

## PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *EDMODO* PADA GURU-GURU TEKNIK AUDIO VIDEO DAN JASA BOGA SMK NEGERI 2 DEPOK

Nurul Badriyatul Muthoharoh<sup>1</sup>, Wita Wulandari<sup>2</sup>, Vickry Ramdhan<sup>3</sup>

Universitas Indraprasa PGRI<sup>1,2,3</sup>  
nurul.badriah1002@gmail.com

### ABSTRAK

*Edmodo* adalah jejaring sosial dan layanan *micro blogging* yang di desain khusus untuk dunia pendidikan, yang dapat dioperasikan seperti layaknya media sosial lainnya. Dengan membatasi jalan akses ke ruang khusus atau grup, guru dan siswa dapat saling mengirim catatan, link, berkas, pengumuman, tugas dan bertukar informasi di lingkungan yang aman. Tujuan diselenggarakan pembelajaran ini untuk meningkatkan penguasaan guru terhadap penggunaan teknologi dan meningkatkan proses pembelajaran yang lebih interaktif dengan menggunakan media *Edmodo*. Hasil pembelajaran intraktif ini menunjukkan bahwa peserta pelatihan menunjukkan perkembangan yang luar biasa, peserta pelatihan mampu mengaplikasikan dalam kegiatan mengajar mereka terhadap peserta didik masing-masing. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Edmodo* yang sangat menarik dan menyenangkan ini dapat memicu kreatifitas para guru-guru di SMK Negeri 2 Depok untuk mengembangkan metode pengajaran mereka sehingga dapat meningkatkan kemampuan dan membantu dalam proses pembelajaran yang ingin disampaikan dengan mudah sehingga mencapai hasil yang maksimal.

**Kata kunci:** Pembelajaran Interaktif, *Edmodo*

### ABSTRACT

*Edmodo* is a social networking and micro blogging service designed specifically for education, which can be operated like any other social media. By restricting access roads to specific or group rooms, teachers and students can send notes, links, files, announcements, tasks and exchange information in a safe environment. The purpose of this lesson is to improve teacher's mastery of the use of technology and improve the learning process more interactive by using *Edmodo*. The results of this interactive learning show that the participants showed remarkable progress, the trainees were able to apply in their teaching activity to their students. By using *Edmodo* interactive media that is very interesting and fun it can trigger the creativity of teachers in SMK Negeri 2 Depok to develop their teaching methods so that they can improve their ability and assist in the learning process that they want to convey easily to achieve maximum results.

**Keywords:** Interactive Learning, *Edmodo*

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat luar biasa pesat dan mampu mempengaruhi pesatnya kemajuan proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional mampu mempengaruhi psikologi peserta didik dan pemahaman konsep dasar yang kurang maksimal.

Salah satu bentuk keterbukaan dan rasa percaya diri peserta didik adalah melalui pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan oleh

peserta didik pada saat tidak memahami sesuatu yang sedang dipelajari, ditemui, dilihat atau dirasakan oleh peserta didik. Banyak peserta didik yang menghadapi berbagai permasalahan saat belajar, tetapi sering tidak dapat mengemukakan pertanyaannya. Dalam keadaan inilah seharusnya guru harus mampu mengembangkan kemampuan dalam proses pembelajaran.

Kurangnya kemampuan guru dalam dalam merancang proses pembelajaran

melalui pemanfaatan IT dapat berdampak pada rendahnya minat belajar peserta didik. Dalam kondisi seperti ini dibutuhkan model pembelajaran yang interaktif. Model pembelajaran interaktif ini merupakan salah satu alternative model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk berani mengungkapkan keingintahuan dan ketidaktahuan terhadap konsep yang sedang dipelajarinya, karena tidak hanya terbatas di kelas.

Dalam kesempatan ini, tim dosen Universitas Indraprasta PGRI Jakarta ingin berkontribusi atau menyumbangkan keilmuan atau pengalaman yang dimiliki untuk membantu para pengajar di SMK Negeri 2 Depok dalam kegiatan belajar mengajar dengan program "Pelatihan Pembelajaran Interaktif Berbasis Edmodo Pada Guru-Guru". Sekaligus ini adalah bentuk tri darma perguruan tinggi sebagai salah satu program pengabdian masyarakat yang menjadi kewajiban bagi dosen atau pengajar di perguruan tinggi.

Tujuan diselenggarakan pelatihan ini adalah:

1. Untuk meningkatkan penguasaan guru terhadap penggunaan teknologi.
2. Untuk meningkatkan proses pembelajaran yang lebih interaktif dengan menggunakan media berbasis edmodo.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima. Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai.

Media pembelajaran adalah alat Bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses

belajar.

Menurut Heinich and Molenda (2002: 57) terdapat enam jenis dasar dari media pembelajaran, yaitu:

1. *Teks*. Merupakan elemen dasar dalam menyampaikan suatu informasi yang mempunyai berbagai jenis dan bentuk tulisan yang berupaya memberi daya tarik dalam penyampaian informasi.
2. *Media audio*. Membantu menyampaikan maklumat dengan lebih berkesan dan membantu meningkatkan daya tarikan terhadap sesuatu persembahan. Jenis audio termasuk suara latar, musik, atau rekaman suara, dan lainnya.
3. *Media visual*. Media yang dapat memberikan rangsangan-rangsangan visual seperti gambar, photo, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, papan buletin, dan lainnya.
4. *Media proyeksi gerak*. Termasuk di dalamnya film gerak, film gelang, program TV, video kaset (CD, VCD, atau DVD).
5. *Benda-benda tiruan atau miniatur*. Termasuk di dalamnya benda-benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan diraba oleh siswa. Media ini dibuat untuk mengatasi keterbatasan baik obyek maupun situasi sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik.
6. *Manusia*. Termasuk di dalamnya guru, siswa, atau pakar/ahli di bidang/materi tertentu.

### **Pengertian pembelajaran interaktif**

Pembelajaran interaktif merupakan salah satu model pembelajaran yang sangat penting untuk meningkatkan kemampuan akademik peserta didik. Pembelajaran terdapat komponen-komponen pembelajaran ditinjau dari pendekatan sistem, maka dalam prosesnya suatu pembelajaran akan melibatkan berbagai komponen.

Metode pembelajaran sering dikenal dengan nama pendekatan pertanyaan peserta didik. Model ini dirancang agar peserta didik akan bertanya dan kemudian akan menemukan jawaban pertanyaan mereka sendiri. Meskipun peserta didik mengajukan pertanyaan dalam kegiatan bebas, pertanyaan-pertanyaan tersebut akan

terlalu melebar dan seringkali kabur sehingga kurang terfokus. Guru perlu mengambil langkah khusus untuk mengumpulkan, memilah, dan mengubah pertanyaan-pertanyaan tersebut ke dalam kegiatan khusus. Pembelajaran interaktif merinci langkah-langkah ini dan menampilkan suatu struktur untuk suatu mata pelajaran yang melibatkan pengumpulan dan pertimbangan terhadap pertanyaan-pertanyaan peserta didik sebagai pusatnya (harlen, 1992:48-50).

### **Pengertian Edmodo**

Edmodo merupakan sebuah media pembelajaran sosial bagi guru, peserta didik maupun untuk orang tua yang dikembangkan pada akhir 2008 oleh Nic Borg dan Jeff O'Hara yang merasakan kebutuhan untuk berkembang di lingkungan sekolah untuk mencerminkan bahwa dunia yang semakin global dan terhubung, maka keduanya menciptakan sebuah aplikasi yang dapat menutup kesenjangan antara bagaimana peserta didik dalam menjalani kehidupan mereka dan bagaimana mereka belajar di sekolah. Edmodo dirancang untuk membuat peserta didik bersemangat belajar di lingkungan yang lebih akrab. Di dalam Edmodo, guru dapat melanjutkan diskusi kelas secara online, memberikan polling untuk memeriksa pemahaman peserta didik dan rencana penghargaan kepada peserta didik secara individual berdasarkan kinerja atau perilaku.

Edmodo memudahkan untuk melacak kemajuan peserta didik. Semua nilai dan rencana belajar ditugaskan atau diberikan melalui Edmodo disimpan dan mudah diakses. Guru bisa mendapatkan masukan dari ruang kelas melalui reaksi peserta didik untuk kuis, tugas, dan posting diskusi yang menangkap pemahaman, kebingungan, atau kefrustrasian peserta didik.

Edmodo adalah jejaring sosial pribadi bagi guru dan siswa dengan platform sosial yang aman. Dengan model kicauan seperti situs jejaring sosial pada umumnya, Edmodo dapat menjadikan jaringan khusus bagi guru dan siswa untuk berbagi ide, berkas, peristiwa, dan tugas (Shelly, 2011:6-54).

Edmodo adalah jejaring sosial dan

layanan micro blogging yang di desain khusus untuk dunia pendidikan, yang dapat dioperasikan seperti layaknya Twitter. Dengan membatasi jalan akses ke ruang khusus atau grup, guru dan siswa dapat saling mengirim catatan, link, berkas, pengumuman, tugas dan bertukar informasi di lingkungan yang aman (Wankel, 2011:24).

Edmodo adalah *website* yang dapat dijadikan sebuah wadah atau forum diskusi oleh kaum pembelajar yang memiliki tampilan latar seperti *Facebook* atau *Myspace*. Pengguna Edmodo dapat membuat profil dan berbincang dengan orang lain yang terhubung dalam *website* tersebut. Selain itu siswa juga dapat meminta informasi kepada guru tentang nilai atau tugas, dan guru dapat mengunggah nilai siswa dan tugas di dalam *web* tersebut (A. Purcell, 2012:14).

Edmodo menggunakan desain yang mirip dengan *Facebook* dan menyediakan guru dan peserta didik tempat yang aman untuk menghubungkan, berkolaborasi dan berbagi konten. Guru juga dapat mengirim nilai, tugas dan kuis untuk peserta didik. Peserta didik dapat mengajukan pekerjaan rumah dan melihat nilai-nilai mereka dan komentar guru mungkin telah diposting tentang tugas mereka. Guru juga dapat membuat jajak pendapat dan topik posting untuk diskusi di kalangan peserta didik. Guru dapat membedakan dan menciptakan belajar mandiri melalui penciptaan sub-kelompok dalam kursus. Setelah setiap periode kursus selesai, guru menutup keluar jaringan dan menciptakan yang baru untuk kursus berikutnya.

Seiring dengan skenario pembelajaran yang tercantum di atas, pendidikan situs jejaring sosial, seperti Edmodo, menawarkan kesempatan unik untuk terhubung dengan peserta didik dan membantu mereka menciptakan norma-norma dan merefleksikan bagaimana tindakan online yang berbeda akan diinterpretasikan.

Dalam upaya untuk mencegah orang luar bergabung dengan jaringan sekolah, Edmodo menyediakan kode khusus untuk sekolah dan kelas. Kode-kode ini diberikan kepada peserta didik dan diperlukan untuk bergabung dengan kelompok. Perusahaan ini baru-baru ini

meningkatkan keamanan layanan Edmodo dengan menerapkan perlindungan injeksi SQL untuk mencegah akses tidak sah ke sumber daya *website* dan *database*.

1. Fungsi Edmodo:
  - a. Untuk mempermudah komunikasi antara peserta didik dengan peserta didik atau peserta didik dengan guru.
  - b. Sebagai sarana komunikasi belajar dan berdiskusi.
  - c. Sebagai tempat untuk ujian dan quiz, dll.

2. Manfaat Edmodo

Edmodo mempunyai beberapa manfaat dalam pembelajaran sebagai berikut:

- a. Edmodo merupakan wahana komunikasi dan diskusi yang sangat efisien untuk para guru dan peserta didik
- b. Dengan Edmodo, peserta didik satu dengan peserta didik lainnya dapat dengan mudah berinteraksi dan berdiskusi dengan pantauan langsung dari gurunya.
- c. Edmodo mempermudah komunikasi antara guru, peserta didik sekaligus orang tua peserta didik.
- d. Sarana yang tepat untuk ujian maupun quiz.
- e. Guru dapat memberikan bahan ajar seperti pertanyaan, foto, video pembelajaran kepada peserta didik dengan mudah. Selain itu, peserta didik juga dapat mengunduh bahan ajar tersebut
- f. Dengan adanya Edmodo, orang tua peserta didik dapat memantau kegiatan belajar anaknya dengan mudah.
- g. Mempermudah guru dalam memberikan soal dari mana saja dan kapan saja.

3. Kelebihan Edmodo

Kelebihan Edmodo menurut Shelly Gary (2011:6-45) adalah:

- a. Edmodo bisa membantu guru dalam membuat berita dalam grup atau memberi tes yang bersifat online.
- b. Edmodo juga akan memungkinkan siswa untuk mengirim artikel dan blog yang relevan dengan

kurikulum kelas sesuai dengan perintah guru.

- c. Guru dapat menggunakan Edmodo untuk mengembangkan ruang diskusi dimana siswa dapat berkomunikasi satu dengan yang lainnya di waktu yang sama.
- d. Guru juga dapat menggunakan Edmodo untuk menginstruksikan, menetapkan, dan membicarakan dengan siswanya secara online di waktu yang sama secara bersamaan.

Kelebihan Edmodo menurut Charles Wankel (2011:26) adalah:

- a. Mudah untuk mengirim berkas, gambar, video dan link.
- b. Mengirim pesan individu ke pengajar.
- c. Membuat grup untuk diskusi tersendiri menurut kelas atau topik tertentu.
- d. Lingkungan yang aman untuk peserta didik baru.
- e. Pesan dirancang untuk lebih mudah dipahami dan tidak dibatasi oleh jumlah karakter.

Dari beberapa ahli yang telah dipaparkan mengenai kelebihan Edmodo, dapat disimpulkan bahwa kelebihan Edmodo adalah Edmodo memberi kemudahan pada guru untuk melakukan pengajaran, berinteraksi dengan siswa, memantau aktivitas siswa di grup, dan melakukan evaluasi.

4. Kekurangan Edmodo

Kekurangan Edmodo Pierpaolo Vittorini (2012:40) adalah

- a. Tidak mempunyai pilihan untuk mengirim pesan tertutup antar sesama siswa, komunikasi sesama siswa berlangsung secara global di dalam grup tersebut.
- b. Tidak adanya fasilitas chat seperti yang terdapat pada jejaring sosial (*Facebook*, *tuenti* dan *Myspace*) pada umumnya yang menerapkan area untuk chatting secara langsung.
- c. Tidak adanya foto album dan fasilitas tagging seperti jejaring sosial lainnya, Edmodo hanya bekerja dengan file tipe generik dan tidak mengijinkan tagging.

- d. Tidak menerapkan beberapa halaman atau view yang dapat dilihat oleh user.
- e. Struktur Edmodo adalah pendidikan informal, walaupun begitu urutan dari konten pada rangkaian materi bisa dijelaskan secara terbuka.  
Kekurangan Edmodo menurut Charles Wankel (2011:24) adalah
  - a. Gangguan pada koneksi internet dapat mempengaruhi *website* berjalan lebih lambat.
  - b. Siswa dibatasi aksesnya untuk keluar, karena hanya terbatas di

kelas tersebut. Masih dalam versi pengembangan dan belum sempurna seutuhnya.

Dari beberapa pendapat para ahli mengenai kekurangan Edmodo, dapat disimpulkan bahwa kekurangan dari Edmodo adalah dalam Edmodo tidak tersedia layanan untuk mengirim pesan tertutup antar sesama siswa, tidak adanya fasilitas tagging, Edmodo merupakan produk baru yang masih dalam pengembangan dan belum sempurna.

## **METODE PELAKSANAAN**

### **Tahap Persiapan**

Tahap persiapan meliputi identifikasi kebutuhan, perijinan, dan pengadaan media pembelajaran.

1. Identifikasi kebutuhan. Dalam tahap ini dilakukan identifikasi untuk mendapatkan gambaran tentang kondisi SMK Negeri 2 Depok serta kebutuhan pembelajaran interaktif.
2. Perijinan. Dalam tahap ini dilakukan permohonan ijin dari pihak kepala sekolah SMK Negeri 2 Depok.
3. Pengadaan media berbasis edmodo.

### **Tahap Pelaksanaan**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMK Negeri 2 Depok terdiri dari pembuatan materi dan pemberian pelatihan. Materi dibuat berupa aplikasi edmodo yang terdiri dari tata cara penggunaannya, *input*, dan *output* dari aplikasi itu sendiri.

Pelaksanaan pelatihan dirancang menjadi lima pertemuan. Pertemuan pertama menjelaskan tentang materi-materi yang ada di aplikasi, melakukan tanya jawab dan mempersiapkan media edmodo. Pertemuan kedua sampai dengan pertemuan kelima adalah melakukan penggunaan edmodo dengan menekankan pada sejauh mana para

pengajar menguasai edmodo yang mereka dapatkan.

### **Tahap Evaluasi dan Rencana Tindak Lanjut**

Evaluasi meliputi evaluasi proses dan hasil. Evaluasi dilakukan pada setiap tahap pelaksanaan kegiatan. Evaluasi ini meliputi evaluasi pada semua tahap yaitu mulai dari tahap persiapan sampai dengan tahap pelaksanaan kegiatan. Tahap evaluasi ini dilanjutkan dengan kegiatan penyusunan laporan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Realisasi Pelaksanaan Kegiatan**

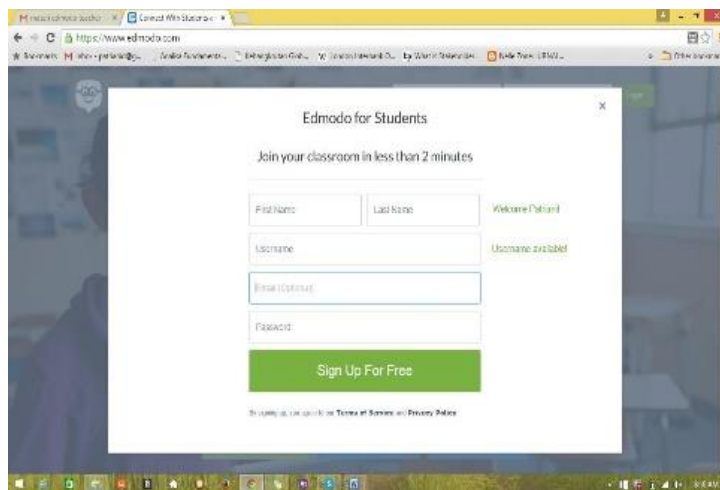
#### **1. Materi yang diberikan**

Tim abdimas membahas dan menyusun materi yang sesuai dengan kebutuhan mitra. Adapun materi yang diberikan berupa tutorial aplikasi Edmodo yang terdiri dari tata cara penggunaannya, *input* dan *output* dari aplikasi itu sendiri yang nantinya akan digunakan oleh guru-guru di SMK Negeri 2 Depok untuk mempermudah para guru dalam mendidik siswanya dengan mengandalkan teknologi.

Berikut adalah contoh dari halaman aplikasi Edmodo.



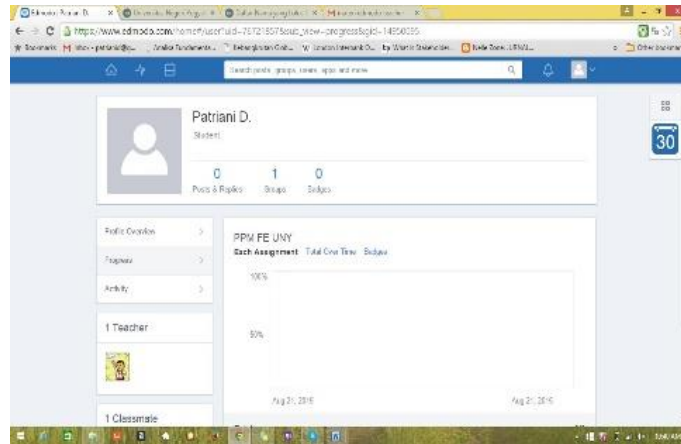
Gambar 1. Tampilan Awal Edmodo



Gambar 2. Tampilan Sign Up Edmodo For Student



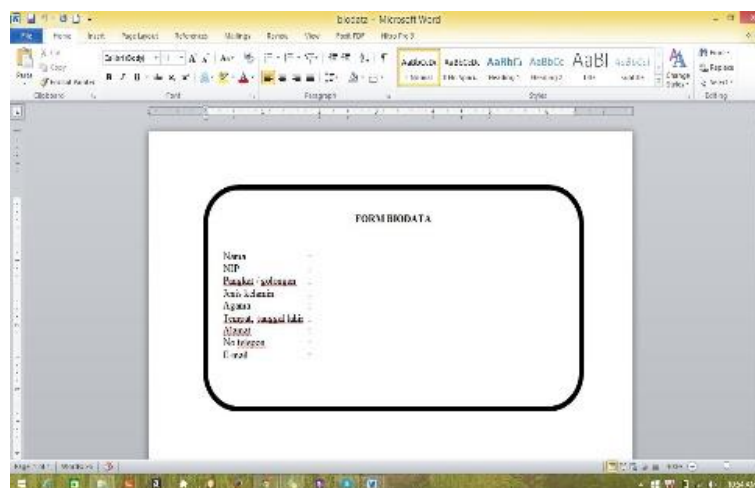
Gambar 3. Dashboard Edmodo Setelah Login



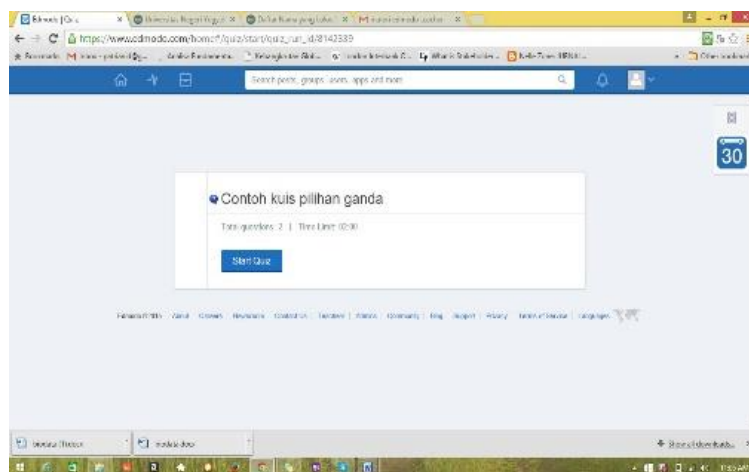
Gambar 4. Dashboard User Di Edmodo



Gambar 5. Download File Baik Berformat Docx Dan Lainnya



Gambar 6. File Yang Telah Download



Gambar 7. contoh tutorial aplikasi Edmodo.

## 2. Pembahasan Hasil Kegiatan

Kegiatan abdimas ini dilakukan oleh tim yang terdiri tiga orang dosen Universitas Indraprasta PGRI. Mitra dalam kegiatan ini adalah SMK Negeri 2 Depok. Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, tim memberikan pelatihan kepada guru-guru berupa Pelatihan Pembelajaran Interaktif Berbasis Edmodo Pada Guru-Guru Teknik Audio dan Jasa Boga SMK Negeri 2 Depok. Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mendapatkan sambutan yang sangat positif dari pihak sekolah, terutama karena program ini sesuai dengan kebutuhan mereka. Bentuk sambutan positif tersebut antara lain terlihat dari partisipasi aktif dari peserta pelatihan.

Dalam pelaksanaan pelatihan ini memiliki beberapa tahap. Tahap yang pertama adalah penyajian materi. Dalam penyajian materi, tim memberikan pemahaman tentang Edmodo serta bagaimana cara *download* Edmodo dengan menggunakan laptop maupun *handphone*, cara membuat akun dan bagaimana menjalankan aplikasi Edmodo tersebut kepada peserta pelatihan. Tahap kedua adalah praktek langsung. Peserta pelatihan harus *download* Edmodo dan membuat akun seperti apa yang sudah peserta pelajari sebelumnya, karena mereka juga dituntut untuk mengajarkannya kepada peserta didik mereka. Kami

melihat banyak kesulitan saat mereka membuat akun dan menjalankan aplikasi Edmodo. Ini dikarenakan banyak guru yang kesulitan atau tidak terbiasa dengan laptop. Tim tetap memberikan panduan melalui *in-focus* agar mempermudah peserta memahami alur pembuatan akun Edmodo. Tahap yang terakhir adalah evaluasi, Tim memberikan tugas kepada peserta untuk membuat akun baru, guna melihat kemajuan peserta pelatihan. Dalam tahap ini tim menemukan kemajuan yang sangat bagus yang ditunjukkan oleh peserta. Mereka mampu membuat akun baru serta menjelaskan langkah-langkahnya dengan sangat lancar. Hal ini menunjukkan bahwa peserta pelatihan menunjukkan perkembangan yang luar biasa, sehingga peserta pelatihan mampu mengaplikasikan dalam kegiatan mengajar peserta terhadap peserta didik masing-masing.

## 3. Evaluasi Kegiatan

Setelah melakukan abdimas di SMK Negeri 2 Depok Tim Abdimas mendapatkan beberapa masukan yang dapat menjadi bahan evaluasi, yaitu:

- a. Penggunaan bahasa program yang masih berbahasa Inggris sehingga terkadang menyulitkan guru dan siswa.
- b. Aplikasi Edmodo membutuhkan jaringan internet yang baik dalam penggunaannya, sehingga dapat



- berjalan dengan lancar dalam melakukan pembelajaran.
- c. Belum banyak guru-guru yang mengetahui akan adanya media ini dan ataupun memanfaatkannya secara maksimal dalam membantu proses belajar mengajar di kelas.
- d. Guru harus sering memantau aplikasi Edmodo agar pembelajaran berjalan efektif dan untuk siswa harus memiliki kesadaran untuk aktif dalam pembelajaran di aplikasi Edmodo.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Kegiatan ini belum sepenuhnya mencapai target dan luaran yang diharapkan. Namun, kegiatan ini telah memberikan kontribusi yang positif bagi guru-guru di SMK Negeri 2 Depok sehingga mereka dapat mengemban tanggung jawab mereka dengan lebih baik lagi. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis edmodo yang sangat menarik dan menyenangkan ini dapat memicu kreatifitas para guru-guru di SMK Negeri 2 Depok untuk mengembangkan metode pengajaran mereka sehingga dapat meningkatkan kemampuan dan membantu dalam proses pembelajaran yang ingin disampaikan dengan mudah sehingga mencapai hasil yang maksimal.

### **Saran**

Berdasarkan simpulan di atas, saran dari tim abdimas adalah:

1. Perlu diadakan penyuluhan rutin mengenai metode pengajaran kreatif kepada guru-guru.
2. Penggunaan media lain yang praktis dan menarik sangat diperlukan agar proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

### **DAFTAR RUJUKAN**

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran (cetakan ke 15)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- LPPM Unindra. 2014. *Pedoman Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Bagi Dosen Unindra*. Jakarta: Unindra
- Pierpaolo, Vittorini et al. 2012. *International Workshop on Evidence-Based Technology Enhanced Learning*. Verlag BerlinHeidelberg: Spinger.
- Shelly, Gary. 2011. *Discovering Computers*.

United Kingdom: Course Technology.

Wankel, Charles. 2011. *Educating Educators with Social Media*. United Kingdom: Emerald Group Publishing Limited.

Witherspoon. 2012. *Edmodo (A Learning Management System)*. Pada <http://www.pluginotechnology.com/2011/01/edmodo-learning-managementsystem.html> diunduh pada tanggal 20 maret 2017.

Maulana, Erik. 2014. *Pengertian dan Tutorial Lengkap Penggunaan Edmod*. Pada <http://erickjr7.blogspot.co.id/2014/09/kelas-maya-html?m=1>. Diunduh pada tanggal 20 maret 2017