
Jurnal Penelitian Pendidikan

<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPP>

PENERAPAN APLIKASI *EDMODO*: SALAH SATU EMBRIO MENINGKATKAN KOMPETENSI ABAD 21 PARA CALON DOSEN SEKOLAH DASAR

Dyah Worowirastrri Ekowati¹, Siti Fatimah Soenaryo², Beti Istanti Suwandayani³

Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia

Abstract

In the 21st century, it requires someone including prospective elementary school lecturers to master various competencies. Among the competencies referred to include 4C including Critical Thinking and Problem Solving (critical thinking and problem solving), Creativity (creativity), Communication Skills (ability to communicate), and Ability to Work Collaboratively (ability to work together). The mastery of 4C will then be discussed in depth in the application of edmodo applications in the Elementary School Lecturer Education Program (PGSD) University of Muhammadiyah Malang (UMM). The expected results can be one of the embryos that can improve the competency of prospective elementary school lecturers in the future..

Keywords: *lecture; Skill Competence; Elementary School*

PENDAHULUAN

Pada abad 21 ini, perkembangan teknologi menjadi hal terpenting yang mempengaruhi seluruh sendi kehidupan. Tidak terkecuali juga perkembangan para generasi muda yang merupakan aset terbesar suatu bangsa, termasuk bangsa Indonesia (Izzah, 2018). Menurut Kemendikbud (2016) dalam buku “seri pendidikan orang tua: mendidik anak di era digital” menyatakan bahwa generasi muda di Indonesia termasuk generasi digital. Definisi generasi digital adalah generasi yang lahir setelah adopsi teknologi digital. Dalam perkembangannya, generasi digital di Indonesia tampak pada penggunaan internet. Menurut hasil riset yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) bersama dengan Pusat Kajian Komunikasi (Puskakom) Universitas Indonesia, total jumlah pengguna Internet di Indonesia per awal 2015 adalah 88,1 juta orang (Kemendikbud, 2017). Akan tetapi, sesuai dengan riset yang dilansir oleh wearesocial.sg pada tahun 2017 tercatat ada sebanyak 132 juta pengguna internet di Indonesia dan angka ini tumbuh sebanyak 51 persen dalam kurun waktu satu tahun.

Perkembangan generasi digital di atas memberikan pengaruh secara langsung pada berbagai sendi kehidupan termasuk dalam hal pendidikan bagi generasi digital ((Indonesia & Study, 2017). Berkembangnya peralatan digital dan akses akan informasi dalam bentuk digital mempunyai tantangan sekaligus peluang. Salah satu kekhawatiran yang muncul adalah jumlah generasi muda yang mengakses internet sangat besar, yaitu kurang lebih 70 juta orang. Mereka menghabiskan waktu mereka untuk berinternet, baik melalui telepon genggam, komputer personal, atau laptop, mendekati 5 jam per harinya. Tingginya penetrasi internet bagi generasi muda tentu meresahkan banyak pihak dan fakta menunjukkan bahwa data akses anak Indonesia terhadap konten berbau pornografi per hari rata-rata mencapai 25 ribu orang (Kemendikbud dalam Republika, 2017). Belum lagi perilaku berinternet yang tidak sehat, ditunjukkan dengan menyebarnya berita atau informasi hoaks, ujaran kebencian, dan intoleransi di media sosial. Hal-hal tersebut tentunya menjadi tantangan besar bagi dunia pendidikan, yang mempunyai tanggung jawab dan peran penting dalam

mempersiapkan generasi abad ke-21, generasi yang memiliki kompetensi digital.

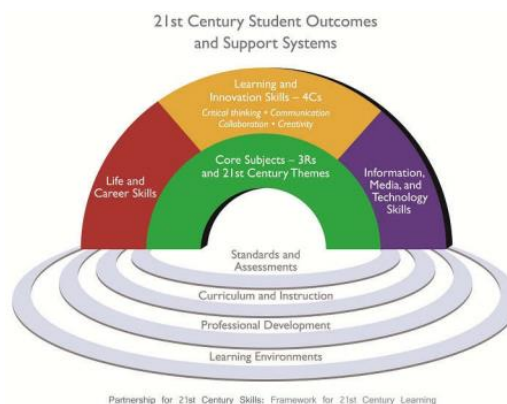
Berdasarkan kondisi di atas, maka sebagai salah satu Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK) Universitas Muhammadiyah Malang (UMM) memiliki kewajiban untuk ikut andil dalam menyiapkan pendidikan yang sesuai dengan tuntutan perkembangan era digital saat ini. Setidaknya langkah perubahan tersebut tampak pada pembelajaran yang dilakukan di semua Program studi di UMM. Terutama Program Studi PGSD yang menyiapkan calon dosen SD berkualitas di era digital. Salah satu alasan mendasar Prodi PGSD harus menghasilkan lulusan yang *mumpuni* terhadap teknologi digital abad 21 ini dikarenakan para calon Dosen SD ini nantinya menjadi *role model* positif bagi para mahasiswa SD yang diajarnya (Ekowati, U, & K, 2018) Oleh karena itu, proses belajar mengajar yang dilakukan tidak lagi hanya menggunakan tatap muka maupun ceramah dan praktikum secara manual. Namun juga mewajibkan menggunakan *Learning Management System* (LMS) yang telah disiapkan oleh UMM melalui berbagai aplikasi.

Penerapan LMS di Prodi PGSD, khususnya mata kuliah Profesi Kedosenan yang ada di semester I telah menggunakan aplikasi *Edmodo*. Aplikasi berbasis jaringan yang telah dikembangkan oleh Nic Borg dan Jeff O'Hara dan Edmodo pada tahun 2008 ini merupakan salah satu sarana komunikasi, kolaborasi dan pembinaan untuk para dosen dan sekolah dengan melakukan kegiatan berbagi konten, mendistribusikan kuis, tugas dan mengelola alat kemonukiasian dengan para mahasiswa, kolega dan orang tua (Zakaria, 2019). Dalam penerapannya secara langsung maupun tidak menuntut mahasiswa untuk beraktivitas tanpa dibatasi ruang dan waktu. Selain itu juga akan berpengaruh pada 4C para calon Dosen SD ini. Adapun 4C *Critical Thinking and Problem Solving* (berpikir kritis dan menyelesaikan masalah), *Creativity* (kreativitas), *Communication Skills* (kemampuan berkomunikasi), dan *Ability to Work Collaboratively* (kemampuan untuk bekerja sama) merupakan kompetensi yang harus dimiliki mahasiswa pada abad 21 ini. Oleh karenanya, dalam makalah ini akan dipaparkan lebih mendalam mengenai penerapan aplikasi *Edmodo* yang dapat menjadi salah satu embrio peningkatan kompetensi abad 21 para calon dosen SD.

KAJIAN PUSTAKA

PEMBELAJARAN ABAD 21

Salah satu sistem pendidikan terbesar di dunia yaitu sistem pendidikan Indonesia yang meliputi sekitar 30 juta peserta didik, 200 ribu lembaga pendidikan, dan 4 juta tenaga pendidik. Perubahan pola pembelajaran dari era sebelum digital dan era digital menjadi salah satu keharusan untuk menyiapkan generasi digital yang berkualitas. P21 (*Partnership for 21st Century Learning*) mengembangkan framework pembelajaran di abad 21 yang menuntut mahasiswa untuk memiliki keterampilan, pengetahuan dan kemampuan dibidang teknologi, media dan informasi, keterampilan pembelajaran dan inovasi serta keterampilan hidup dan karir (P21, 2015). Framework ini juga menjelaskan tentang keterampilan, pengetahuan dan keahlian yang harus dikuasai agar mahasiswa dapat sukses dalam kehidupan dan pekerjaannya



Gambar 1. *Framework* Pembelajaran Abad ke-21

Sejalan dengan hal itu, Kemdikbud merumuskan bahwa paradigma pembelajaran abad 21 menekankan pada kemampuan mahasiswa dalam mencari tahu dari berbagai sumber, merumuskan permasalahan, berpikir analitis dan kerjasama serta berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah (Litbang Kemdikbud, 2013). Adapun penjelasan mengenai framework pembelajaran abad ke-21 menurut (BSNP:2010) adalah sebagai berikut: (a) Kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*Critical-Thinking and Problem-Solving Skills*), mampu berfikir secara kritis, lateral, dan sistemik, terutama dalam konteks pemecahan masalah; (b) Kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama (*Communication and Collaboration Skills*), mampu berkomunikasi dan berkolaborasi secara efektif dengan berbagai pihak; (c) Kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*Critical-Thinking and Problem-Solving Skills*), mampu berfikir secara kritis, lateral, dan sistemik, terutama dalam konteks pemecahan masalah; (d) Kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama (*Communication and Collaboration Skills*), mampu berkomunikasi dan berkolaborasi secara efektif dengan berbagai pihak. Khusus 4 kemampuan di atas, dikenal dengan kemampuan 4C.

Selain kemampuan 4C di atas, juga dilengkapi dengan kemampuan mencipta dan membaharui (*Creativity and Innovation Skills*), mampu mengembangkan kreativitas yang dimilikinya untuk menghasilkan berbagai terobosan yang inovatif; (f) Literasi teknologi informasi dan komunikasi (*Information and Communications Technology Literacy*), mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kinerja dan aktivitas sehari-hari; (g) Kemampuan belajar kontekstual (*Contextual Learning Skills*), mampu menjalani aktivitas pembelajaran mandiri yang kontekstual sebagai bagian dari pengembangan pribadi, dan (h) Kemampuan informasi dan literasi media, mampu memahami dan menggunakan berbagai media komunikasi untuk menyampaikan beragam gagasan dan melaksanakan aktivitas kolaborasi serta interaksi dengan beragam pihak. Termasuk pihak penyelenggara pendidikan untuk tenaga kependidikan, peningkatan kompetensi terus ditingkatkan dalam pembelajaran abad 21 agar melahirkan generasi digital yang berkualitas (Izzah, 2018).

APLIKASI EDMODO

Edmodo merupakan platform pembelajaran berbasis jejaring sosial yang digunakan oleh para dosen, dosen, siswa, mahasiswa sekaligus juga para wali siswa maupun mahasiswa. Kali pertama *Edmodo* dikembangkan oleh Nic Borg dan Jeff O'hara dan Edmodo pada tahun 2008. Aplikasi ini merupakan program *e-learning* yang menerapkan sistem pembelajaran yang mudah, efisien sekaligus lebih menyenangkan. Aplikasi menyediakan cara yang aman dan mudah untuk membangun kelas virtual berdasarkan pembagian kelas sebagaimana proses pembelajaran di kelas masing-masing. Para dosen/dosen dapat mengirim nilai, tugas, maupun kuis untuk siswa/ mahasiswa dengan mudah. Dosen dapat mengkoordinir diskusi, berbagi pengalaman mengajar dan juga dapat bergabung dengan kelas lainnya. Dalam penggunaan Edmodo, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan seperti kode khusus untuk setiap kelas/ grup. Jika mahasiswa ingin bergabung pada suatu grup, maka mahasiswa terlebih dahulu mengetahui kode khusus grup tersebut (Ekowati, 2017).

Manfaat *Edmodo* untuk Pembelajaran

Edmodo mempunyai beberapa manfaat dalam pembelajaran sebagai berikut :

1. Wahana komunikasi dan diskusi yang sangat efisien dalam proses belajar mengajar.
2. Mempermudah berinteraksi dan berdiskusi dengan pantauan langsung dari dosen.
3. Mempermudah komunikasi antara dosen, mahasiswa sekaligus orang tua wali mahasiswa.
4. Sebagai sarana yang tepat untuk ujian maupun quiz.
5. Dosen dapat memberikan bahan ajar seperti pertanyaan, foto, video pembelajaran kepada mahasiswa dengan mudah. Selain itu, mahasiswa juga dapat mengunduh bahan ajar tersebut
6. Wali mahasiswa dapat memantau proses belajar mengajar dengan mudah.
7. Mempermudah dosen dalam memberikan soal dari mana saja dan kapan saja

METODE

Penelitian yang dilakukan pada semester ganjil 2019/2020 di Prodi PGSD UMM ini menggunakan metode penelitian studi kasus model evaluatif dengan menggunakan *purposive sampling*. *Purposive*

sampling ini digunakan untuk memastikan bahwa fenomena inti dari penelitian ini muncul dalam *sample* penelitian. Tujuan dari studi kasus dengan model evaluatif ini untuk melihat kemunculan apa saja yang terjadi dan apa yang menyebabkan kemunculan tersebut dan keterkaitan apa yang terjadi antara kemunculan atau kejadian tersebut (Balbach, 1999). Dalam hal ini, yang menjadi sorotan adalah apa, mengapa dan bagaimana penerapan aplikasi *edmodo* dapat meningkatkan keterampilan abad 21 calon dosen dosen sekolah dasar. Subjek penelitian adalah 42 orang mahasiswa Program Studi Pendidikan Dosen Sekolah Dasar Semester I tahun 2019/2020 yang mengambil mata kuliah Profesi Kedosenan.

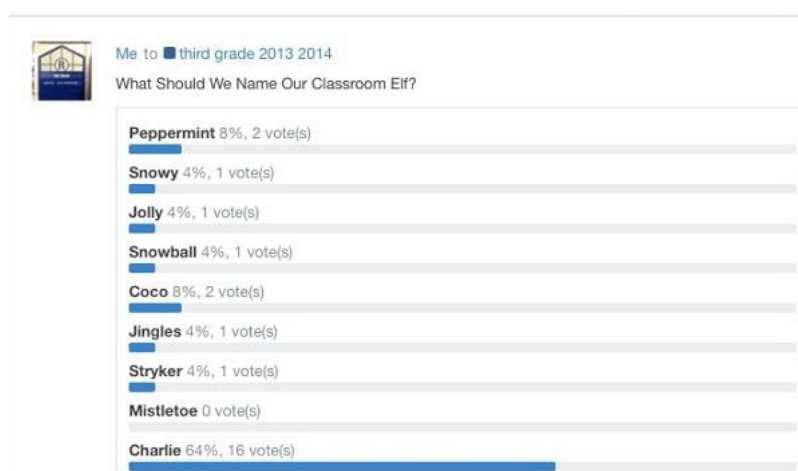
HASIL DAN PEMBAHASAN

Mata kuliah Profesi Kedosenan di Prodi PGSD FKIP UMM merupakan salah satu mata kuliah kependidikan yang wajib semua mahasiswa Fakultas Kedosenan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Malang. Mata kuliah yang hadir di semester I ini merupakan mata kuliah yang menyajikan materi konsep dasar dan prinsip-prinsip profesi dosen, kebijakan pemerintah, strategi pengembangan profesi dosen, serta pengembangan karier dosen sehingga menguatkan kompetensi kognitif, sikap, keterampilan mahasiswa sebagai calon dosen yang profesional dan berdaya saing. Mahasiswa yang sudah menempuh mata kuliah ini mampu menjelaskan konsep profesioanlisme dosen dalam peningkatan kemampuan diri dan pengembangan karier secara bertanggung jawab dan mandiri sesuai nilai, norma, dan etika akademik.

Pelaksanaan proses belajar mengajar mata kuliah profesi kedosenan dilakukan 16 pertemuan termasuk UTS dan UAS dilakukan dengan tatap muka serta dengan menerapkan aplikasi Edmodo dalam setiap pertemuannya, baik untuk diskusi, kuis, ujian, menyediakan bahan ajar maupun pelaksanaan penilaian (Kelas & Purwantoro, 2019). Secara mendalam kompetensi 4C mahasiswa yang meliputi *Critical Thinking and Problem Solving* (berpikir kritis dan menyelesaikan masalah), *Creativity* (kreativitas), *Communication Skills* (kemampuan berkomunikasi), dan *Ability to Work Collaboratively* (kemampuan untuk bekerja sama) akan dijelaskan melalui fitur yang digunakan aplikasi *Edmodo* dimana penerapannya dilakukan dalam setiap pertemuan dalam mata kuliah profesi kedosenan. Adapun penjelasannya sebagai berikut.

1. Fitur *Polling*

Dalam perkuliahan mata kuliah profesi kedosenan dosen dapat memanfaatkan fitur *polling*. Fitur ini adalah salah satu fitur yang hanya dapat digunakan oleh dosen. Fitur ini biasanya digunakan oleh dosen untuk mengetahui tanggapan mahasiswa mengenai hal tertentu. Fitur *Edmodo* yang satu ini merupakan cara yang sangat baik untuk mendapatkan feedback instan mengenai sebuah event yang baru saja terjadi, tugas, dan sebagainya (zakaria, 2019). Tampak fitur *polling* pada gambar di bawah ini.



Gambar 2. Fitur *Polling*

Polling dapat digunakan untuk membuat para mahasiswa memahami makna ilmu yang baru dipelajari (Indonesia & Study, 2017). Dalam proses pemahaman materi mahasiswa tercermin dari berbagai tanggapan mahasiswa yang disampaikan. Oleh karenanya kompetensi *Critical Thinking and Problem Solving* (berpikir kritis dan menyelesaikan masalah) untuk memahami materi, *Creativity* (kreativitas) dalam memilih kata-kata, *Communication Skills* (kemampuan berkomunikasi) dalam menyampaikan pendapat, dan *Ability to Work Collaboratively* (kemampuan untuk bekerja sama) dalam menanggapi masalah maupun materi sesuai tenggang waktu yang diberikan dosen melalui fitur ini. Mahasiswa dalam 1 kelas, semua akan memberikan tanggapan. Hal ini dikarenakan setiap tanggapan yang diberikan akan diberikan penilaian dari dosen.

Untuk menggunakan fitur polling, lakukan langkah-langkah berikut :

1. Pada halaman grup yang dimiliki, klik “Poll” di toolbar bagian atas.
2. Ketik pertanyaan yang akan dijadikan polling pada bagian kotak “Question”.
3. Ketik pilihan jawaban yang ingin diberikan untuk dipilih mahasiswa pada kotak “Answer”. Jika ada lebih banyak jawaban untuk dipilih, tinggal menambah jawaban tambahan dengan meng-klik “Add Answer”.
4. Ketik nama mahasiswa, dosen, atau grup tujuan yang diinginkan menjawab polling tersebut.
5. Dapat juga memilih untuk “Send Now” (jika ingin dikirimkan saat itu juga) atau “Send Later” (jika ingin dikirimkan nanti pada waktu tertentu (besok, besok lusa, dll), atau istilahnya dijadwalkan).

2. Fitur Gradebook

Fitur *gradebook* mirip seperti catatan nilai mahasiswa. Dengan fitur ini, setiap dosen dapat memberi nilai kepada mahasiswa secara manual maupun otomatis. Fitur ini juga memungkinkan seorang dosen untuk manajemen penilaian hasil belajar dari seluruh mahasiswa. Penilaian tersebut juga dapat diexport menjadi file .csv. Pada fitur Gradebook, dosen memegang akses penuh pada fitur ini sedangkan mahasiswa hanya dapat melihat rekapan nilai dalam bentuk grafik dan penilaian langsung. Tampak fitur *gradebook* seperti di bawah ini.

Student		Total	Finding Figurative Language	Participation
	Jane Addams	68%	-	-
	Sophia Andrews	88%	-	-
	Trey Armstrong	83%	-	-
	Jamie Benson	59%	-	-
	Tucker Bowman	88%	-	-

Gambar 3. Fitur *Gradebook*

Fitur *gradebook* sangat membantu untuk membuat catatan nilai yang terorganisir dengan cepat. Dosen dapat dengan mudah menambahkan periode penilaian pada Progress Book, menambahkan tugas dan nilai menggunakan komputer, dan kemudian memantau nilai-nilai dari tiap mahasiswa dengan mudah. Data yang terorganisir juga membuat dosen lebih mudah memantau progress tiap-tiap mahasiswa, kemajuannya dalam proses belajar, serta peringkat mahasiswa di sebuah kelas. Namun demikian dalam pelaksanaan penilaian, setiap mahasiswa harus patuh terhadap semua ketentuan aplikasi, oleh karenanya menggunakan fitur ini setiap mahasiswa harus menunjukkan *Ability to Work Collaboratively* (kemampuan untuk bekerja sama) dengan baik.

3. Fitur File and Links

Fitur ini berfungsi untuk mengirimkan note dengan lampiran file dan link. Biasanya file tersebut ber-ekstensi .doc, .ppt, .xls, .pdf dan lain-lain. Sewaktu-waktu, ketika menjelaskan sesuatu, terkadang dosen membutuhkan tambahan materi seperti gambar agar mahasiswa dapat lebih memahami pelajaran yang

diberikan (Ekowati et al., 2017). Disinilah gunanya fitur File dan Links yang ada pada Edmodo. Hanya dalam waktu singkat, dosen dapat mengunggah gambar, video, teks, atau apapun yang menurutnya dapat meningkatkan rasa keingintahuan mahasiswa ketika belajar. Pada tahap ini kompetensi mahasiswa berkaitan *Critical Thinking and Problem Solving* (berpikir kritis dan menyelesaikan masalah) akan terasah dengan baik saat dosen memberikan berbagai tambahan materi dalam bentuk file maupun video. Demikian juga kompetensi *Communication Skills* (kemampuan berkomunikasi) dapat ditingkatkan dengan adanya tambahan materi seperti gambar, ppt dan lain-lain.

4. Fitur Quiz

Fitur Quiz hanya dapat dibuat oleh dosen, sedangkan mahasiswa tidak mempunyai akses untuk membuat quiz. Mahasiswa hanya bisa mengerjakan soal quiz yang diberikan oleh dosen. Quiz digunakan oleh dosen untuk memberikan evaluasi online kepada mahasiswa berupa pilihan ganda, isian singkat maupun soal uraian. Dengan menggunakan edmodo, quiz dapat menyisipkan gambar atau bahkan video sebagai bahan pelengkap pertanyaan quiz. Dosen juga dapat menyimpan pertanyaan quiz dalam Library pada edmodo, sehingga di kemudian hari dapat digunakan lagi di kelas selanjutnya. Setelah mengerjakan quiz, mahasiswa pun dapat mengetahui hasilnya dengan cepat dan dapat melakukan *Retake quiz* jika dirasa nilainya masih kurang. Pada penggunaan fitur ini, kompetensi mahasiswa *Critical Thinking and Problem Solving* (berpikir kritis dan menyelesaikan masalah) akan terasah karena adanya quiz yang diberikan oleh dosen pengampu (E et al., 2018). Demikian juga kompetensi *Ability to Work Collaboratively* (kemampuan untuk bekerja sama) dapat ditingkatkan karena quiz dibatasi dengan waktu dan aturan tertentu.

5. Fitur Library

Dengan fitur ini, dosen dapat mengunggah bahan ajar seperti materi, presentasi, gambar, video, sumber referensi, dan lain-lain. Fitur ini juga berfungsi sebagai wadah untuk menampung berbagai file dan link yang dimiliki oleh dosen maupun mahasiswa. Fitur library ini sangat berguna untuk para dosen yang kewalahan memiliki ratusan file di komputer sekolah, atau daftar bookmark panjang untuk halaman web yang berguna sebagai materi pembelajaran. Library Edmodo menyediakan kapasitas tanpa batas yang membuat setiap dosen mampu menyimpan, membagi, dan mengorganisir berbagai macam dokumen hanya dalam satu akun. Dokumen yang terdapat dalam Library virtual ini kemudian juga dapat diakses dimanapun dan dibagikan dengan dosen-dosen lainnya. Penggunaan fitur library ini setidaknya kompetensi *Ability to Work Collaboratively* (kemampuan untuk bekerja sama) dapat ditingkatkan karena adanya kerjasama yang baik antara dosen dan mahasiswa dalam belajar (Indonesia & Study, 2017).

6. Fitur Assignment

Fitur ini digunakan oleh dosen untuk memberikan tugas kepada mahasiswa secara online. Kelebihan dari fitur ini yaitu dilengkapi dengan waktu deadline, fitur attach file yang memungkinkan mahasiswa untuk mengirimkan tugas secara langsung kepada dosen dalam bentuk file document (pdf, doc, xls, ppt), dan juga tombol "*Turn in*" pada kiriman assignment yang berfungsi menandai bahwa mahasiswa telah menyelesaikan tugas mahasiswa. Di bagian feature inilah dosen juga dapat lebih dimudahkan perannya. Assignment atau tugas yang sebelumnya pernah diberikan pada mahasiswa di periode sebelumnya, bisa kembali diberikan pada mahasiswa di periode berikutnya. Tugas untuk mahasiswa ini bisa disimpan di Library untuk digunakan kembali di masa depan, sehingga tidak terbuang atau tercecer begitu saja. Sesama dosen juga dapat saling berbagi materi tugas yang diberikan pada mahasiswa sehingga tugas lebih bervariasi. Oleh karenanya, pada tahap ini kompetensi mahasiswa *Critical Thinking and Problem Solving* (berpikir kritis dan menyelesaikan masalah) dan *Ability to Work Collaboratively* (kemampuan untuk bekerja sama) meningkat (Ekowati, 2017).

7. Fitur Award Badge

Untuk memberikan suatu penghargaan kepada mahasiswa atau grup, biasanya dosen menggunakan

fitur award badges ini. Badge yang diberikan tentunya akan menunjukkan track record positif mahasiswa. Dosen dapat dengan mudah menyediakan badge untuk mahasiswa-mahasiswa berprestasi yang telah mengerjakan quiz dan tugas lainnya dengan hasil sangat baik. Badge ini juga dapat menjadi [motivasi](#) bagi mahasiswa untuk mengerjakan berbagai tugas dengan baik. Adanya penghargaan membuat seseorang lebih bersemangat untuk mengerjakan sesuatu. Dosen pun dapat mengatur juga untuk memberikan badge untuk beberapa mahasiswa sekaligus. Sayangnya, badge hanya dapat diberikan dari dosen oleh mahasiswa, tidak untuk sesama dosen lainnya. Walaupun begitu, beberapa Badge Edmodo diberikan otomatis kepada dosen, misalnya jika dosen tersebut adalah dosen pertama dari suatu sekolah yang bergabung dengan Edmodo. Memperhatikan kemampuan fitur ini maka kompetensi 4C mahasiswa semuanya terwadahi untuk dapat ditingkatkan. Tentunya penghargaan dari dosen ditentukan oleh berbagai faktor tentunya juga kompetensi 4C yang meliputi *Critical Thinking and Problem Solving* (berpikir kritis dan menyelesaikan masalah), *Creativity* (kreativitas), *Communication Skills* (kemampuan berkomunikasi), dan *Ability to Work Collaboratively* (kemampuan untuk bekerja sama).

8. Fitur Parent Code

Setiap kali seorang mahasiswa membuat akun student di Edmodo, mahasiswa tersebut otomatis juga 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 mahasiswa. 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 mahasiswa dapat memantau aktifitas belajar yang dilakukan anak-anak mereka. Untuk mendapatkan kode tersebut, orang tua mahasiswa dapat mendapatkannya dengan mengklik nama kelas/ grup anaknya di Edmodo atau dapat memperolehnya langsung dari dosen yang bersangkutan. Pada fitur ini kompetensi mahasiswa berkaitan dengan *Communication Skills* (kemampuan berkomunikasi), dan *Ability to Work Collaboratively* (kemampuan untuk bekerja sama) dapat ditingkatkan.

Berdasarkan uraian di atas, tampak bahwa penerapan aplikasi *edmodo* dengan menggunakan berbagai fitur yang dimilikinya dapat dijadikan sebagai salah satu embrio untuk meningkatkan embrio kemampuan abad 21 calon guru SD yang meliputi *Critical Thinking and Problem Solving* (berpikir kritis dan menyelesaikan masalah), *Creativity* (kreativitas), *Communication Skills* (kemampuan berkomunikasi), dan *Ability to Work Collaboratively* (kemampuan untuk bekerja sama). Dalam fitur di atas juga aplikasi *Edmodo* memberikan manfaat dalam pembelajaran yaitu

1. Wahana komunikasi dan diskusi yang sangat efisien dalam proses belajar mengajar.
2. Mempermudah berinteraksi dan berdiskusi dengan pantauan langsung dari dosen.
3. Mempermudah komunikasi antara dosen, mahasiswa sekaligus orang tua wali mahasiswa.
4. Sebagai sarana yang tepat untuk ujian maupun quiz.
5. Dosen dapat memberikan bahan ajar seperti pertanyaan, foto, video pembelajaran kepada mahasiswa dengan mudah. Selain itu, mahasiswa juga dapat mengunduh bahan ajar tersebut
6. Wali mahasiswa dapat memantau proses belajar mengajar dengan mudah.

Mempermudah dosen dalam memberikan soal dari mana saja dan kapan saja (zakaria, 2019)

SIMPULAN

Penerapan aplikasi *edmodo* dengan menggunakan berbagai fitur yang dimilikinya diantaranya fitur *polling*, fitur award badge, fitur *gradebook*, fitur file and links, fitur quiz, fitur library, fitur assignment dan fitur parent code dapat dijadikan sebagai salah satu embrio untuk meningkatkan embrio kemampuan abad 21 calon guru SD yang meliputi *Critical Thinking and Problem Solving* (berpikir kritis dan menyelesaikan masalah), *Creativity* (kreativitas), *Communication Skills* (kemampuan berkomunikasi), dan *Ability to Work Collaboratively* (kemampuan untuk bekerja sama). Selain itu juga tampak bahwa aplikasi Edmodo juga bermanfaat yaitu a) wahana komunikasi dan diskusi yang sangat efisien dalam proses belajar mengajar, b) mempermudah berinteraksi dan berdiskusi dengan pantauan langsung dari dosen, c) mempermudah komunikasi antara dosen, mahasiswa sekaligus orang tua wali mahasiswa, d) sebagai sarana

yang tepat untuk ujian maupun quiz, e) dosen dapat memberikan bahan ajar seperti pertanyaan, foto, video pembelajaran kepada mahasiswa dengan mudah. Selain itu, mahasiswa juga dapat mengunduh bahan ajar tersebut, f) wali mahasiswa dapat memantau proses belajar mengajar dengan mudah, g) mempermudah dosen dalam memberikan soal dari mana saja dan kapan saja

DAFTAR PUSTAKA

- Ekowati, et al. (2018). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Tematik Di Sd Muhammadiyah 9 Kota Malang. *JINop (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 4(1), 17–25.
- Ekowati, D. W. (2017). The Mathematical Connection Ability in Multiplication Material at Elementary School. *The Social Sciences*.
- Ekowati, D. W., Wahyu, I., Utami, P., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Malang, U. M. (2017). PENERAPAN MEDIA PALIBAR (PAPAN LINGKARAN BERPUTAR), 1(September), 7–11.
- Indonesia, B., & Study, L. (2017). PROSES PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN BUDAYA INDONESIA PADA LESSON STUDY DI SD INDONESIA BANGKOK THAILAND Erna Yayuk dan Dyah Worowirastrri Ekowati menentukan kemajuan bangsa indonesia Indonesia . Di sisi lain , usia anak SD Indonesia KBRI Thailand . , 3, 459–468.
- Izzah, I. N. (2018). Pengembangan Media Touch and Play 3D Images Materi Panca Indera Kelas Iv Sekolah Dasar Berbasis Adobe Flash. *Florea : Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 4(2), 39. <https://doi.org/10.25273/florea.v4i2.1812>
- Kelas, P., & Purwantoro, S. D. N. (2019). MELALUI MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE STAD DAN MEDIA ORIGAMI, 3(1), 130–135.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. 2016. *Seri Pendidikan Orang Tua: Mendidik di Era Digital*. Kemendikbud: Jakarta
- Tim Gerakan Literasi Nasional Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. 2017. *Materi Pendukung Literasi Digital*. Kemendikbud: Jakarta
- Zakaria. 2019. Tentang Edmodo: Pengertian, manfaat, dan fitur-fiturnya yang wajib anda ketahui. www.nesabamedia.com (diakses tanggal 12 September 2019)