



Penerapan Media Pembelajaran Edmodo Selama Masa Pandemi Covid 19 Pada Mata Pelajaran Matematika

Irham Habibi Harahap¹, Dian Armanto² & Dwi Novita Sari^{1*}

¹ Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah, Medan, Indonesia

² Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia

*Corresponding Author: dwinovita@umnaw.ac.id

ABSTRAK	
ARTICLE INFO <i>Article history:</i> Received 12 Desember 2021 Revised 05 Januari 2022 Accepted 05 Januari 2022 DOI 10.34007/ppd.v1i1.203 E-ISSN ISBN	<p>Pandemik Virus Covid 19 sudah melumpuhkan beberapa sektor tidak terkecuali sektor pendidikan yang merasakan dampaknya tidak lain akibatnya banyak pihak yang kesulitan, karena dalam proses pembelajaran dilakukan secara online. Pemaparan materi pembelajaran harus disajikan dengan berbagai macam hal terbaru agar siswa tidak merasakan kebosanan. Pada kenyataannya, guru kurang memanfaatkan media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika. Untuk mengatasi masalah tersebut maka dilakukan pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran <i>Edmodo</i> karena dengan memanfaatkan media pembelajaran <i>Edmodo</i> pembelajaran matematika akan lebih mudah, menarik dan menyenangkan bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dengan perenapan media pembelajaran <i>Edmodo</i> untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa di <i>SMA Sains Plus Tahfidz Quran Al-Ammar</i>. Penelitian menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Dengan instrument penelitian yang digunakan adalah tes kemampuan pemecahan masalah matematik.</p>
Kata Kunci	<i>Media Pembelajaran; Edmodo; Covid 19</i>

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang berkaitan dengan pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan yang dilakukan oleh sekelompok orang yang diturunkan dari generasi ke generasi. Proses pembelajaran dapat tercipta jika adanya interaksi antara seorang pendidik dan peserta didik. Pembelajaran adalah suatu pengupayaan perbaikan kualitas mutu pendidikan yang sudah seharusnya merupakan suatu proses mengatisipasi. Perbaikan kualitas mutu pendidikan dapat dilakukan salah satunya dengan menciptakan desain pembelajaran. Oleh sebab itu pendidik harus mengupayakan desain pembelajaran yang menarik. Pembelajaran

yang didesain menarik akan mempengaruhi mahasiswa agar giat dalam belajar sehingga termotivasi untuk meningkatkan nilai yang dicapai. Dalam proses pembelajaran dapat dilakukan melalui 2 cara yaitu pembelajaran tatap muka dan pembelajaran non-tatap muka atau yang biasa dikenal dengan pembelajaran daring. Daring merupakan singkatan dari “dalam jaringan” sebagai pengganti kata *online* yang sering kita gunakan dalam kaitannya dengan teknologi internet. Daring adalah terjemahan dari istilah *online* yang bermakna tersambung ke dalam jaringan internet. Oleh sebab itu, pembelajaran daring artinya pembelajaran yang dilakukan secara *online*, menggunakan aplikasi pembelajaran maupun jejaring sosial (Hamidah & Nurmatin, S., 2020)

Covid -19 dikategorikan sebagai bencana skala Internasional. Sebab tidak ada satu Negara pun yang tidak merasakan dampak dari Covid – 19 ini. Bencana ini sudah berlangsung lebih kurang selama dua tahun. Covid 19 ini telah melumpuhkan segala aspek atau pun sektor baik ekonomi maupun pendidikan. Dampak yang ditimbulkan oleh covid 19 ini dalam dunia pendidikan adalah merubah sistem pembelajaran, yang dulunya dilakukan secara luring (tatap muka) sekarang menjadi metode daring (online). Hal ini sesuai dengan aturan pemerintah melalui Surat Edaran No. 4 tahun 2020 yang menyatakan bahwa sistem pembelajaran dilaksanakan dirumah (BDR). Untuk itu pemerintah menghimbau masyarakat untuk melakukan pembatasan social (*social distancing*) dan menjaga jarak fisik (*physical distancing*), memakai masker dan selalu cuci tangan. Pendidikan merupakan wadah penting yang dapat mempengaruhi potensi manusia dan menjadi tolak ukur kemajuan bangsa.

Pada abad ke-21, menekankan bahwa pembelajaran dilakukan secara daring. Menariknya ditengah wabah ini pasti akan berdampak pada segala aspek kehidupan khususnya pada pendidikan anak usia dini. Sehingga peran orang tua menjadi kunci utama dalam pembelajaran anak sehingga minat belajar anak tidak menurun meskipun proses pembelajaran tidak dilaksanakan dengan tatap muka. Pada era sekarang membuktikan bahwa sistem pembelajaran seakan berubah, dari yang dulunya anak-anak merasakan suasana kelas, bermain bersama teman-teman, bertatap muka langsung dengan guru, hingga sekarang tidak bisa seperti itu lagi karena akibat virus covid-19 (Rochayati, & Putra, 2021; Tawai et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi sekolah bahwa pembelajaran daring dilakukan menggunakan model interaktif berbasis internet dan *learning manajemen system (LMS)* (sistem proses pembelajarannya harus ada media pendukung seperti, *Group WhatsApp, Zoom*, dan media lainnya. Untuk itu diperlukan strategi-strategi khusus agar dapat menghargai sebagai individu sosial yang sedang tumbuh kembang. Masalah yang ditemui sekarang yaitu pembelajaran daring mulai dikeluhkan bagi para pendidik, siswa, dan orang tua. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, guru mengejar target materi sehingga banyak tugas yang di tumpuk ke siswa (Harahap et al., 2021; Rambe et al., 2021; Sumini et al., 2021). Oleh karena itu, disarankan untuk melakukan pembelajaran daring dengan dibantu media lain dalam penyampaian materi. Oleh karena itu, peneliti menawarkan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Edmodo* matematika siswa.

Edmodo adalah platform media sosial yang sering digambarkan sebagai Facebook untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai dengan kebutuhan. “*Edmodo* merupakan aplikasi yang menarik bagi guru dan siswa dengan elemen social yang menyerupai Facebook, tapi sesungguhnya ada nilai lebih besar dalam aplikasi edukasi berbasis jejaring sosial ini”. *Edmodo* sangat komprehensif sebagai sebuah course management system seperti layaknya Moodle, dengan interface yang menyerupai facebook yang merupakan media sosial populer saat ini, pengguna tidak akan merasa asing bahkan akan merasa mudah untuk menggunakannya. *Edmodo* dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk semua bidang studi yang tidak menggunakan aktivitas dan pengamatan secara langsung, matematika adalah salah satunya (Dalimunthe et al., 2021; Harahap, 2021).

Edmodo didirikan pada 1 September 2008 oleh Nicholas Borg dan Jeff O’hara, dua orang yang bekerja di sekolah terpisah di daerah Chicago (Iswara, 2019). *Edmodo* adalah sebuah *platform microblogging* yang secara khusus dikembangkan dan dirancang untuk digunakan oleh guru dan siswa dalam suatu ruang kelas (Rais & Hoiriyah, 2020). *Edmodo* menyediakan cara yang aman dan mudah untuk berkomunikasi dan berkolaborasi antara siswa dan guru, berbagi konten berupa *teks, picture, links, video* maupun *audio*. *Edmodo* bertujuan untuk membantu

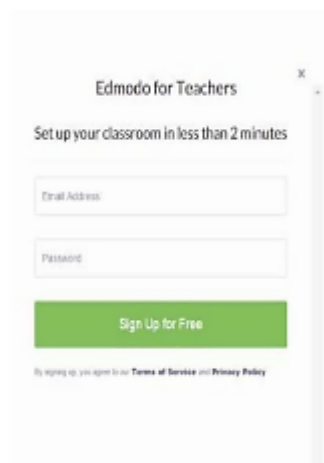
pendidik memanfaatkan fasilitas *social networking* sesuai dengan kondisi pembelajaran di dalam kelas.



Gambar 1: Tampilan Awal Edmodo

Cara penggunaan Edmodo dengan Masuk pada *Address* bar alamat website dari *edmodo* berikut ini : www.edmodo.com. Pengguna diharuskan untuk membuat akun *edmodo* terlebih dahulu dengan cara memasukkan *email* dan password. Setelah melakukan *sign up* untuk membuat akun baru maka dapat melakukan aktifitas menggunakan *edmodo* dengan fasilitas yang ada didalamnya. Tentunya fasilitas yang disediakan antara pengguna *teacher*, *student*, dan *parent* dibedakan dengan batasan-batasan sesuai wewenang yang ada pada sekolah. Contohnya *teacher* dapat membuat grup mata pelajaran sedangkan *student* dan *parent* tidak dapat membuat grup mata pelajaran. Langkah-langkah pembuatan akun *edmodo* adalah sebagai berikut (Gammon, 2018):

- a. Klik *Icon I'm Teacher*



Gambar 2 Tampilan Sign-up for Teacher

Guru yang sudah melakukan *sign up* dapat memanfaatkan berbagai macam fasilitas yang ada pada *edmodo*, mulai dari membuat grup mata pelajaran, membuat kuis, membuat tugas-tugas, memberikan pengumuman, membuat *voting*, membuat

sebuah *form* diskusi, hingga memberikan nilai pada kuis maupun tugas-tugas yang dikumpulkan oleh siswa

b. Klik *Icon I'm Student*

Gambar 3 Sign Up Edmodo for Student

Siswa yang sudah melakukan *sign up* maka dapat langsung melengkapi identitas profil diri yang dibutuhkan. Siswa juga dapat langsung memasuki halaman grup mata pelajaran yang sudah ia ikuti. Ia juga bisa menambahkan grup mata pelajaran lain dengan memasukkan *group code* dari mata pelajaran tersebut.

c. Klik *Icon I'm Parents*

Gambar 4 Sign Up Edmodo for Parent

Orang tua yang sudah melakukan *sign up* dapat melakukan pengawasan terhadap anak-anak mereka melalui *edmodo*. Mereka dapat memantau perkembangan anak-anak mereka di dalam grup sebuah mata pelajaran. Mereka juga dapat memperoleh info langsung dari guru maupun pengumuman langsung dari grup. Kode *parent* sama dengan kode yang diberikan kepada para siswa. Orang tua mempunyai hak akses untuk memantau perkembangan anak-anaknya dan juga bisa berdiskusi dengan guru.

Tampilan *e-learning edmodo* adalah sebagai berikut (Gammon, 2018) :

a. Menu Bar



Gambar 5 Tampilan Menu Bar

Menu bar merupakan garis biru yang terdapat pada kolom paling atas *website*. Pada menu bar sebelah kiri terdapat menu *home*, *progress*, *backpack*. Pada menu bar sebelah kanan terdapat *icon* lonceng (notifikasi) dan *profile*.

b. Home



Gambar 6 Tampilan Home

Menu *home* merupakan tampilan beranda pada *web edmodo*. Seluruh postingan yang di-*upload* oleh guru dapat dilihat oleh para siswa yang berada pada *stu grup* di menu ini.

c. Progress



Gambar 7 Tampilan Progress

Pada menu ini siswa dapat melihat nilai atas tugas yang telah dikerjakan dan telah dinilai oleh guru.

d. Backpack

Pada menu *backpack* siswa dapat melihat *handout*, *link video*, *website*, atau media lainnya yang sudah di-*upload* oleh guru.

e. *Icon Lonceng* (Notifikasi)

Icon lonceng merupakan notifikasi atas tugas, *quiz*, maupun postingan lain yang dilakukan oleh guru kepada siswa,

f. *Icon Profile*

Icon profile merupakan *icon* yang berisi data diri pengguna, *setting web*, dan *icon* untuk *logout* dari *web*.

Efektivitas pembelajaran menghasilkan belajar yang bermanfaat dan bertujuan bagi para siswa, melalui prosedur pembelajaran yang tepat. Dalam definisi ini kata efektifitas pembelajaran mengandung dua indikator penting, yaitu terjadinya belajar pada siswa dan apa yang dilakukan guru. Mengacu pengertian tersebut, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa efektivitas adalah tingkat keberhasilan yang dicapai dari penerapan suatu model pembelajaran. Menurut Rupiah (2015) penerapan (implementasi) adalah perluasan aktivitas, aksi, tindakan atau adanya mekanisme suatu sistem. Implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan. Perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan proses interaksi antara tujuan dan tindakan untuk mencapainya serta memerlukan jaringan pelaksana biokrasi yang efektif.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan (implementasi) bermuara pada aktivitas, adanya aksi, tindakan, atau mekanisme suatu sistem. Adapun unsur-unsur penerapannya yaitu sebagai berikut:

1. Adanya program yang dilaksanakan
2. Adanya kelompok target, yaitu subjek yang menjadi sasaran dan diharapkan akan menerima manfaat dari program tersebut
3. Adanya pelaksanaan, baik organisasi atau perorangan yang bertanggung jawab dalam pengelolaan, pelaksanaan maupun pengawasan dari proses penerapan tersebut.

Sehingga dengan alasan tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Edmodo Selama Masa Pandemi Covid 19 Pada Mata Pelajaran Matematika”.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Penerapan Media Pembelajaran Edmodo Selama Masa Pandemi Covid 19 Pada Mata Pelajaran Matematika di SMA Sains Plus Tahfidz

Quran Al-Ammar?“ Sejalan dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah pembelajaran matematika dengan media pembelajaran *Edmodo* ini efektif pada siswa *SMA Sains Plus Tahfidz Quran Al-Ammar*.

METODE PENELITIAN

Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini studi Pustaka (*library research*), penelitian kepustakaan yaitu penelitian yang dilakukan dengan membaca buku-buku atau majalah dan sumber data lainnya untuk menghimpun data dari berbagai literatur baik perpustakaan maupun tempat lain (Sugiyono, 2018). Sedangkan (Mestika, 2008) mengatakan studi Pustaka merupakan serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data Pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Beberapa pendapat tersebut dapat diketahui bahwa lingkup studi pustaka membaca buku-buku, majalah, mencatat serta mengolah bahan dari sumber data lainnya.

Tahapan yang ditempuh dalam studi Pustaka ini berupa: mengumpulkan bahan-bahan penelitian, membaca bahan kepustakaan, membuat catatan penelitian dan mengolah catatan penelitian. Sementara pendekatan penelitian menggunakan pendekatan kualitatif sebab sumber data dan hasil penelitian berupa deskripsi dalam bentuk kata-kata.

Sumber data bersifat kepustakaan atau berasal dari literatur berupa jurnal-jurnal yang berkaitan dengan efektivitas penerapan *Edmodo*. Sedangkan Teknik pengumpulan data untuk menggali dan mengumpulkan data dari sumber data. Karena data berupa data-data tertulis maka Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi. Teknik dokumentasi adalah suatu cara yang dilakukan dengan mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, leger, agenda dan sebagainya (Sugiyono. (2018). Oleh karena itu Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan membaca sumber data, membuat catatan yang berkaitan dengan penelitian dari sumber data dan mengolah catatan yang sudah terkumpul.

Sementara, Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan analisis konten (*content analysis*). Analisis konten adalah metodologi penelitian yang memanfaatkan seperangkat prosedur untuk menarik kesimpulan yang shahih dari sebuah buku atau dokumen (Sugiyono, 2018). Alasan pemilihan analisis konten karena jenis penelitian adalah jenis penelitian kepustakaan. Dalam hal ini efektivitas penerapan media pembelajaran *Edmodo* selama pandemic covid-19 pada mata pelajaran matematika kemudian menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran Matematika Daring

Media pembelajaran online merupakan salah satu bentuk media pembelajaran jarak jauh yang menggunakan fasilitas internet sehingga dapat saling berkomunikasi secara online atau daring. Lebih lanjut, tantangan pembelajaran daring adalah ketersediaan layanan internet. Media pembelajaran daring sering disebut dengan *e-learning*. E-learning adalah sistem pembelajaran elektronik atau e-pembelajaran (Electronic learning disingkat e-learning) adalah bentuk teknologi informasi yang digunakan dalam pendidikan sekolah dunia maya. Tidak lupa pula, media pembelajaran daring dapat diterapkan di berbagai mata pelajaran tak terkecuali mata pelajaran matematika. Pembelajaran dengan memanfaatkan media e-learning berbasis Edmodo merupakan pembelajaran yang tidak memerlukan kelas formal untuk proses pembelajarannya. Dalam mata pelajaran matematika pendidik bisa memanfaatkan Edmodo ini sebagai media pembelajaran daring dalam era merdeka belajar di masa pandemi covid 19.

Aplikasi Edmodo

Perkembangan teknologi internet saat ini merupakan bentuk masalah kontekstual yang perlu diambil sisi positifnya misalnya dipakai untuk media pembelajaran. Salah satu bentuk media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi internet adalah media e-Edmodo. Edmodo merupakan *Social Learning Network* (SLN) dengan elemen social mirip dengan *Facebook* yang fungsi utamanya adalah berbagi pakai (*sharing*) sumber belajar, melakukan interaksi dan komunikasi antara dosen dan mahasiswa serta antar mahasiswa, dan

melakukan evaluasi belajar secara daring. Penggunaan Edmodo ada 2 cara yaitu dengan menggunakan *website* atau dengan mengunduh aplikasi Edmodo di *play store* maupun di *apps store*. Fitur utama edmodo adalah dukungan aktif terhadap model komunikasi dari sosial media *online*, yang ditambahkan dengan fitur *online learning material* dan *online evaluation*. Edmodo ini dikembangkan oleh Nicolas Borg and Jaff O'Hara sebagai *platform* pembelajaran untuk berkabolarasi dengan pendidik dan guru dalam berbagai konten Pendidikan.

Edmodo telah dipakai oleh banyak guru dan siswa untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Fitur-fitur yang terdapat pada Edmodo adalah ; (1) *Polling*, merupakan salah satu fitur yang hanya dapat digunakan oleh dosen, fitur ini digunakan untuk mengetahui tanggapan mahasiswa. (2) *Gradebook*, fitur ini mirip seperti catatan nilai mahasiswa. (3) *Quiz*, fitur ini hanya dapat dibuat oleh dosen *Quiz* digunakan untuk memberikan evaluasi *online* kepada mahasiswa berupa pilihan ganda, isian singkat maupun soal uraian. (4) *File and Links*, fitur ini berfungsi untuk mengirimkan *note* dengan lampiran *file* dan *link*, biasanya data tersebut berekstensi *.doc*, *.pptx*, *.xls*, *.pdf* dan lain-lain. (5) *Library*, fitur ini berfungsi sebagai wadah untuk menampung berbagai file dosen dapat mengunggah bahan ajar seperti materi, presentasi, gambar, video, sumber referensi, dan lain-lain. (6) *Assignment*, fitur ini digunakan oleh dosen untuk memberikan tugas kepada mahasiswa secara *online*, Kelebihan dari fitur ini yaitu dilengkapi dengan waktu *deadline*, *attach file* yang memungkinkan mahasiswa mengirimkan tugas secara langsung. (7) *Award Badge*, berfungsi untuk memberikan suatu penghargaan kepada mahasiswa atau grup, (8) *Parent Code*, digunakan oleh orang tua mahasiswa untuk memantau aktifitas belajar, dari fitur-fitur ini edmodo merupakan pilihan yang sangat tepat untuk digunakan sebagai media pembelajaran online.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa Edmodo merupakan teknologi serupa *facebook* yang dikembangkan oleh Nicolas Borg and Jaff O'Hara sebagai *platform* pembelajaran. Selain itu terdapat 8 fitur yang terdapat dalam Edmodo, yaitu: *Polling*, *Gradebook*, *Quiz*, *File and Links*, *Library*, *Assignment*, *Award Badge*, *Parent Code*.

SIMPULAN

Pembelajaran dengan media Edmodo baik untuk digunakan. Edmodo berperan dalam efektivitas pembelajaran daring. Disamping kesimpulan, dalam hal ini disarankan agar: Para guru menggunakan media Edmodo dalam pembelajaran. Perlunya perbaikan beberapa system yang belum optimal

DAFTAR PUSTAKA

- Dalimunthe, A., Fauzi, K., & Azis, T. (2021). Perbedaan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa pada Materi Luas Bangun Datar antara Model Pembelajaran Inquiry dengan Explicit Instruction Berbantuan Puzzle. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 3(3), 913-926. doi:<https://doi.org/10.34007/jehss.v3i3.433>
- Gammon, M. (2018). *Edmodo : Microblogging For Education*. *Journal Education Mathematic*. 112-120.
- Hadarah, H. (2020). Pandemi Covid-19 Agen Perubahan Pendidikan Akhlak. *Sustainable*, 3(2), 116-123.
- Harahap, E. (2021). Pengaruh Pendekatan Contextual Teaching And Learning Berbantuan Media Tiga Dimensi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 3(3), 829-835. doi:<https://doi.org/10.34007/jehss.v3i3.434>
- Harahap, T., Husein, R., & Suroyo, S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Berpikir Kritis. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 3(3), 972-978. doi:<https://doi.org/10.34007/jehss.v3i3.462>
- Iswara, R., N.R., D. (2019). Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran *Preprospec* Menggunakan *Edmodo*. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Unnes*. (Pp. 595-606).
- Nengrum, T. A., Pettasolong, N., & Nuriman, M. (2021). Kelebihan Dan Kekurangan Pembelajaran Luring Dan Daring Dalam Pencapaian Kompetensi Dasar Kurikulum Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah 2 Kabupaten Gorontalo. *Jurnal Pendidikan*, 30(1), 1-12.
- Rais, A., & Hoiriyah, H. (2020, November). Efektivitas Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Edmodo Sebagai Solusi Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi. In *Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 4, No. 1, Pp. 264-269).
- Rambe, A., Fauzi, K., & Nuriadin, I. (2021). Pengaruh Pembelajaran CTL Dengan Kemampuan Awal Matematika Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(1), 203-209. doi:<https://doi.org/10.34007/jehss.v4i1.623>

- Rochayati, R., & Putra, R. (2021). Pandemi Covid-19 Sebagai Sumber Tema Dalam Pembelajaran Mata Kuliah Komposisi Tari di Program Studi Seni Pertunjukan Universitas PGRI Palembang. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 3(3), 1023-1030. doi:<https://doi.org/10.34007/jehss.v3i3.483>
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 15-32.
- Rupiah, S., Purba, H. S., & Sukmawati, A. (2015). Penerapan *Blended Learning* Menggunakan *Edmodo* Dalam Pembelajaran Matematika. *81*(2). 188–193.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*. Bandung:Alfabet.
- Sumini, S., Fauzi, K., & Nuriadin, I. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Student Teams Achievement Division dengan Kemampuan Awal Matematis terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 3(3), 927-933. doi:<https://doi.org/10.34007/jehss.v3i3.435>
- Tawai, A., Suharyanto, A., Putranto, T. D., de Guzman, B. M., & Prastowo, A. A. (2021). Indonesian covid-19 issue on media: review on spiral of silence application theory. *Jurnal Studi Komunikasi*, 5(2), 286-301.