

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran sejarah merupakan suatu aktifitas belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik dengan cara menjelaskan kepada siswa tentang gambaran kehidupan masyarakat pada masa lampau yang menyangkut peristiwa-peristiwa penting dan memiliki arti khusus (Latif, 2006: 99). Mempelajari sejarah merupakan suatu jenis berpikir yang disebut dengan pemikiran historis, dimana tujuan dari pembelajaran sejarah yaitu untuk memberikan pengetahuan tentang fakta-fakta dari sejarah yang harus diketahui dan dimengerti oleh setiap warga negara Indonesia sesuai dengan tingkat pendidikannya. Tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran sejarah akan tercapai apa bila siswa mampu memahami, mendalami, dan menghayati berbagai macam peristiwa-peristiwa sejarah yang ada, kemudian mampu untuk mengambil makna dan nilai-nilai dari peristiwa sejarah yang telah terjadi pada masa lampau.

Realitas pembelajaran sejarah di sekolah masih mengalami berbagai macam permasalahan. Permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran sejarah tersebut yaitu pembelajaran sejarah yang kurang begitu diminati oleh peserta didik. Karena sejarah dianggap sebagai pelajaran yang membosankan, seolah-olah cenderung “hapalan”. Bahkan banyak peserta didik yang juga menganggap bahwa pelajaran sejarah tidak membawa manfaat karena kajiannya adalah masa lampau, tidak memiliki sumbangan yang berarti bagi dinamika dan pembangunan bangsa (Aman, 2011: 7). Pembelajaran sejarah juga dianggap gampang, bahkan terasa hambar, kering, jauh dari makna, dan manfaat. Banyak sekali keluhan dari peserta

didik yang menyatakan bahwa pembelajaran sejarah dianggap menjemukan dan tidak menyenangkan. Berbagai macam penelitian yang telah dilakukan oleh mahasiswa, guru, serta pemerhati pendidikan sejarah pada umumnya mereka berangkat dari masalah-masalah tersebut. Berbagai alternatif pemecahanpun bermunculan (Widiadi, 2013: 9).

Berdasarkan hasil observasi di SMA N 4 Yogyakarta diperoleh informasi bahwa minat belajar peserta didik terhadap pelajaran sejarah masih sangat rendah. Rendahnya minat belajar peserta didik tersebut di lihat dari kurangnya perhatian siswa terhadap guru yang sedang menjelaskan materi sejarah di kelas, peserta didik cenderung mengantuk saat pelajaran sejarah berlangsung, banyak peserta didik yang asik mengobrol dengan teman sebangkunya, ada juga yang sibuk bermain dengan *handphone* masing-masing. Ketika guru memberikan pertanyaan hanya sedikit saja peserta didik yang memberikan responnya terhadap apa yang ditanyakan.

Dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran sejarah, minat belajar peserta didik sangat diperlukan, karena di dalam pembelajaran diperlukan perhatian dari peserta didik untuk menerima dan memahami pelajaran dengan baik. Pentingnya minat belajar dalam proses pembelajaran juga dapat mempengaruhi hasil belajar. Membangkitkan minat merupakan hal yang penting, karena kegunaannya juga merupakan hal yang sangat penting. Minat dapat membangkitkan pemusatan pemikiran, selain itu juga dapat menimbulkan kegembiraan dalam usaha belajar, keriangian hati akan memperbesar daya kemampuan belajar seseorang, juga dapat membantu untuk tidak mudah

melupakan apa yang dipelajari di sekolah. Belajar dengan perasaan yang tidak gembira maka akan membuat pelajaran tersebut menjadi semakin bertambah berat.

Guru sebagai salah satu komponen yang juga berperan penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran, karena gurulah yang akan mengelola komponen-komponen lain seperti mengelola kelas, sarana prasarana, serta menyusun perangkat pembelajaran. Pembelajaran yang berlangsung harus menarik bagi siswa, oleh karena itu dalam pembelajaran dibutuhkan adanya media pembelajaran yang bervariasi agar siswa tidak mudah bosan dan dapat lebih mengerti dan benar-benar memahami materi yang disampaikan oleh gurunya. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat belajar siswa dan tentu juga akan sangat membantu keefektifan penyampaian materi serta proses pembelajaran. Rendahnya minat belajar peserta didik di SMA N 4 Yogyakarta juga disebabkan karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya terbatas pada buku paket, selain itu juga metode yang digunakan adalah metode ceramah. Pelajaran sejarah yang membahas peristiwa-peristiwa masa lampau jika dijelaskan hanya dengan menggunakan metode ceramah maka akan terasa kurang menarik, dan peserta didik juga akan mudah bosan serta mengantuk saat pelajaran berlangsung.

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran sejarah di SMA N 4 Yogyakarta masih belum dikembangkan dengan baik, padahal sekolah telah memiliki beberapa fasilitas yang memungkinkan untuk melakukan pembelajaran dengan berbantu media

pembelajaran. Fasilitas-fasilitas tersebut meliputi ruang kelas yang dilengkapi dengan LCD proyektor, *wifi*, dan laboratorium komputer. Namun sayangnya fasilitas yang ada belum berfungsi secara maksimal. Misalnya laboratorium komputer yang hanya berfungsi saat pelajaran TIK, selain itu maka laboratorium komputer tidak dimanfaatkan dengan baik. Mestinya dengan adanya fasilitas yang mendukung maka pembelajaran dengan menggunakan media tentu sangat memungkinkan untuk dilakukan.

Pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh gurunya. Sebuah hasil penelitian *Encyclopedia of Educational Reseach* mengatakan bahwa pembelajaran dengan media dapat memberikan nilai atau manfaat antara lain yaitu mengurangi verbalisme, kemudian menarik perhatian dan minat siswa, mendorong siswa untuk berani bertanya, serta materi yang dipelajari siswa akan lebih menetap dan tidak mudah dilupakan. Selain itu juga dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri bagi siswa, karena mendapat pengalaman yang nyata dalam belajar, juga menjadi salah satu alasan perlunya diterapkan media dalam proses pembelajaran di ruang kelas. Penggunaan media dalam proses pembelajaran juga dapat menimbulkan pikiran yang teratur dan *kontinue*, serta dapat membantu tumbuhnya pengertian dan perkembangan kemampuan berbahasa (Usman, 1995 : 31).

Dalam pembelajaran sejarah di SMA N 4 Yogyakarta peserta didik mengalami kesulitan pada materi pendudukan Jepang di Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya peserta didik yang tidak memenuhi KKM yaitu 75.

Dibandingkan dengan materi sejarah yang lain, materi pendudukan Jepang di Indonesia menduduki tingkat kesulitan yang lebih tinggi karena sangat sedikit peserta didik yang tuntas pada materi ini. Kompetensi inti pada materi pendudukan Jepang yaitu memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan. Kompetensi inti selanjutnya yaitu mengolah, menalar, dan menyajikan dalam ranah kongkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajari di sekolah secara mandiri. Selain kompetensi inti juga terdapat kompetensi dasar yang harus dicapai oleh peserta didik yaitu menganalisis sifat pendudukan Jepang dan respon bangsa Indonesia, dengan beberapa indikator yaitu menganalisis kedatangan Jepang ke Indonesia, menganalisis sifat pendudukan Jepang di Indonesia, dan menganalisis respon bangsa Indonesia terhadap pendudukan Jepang. Kompetensi dasar selanjutnya yaitu menalar sifat pendudukan Jepang dan respon bangsa Indonesia.

Materi pendudukan Jepang di Indonesia memiliki kajian yang cukup luas, mulai dari mengkaji latar belakang kedatangan Jepang, sifat pendudukan Jepang, serta respon bangsa Indonesia terhadap pendudukan Jepang. Sebagian besar materi tersebut hanya disajikan dengan menggunakan buku paket dengan metode ceramah. Hal ini mengakibatkan peserta didik merasa kesulitan untuk memahami dengan baik materi yang disampaikan, karena mereka tidak memiliki gambaran yang jelas tentang materi pendudukan Jepang. Selain itu metode ceramah yang diterapkan oleh guru juga terkesan membosankan sehingga banyak peserta didik yang mengantuk dan tidak memperhatikan apa yang dijelaskan oleh gurunya.

Karena dari segi substansi materi, bahan ajar yang digunakan oleh guru saat mengajar membutuhkan media yang dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa dapat memahami dengan baik materi yang sedang diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi juga diperoleh informasi banyak siswa di SMA N 4 Yogyakarta menggunakan *smartphone* hanya untuk bermain berbagai macam game yang dapat di unduh dengan mudah dalam *playstore*, selain bermain game mereka juga bermain dengan berbagai macam jenis sosial media seperti *facebook*, *instagram*, *twitter*, selain itu banyak juga siswa yang menggunakan Hp untuk mendengarkan lagu-lagu yang mereka sukai. Tidak ada kata bosan dari siswa dalam bermain game dan bermain sosial media, sehingga sangat jarang siswa memanfaatkan *smartphone* untuk kepentingan pendidikan. Oleh karena itu diperlukan suatu upaya pengembangan khususnya dalam pelajaran sejarah yang dapat membangkitkan minat belajar siswa

Berdasarkan masalah-masalah yang terjadi pada siswa di SMA N 4 Yogyakarta, pengembangan media pembelajaran sejarah dengan video dan audio menggunakan edmodo yang melibatkan peserta didik secara langsung akan lebih menarik bagi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tidak sesuai dan kurang menarik akan membuat peserta didik lebih pasif dan tentunya akan menurunkan minat belajar sehingga akan berdampak juga pada hasil belajar peserta didik. Salah satu upaya yang perlu untuk dilakukan oleh guru dalam meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan media pembelajaran video dan audio menggunakan edmodo. Media pembelajaran ini dapat menjadi alternatif

pilihan sesuai dengan permasalahan yang dialami siswa, karakteristik siswa, dan tujuan yang ingin dicapai.

Media video di desain untuk menarik minat siswa dalam belajar, selain itu juga untuk memudahkan siswa memahami latar belakang pendudukan jepang di Indonesia karena didalam video terdapat peta kedatangan Jepang ke Indonesia dan juga terdapat gambaran bagaimana kekejaman jepang terhadap bangsa Indonesia yang tertuang pada cuplikan video romusha. Selain itu juga video di desain dengan menggunakan animasi yang unik dan terdapat narasi serta *soundtrack* musik, sehingga siswa tidak bosan saat menyaksikan video. Sedangkan media audio berfungsi untuk memfasilitasi siswa dengan gaya belajar yang lebih suka mendengar, bernyanyi, selain itu media audio ini dapat membantu penguatan materi, karena didalam media audio (lagu) yang dikembangkan ini terdapat lirik tentang materi pendudukan Jepang. Sehingga peserta didik akan lebih tertarik belajar sambil bernyanyi, serta peserta didik juga lebih mudah mengingat dan memahami dengan jelas materi pendudukan Jepang di Indonesia.

Media video dan audio yang telah dikembangkan selanjutnya akan *diupload* pada grup kelas khusus yang telah disiapkan pada aplikasi edmodo, sehingga peserta didik dapat dengan mudah untuk *mendownload* media video dan audio yang telah siap digunakan. Selain itu juga peserta didik akan lebih mudah mempelajari materi sejarah baik di sekolah maupun diluar sekolah. Dalam penelitian ini edmodo dipilih karena tampilannya yang mirip dengan *facebook* menjadikan edmodo semakin terlihat menarik. Selain itu juga karena semua siswa khususnya kelas XI IPS di SMA N 4 Yogyakarta telah memiliki *smartphone*

sehingga dapat mendukung untuk menggunakan edmodo, selain itu juga banyak siswa telah memiliki akun *facebook* sehingga dengan edmodo yang tampilannya mirip dengan *facebook* peserta didik menjadi lebih mudah untuk menggunakannya. Edmodo sangat berbeda dengan *Facebook*, meski memiliki tampilan yang sama namun banyak fitur-fitur yang berbeda, edmodo lebih aman digunakan untuk membantu proses pembelajaran karena sifatnya yang lebih tertutup dibandingkan *facebook*.

Pengembangan media video dan audio dalam penelitian ini juga didukung oleh beberapa hasil penelitian yang telah mengungkapkan bahwa media pembelajaran video dan audio mampu untuk meningkatkan minat belajar siswa. Hasil penelitian tersebut diantaranya adalah penelitian dari Ozdemir dan Yildiz mengungkapkan bahwa video dapat meningkatkan perhatian siswa. Adanya perhatian siswa ketika belajar akan meningkatkan konsentrasi siswa sehingga akan mudah menerima informasi yang diberikan oleh guru. Selain itu terkait media audio sebagaimana yang disampaikan oleh Sugiarto (2011: 118) bahwa belajar sambil mendengarkan musik adalah salah satu cara terbaik untuk meningkatkan suasana dalam belajar. Selain itu musik juga dapat membantu konsentrasi dalam belajar lebih meningkat. Berdasarkan uraian permasalahan di atas maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video dan Audio Menggunakan Edmodo dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi dan menjadi perhatian dalam penelitian ini yaitu:

1. Rendahnya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah di SMA N 4 Yogyakarta
2. Peserta didik merasa bosan dan cenderung mengantuk saat pelajaran sejarah berlangsung
3. Keaktifan peserta didik dalam pelajaran sejarah masih sangat kurang, mereka cenderung pasif saat pelajaran berlangsung
4. Banyak peserta didik yang tidak memenuhi KKM pada materi pendudukan Jepang di Indonesia
5. Banyak peserta didik yang menggunakan *Smartphone* hanya untuk bermain *game* dan bermain sosial media seperti *facebook*, *instagram*, *Tiktok*, *twitter*, dan lain-lain
6. Metode mengajar guru masih konvensional karena media yang digunakan hanya terbatas pada buku paket, papan tulis, dengan metode ceramah
7. Adanya fasilitas yang mendukung namun belum dimanfaatkan secara maksimal untuk dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media
8. Media Video dan Audio menggunakan *edmodo* yang belum dimanfaatkan dalam pembelajaran khususnya sejarah di SMA N 4 Yogyakarta
9. Belum dikembangkannya media pembelajaran baru dengan konsep sosial media di SMA N 4 Yogyakarta.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah dalam penelitian ini, maka penelitian ini difokuskan pada beberapa permasalahan:

1. Pengembangan media pembelajaran video dan audio menggunakan edmodo
2. Peningkatan minat belajar siswa ditinjau dari indikator minat belajar siswa

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran video dan audio menggunakan edmodo dalam pembelajaran sejarah?
2. Bagaimana kelayakan media video dan audio menggunakan edmodo dalam pembelajaran sejarah?
3. Apakah ada perbedaan minat belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran?

### **E. Tujuan Pengembangan**

Adapun tujuan pengembangan dalam penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan media pembelajaran video dan audio menggunakan Edmodo dalam pembelajaran sejarah
2. Mengetahui kelayakan media video dan audio menggunakan Edmodo dalam pembelajaran sejarah
3. Mengetahui apakah ada perbedaan minat belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran.

## **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Dalam hal ini spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Media pembelajaran video dan audio menggunakan edmodo dalam pembelajaran Sejarah ini dibuat untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di SMA N 4 Yogyakarta yang masih rendah. Selain itu juga media ini dibuat agar siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi sejarah, khususnya materi pendudukan Jepang di Indonesia.

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media berbentuk video dan audio (lagu) menggunakan edmodo untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Media video dan audio dalam penelitian ini dirancang sesuai dengan kompetensi inti dan juga kompetensi dasar peserta didik di SMA N 4 Yogyakarta. Kompetensi inti pada materi pendudukan Jepang yaitu memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan. Kompetensi inti selanjutnya yaitu mengolah, menalar, dan menyajikan dalam ranah kongkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri. Selain kompetensi inti juga terdapat kompetensi dasar yang harus dicapai oleh peserta didik yaitu menganalisis sifat pendudukan Jepang dan respon bangsa Indonesia, dengan beberapa indikator yaitu menganalisis kedatangan Jepang ke Indonesia, menganalisis sifat pendudukan Jepang di Indonesia, dan menganalisis respon bangsa Indonesia terhadap

pendudukan Jepang. Kompetensi dasar selanjutnya yaitu menalar sifat pendudukan Jepang dan respon bangsa Indonesia.

Media video terdiri dari empat video, dimana masing-masing video menjelaskan tentang materi pendudukan Jepang. Video pertama membahas tentang latar belakang dan proses masuknya Jepang ke Indonesia, video kedua menjelaskan tentang organisasi-organisasi pada masa pendudukan Jepang, kemudian video ketiga menjelaskan tentang sifat pendudukan Jepang di Indonesia, dan yang keempat adalah dampak pendudukan Jepang di Indonesia dalam berbagai aspek kehidupan.

Media audio juga terdiri dari empat audio atau empat lagu. Pada lagu pertama memuat materi tentang latar belakang pendudukan Jepang di Indonesia, lagu yang digunakan adalah lagu nasional yang berjudul “Indonesia Pusaka” karya Ismail Marzuki. Kemudian pada lagu kedua memuat materi tentang organisasi-organisasi pada masa pendudukan Jepang, lagu yang digunakan adalah lagu nasional yang berjudul “Tujuh Belas Agustus” karya H. Mutahar. Lagu ketiga memuat materi tentang sifat pendudukan Jepang di Indonesia, lagu yang digunakan pada materi ini adalah lagu nasional yang berjudul “Tanah Airku” yang diciptakan oleh Ibu Sud. Lagu keempat memuat materi tentang dampak pendudukan Jepang dalam berbagai aspek kehidupan, dan lagu yang digunakan pada materi ini adalah lagu nasional yang berjudul “Syukur” karya H. Mutahar.

Cara menggunakan media ini sangat mudah peserta didik hanya perlu memiliki akun grup kelas edmodo. Untuk memiliki akun edmodo peserta didik terlebih dahulu harus mendaftar akun dengan menggunakan email, setelah berhasil

mendaftar kemudian peserta didik dapat langsung masuk pada kelas edmodo yang telah di siapkan dengan kode grup yang telah diberikan oleh guru, setelah itu peserta didik dapat mulai *mendownload* media video dan audio yang telah di *share* oleh guru pada grup kelas tersebut.

Media video ini di buat dengan menggunakan aplikasi yang bernama *Powtoon*, dalam aplikasi tersebut pengguna dapat mendesain video sendiri sesuai dengan kebutuhan. Media video ini berisi gambar yang sesuai dengan materi yang di bahas, kemudian juga terdapat video tentang pekerja romusha yang bekerja tanpa digaji dan diberi makan. Kemudian untuk mengisi narasi pada video digunakan aplikasi yang bernama *narator voice*. Fungsi dari narasi video adalah untuk mempermudah peserta didik memahami materi yang ada pada video. Kemudian untuk media audio, di buat dengan menggunakan aplikasi yang bernama *Smule*. Aplikasi telah menyediakan berbagai macam lagu mulai dari lagu nasional, pop, dangdut, dan lain sebagainya. Proses pengembangan lagu adalah dengan mengganti lirik lagu asli dengan memasukkan materi pendudukan Jepang di Indonesia.

### **G. Manfaat Pengembangan**

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi komponen-komponen yang terkait, antara lain:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Secara umum dapat memberikan sumbangan positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan secara khusus dapat mengembangkan media pembelajaran video dan audio menggunakan edmodo.

- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi peneliti lain yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran sejarah.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru yaitu menjadi bahan masukan bagi proses pembelajaran sejarah agar siswa memiliki rasa ketertarikan terhadap pelajaran sejarah. Penggunaan media pembelajaran video dan audio menggunakan edmodo diharapkan dapat dikembangkan siswa secara mandiri.
- b. Bagi siswa sebagai sarana untuk meningkatkan minat belajar dan membuat siswa tertarik sehingga lebih aktif dalam belajar sejarah.
- c. Bagi sekolah yaitu sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa dan sebagai inventarisasi berupa media pembelajaran yang dapat mendorong guru untuk membuat media pembelajaran yang kreatif dan bermanfaat.

## **H. Asumsi Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran video dan audio menggunakan edmodo dilakukan dengan asumsi sebagai berikut:

Video dan audio merupakan salah satu solusi untuk menjawab masalah-masalah yang terjadi dalam pembelajaran sejarah selama ini. Pembelajaran sejarah akan menjadi lebih baik dan lebih menarik jika seorang guru dapat mengkolaborasikan materi sejarah dengan media video atau audio. Sehingga menjadikan pelajaran sejarah lebih menarik, mudah diingat dan dipahami. Banyak hal dari video yang bisa dikembangkan, dikreasikan dengan warna, animasi,

gambar, dan lain-lain yang menjadikan tampilan video itu terlihat lebih menarik. Begitupun dengan audio, memanfaatkan audio dalam pembelajaran sejarah juga perlu untuk dilakukan. Misalnya dengan mengkolaborasikan materi sejarah dengan musik sehingga menghasilkan sebuah lagu yang bermanfaat, karena tidak hanya menghibur namun pendengar juga mendapatkan ilmu dari lirik lagunya.

Selama ini internet digunakan oleh siswa hanya untuk bermain game dan bermain dengan berbagai macam media sosial yang dapat dengan mudah di *download* melalui *play store*. Banyak dampak negatif yang akan didapatkan oleh siswa jika internet hanya digunakan untuk bermain game dan bermain sosial media diantaranya yaitu lupa waktu sehingga banyak waktu terbuang sia-sia, malas belajar, kecanduan, dan masih banyak lagi dampak negatif lain.

Sosial media juga dapat memberi dampak positif yang sangat bermanfaat terutama dalam hal pembelajaran, dengan sosial media kita bisa saling bertukar pikiran, berbagi informasi-informasi penting, berdiskusi dan sebagainya. Namun semua itu tergantung pada individu masing-masing. Saat ini sudah banyak sosial media yang dirancang khusus untuk edukasi, salah satunya adalah edmodo. Sehingga penting bagi guru dan juga siswa untuk mengetahui media sosial ini, sehingga dapat dimanfaatkan dengan baik khususnya dalam bidang pendidikan. Edmodo adalah jenis sosial media dimana kita bisa membuat grup pribadi, selain itu kita juga bisa berbagi materi-materi pelajaran kapanpun dan dimanapun. Fitur-fitur dalam edmodo yang sangat mendukung, salah satunya adalah fitur yang memungkinkan guru untuk mengirim materi pelajaran baik dalam bentuk video maupun audio, yang dapat dengan mudah di *download* oleh siswa.