

# Pemanfaatan Edmodo dalam metode pembelajaran *blended learning*

A F Amalia<sup>1, a</sup> dan W Budhi<sup>1, b</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa  
Tuntungan, Jl. Batikan UH.III/1043, Yogyakarta 55167, Indonesia

<sup>a</sup>ayufitriamalia@ustjogja.ac.id dan <sup>b</sup>widodo.budhi@ustjogja.ac.id

**Abstrak.** *Blended learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memadukan antara kegiatan perkuliahan tatap muka (*in-class session*) dengan pembelajaran secara *online* sebagai upaya untuk menggabungkan keunggulan dari kedua jenis metode yang digunakan. Edmodo merupakan salah satu LMS (*Learning Management System*) yang digunakan sebagai fasilitator metode pembelajaran *blended learning* secara online berbasis *web*. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian eksploratif deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 39 mahasiswa yang menempuh matakuliah Elektronika 2 sebagai responden. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Total Sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Edmodo yang digunakan sebagai media pembelajaran secara online memberikan nilai kepuasan dalam taraf sedang bagi mahasiswa sebagai pengguna dalam proses pembelajaran. Kendala yang dihadapi mahasiswa adalah fasilitas koneksi internet yang belum maksimal. Akan tetapi, metode *blended learning* sebagai metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yang tepat guna cukup efektif membantu proses pembelajaran sehingga dosen dan mahasiswa dapat berkomunikasi secara interaktif tanpa dibatasi tempat. Bisa kapan saja dan di mana saja.

## 1. Pendahuluan

Kualitas pendidikan untuk negara berkembang seperti Indonesia merupakan suatu kebutuhan. Jika mengacu pada suatu kemajuan yang menjadi faktor penentu suatu negara, yaitu; Penguasaan inovasi (45%), jaringan kontrol / *networking* (25%), penguasaan teknologi (20%), dan kekayaan sumber daya alam saja (10%), pendidikan di Indonesia harus lebih ditekankan pada empat kemampuan tersebut [1].

Sistem pendidikan Indonesia telah berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan akan kualitas pendidikan yang lebih baik. Berbagai metode dan strategi pembelajaran terus ditingkatkan untuk memenuhi tuntutan global. Indonesia harus mengenalkan dan menerapkan konsep pendidikan yang berputar dalam berbagai kegiatan. Program yang bervariasi dapat menciptakan suasana pengembangan pelajar yang baik [2].

Di Indonesia, strategi untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan menggunakan Teknologi Informasi (TI) dalam menghadapi tantangan Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) telah diatur dalam UUD 1945, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dan Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan dan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional. Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) baik itu berupa internet, *software* sistem administrasi pendidikan, notebook dan LCD *projector* dalam dunia

pendidikan untuk saat ini sudah merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi untuk mencetak generasi yang handal dan memiliki daya saing global. Oleh karena itu tenaga pendidikan baik guru maupun dosen di era digital sekarang ini sangat dituntut untuk menguasai TIK [3].

Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa (UST) masih menggunakan sistem berbasis kelas (klasikal) dalam proses pembelajarannya yaitu dosen dan mahasiswa bertatap muka di dalam kelas pada waktu yang telah ditentukan. Dalam penyampaian materi di kelas, dosen menggunakan media pembelajaran yang standar, yaitu *powerpoint* atau bahkan tanpa media pembelajaran. Sehingga mahasiswa harus berada dalam ruang dan waktu yang sama dengan teman sekelas dan dosennya untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Metode ini telah dilakukan selama bertahun-tahun dan cukup sukses dalam pencapaiannya. Perlu kita ketahui bahwa masyarakat terutama masyarakat pendidikan saat ini semakin dinamis yang bukan saja dinamis dalam pengertian intelektual, akan tetapi kedinamisan yang lebih mengarah pada hal pergerakan maupun waktu. Jika metode ini terus dilakukan, mahasiswa yang tidak mampu datang pada salah satu kegiatan perkuliahan, ini berarti bahwa mahasiswa tersebut akan kehilangan kesempatan untuk mendapatkan materi yang disampaikan oleh dosen pada saat itu. Di era digital saat ini, dosen sudah tidak seharusnya menjadi satu-satunya sumber belajar. Kemajuan IT memberikan kemudahan memperoleh sumber belajar selain dosen di kelas.

Berdasarkan hasil pengamatan, mahasiswa yang mengikuti perkuliahan Elektronika 2 pada tahun akademik 2015/2016 yang sistem perkuliahannya menggunakan sistem klasik, mahasiswa terlihat cenderung kurang aktif dalam memperoleh sumber belajar selain materi yang telah disampaikan oleh dosen di kelas. Meskipun dosen terampil dalam membuat suasana belajar, tetapi tidak semua mahasiswa di kelas ini terlibat secara aktif untuk mengeluarkan pendapat ataupun sekedar mengajukan pertanyaan. Hanya beberapa mahasiswa saja yang berpartisipasi dalam menghidupkan suasana kelas.

Setelah dilakukan observasi pada kelas tersebut ditemukan indikasi bahwa beberapa mahasiswa yang pasif dalam kelas Elektronika 2 tidak memiliki keberanian dalam mengungkapkan pendapat ataupun mengajukan pertanyaan di depan teman-teman dan dosennya. Selain itu, mahasiswa juga belum mampu berpikir kritis dan mandiri. Mereka tidak mempersiapkan diri sebelum masuk ke kelas berupa materi pelajaran dari sumber lain yang akan didiskusikan saat itu.

*Blended learning* adalah perpaduan antara metode pembelajaran klasikal/tatap muka (*face to face*), metode pembelajaran *online* dan pembelajaran mandiri yang menggunakan media pembelajaran berbasis TI. Edmodo adalah salah satu fasilitas pembelajaran dengan sistem *online* yang dapat digunakan dalam *blended learning*. Ini adalah situs web pendidikan yang mengambil gagasan jaringan sosial dan menyempurnakannya serta membuatnya sesuai untuk kebutuhan pembelajaran di kelas. Dengan menggunakan Edmodo, para siswa dan dosen bisa saling mengenal dan terhubung dengan berbagai materi, tugas, kuis, permasalahan-permasalahan, hingga penyelesaian berbagai permasalahan. Para dosen juga dapat melanjutkan diskusi kelas secara *online*, memberikan jajak pendapat untuk mengukur pemahaman mahasiswa, dan memberi penghargaan kepada mahasiswa berdasarkan perilaku atau keluaran dengan menggunakan Edmodo.

Edmodo adalah *Learning Management System* (LMS). LMS merupakan suatu perangkat lunak yang digunakan untuk membuat materi pembelajaran secara *online* berbasis web dan mengelola kegiatan pembelajaran serta hasil-hasilnya. Di dalam LMS juga terdapat fitur-fitur yang dapat memenuhi semua kebutuhan dari penggunaan dalam hal pembelajaran [4].

Berbagai penelitian yang telah dilakukan tentang *blended learning*. Aprilia Rizkiyah (2015) telah melakukan penelitian tindakan kelas mengenai strategi pembelajaran *blended learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada matapelajaran ilmu bangunan [5]. Hal yang sama juga dilakukan oleh Herliana, Yetti Supriyati, & I Made Astra, (2015) yang dari penelitiannya menghasilkan pembelajaran fisika yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbasis *Blended Learning* (PBL-BL) lebih tinggi dibandingkan *Direct Instruction Learning* berbasis *Blended Learning* (DI-BL). Selain itu juga, terdapat interaksi antara model pembelajaran berbasis BL dan motivasi belajar terhadap hasil belajar fisika dan bagi siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, hasil belajar fisika dengan model PBL-BL lebih tinggi daripada DI-BL. Sedangkan bagi siswa yang

memiliki motivasi belajar rendah, hasil belajar fisika dengan model PBL-BL lebih rendah daripada DI-BL.

Pada penelitian ini akan dikaji pemanfaatan Edmodo dalam *blended learning* untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam sistem pembelajaran klasik yang telah dilaksanakan Program Studi Pendidikan Fisika UST selama ini terutama di kelas Elektronika 2.

## 2. Metode Penelitian

### 2.1. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksploratif deskriptif dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Penelitian eksploratif adalah penelitian yang bertujuan untuk menggali secara luas mengenai sebab-sebab atau hal-hal yang mempengaruhi terjadinya sesuatu [6]. Asumsi peneliti menggunakan penelitian eksploratif dikarenakan peneliti hendak menggali secara luas kebermanfaatan Edmodo dalam *blended learning*.

Adapun perangkat pembelajaran yang digunakan berupa materi perkuliahan, rencana pelaksanaan semester (RPS), lembar penilaian (LP), dan materi ajar/hand out. Instrumen yang digunakan dalam kegiatan penelitian ini adalah lembar observasi tindakan, penilaian aktivitas perkuliahan, kuis dan tugas dan lembar angket.

### 2.2. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian eksploratif yang dilakukan dalam penelitian ini, menjadikan seluruh mahasiswa program studi Pendidikan Fisika pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta yang mengambil matakuliah Elektronika 2 sebagai subyek penelitian. Populasi mahasiswa pada kelas tersebut berjumlah 39 orang. Sedangkan obyek penelitian ini adalah manfaat Edmodo sebagai sarana media *blended learning*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode tes, metode observasi, dan metode angket.

Pada penelitian ini, ukuran populasi diketahui dan diasumsikan bahwa populasi berdistribusi normal. Sehingga, sampel yang diambil dalam penelitian ini menggunakan rumus Slovin. Ukuran sampel 11

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} \quad (1)$$

n = Ukuran sampel

N = Ukuran populasi

e = Batas kesalahan maksimum yang ditolerir dalam sampel (10%)

Berdasarkan perhitungan di atas, maka batas minimum pengambilan sampel dalam penelitian ini sebanyak 28 mahasiswa sebagai responden, sehingga populasi sebanyak 39 mahasiswa yang mengikuti kelas Elektronika 2 dapat dijadikan sampel. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Total Sampling*, yaitu adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi [7].

Tes yang diberikan berupa *essay* dengan tujuan mengeksplorasi kesalahan-kesalahan umum mahasiswa dalam tahapan penyelesaian dan hasil tes. Untuk instrumen angket berupa lembaran *checklist* yang akan diisi oleh mahasiswa yang berisikan kriteria pernyataan-pernyataan yang berhubungan dengan materi Elektronika 2. Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah modifikasi skala Likert, yaitu dari 1 sampai 4. Indikator-indikator dalam kisi-kisi angket untuk mengetahui aspek pemanfaatan Edmodo dalam *blended learning*.

### 2.3. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dibagi dua, yaitu: untuk data hasil tes atau data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan cara tertentu (persentase dan uji coba), sedangkan data kualitatif yang

direkam melalui observasi dengan menggunakan analisis kualitatif model interaktif dari Miles dan Huberman.

### 3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini dideskripsikan secara terperinci dari tahap perencanaan, implementasi, dan keefektifan pemanfaatan Edmodo dalam *blended learning*.

#### 3.1. Hasil Implementasi Model Pembelajaran

Pada penelitian ini, implementasi pembelajaran dilakukan dengan membandingkan pertemuan setelah UTS yang menggunakan model *blended learning* dan pertemuan kontrol sebelum UTS yang menggunakan model konvensional. Hasil dari observasi implementasi pembelajaran dideskripsikan secara terperinci dan dikualifikasikan dalam persentase.

Pemantauan terhadap kemampuan mahasiswa dalam menerapkan pembelajaran interaktif berbasis konsep sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman konsep mahasiswa dilihat kepada ketentuan kurikulum yaitu 85% mahasiswa mendapat nilai 6,5 [8].

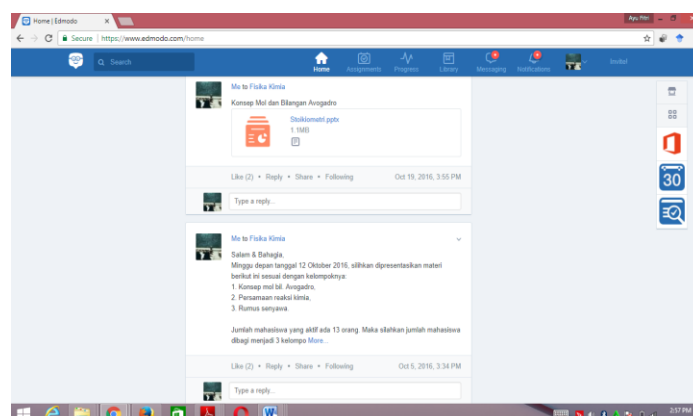
Berdasarkan tabel 1 di bawah ini, dapat dilihat hasil belajar pada kelas Elektronika 2 mahasiswa Pendidikan Fisika tahun akademik 2015/2016 sebelum menggunakan metode *blended learning* yang diperoleh melalui Ujian Tengah Semester (UTS).

**Tabel 1.** Distribusi nilai hasil UTS.

| No. | Nilai     | Frekuensi | Presentase (%) |
|-----|-----------|-----------|----------------|
| 1.  | $\geq 60$ | 3         | 7,7            |
| 2.  | $\leq 60$ | 36        | 92,31          |

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel 1, mahasiswa yang telah mencapai ketuntasan belajar baru berjumlah 3 orang atau 7,7 %, sedangkan mahasiswa yang belum mencapai ketuntasan belajar sebanyak 36 orang atau 92,31 %. Ini berarti masih banyak mahasiswa bahkan bisa hampir seluruh mahasiswa yang nilainya dibawah nilai ketuntasan belajar. Dengan demikian secara klasikal hasil belajar mahasiswa belum tuntas.

Setelah mahasiswa menempuh UTS, proses pembelajaran di kelas mulai diterapkan *blended learning*. Para mahasiswa yang mengikuti perkuliahan diperkenalkan penggunaan Edmodo. Tampilan Edmodo tidak jauh berbeda dengan media sosial lainnya seperti Facebook, sehingga memudahkan para mahasiswa beradaptasi dalam penggunaannya yang ditampilkan pada gambar 1.



**Gambar 1.** Tampilan Edmodo.

Berdasarkan tabel 2 di bawah ini, dapat dilihat hasil belajar Elektronika 2 mahasiswa Pendidikan Fisika tahun akademik 2015/2016 setelah menggunakan metode *blended learning* yang diperoleh melalui Ujian Akhir Semester (UAS).

**Tabel 2.** Distribusi nilai hasil UAS.

| No. | Nilai     | Frekuensi | Presentase (%) |
|-----|-----------|-----------|----------------|
| 1.  | $\geq 60$ | 5         | 12.82          |
| 2.  | $\leq 60$ | 34        | 87.18          |

Berdasarkan Tabel 2, mahasiswa yang telah mencapai ketuntasan belajar hanya berjumlah 5 orang atau 12,82 %, sedangkan mahasiswa yang belum mencapai ketuntasan belajar berjumlah 34 orang atau 87,18 %. Ini berarti masih banyak mahasiswa bahkan bisa hampir seluruh mahasiswa yang nilainya dibawah nilai ketuntasan belajar. Dengan demikian secara klasikal hasil belajar mahasiswa belum tuntas meskipun menggunakan metode *blended learning*.

Meskipun ketuntasannya belum tercapai, dalam pengamatan mendapatkan adanya peningkatan proses pembelajaran pada kelas online. Hal ini didukung dengan adanya pemberian materi dan tugas serta kuis secara *online*. Mahasiswa tampak berminat dengan bersungguh-sungguh aktif dalam mengunduh, mengunggah, menyelesaikan tugas dan kuis dengan berusaha untuk selalu mengumpulkan tepat waktu.

### 3.2. Analisis Deskriptif Variabel

Data yang diambil dengan menggunakan angket kebermanfaatan Edmodo sebagai media pembelajaran *online* dalam metode *blended learning* terdiri dari 6 butir soal item *valid* dengan skor maksimum 4 dan skor minimum 1. Tingkat kebermanfaatan Edmodo sebagai media *online* pembelajaran dalam metode *blended learning* dari data 39 responden dapat dilihat dari distribusi frekuensi seperti yang ditampilkan dalam tabel 3.

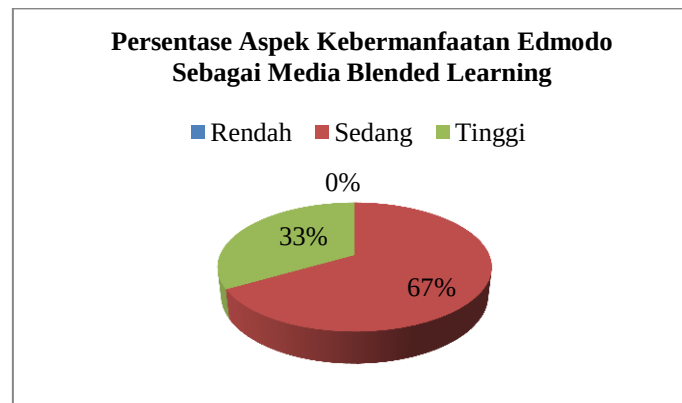
Tabel 3 menunjukkan bahwa mahasiswa yang menilai kebermanfaatan Edmodo memiliki kebermanfaatan yang tinggi ada 13 orang, sedangkan 26 mahasiswa menilai Edmodo memiliki kebermanfaatan yang sedang sebagai media pembelajaran online dalam metode *blended learning*. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar diagram persentase pada gambar 2.

Tingkat kebermanfaatan Edmodo yang berada di taraf sedang dipengaruhi oleh kecenderungan mahasiswa yang mengakses Edmodo ketika hanya berada di lingkungan kampus untuk memanfaatkan fasilitas koneksi internet tanpa membayar. Sementara itu, fasilitas internet di kampus masih terbatas dalam hal kecepatan. Sehingga mahasiswa lebih memilih meng-*copy* materi dari teman-temannya yang mengakses Edmodo secara langsung dan hanya aktif ketika diberikan kuis dan tugas secara *online*.

Selain itu, pemanfaatan Edmodo merupakan pengalaman pertama bagi para mahasiswa Program Studi Pendidikan Fisika UST. Penggunaan baru diterapkan di kelas Elektronika 2. Diharapkan kedepannya dapat dimanfaatkan di kelas-kelas matakuliah lainnya dengan difasilitasi koneksi internet yang memadai. Sehingga kebermanfaatan Edmodo menjadi maksimal.

**Tabel 3.** Distribusi frekuensi kebermanfaatan edmodo sebagai media online dalam metode *blended learning*.

| Interval         | Kategori | Frekuensi | Persentase |
|------------------|----------|-----------|------------|
| $X < 15$         | Rendah   | 0         | 0%         |
| $15 \leq X < 21$ | Sedang   | 26        | 67%        |
| $X \geq 21$      | Tinggi   | 13        | 33%        |
| <b>Jumlah</b>    |          | 39        | 100%       |



**Gambar 2.** Diagram persentase aspek kebermanfaatan edmodo.

#### 4. Kesimpulan

Setelah diperoleh data hasil penelitian yang kemudian dianalisis sehingga memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- Metode *blended learning* berbasis TIK sebagai teknologi pendidikan yang tepat guna cukup efektif membantu proses pembelajaran sehingga dosen dan mahasiswa dapat berkomunikasi secara interaktif tanpa dibatasi ruang dan waktu.
- Tingkat kebermanfaatan Edmodo sebagai sarana pembelajaran *online* dalam metode *blended learning* masih berada pada taraf sedang yang dikarenakan bagi mahasiswa yang mengikuti matakuliah Elektronika 2 tahun akademik 2015/2016 merupakan pengalaman pertama sehingga belum terbiasa untuk aktif menggunakannya. Selain itu dipengaruhi oleh fasilitas koneksi internet yang masih terbatas.

#### Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih ditujukan kepada LP3M yang telah mendanai penelitian ini melalui skim Penelitian Dosen Pemula.

#### Referensi

- [1] Farida U 2013 *Proc. Int. Conf. ADRI-5 Scientific Publications Toward Global Competitive Higher Education* (Makassar: ADRI) p 528
- [2] Dwiharja L M 2015 *Pros. Sem. Nas. Pendidik. Ekonomi FE UNY 9 Mei 2015* (Yogyakarta: FE UNY) Diambil dari: <http://eprints.uny.ac.id/21919/1/32%20Laksmi%20Mahendrati%20Dwiharja.pdf>
- [3] Amalia A F 2017 *Sosiohumaniora* **3** 43
- [4] Apriliya R 2015 *J. Kajian Pendidik. Teknik Bangunan* **1** 40
- [5] Fitria H, Yetti S, dan I Made A 2015 *Pros. Sem. Nas. Fis. (E-Journal) SNF 2015* vol IV p 61
- [6] Umar H 2005 *Riset Sumberdaya Manusia Dalam Organisasi Edisi Revisi dan Perluasan* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama)
- [7] Sugiyono 2007 *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta)
- [8] Sriyanti I 2012 *Pros. Sem. Nas. Pendidik. 2012* vol 1 (Palembang: Universitas Sriwijaya) p 1