluatif, dan eksperimental.<sup>10</sup>

Jadi dari beberapa pengertian di atas, dapat digeneralisasikan bahwa penelitian dan pengembangan atau yang kerap disebut sebagai R&D merupakan suatu proses yang berguna membuat produk bagi dunia pendidikan yang memperbaiki produk yang sudah ada dan atau membuat produk baru yang berbeda dengan produk lain dan sudah dievaluasi dan divalidasi oleh ahli di bidangnya dan telah melakukan uji coba lapangan dan revisi. Produk tersebut tidak harus berupa benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku ajar, modul, buku kerja siswa, namun dapat berupa perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium.

Bagan 1. Peta Pengembangan *Research and Development*



Asal kata media dari bahasa latin yang bermakna perantara. Bentuk plural dari kata media itu sendiri ialah medium. Adapun perantara yang dimaksud dalam pengertian tersebut ialah alat penyampai pesan dari komunikator kepada penerima pesan. Misalnya seperti radio, handphone, *television*, telegram, yang sebagai alat pengantar pesan. Miarso mengungkapkan definisi media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang diaplikasikan dengan tujuan menghantarkan pesan serta bisa merangsang atensi, perasaan, pikiran dan motivasi peserta didik sehingga bisa menstimulasi terwujudnya aktivitas pembelajaran yang disengaja, mempunyai target dan terkontrol.<sup>11</sup>

<sup>9</sup> Punaji Setysari, *Metode Penelitian Dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2013), 222.

<sup>10</sup> Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 167.

<sup>11</sup> Yusuf hadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2004), 392.

Media pendidikan ialah perlengkapan bantu mengajar buat mengantarkan modul supaya pesan lebih gampang tersampaikan serta menjadikan siswa lebih termotivasi serta aktif. Media pembelajaran mempunyai definisi yang seringkali dikatakan sebagai hardware (fitur keras) ialah suatu hal yang bisa didengar, ditangkap oleh indera penglihatan ataupun diraba dengan indera fisik, dengan isi ataupun aplikasi pesan yang di informasikan pada siswa. Serta seluruh alat yang bisa dimanfaatkan buat menyalurkan pesan (bahan pendidikan), sehingga bisa memicu atensi, keinginan, serta perasaan siswa dalam aktivitas belajar buat menggapai target belajar. Dari penjelasan sebelumnya, maka dapat dibuat konklusi sederhana yakni media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu atau perantara yang diaplikasikan oleh pendidik untuk menghantarkan materi ajar supaya lebih gampang dimengerti oleh siswa dalam wujud apapun untuk meningkatkan pemahaman siswa.

### **Prinsip dan Prosedur Dalam Memilih Media Pembelajaran**

Pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran bersama peserta didik harus mempertimbangkan beberapa prinsip memilih media pembelajaran yang ingin dikembangkan secara tepat, di antara beberapa prinsip tersebut ialah sebagai berikut<sup>12</sup>:

NO	ASPEK	INDIKATOR
1	Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran	Prinsip daya guna serta efisiensi
2		Prinsip tingkatan kognitif peserta didik
3		Prinsip Interaktivitas alat pendidikan
4		Ketersediaan alat pendidikan
5		Kompetensi pendidik mengoperasikan media pembelajaran
6		Pembagian waktu
7		Keamanan penggunaan alat pembelajaran

Pertama ialah prinsip daya guna serta efisiensi. Daya guna merupakan suatu kesuksesan dalam pencapaian tujuan pendidikan. media yang sudah penuh kriteria daya guna serta efisiensi hendak tingkatan motivasi belajar peserta didik serta tingkatan uraian menimpa modul yang di informasikan. Kedua ialah prinsip tingkatan kognitif peserta didik. Pemilihan media pendidikan pula wajib berdasarkan pada tingkat kognitif peserta didik. suatu yang bertabiat nyata lebih masif digunakan ketimbang dengan suatu yang samar. Ketiga ialah prinsip Interaktivitas alat pendidikan. Pada prinsip tersebut pendidik pula harus berpedoman terhadap seberapa banyak peserta didik yang berkomunikasi satu sama lain. Kontinuitas interaktif peserta didik maka semakin baik media pendidikan tersebut..

<sup>12</sup> Setiyorini Setiyorini, Siti Patonah, and Ngurah Ayu Nyoman Murniati, "Pengembangan Media Pembelajaran Moodle," *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 7, no. 2 (2017): 156–160.

Keempat merupakan ketersediaan alat pendidikan. Pendidik pula harus mempertimbangkan ketersediaan media tersebut. Supaya apa yang direncanakan cocok dengan goal yang hendak diraih. Kelima adalah kompetensi pendidik mengoperasikan media pembelajaran. Salah satu komponen yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran dinamakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dirancang wajib dicocokkan dengan kompetensi pendidik. Keenam adalah pembagian waktu. Menentukan media pembelajaran wajib pula dicocokkan terhadap pembagian waktu yang sudah ditetapkan. Adapun indikator yang ketujuh ialah keamanan penggunaan alat pembelajaran. Pendidik sepatutnya waspada dalam menentukan alat pembelajaran. Jika pendidik tidak waspada dalam menentukan alat pembelajaran implikasinya adalah kefatalan yang akan dialami oleh peserta didik dan lingkungan sekitar.

Di antara beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran yang ingin dikembangkan, hal yang tidak kalah penting juga ialah tata cara dalam memilih media pembelajaran. Adapun prosedur pemilihan media pembelajaran yang tepat adalah sebagai berikut<sup>13</sup>:

1. Media pembelajaran yang hendak digunakan sebaiknya melihat tujuan pembelajarannya terlebih dahulu. Sebab tidak ada media pembelajaran yang sempurna untuk semua tujuan pembelajaran, melainkan media pembelajaran bisa cocok ke salah satu tujuan atau beberapa saja.
2. Media merupakan bagian erat dari sebuah aktivitas pembelajaran. Hal tersebut mempunyai makna bahwa media tidak hanya sebatas alat bantu pendidik dalam mengajar saja, akan tetapi suatu bagian yang melekat dari sebuah aktivitas pembelajaran. Penentuan suatu media wajib seirama dengan unsur-unsur lain dalam proses menciptakan aktivitas pembelajaran. Pembelajaran mungkin terus berlangsung tanpa adanya alat bantu mengajar, akan tetapi aktivitas pembelajaran tidak akan terjadi jika tidak ada media pembelajaran.
3. Penentuan media pembelajaran yang akan digunakan, harus mengacu pada kemudahan belajar siswa. Kemudahan belajar bagi siswa harus menjadi sasaran utama penentuan dan pengaplikasian suatu media.
4. Pengaplikasian beberapa media pembelajaran dalam satu proses pembelajaran tidak hanya sebatas selingan di antara waktu panjang saja atau pun hiburan, akan tetapi memiliki target yang terintegrasi dengan keberlangsungan suatu proses pembelajaran.

---

<sup>13</sup> Ibid, 161.

5. Penentuan media yang akan digunakan hendaknya harus objektif, yakni berlandaskan pada target pembelajaran, bukan berlandaskan pada kenikmatan pribadi tenaga pendidik.
6. Pengaplikasian berbagai media secara bersamaan akan berimplikasi pada kebingungan siswa. Oleh karena itu pendidik bukan lantas menggunakan berbagai macam media sekaligus untuk proses pembelajaran. Akan tetapi media pembelajaran digunakan sesuai dengan tujuan belajar yang sudah ditetapkan. Adapun tujuan pembelajaran yang berbeda dapat menggunakan media pembelajaran yang berbeda pula.
7. Jelek dan buruknya sebuah media bukan didasarkan pada kejelasan dan keabstrakannya semata. Bisa jadi media yang mempunyai kejelasan visual terdapat banyak kerumitan untuk mengoperasikannya sehingga susah dipahami. Sebaliknya, bisa jadi media yang abstrak mempunyai kemudahan dalam menggunakannya sehingga mudah memahami materi yang disampaikan.

Ketika prinsip dan prosedur dalam memilih media pembelajaran yang ingin dikembangkan sudah diperhatikan dengan baik, selanjutnya ialah memulai mengembangkan media pembelajaran. Dalam mengembangkan media pembelajaran juga harus memperhatikan prinsip-prinsip dalam mengembangkan media pembelajaran tersebut. Hal ini penting dilakukan agar media pembelajaran yang dikembangkan mempunyai nilai kualitas yang tinggi dan tepat sasaran. Dalam upaya mengembangkan media pembelajaran, pendidik sangat penting memperhatikan prinsip pengembangan media pembelajaran. Prinsip tersebut dinamakan visual, arti visual itu sendiri ialah gampang dilihat, simple, kemenarikan, berguna, benar, tidak kontradiksi dengan logika, dan sistematis. Adapun secara spesifik akan diurai sebagaimana berikut<sup>14</sup>:

NO	ASPEK	INDIKATOR
1	Prinsip	Aspek bimbingan
2	pengembangan	Aspek metode pembuatan
3	media pembelajaran	Aspek keelokan

<sup>14</sup> Djuwairiyah and Moh. Nawafil, "Urgensi Pengelolaan Kelas; Suatu Analisis Filosofis Dan Pemahaman Dasar Bagi Kalangan Pendidik Di Pesantren," *Edupedia: Jurnal Studi Pendidikan dan Pedagogi Islam* 5, no. 2 (2021): 45.

Pada Aspek bimbingan, meliputi keakuratan ataupun kecocokan media pendidikan dengan target ataupun kompetensi yang sudah di tetapkan serta wajib dicapai oleh siswa berdasar kurikulum yang berlaku. Aspek metode pembuatan, termasuk keakuratan ataupun konsep sains, bahan serta wujudnya yang kokoh, awet, tidak gampang berganti, sehingga bisa digabungkan dengan media pendidikan ataupun perlengkapan lain. Sedangkan pada aspek keelokan, ini mencakup wujudnya elastis, ukurannya sesuai serta pas dengan kombinasi warna menarik, sehingga menarik minat dan perhatian siswa guna memakainya.

### **Manfaat Media Pembelajaran**

Memilih dan mengimplementasikan media pembelajaran yang tepat guna akan menjadi tolok ukur dalam menentukan keberhasilan tujuan pembelajaran. Eksistensi media pembelajaran dalam aktivitas pembelajaran memiliki urgensi yang sangat tinggi, oleh karenanya media pembelajaran mempunyai berbagai manfaat praktis diantaranya ialah adanya kejelasan penyajian informasi dapat terbentuk dengan penggunaan media pembelajaran sehingga nantinya bisa membantu dalam meningkatkan dan meminimalisir kendala pada saat proses belajar. Manfaat lain ialah perhatian siswa menjadi terarah dan meningkat sehingga terciptanya motivasi belajar yang besar sebagai implikasi dari adanya media pembelajaran. Selain itu media pembelajaran juga dapat menciptakan komunikasi dialogis antara siswa dan lingkungannya sehingga kemandirian belajar tumbuh kembang secara alamiah dalam diri peserta didik. Manfaat yang paling penting juga pada ketidakmaksimalan penglihatan manusia, ruang dan waktu dapat diatasi dengan adanya media pembelajaran.<sup>15</sup>

Pengaplikasian media pembelajaran yang sesuai bisa menciptakan efisiensi, ide-ide cemerlang, dan pembelajaran yang berkualitas tinggi. Dalam literatur lain yang menjelaskan manfaat praktis media pembelajaran adalah dapat menyediakan keseragaman eksperimen kepada siswa tentang kejadian di lingkungan sekitar mereka. Di lain sisi media pembelajaran juga mempunyai manfaat yang lebih spesifik yang terdiri dari 12 indikator penting diantaranya terangkum pada tabel berikut<sup>16</sup>;

NO	ASPEK	INDIKATOR
----	-------	-----------

<sup>15</sup> Irwandani and Siti Juariah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 1, no. 5 (2016): 98.

<sup>16</sup> Ibid, 94.



1	Manfaat media pembelajaran	Materi pembelajaran dapat disampaikan tanpa ada perbedaan.
2		Aktivitas pembelajaran dapat tercipta lebih menarik.
3		Komunikasi peserta didik lebih interaktif.
4		Kualitas kuota pembelajaran lebih efektif.
5		Hasil belajar peserta didik lebih memuaskan.
6		Aktivitas pembelajaran bisa tercipta tanpa mengenal batas ruang dan waktu.
7		Kiprah pendidik bisa bertransformasi menuju arah yang lebih baik dan multi manfaat

### Sejarah EDMODO

Mengenai sejarah Edmodo, sistem informasi ini dirancang oleh Nicolas Borg dan Jeff O'Hara. Mereka bekerja di sekolah yang berbeda di wilayah Chicago. Edmodo merupakan media jejaring social micro-blogging yang aman bagi peserta didik dan pendidik. Pada laman ini, wali murid dapat berkumpul dan berkomunikasi dengan sesama wali murid dan juga dengan anak-anak mereka sendiri pula. Pada saat ini, perkembangan Edmodo terbilang cukup pesat dan telah mempunyai kurang lebih tujuh juta pengguna yang berlatang belakang pendidik dan peserta didik.<sup>17</sup>

Edmodo merupakan sebuah situs *microblogging* yang bisa dimanfaatkan di sekolah atau pun di tempat tinggal sehari-hari. Edmodo berfungsi juga untuk memfasilitasi guru yang berhalangan mengajar di ruang kelas dengan menyediakan bahan ajar secara daring. Pada Edmodo, pendidik dapat membuat tugas yang waktu pengumpulannya dapat diatur sesuai keinginan pendidik itu sendiri. Di samping itu, pendidik juga bisa menambah bahan ajar yang telah dirancang sedemikian rupa via *online*.

Peserta didik bisa berdiskusi dan bertukar informasi melalui postingannya di Edmodo. Dalam istilah facebook, ketika peserta didik mengunggah atau mengutarakan pendapatnya disebut sebagai update status. Sehingga Edmodo sering kali disebut sebagai Facebook guru dan peserta didik, sebab fitur-fitur yang disediakan tidak jauh berbeda dengan fitur-fitur yang ada di facebook. Berikut ini merupakan beberapa fitur yang disediakan oleh Edmodo tersaji dalam tabel di bawah:

<sup>17</sup> "Edmodo," *Wikipedia*, last modified 2021, accessed November 11, 2021, <https://id.wikipedia.org/wiki/Edmodo>.

NO	ASPEK	INDIKATOR
1	Fitur-fitur Edmodo	Dapat mengubah Profile Picture dan Identitas
2		Mempunyai kesamaan tampilan dengan facebook.
3		Guru bisa membuat tugas dan mempostingnya sebagai pekerjaan rumah.
4		Pengaturan agenda kegiatan-kegiatan penting.
5		Dapat mengakses Edmodo via <i>handphone</i>

Edmodo dapat dipakai lewat *mobile* serta telah tersaji buat *smartphone* Android atau pun iPhone. Terus menjadi gampang saja buat belajar serta seyogyanya dengan terdapatnya web ini bisa menyama ratakan pembelajaran di Indonesia. Tetapi perihal ini pula dapat menyebabkan kecemburuan sosial sebab cuma golongan khusus saja yang bisa menggunakan dengan gadget mereka, sedangkan golongan bawah yang garis kemiskinannya masih dikira belum bisa memiliki gadget dapat terhalang buat belajar. Tetapi mudah-mudahan permasalahan ini bukan jadi penghalang aktivitas belajar mengajar secara mutakhir.

Pada prinsipnya seluruh siswa dalam kalangan mana pun akan relatif menyenangi teknologi serta erat dengannya.<sup>18</sup> Hampir tidak ada siswa yang tidak punya akun di facebook, Edmodo menyediakan sarana untuk guru dan murid yang nyaman buat berbicara, bekerjasama, berbagi konten serta aplikasi pendidikan, pekerjaan rumah untuk peserta didik, dialog dalam kelas *online*, latihan secara *online*, nilai serta masih banyak lagi hendak didiskusikan di bawah. Pada hakikatnya edmodo menyiapkan seluruh hal yang dapat kita jalani di kelas bersama peserta didik dalam aktivitas pendidikan ditambah sarana untuk orang tua dapat memantau seluruh kegiatan anaknya di edmodo dengan syarat memiliki parent code buat anaknya.

Edmodo merupakan suatu web yang ditujukan untuk pendidik guna membuat kelas virtual. Web tersebut free serta mudah digunakannya sepanjang seseorang guru serta murid dapat tersambung dengan internet. Edmodo merupakan suatu jawaban untuk suatu ruang kelas *online* yang aman serta nyaman, disebabkan beberapa hal sebagai berikut<sup>19</sup>:

1. Siswa bisa melaksanakan interaksi dalam pengawasan pendidik (aman *cyber crime* serta *cyber bullying*).

<sup>18</sup> Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis TIK*, 40.

<sup>19</sup> Noni Agustina and Ratnawati Susanto, "Persepsi Guru Terhadap Pengembangan Profesionalisme Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo," in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 2017, 44–48, <http://pti.undiksha.ac.id/senapati>.

2. Guru bisa mengunci siswa, dengan demikian dia cuma dapat membaca serta tidak dapat berpendapat di dalam kelas tetapi senantiasa dia dapat berbicara langsung dengan pendidik.
3. Tidak terdapat orang asing yang dapat masuk serta memandangi kelas *online* yang terbuat oleh seseorang guru tanpa menemukan kode spesial dari pendidik yang bersangkutan.
4. Guru bisa mengawali persoalan, menyimpan gambar ataupun video, menyimpan presentasi materi ajar, yang kesemuanya leluasa buat didownload oleh siswa serta dikomentari.
5. Murid dapat kembali kapan saja buat mengulang modul yang disediakan gurunya, apalagi PR dapat diberikan lewat edmodo.
6. Murid pula dapat mensubmit PR nya melalui edmodo, tinggal mengupload saja. Edmodo dapat diintegrasikan dengan web lain semacam wall wisher, glogster serta lain sebagainya.
7. Guru bisa menaruh nilai dari pekerjaan siswa sebagai acuan bagi siswa.
8. Kelas *online* yang dibuat pendidik tidak terbatas, pendidik dapat menyimpan bahan ajar buat diaplikasikan di angkatan ataupun tahun ajaran selanjutnya.
9. Siswa dapat berkolaborasi dengan siswa lain dalam tim kecil yang dibangun oleh pembimbingnya.
10. Dikala mengerjakan suatu pekerjaan bersama mereka dapat menyimpan seluruh dokumen yang dibutuhkan dalam pengerjaannya.
11. Edmodo membolehkan guru menyimpan materi ajar yang sangat bermanfaat untuk siswa yang tidak hadir atau pun berhalangan dikala melaksanakan tatap muka.
12. Siswa yang cenderung pendiam dapat leluasa berkata- kata serta berkomentar tanpa takut dipermalukan sedangkan sang anak jenis aktif dapat posting persoalan kapan pun asal dia tersambung dengan internet.
13. Guru bisa mengarahkan tata metode yang diterapkan di dunia maya semacam metode berpendapat serta sederet akhlak di dunia maya yang butuh siswanya tahu.

### **Cara Menggunakan Edmodo Bagi Guru**

Setelah sukses *sign up* akun bagi pendidik, di sini terdapat prosedur pula untuk mengaplikasikannya. Pada dasarnya, Edmodo memang dirancang memiliki fitur-fitur yang *user-friendly*. Hal tersebut ditujukan agar pengguna Edmodo tidak ribet dalam

mengaplikasikannya, meskipun bagi orang yang masih *basic* sekalipun. Adapun panduan menggunakan aplikasi Edmodo bagi pendidik ialah sebagai berikut.

### 1. Membuat Kelas

Sebelum melaksanakan proses aktivitas pembelajaran, tentu pendidik wajib mempersiapkan kelasnya terlebih dahulu. Adapun kelas yang telah dibuat oleh pendidik, nantinya akan memperoleh kode tersendiri. Nah setelah memperoleh kode unik tersebut, kemudian pendidik wajib mengirimkannya ke peserta didik yang akan mendaftarkan akun Edmodo. Istilah saat ini sering kali disebut sebagai *invite code*. Untuk lebih jelasnya, berikut merupakan tata cara membuat kelas di Edmodo:

NO	ASPEK	PROSEDUR
1	Membuat Kelas di Edmodo	Pendidik harus login terlebih dahulu melalui user Edmodo guru
2		Kemudian menuju menu group <i>My Classes</i> , lalu arahkan kursor ke ikon titik 3, kemudian klik. Selanjutnya klik <i>Create a Class</i>
3		Setelah langkah kedua tersebut telah selesai, menu form <i>Create A Class</i> bisa terbuka secara otomatis. Pendidik dapat memberi nama kelas, nilai, mata pelajaran, dan kategorinya.
4		Jika sudah selesai, silahkan pilih menu <i>Create</i> .
5		Berhasil

Sampai langkah tersebut di atas, pendidik telah berhasil menciptakan kelas baru. Di sisi lain, Edmodo juga memfasilitasi para pendidik untuk membuat beberapa kelas. Jadi tidak hanya satu kelas saja yang bisa dibuat.

### 2. Mengundang Peserta Didik

Ketika pendidik telah selesai membuat kelas, maka langkah selanjutnya ialah mengundang peserta didik untuk mengikuti kelas tersebut. Pendidik bisa mengundang peserta didik ke dalam Edmodo menggunakan kode yang *disbare*, email atau PDF. Untuk lebih jelasnya mengenai beberapa prosedur mengundang murid akan dipaparkan berikut ini.

NO	ASPEK	PROSEDUR
1	Membuat Kelas di Edmodo	Pendidik bisa mengunjungi laman kelas terlebih dahulu yang kodenya hendak <i>disbare</i> kepada peserta didik
2		Ketika laman kelas telah terbuka, pendidik dapat memilih tombol <i>Class Code</i>
3		Setelah itu pendidik dapat memilih ikon <i>Copy</i> , selanjutnya kode kelas tersebut dapat dibagikan via <i>WhatsApp</i> ataupun <i>Line</i> . Akan tetapi jika hendak membagikan melalui <i>Email</i> , pendidik hanya butuh mengelist <i>Email</i> -nya saja
4		Jika telah berhasil dibagikan, silahkan pilih menu <i>Done</i> .
5		Berhasil

Ketika semua proses di atas berhasil dilakukan, maka selanjutnya pendidik dapat menanti seluruh peserta didik mengunjungi ke kelas tersebut.

### 3. Membuat Materi Ajar

Jika seluruh peserta didik berhasil masuk, maka selanjutnya pendidik dapat membuat materi ajar. Pendidik bisa mengunggah materi ajar dari penyimpanan PC, Google Drive ataupun One Drive. Di sisi lain, pendidik pula dapat menjadwalkan materi ajar tersebut yang hendak dibagikan. Adapun beberapa prosedur untuk membuat materi ajar di Edmodo ialah sebagai berikut.

NO	ASPEK	PROSEDUR
1	Membuat Kelas di Edmodo	Pendidik dapat login terlebih dahulu ke kelas yang hendak diberikan materi ajar
2		Pilih kolom <i>Start a Discussion, Share Class Materials, etc</i>
3		Pendidik mengisi deskripsi tugas dalam kolom tersebut.
4		Jika pendidik hendak menyimpan berkas materi, silahkan pilih kolom <i>Attach Files and Images</i> .
5		Selanjutnya jelajah materi ajar yang hendak disimpan.
6		Jika pendidik hendak memungut data dari Google Drive atau One Drive, dapat memilih kolom <i>Add from Library</i> . Akan tetapi jika hendak menseting jadwal, dapat memilih menu <i>Schedule Your Post</i> .
7		Tahap terakhir ialah memilih tombol <i>Post</i> .
8		Berhasil

**Cara Menggunakan Edmodo Bagi Siswa**

Terdapat berbagai macam cara menggunakan platform Edmodo bagi peserta didik, meskipun demikian Edmodo tetap mudah digunakan dan dimengerti. Adapun cara *mengaplikasikan* platform ini bagi siswa ialah sebagai berikut:

1. Cara membaca pelajaran di Edmodo

NO	ASPEK	PROSEDUR
1	Cara membaca pelajaran di Edmodo	Masuk ke akun Edmodo terlebih dahulu
2		Pilih grup anda
3		Setelah berhasil masuk, lalu pilih folder
4		Setelah memilih folder yang tersedia, lalu klik materi pembelajaran yang ingin dibaca atau ditelaah.
5		Berhasil

2. Cara mengerjakan quiz.

NO	ASPEK	PROSEDUR
1	Cara membaca pelajaran di Edmodo	Masuk ke akun Edmodo yang dimiliki
2		Pilih menu quiz
3		Kemudian kerjakan quiz hingga selesai. Perlu diingat bahwa pelaksanaan quiz tersebut mempunyai tenggang waktu. Jadi ketika dibuka waktunya langsung dimulai dengan sendirinya
4		Pilih opsi pendapatmu tentang quiz tersebut untuk melihat view result, setelah itu hasil nilai kamu akan muncul.
5		Berhasil

3. Langkah mengirim *notes* di Edmodo.

NO	ASPEK	PROSEDUR
1	Pilih ke akun Edmodo.	

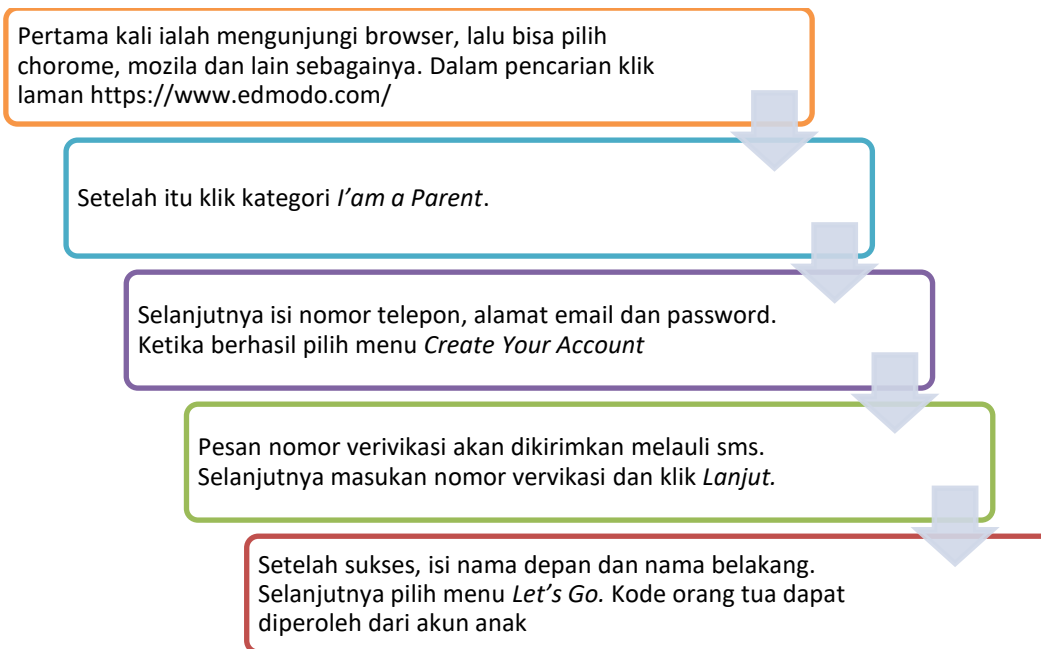
2	Pilih varian <i>notes</i> anda.
3	Setelah itu pilih dan tentukan kepada siapa saja yang akan dikirim <i>notes</i> kamu.
4	Selanjutnya pilih menu <i>send to</i> , di sana akan terlihat daftar kelas pembimbing, tinggal memilih ingin mengirimkan kepada salah seorang atau ke semua pembimbingnya.
5	Berhasil

4. Cara mengupload file di Edmodo.

NO	ASPEK	PROSEDUR
1	Cara membaca pelajaran di Edmodo	Masuk ke akun Edmodo yang telah dimiliki
2		Pilih jenis <i>notes</i> kamu disini.
3		Pilih <i>picture</i> yang menunjukkan kertas, setelah itu klik file yang akan dipilih.
4		Pilih di menu <i>Send To</i> .
5		Berhasil

**Cara Menggunakan Edmodo Bagi Orang Tua**

Selain Edmodo bisa digunakan oleh pendidik dan siswa, micro-blogging ini juga bisa digunakan oleh orang tua. Sehingga orang tua dapat memantau perkembangan anak dalam satu laman internet. Hal ini tentu menjadi keunggulan tersendiri bagi Edmodo, sebab proses pembelajaran dapat mengintegrasikan guru, peserta didik dan wali murid. Lalu bagaimana cara menggunakan Edmodo bagi para orang tua, berikut penjelasan secara generalnya:



### **Implikasi Edmodo Terhadap Pembelajaran**

Seseorang dapat memperoleh pembelajaran dari berbagai jenis sumber belajar, Sudrajat mengemukakan bahwa jenis-jenis sumber belajar diantaranya ialah<sup>20</sup> :

1. Sumber belajar berdasar rancangan, merupakan *learning resource* yang secara spesifik dibuat dan dikembangkan sebagai unsur metode pengajaran untuk menyediakan fasilitas pembelajaran yang tersusun dengan baik dan bersifat resmi.
2. Sumber belajar berdasarkan kemanfaatannya, merupakan *learning resource* yang tidak dirancang secara spesifik guna kepentingan proses pembelajaran dan eksistensinya bisa diperoleh dengan mudah, diimplementasikan, dan digunakan untuk kepentingan pembelajaran.

Dari kedua macam sumber belajar di atas, maka sumber-sumber belajar bisa termasuk *message* atau *material, people, learning material, equipment or tools, approach/method/technique* dan lingkungan sekitar.

Tidak berbeda dengan media pembelajaran lainnya, Edmodo dapat menjadi salah satu platform *online* yang familiar dalam merangsang aktivitas pembelajaran oleh pendidik. Di samping itu, platform Edmodo juga sebagai cara yang lebih kreatif dalam menciptakan aktivitas pembelajaran kelompok untuk siswa dan mencapai kualitas kognitif yang diinginkan.<sup>21</sup> Edmodo bukan lantas dijadikan sebagai respon satu-satunya dalam memecahkan persoalan di dalam kelas, akan tetapi yang lebih urgen adalah platform Edmodo bisa memfasilitasi unsur penting dari suatu lingkungan belajar yang baik. Di dalam Edmodo juga tersedia fitur-fitur canggih seperti pemanfaatan *e-learning*, baik itu berupa *assignment, quiz, dan assessment*. Selain itu, Edmodo juga dilengkapi fitur-fitur media social untuk pendidik dan peserta didik. Hal ini didesain untuk mendorong siswa dan guru saling berbagai *link, notes*, atau pun *file*, melalui cara modern. Pendidik juga mempunyai leluasa untuk membuat peringatan kepada peserta didik terkait tugas ataupun aktivitas rutin. Mereka pula akan mempunyai opsi untuk menyematkan item ke *time-line* khalayak . Hal yang bermanfaat lainnya ialah kalender. Kalender tersebut didesain untuk memudahkan pengguna mengetahui dan membuat notifikasi kegiatan-kegiatan yang akan diikutinya serta kegiatan yang dipersiapkan secara khusus.

---

<sup>20</sup> Basori, *Pemanfaatan Social Learning Network Edmodo Dalam Membantu Perkuliahan Teori Bodi Otomotif Di Prodi PTM JPTK FKIP UNS* (Surakarta: Perpustakaan UNS, 2013), 54.

<sup>21</sup> Agustina and Susanto, "Persepsi Guru Terhadap Pengembangan Profesionalisme Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo," : 45.

Platform ini mendesain jalan bagi peserta didik untuk berkomunikasi secara interaktif dengan teman sejawat mereka, terlebih kepada pembimbing mereka dalam lingkungan akademis. Lebih dari itu, platform Edmodo ini juga bisa merefleksikan tata cara berperilaku secara *online* antar user dan tanggung jawab dalam *manage* aktivitas belajar mereka melalui system yang menjamin tinggi terhadap keamanan pengguna. Pada esensinya, platform pembelajaran *online* ini dirancang khusus agar mudah dipelajari dan diaplikasikan, terlebih kepada pendidik dan peserta didik supaya anggapan miring gagap teknologi yang berkembang saat ini dapat terminimalisir dengan baik.<sup>22</sup>

Edmodo memfasilitasi lingkungan belajar di mana proses pembelajaran dirancang supaya menghasilkan kesenangan peserta didik, sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri, tanpa menafikan takaran pengukuran keberhasilan peserta didik. Tidak bisa dipalingkan bahwa peserta didik akan menyenangi pembelajaran menggunakan platform *online* ini.<sup>23</sup> Edmodo ialah salah satu cara untuk merangsang semangat peserta didik dalam belajar.

Edmodo merupakan salah satu jawaban untuk sebuah ruang kelas *online* yang nyaman dan *safety*, hal demikian disebabkan karena beberapa factor keunggulan di antaranya<sup>24</sup>:

1. Hampir sama dengan facebook, penggunaannya tidak ribet.
2. Bisa digunakan secara *online*, bebas biaya, dan dapat diakses menggunakan *mobilephone* (android atau pun iphone).
3. Tidak butuh adanya server di lembaga.
4. Bisa diaplikasikan kapan saja dan di mana saja.
5. Edmodo dapat diupdate terus oleh user.
6. Edmodo bisa diterapkan dalam satu ruang belajar, satu institusi pendidikan, antar institusi pendidikan dalam satu wilayah/kabupaten.
7. Peserta didik, pendidik, evaluator dapat menggunakan Edmodo secara leluasa.
8. Edmodo diterapkan dengan maksud menjalin interaksi melalui sosial media yang dimiliki, bahan ajar, dan evaluasi.
9. Edmodo menyediakan model team teaching, co-teacher, dan kolaborasi antar pendidik.

---

<sup>22</sup> Rita Kurniawati and Djuniadi, "Pengembangan Media Blended Learning Berbasis Edmodo Di Sekolah Menengah Kejuruan," *Indonesian Journal Of Curriculum And Educational Technology Studies* 3, no. 2 (2014): 73.

<sup>23</sup> Basori, *Pemanfaatan Social Learning Network Edmodo Dalam Membantu Perkuliahan Teori Bodi Otomotif Di Prodi PTM JPTK FKIP UNS*, 72.

<sup>24</sup> Defrizal Hamka and Noverta Effendi, "Pengembangan Media Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Fisika Dasar Di Program Studi Pendidikan IPA," *Journal of Natural Science and Integration* 2, no. 1 (2019): 19.



10. Mempunyai notifikasi sebagai pengingat hal-hal yang penting.
11. Usaha untuk meningkatkan motivasi peserta didik bisa dimanfaatkan melalui Fitur Badge.
12. Peserta didik dapat menjalin komunikasi dalam pengawasan pembimbingnya.
13. Closed group collaboration: fitur ini disediakan untuk user yang ingin memilih group code untuk mengikuti kelas secara privat tanpa adanya orang lain yang bisa masuk serta melihat kelas *online* yang berlangsung.
14. Pendidik dapat mengirimkan pertanyaan, meletakkan foto atau video, menempelkan learning material presentation, dan semua itu bisa dikomentari serta didownload secara leluasa oleh peserta didik.
15. Peserta didik dapat masuk kapan saja guna mengulang materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh pendidik. Bahkan *home work* dapat disampaikan via edmodo.
16. Edmodo dapat diintegrasikan dengan beberapa situs lainnya seperti, glogster dan wall wisher.
17. Pendidik dapat memposting nilai dari tugas yang telah dikerjakan peserta didik sebagai umpan balik atau pun pedoman untuk langkah pembelajaran selanjutnya.
18. Kelas virtual yang telah dibentuk oleh pendidik bersifat *unlimited*, guru dapat menempelkan *learning material* untuk diaplikasikan pada angkatan saat ini atau pun tahun ajar selanjutnya.
19. Peserta didik dapat berkolaborasi dengan peserta didik lainnya dalam grup tertentu yang buat oleh pembimbingnya.
20. Ketika pendidik berhalangan hadir tatap muka bersama peserta didik, maka pendidik dapat meletakkan bahan ajar yang berguna di Edmodo.
21. Peserta didik yang pemalu atau cenderung diam ketika mengikuti proses pembelajaran, maka dengan memanfaatkan Edmodo peserta didik bebas menyampaikan opininya tanpa khawatir lagi dipermalukan. Sementara peserta didik yang memang selalu aktif bisa menyampaikan pertanyaan kapanpun selagi mereka tetap terkoneksi dengan internet.
22. Pendidik dapat memberikan arahan tentang tata cara bersikap di dunia maya, seperti halnya cara berkomentar dan beberapa akhlak di dunia maya yang perlu diketahui oleh anak asuhnya.

## KESIMPULAN

Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu atau perantara yang diaplikasikan oleh pendidik untuk menghantarkan materi ajar supaya lebih gampang dimengerti oleh siswa dalam wujud apapun untuk meningkatkan pemahaman siswa. Dalam pengaplikasian media pembelajaran, guru perlu mengetahui tentang prinsip-prinsip dalam memilih media pembelajaran dan prosedur pemilihan media pembelajaran sebelum dikembangkan. Media pembelajaran mempunyai banyak manfaat salah satunya ialah dapat membangkitkan motivasi siswa untuk semangat belajar dan membaca materi pelajaran. Fleksibilitas waktu bagi guru juga akan terwujud apabila media pembelajaran yang dikembangkan tepat sasaran. Oleh sebab itu pengembangan media pembelajaran yang baik salah satunya bisa berbasis ICT. Media pembelajaran berbasis ICT yang sangat familiar akhir-akhir ini ialah Edmodo. Peserta didik, pendidik dan orang tua dapat terintegrasikan didalamnya mengikuti rangkaian aktivitas pembelajaran dan progres perkembangan anak. Mengenai sejarah Edmodo, sistem informasi ini dirancang oleh Nicolas Borg dan Jeff O'Hara. Mereka bekerja di sekolah yang berbeda di wilayah Chicago. Edmodo dapat digunakan oleh orang tua, peserta didik dan pendidik. Sebab di dalam Edmodo menekankan pada kemudahan pengguna dalam mengaplikasikan sistem informasi tersebut, di samping Edmodo yang memang mirip dengan *facebook*. Melalui pengembangan media pembelajaran berbasis Edmodo diharapkan para guru pendidikan agama Islam dapat menciptakan berbagai varian media pembelajaran untuk mata pelajaran pendidikan agama Islam sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Noni, and Ratnawati Susanto. "Persepsi Guru Terhadap Pengembangan Profesionalisme Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo." In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 44–48, 2017. <http://pti.undiksha.ac.id/senapati>.
- Baharun, Hasan. "Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE." *Cendekia: Journal of Education and Society* 14, no. 2 (2016): 231–246.
- Basori. *Pemanfaatan Social Learning Network Edmodo Dalam Membantu Perkuliahan Teori Bodi Otomotif Di Prodi PTM JPTK FKIP UNS*. Surakarta: Perpustakaan UNS, 2013.
- Djuwairiyah, and Moh. Nawafil. "Urgensi Pengelolaan Kelas; Suatu Analisis Filosofis Dan Pemahaman Dasar Bagi Kalangan Pendidik Di Pesantren." *Edupedia: Jurnal Studi*

- Pendidikan dan Pedagogi Islam* 5, no. 2 (2021): 27–36.
- Hamka, Defrizal, and Noverta Effendi. “Pengembangan Media Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Fisika Dasar Di Program Studi Pendidikan IPA.” *Journal of Natural Science and Integration* 2, no. 1 (2019): 19.
- Irwandani, and Siti Juariah. “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 1, no. 5 (2016).
- Kurniawati, Rita, and Djuniadi. “Pengembangan Media Blended Learning Berbasis Edmodo Di Sekolah Menengah Kejuruan.” *Indonesian Journal Of Curriculum And Educational Technology Studies* 3, no. 2 (2014).
- Miarso, Yusufhadi. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2004.
- Moh. Nawafil, and Junaidi Junaidi. “Revitalisasi Paradigma Baru Dunia Pembelajaran Yang Membebaskan.” *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia* 4, no. 2 (April 15, 2020): 215–225.
- Munir. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis TIK*. Bandung: Alfabeta, 2009.
- Setiyorini, Setiyorini, Siti Patonah, and Ngurah Ayu Nyoman Murniati. “Pengembangan Media Pembelajaran Moodle.” *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 7, no. 2 (2017): 156–160.
- Setysari, Punaji. *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana, 2013.
- Sihotang, Ijah Mulyani, and Fauziah Husna. “Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Jaringan Pada Masa COVID-19.” In *Sinergi Hasil Penelitian Dalam Menghasilkan Inovasi Di Era Revolusi 4.0*, 646–651, 2020.
- Smith, William A. *Conscientizacao: Tujuan Pendidikan Paulo Freire*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008.
- Sutopo, Hendayat, and Westy Soemanto. *Pembinaan Dan Pengembangan Kurikulum Sebagai Substansi Problem Administrasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 1993.
- Syaodih, Nana. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 2007.
- Waluyo, Budi. “Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis ICT.” *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan dan Ilmu Keislaman* 7, no. 2 (2021): 230–250.
- “Edmodo.” *Wikipedia*. Last modified 2021. Accessed November 11, 2021. <https://id.wikipedia.org/wiki/Edmodo>.