

# Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom Dan Edmodo

Abdul Barir Hakim

Program Studi Sistem Informasi, STIMIK ESQ  
Jl. TB Simatupang Kavling 1, Cilandak, Jakarta Selatan – 12560  
Email: [abdulbarir.h@esqbs.ac.id](mailto:abdulbarir.h@esqbs.ac.id)

**Abstract:** STIMIK ESQ use e-learning system to support teaching and learning process. But the e-learning system used is not utilized optimally, so that it can be concluded that the use of e-learning system has not generate interest and motivation of students and collaborative learning has not yet materialized. Therefore, comparison is done on most features in the e-learning system that has been used by STIMIK ESQ, namely Moodle, Edmodo and Google Classroom.

**Keywords:** E-Learning, Learning Management System, LMS, Collaborative Learning.

**Abstrak:** STIMIK ESQ menggunakan sistem *e-learning* dalam mendukung proses belajar dan mengajar. Tetapi sistem *e-learning* yang digunakan tidak dimanfaatkan secara optimal, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan sistem *e-learning* belum membangkitkan minat dan motivasi mahasiswa dan collaborative learning belum terwujud. Oleh karena itu dilakukan perbandingan sebagian fitur pada sistem *e-learning* yang telah digunakan oleh STIMIK ESQ, yaitu Moodle, Edmodo dan Google Classroom.

**Kata kunci:** E-Learning, Learning Management System, LMS, Collaborative Learning

---

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

STIMIK ESQ saat ini memiliki 2 (dua) program studi yaitu Manajemen dan Sistem Informasi dengan total jumlah mahasiswa sekitar 200-an mahasiswa. Setelah beberapa semester berjalan, STIMIK ESQ sudah menggunakan beberapa sistem *e-learning* untuk mendukung proses belajar dan mengajar. Sistem *e-learning* terakhir yang digunakan pada semester ini adalah LMS Moodle. Tetapi sistem *e-learning* ini kurang dimanfaatkan secara optimal. Berdasarkan log sistem ditemukan bahwa hanya sekitar 34.3% mahasiswa yang mengaktifkan sistem

*e-learning* ini. Sehingga bisa disimpulkan bahwa penggunaan sistem *e-learning* yang telah ada masih belum membangkitkan minat dan motivasi mahasiswa dan *collaborative learning* belum terwujud.

Oleh karena itu dilakukan studi perbandingan dari sistem *e-learning* yang telah digunakan untuk mendapatkan fitur-fitur yang diperlukan sehingga meningkatkan minat dan motivasi mahasiswa dalam menggunakan sistem *e-learning*.

### 1.2. Identifikasi Masalah

Tulisan ini akan mencoba membandingkan beberapa sistem *e-learning* yang telah digunakan di STIMIK ESQ.

### 1.3. Ruang Lingkup

Sistem *e-learning* yang dibandingkan adalah Moodle, Edmodo dan Google Classroom. Dalam melakukan perbandingan tidak semua fitur pada masing-masing sistem *e-learning* dibandingkan.

### 1.4. Tujuan

Hasil proses perbandingan ini dapat menjadi dasar dalam pengembangan *e-learning* yang cocok untuk digunakan di STIMIK ESQ.

## 2. LANDASAN TEORI

### 2.1. E-Learning

*E-learning* adalah pengajaran dan pembelajaran yang didukung dan dikembangkan melalui teknologi dan media digital, dan juga merupakan salah satu bentuk dari konsep *distance learning* atau belajar jarak jauh. Di masa sekarang ini, *e-learning* menjadi suatu keharusan bagi Perguruan Tinggi untuk membantu dalam aktivitas belajar dan mengajar.

Terkait dengan kegiatan pembelajaran dalam kelas, *e-learning* setidaknya mempunyai 3 fungsi [1], yaitu sebagai suplemen, komplemen dan substitusi. Sistem *e-learning* STIMIK ESQ yang digunakan berfokus pada fungsi komplemen dan suplemen.

Berikut adalah beberapa manfaat *e-learning* yang dilihat dari 2 sudut pandang yaitu sudut pandang siswa dan sudut pandang pengajar [2].

Dari sudut pandang pelajar, *e-learning* memungkinkan fleksibilitas belajar yang tinggi, juga memungkinkan siswa berkomunikasi dengan pengajar setiap saat, misalnya dengan memanfaatkan fasilitas *chatting* atau *email*.

Dari sudut pandang pengajar, penggunaan sistem *e-learning* memungkinkan pengajar untuk lebih mudah melakukan pembaruan materi maupun model pengajaran sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan,

juga dapat dengan efisien mengontrol kegiatan belajar siswanya.

### 2.2. Moodle

Moodle adalah sebuah *platform* belajar yang didesain untuk digunakan oleh para pendidik dan administrator dan pelajar sebagai sebuah sistem terintegrasi yang andal dan aman sehingga menjadi sebuah lingkungan belajar yang cocok untuk masing-masing pengguna [3].

Situs Moodle pertama kali dibuat pada akhir tahun 2001 oleh Martin Dougiamas [4], dengan versi 1.0 di-*release* di bulan Agustus 2002. Dan sampai sekarang terus dikembangkan sampai dengan versi 3.0.

### 2.3. Edmodo

Edmodo adalah layanan berbasis Internet yang disediakan sebagai sebuah jaringan belajar yang memungkinkan pengajar berbagi konten pembelajaran, memberikan kuis dan tugas, serta berkomunikasi dengan pelajar, pengajar yang lain serta orang tua pelajar [5].

Edmodo didirikan di Chicago Illinois oleh Nic Borg, Jeff O'Hara, Crystal Hutter dengan tujuan untuk menjembatani jurang pemisah yang terjadi antara bagaimana siswa beraktivitas sehari-hari serta belajar di sekolah [6].

### 2.4. Google Classroom

Google Classroom adalah layanan berbasis Internet yang disediakan oleh Google sebagai sebuah

sistem *e-learning*. *Service* ini didesain untuk membantu pengajar membuat dan membagikan tugas kepada pelajar secara *paperless* [7]. Pengguna *service* ini harus mempunyai akun di Google. Selain itu Google Classroom hanya bisa digunakan oleh sekolah yang mempunyai Google Apps for Education.

### 3. METODE

#### 3.1. Tujuan

Tulisan ini akan menjelaskan perbandingan antara beberapa aplikasi *e-learning* yang sudah digunakan di STIMIK ESQ, serta meneliti lebih lanjut fitur-fitur yang penting bagi *e-learning* untuk diterapkan di STIMIK ESQ.

#### 3.2. Pendekatan

Pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan *interview* terhadap beberapa orang mahasiswa STIMIK ESQ sebagai pengguna *e-learning*. Selain itu sebagian data juga didapatkan dari berbagai situs di Internet.

### 4. ANALISA

#### 4.1. Moodle

Penggunaan Moodle sebagai *e-learning* dimulai dengan mengunduh paket instalasi sistem. Setelah itu seorang administrator harus melakukan instalasi sistem ke sebuah *hosting* milik organisasi. Proses instalasi ini cukup rumit bagi pemula, tetapi dokumentasi yang tersedia cukup lengkap untuk memberikan panduan bagi seorang administrator.

Setelah instalasi sistem selesai, selanjutnya administrator harus melakukan perubahan konfigurasi sistem sehingga sesuai dengan kebutuhan organisasi. Konfigurasi ini termasuk model pendaftaran *user* yang digunakan, bahkan sampai dengan daftar kelas/course yang ditawarkan, serta jumlah pertemuan untuk masing-masing kelas.

Setelah tahap konfigurasi selesai, dalam proses belajar-mengajar, seorang pengajar bisa melakukan *posting* dan meng-*upload* *file* pada masing-masing pertemuan. Setiap pelajar yang terdaftar, baik yang mendaftar secara mandiri atau didaftarkan oleh administrator, sesuai dengan model pendaftaran *user* yang digunakan, dapat membaca *posting* dan mengunduh *file* yang di-*upload* oleh pengajar.

Pengajar juga bisa membuat forum dengan topik tertentu. Dengan adanya forum yang dibuat oleh pengajar, pelajar bisa mem-*posting* pernyataan atau pertanyaan atau komentar mengenai topik forum tersebut. Pelajar satu dan lainnya beserta pengajar bisa berkomunikasi secara *online* dengan menggunakan forum tersebut.

Fitur lainnya adalah, pengajar bisa membuat sebuah tugas dengan pertanyaan yang didefinisikan oleh pengajar. Tugas ini bisa dikerjakan oleh pelajar secara *online* sesuai dengan batas waktu yang diberikan oleh pengajar.

#### 4.2. Edmodo

Penggunaan Edmodo dimulai dengan melakukan pendaftaran akun baru di situs edmodo.com. Semua pengajar dan pelajar harus melakukan pendaftaran akun di edmodo.com. Dalam melakukan pendaftaran setiap pengguna bisa menggunakan akun email yang telah dimiliki.

Seorang pengajar yang sudah memiliki akun Edmodo bisa berkomunikasi dengan pengajar atau pengguna lain yang telah terdaftar di Edmodo seperti menggunakan sebuah layanan media sosial.

Pengajar bisa membuat kelas baru atau diistilahkan dengan *group*. Setelah kelas baru dibuat, pengajar dapat mengundang pelajar, atau pengajar, bahkan juga orang tua untuk bergabung dengan menyebarkan kode yang dibuat ketika kelas baru dibuka. Disediakan juga proses *invitasi* melalui *email* untuk mengundang pelajar, pengajar dan orang tua untuk bergabung ke *group* yang telah dibuat.

Pada *group* yang telah dibuat pengajar dapat membuat *posting* yang dilengkapi dengan *file* yang akan di-*upload*, atau sebuah *hyperlink* ke *web*. *Posting* tersebut dijadwalkan sehingga akan muncul sesuai jadwal. Selanjutnya anggota *group* dapat melihat *posting* ini sesuai dengan jadwal.

Selain itu pengajar juga dapat membuat tugas yang harus dikerjakan oleh pelajar. Tugas yang dibuat disertai dengan batas

waktu yang juga bisa dikunci, sehingga pelajar tidak bisa mengumpulkan tugas apabila telah terlambat. Kemudian pelajar bisa mengumpulkan tugas sesuai dengan batas waktu yang telah diberikan.

Fitur lainnya adalah, pengajar bisa membuat sebuah kuis dengan pertanyaan yang didefinisikan oleh pengajar. Kuis ini bisa dikerjakan oleh pelajar secara *online* sesuai dengan batas waktu yang diberikan oleh pengajar. Kuis yang dibuat bisa berupa pertanyaan yang bersifat pilihan ganda atau pertanyaan terbuka yang masing-masing diberi poin. Untuk pertanyaan yang bersifat pilihan ganda, pengajar bisa memberikan kunci jawaban yang benar, sehingga sistem bisa melakukan penilaian otomatis untuk setiap pertanyaan yang bersifat pilihan ganda. Sedangkan untuk pertanyaan terbuka, penilaian harus dilakukan oleh pengajar.

Kemudian pengajar bisa membuat sebuah *polling*. Pada *polling* ini, pengajar membuat sebuah pertanyaan disertai dengan beberapa alternatif jawaban. Pelajar akan memberikan *vote* pada salah satu alternatif jawaban yang disediakan.

Pada sebuah *group*, pengajar dapat membentuk beberapa *group* kecil. *Group* kecil ini dapat digunakan untuk membentuk kelompok belajar kecil dari peserta yang terdaftar pada *group* tersebut. Selanjutnya pelajar bisa membuat *posting*, tugas, kuis dan *polling*, khusus untuk *group* kecil ini.

#### 4.3. Google Classroom

Penggunaan Google Classroom tidak perlu melakukan proses instalasi yang rumit, setelah seorang administrator melakukan setup *account* Google yang dilengkapi dengan Google Apps for Education untuk sebuah sekolah, maka pengajar dan pelajar bisa menggunakan Google Classroom dengan akun *email* Google masing-masing.

Pengajar membuat kelas baru di Google Classroom. Setelah itu pengajar dapat mengundang pelajar untuk bergabung dengan menyebarkan kode yang didapatkan ketika pendaftaran kelas baru. Karena terintegrasi dengan akun *email* Google, penyebaran kode dapat dilakukan dengan mudah, baik secara *online* maupun *offline*.

Pengajar bisa membuat pengumuman dan berbagi dokumen secara *paperless*, karena setiap *file* yang di-*upload* terintegrasi dengan fasilitas Google Drive dari Google. Sehingga setiap pelajar bisa membaca pengumuman tersebut dan men-*download file* yang di-*share* oleh pengajar.

Pengajar juga bisa memberikan tugas kepada pelajar disertai dengan informasi batas waktu. Berdasarkan tugas tersebut, pelajar bisa mengerjakan tugas dalam sebuah *file*, kemudian mengumpulkan tugas dengan meng-*upload* file. Sistem akan mencatat waktu pengumpulan tugas oleh pelajar dan pengajar bisa melihat status pengumpulan tugas oleh pelajar, apakah terlambat atau tepat waktu. Selanjutnya pengajar bisa memberikan penilaian terhadap tugas yang dikumpulkan oleh pelajar. Selain itu untuk masing-masing pelajar, pengajar bisa berkomunikasi secara *online* mengenai tugasnya.

Untuk membuat kelas menjadi lebih interaktif, pengajar bisa membuat sebuah pertanyaan secara *online* dan masing-masing pelajar bisa memberikan jawaban terhadap pertanyaan tersebut.

#### 4.4. Perbandingan E-learning

Berdasarkan fitur-fitur yang telah digunakan pada masing-masing sistem e-learning, Tabel 1 menunjukkan daftar hasil perbandingan. Perbandingan ini belum meliputi seluruh fitur yang tersedia di masing-masing sistem *e-learning*.

Tabel 1. Perbandingan E-learning

No	Fitur	LMS			Keterangan
		Moodle	Edmodo	Google Classroom	
1	Perlu Instalasi	Ya	Tidak	Tidak	
2	Instalasi di Server sendiri	Ya	Tidak	Tidak	
3	Perlu Administrator	Ya	Tidak	Ya	Google Classroom: memerlukan administrator untuk account Google sekolah.
4	Self Registration	Ya	Ya	Ya	Pengajar bisa melakukan registrasi.
5	Self Enrollment	Ya	Ya	Ya	Pelajar bisa mendaftar pada sebuah class / course tanpa perlu bantuan administrator.
6	Self Class / Course Management	Ya	Ya	Ya	Moodle: Perlu disediakan user dengan hak akses Course Creator
7	Pengajar membuat Pengumuman dan Berbagi File	Ya	Ya	Ya	
8	Pengajar memberi Tugas kepada Pelajar	Ya	Ya	Ya	
9	Pengajar memberi Nilai Tugas kepada Pelajar	Ya	Ya	Ya	
10	Pengajar membuat pertanyaan / kuis	Ya	Ya	Ya	Moodle & Edmodo: pertanyaan / kuis didefinisikan terlebih dahulu, bisa berupa pertanyaan pilihan ganda atau pertanyaan terbuka.
11	Pengajar membuat forum	Ya	Tidak	Tidak	
12	Pengajar membuat Kelompok	Ya	Ya	Tidak	Kelompok bisa digunakan untuk mengelompokkan pelajar dalam sebuah kelas.

## 5. PENUTUP

### 5.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik pada tulisan ini adalah sebagai berikut:

- Moodle mempunyai fitur-fitur yang lebih lengkap dibandingkan Edmodo dan Google Classroom, tetapi memerlukan bantuan administrator dalam mempersiapkan penggunaannya.
- Edmodo dan Google Classroom adalah layanan berbasis Internet, sehingga tidak memerlukan *hosting* di *server* sendiri.

### 5.2. Saran

Berikut adalah saran-saran untuk melengkapi tulisan ini:

- Lakukan perbandingan dengan fitur-fitur yang lebih lengkap.
- Lengkapi perbandingan dengan menambahkan aplikasi *e-learning* yang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Siahaan, "Studi Penjajagan tentang Kemungkinan Pemanfaatan Internet untuk Pembelajaran di SLTA di Wilayah Jakarta dan Sekitarnya," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 039, 2002.
- [2] Universitas Bangka Belitung, "Manfaat Elearning dalam Pengajaran," Universitas Bangka Belitung, 24 11 2015. [Online]. Available: [http://www.ubb.ac.id/menulengkap.php?judul=Manfaat%20Elearning%20dalam%20Pengajaran&&nomorurut\\_artikel=98](http://www.ubb.ac.id/menulengkap.php?judul=Manfaat%20Elearning%20dalam%20Pengajaran&&nomorurut_artikel=98). [Accessed 24 11 2015].
- [3] Moodle.org, "About Moodle," Moodle.org, 23 10 2015. [Online]. Available: [https://docs.moodle.org/29/en/About\\_Moodle](https://docs.moodle.org/29/en/About_Moodle). [Accessed 23 10 2015].
- [4] Moodle.org, "About Moodle - History," Moodle.org, 24 11 2015. [Online]. Available: <https://docs.moodle.org/30/en/History>. [Diakses 24 11 2015].

- [5] wikipedia.org, "Edmodo," wikipedia.org, 20 10 2015. [Online]. Available: <https://en.wikipedia.org/wiki/Edmodo>. [Accessed 23 10 2015].
- [6] Edmodo.com, "Edmodo.com - Our Story," Edmodo.com, 24 11 2015. [Online]. Available: <https://www.edmodo.com/about>. [Diakses 24 11 2015].
- [7] Google, "Classroom Help," Google, 24 10 2015. [Online]. Available: [https://support.google.com/edu/classroom/answer/6020279?hl=en&ref\\_topic=6020277](https://support.google.com/edu/classroom/answer/6020279?hl=en&ref_topic=6020277). [Accessed 24 10 2015].