

Pembelajaran terpadu dengan Edmodo: Efektivitas pembelajaran selama pandemi COVID-19

Rendy Yudha Pratama¹, Salman Alfarisi Salimu², Amir Syaifurrohman²

^{1,2} Universitas Aisyah Pringsewu, Indonesia

Article Info	ABSTRAK
Kata Kunci: Blended learning COVID-19 Edmodo Virtual learning	Kondisi seluruh negara di dunia porak poranda dengan hadirnya wabah virus corona yang dikenal dengan Corona Virus Diseases-19 (COVID-19). Upaya pemerintah Indonesia untuk memutus mata rantai penyebaran COVID-19 di tengah-tengah masyarakat adalah dengan memberlakukan kebijakan menjaga jarak, menghindari publisitas, sering mencuci tangan dan menggunakan masker. Hal ini juga berdampak pada bidang pendidikan dimana belajar dari rumah juga dikenal dengan istilah work from home (WFH). Pembelajaran dilakukan dengan sistem pembelajaran online yang minimal menerapkan jarak, perlindungan sosial fisik. Blended learning merupakan salah satu yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi Edmodo yang dapat dilakukan secara online di rumah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan model pembelajaran blended learning dengan aplikasi Edmodo terhadap mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika selama masa pandemi COVID-19. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan rancangan pre-test dan post-test control group. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran blended learning Edmodo pada siswa Pendidikan Teknologi Informasi selama masa pandemi COVID-19 efektif dan dapat digunakan sebagai solusi pembelajaran virtual.
Keywords: Blended learning COVID-19 Edmodo Virtual learning	ABSTRACT <i>The condition of all countries in the world has been ravaged by the presence of the corona virus outbreak known as Corona Virus Diseases-19 (COVID-19). The Indonesian government's efforts to break the chain of the spread of COVID-19 in the community are by implementing social distancing policies, avoiding publicity, washing hands frequently and wearing masks. This also has an impact on the field of education where learning from home is also known as work from home (WFH). Learning is carried out with an online learning system that minimally applies distance, physical social protection. Blended learning is one that is done using the Edmodo application that can be done online at home. The purpose of this study was to find out how effective the use of the blended learning model with the Edmodo application was for Informatics Engineering Education students during the COVID-19 pandemic. This research is a quasi-experimental study with a pre-test and post-test control group design. The results of this study indicate that the use of the Edmodo blended learning model for Information Technology Education students during the COVID-19 pandemic is effective and can be used as a virtual learning solution.</i>

Penulis Korespondensi:

Salman Alfarisi Salimu,
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi,
Universitas Aisyah Pringsewu, Indonesia
Email: salman@aisyahuniversity.ac.id

1 PENDAHULUAN (10 PT)

Sejak akhir tahun 2019 dunia dihebohkan dengan munculnya virus yang telah menyebabkan banyak kematian manusia, sehingga menjadi masalah global. Kemunculan awal terjadi di China tepatnya di daerah Wuhan. Selama wabah COVID-19 masih berlangsung dan belum ada tanda-tanda penyebarannya berkurang, pemerintah Indonesia telah mengambil kebijakan menjaga jarak sosial, menjaga jarak fisik, sering mencuci tangan, memakai masker saat bertransaksi di luar rumah dan menerapkan aturan baru yaitu semua aktivitas dilakukan di rumah dengan menggunakan sistem online. Aktivitas online juga diterapkan pada dunia pendidikan. Tidak terkecuali pembelajaran yang dilakukan oleh perguruan tinggi karena dipengaruhi oleh wabah COVID-19 [1]. Kegiatan pembelajaran online dilaksanakan di perguruan tinggi dengan harapan mahasiswa terus belajar dan mengasah kemampuan akademik dan non akademik serta meningkatkan literasi digital [2]. Pembelajaran online menuntut kerja kreatif pendidik, agar peserta didik tetap mendapatkan pendidikan yang tepat meskipun terbatas ruang.

Inovasi dan kreativitas guru dalam menyajikan dan menyampaikan materi pembelajaran serta kegiatan pembelajaran [3, 4] terus mendukung perkembangan dan merangsang kecerdasan siswa. Seperti memberikan tugas sesuai dengan tema pembelajaran yang telah dirancang semula. Ini telah menjadi salah satu

dampak positif kemajuan teknologi, sehingga menjadi solusi dan alternatif bagi pendidik dalam menghadapi wabah COVID-19 di masa pandemi ini. Blended learning dengan menggunakan platform aplikasi atau learning management system (LMS) menjadikan siswa lebih pintar dalam menggunakan smartphone [2] hal ini dapat membantu siswa untuk lebih sadar akan teknologi, sehingga mampu meningkatkan kemampuan literasi digitalnya. Tersedianya berbagai jenis aplikasi/platform LMS sangat membantu pendidik dalam mengembangkan dan memadukan penerapan model pembelajaran. Diantara aplikasi yang tersedia adalah Edmodo, schoology, google classroom, google form dan lain-lain. Pesatnya peningkatan inovasi komunikasi dan data telah mengubah model dan desain pembelajaran dalam dunia pendidikan. Model pembelajaran yang tepat di masa pandemi ini adalah blended learning [4].

Pemanfaatan Edmodo sebagai instrumen yang digunakan untuk penyampaian pembelajaran secara online [4]. Allan mengatakan bahwa blended learning adalah penggunaan berbagai alat berbasis internet termasuk ruang obrolan, grup diskusi, podcast, dan alat penilaian diri untuk mendukung tradisional [5]. Mirza, dkk. [6] berpendapat bahwa blended learning adalah pembelajaran yang menggabungkan aktivitas pembelajaran di kelas secara tatap muka dengan aktivitas pembelajaran online dan menunjukkan adanya percepatan dalam meningkatkan keterampilan dan pengetahuan manusia. Sedangkan Rusman menyatakan bahwa blended learning merupakan perpaduan atau perpaduan antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran elektronik atau e-learning [7]. Menurut Asosiasi Manajemen Informasi AS, blended learning adalah mode pembelajaran yang menawarkan perpaduan online (melalui media digital/online) dan penyampaian dan pengajaran tatap muka. Dengan demikian dapat ditarik benang merah dari pengertian blended learning yaitu perpaduan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online (dalam jaringan) atau online. Edmodo merupakan salah satu aplikasi yang sudah banyak digunakan oleh dunia pendidikan dalam proses pembelajaran. Edmodo adalah platform pembelajaran sosial untuk guru/dosen, siswa/siswa dan orang tua/wali yang dikembangkan pada akhir tahun 2008 [8]. Edmodo dirancang untuk membuat siswa bersemangat untuk belajar di lingkungan yang lebih akrab [9]. Edmodo adalah sistem manajemen pembelajaran yang bersifat open source dan dapat diakses secara gratis oleh siapa saja Edmodo dapat dikembangkan oleh pengguna sesuai dengan kebutuhannya. Penggunaan Edmodo sangat user friendly dan siapa saja dapat dengan mudah menggunakan aplikasi ini, tanpa harus mengikuti kursus atau tutorial yang memakan waktu lama. Edmodo memiliki fitur yang lengkap untuk membantu proses pembelajaran online, yang dilengkapi dengan home, classroom setting, library, find, dan message. Edmodo tidak hanya dapat digunakan dalam dunia pendidikan formal, tetapi organisasi swasta, pemerintah juga dapat menggunakannya. Karena administrasi dan manajemen keamanan yang dimiliki Edmodo cukup baik. Dengan menggunakan Edmodo membantu guru dalam memberikan tugas dan materi pembelajaran, karena dilengkapi dengan tempat tugas yang merupakan tempat mengumpulkan tugas, mengerjakan kuis untuk siswa. Kelebihan dari Edmodo ini adalah link control untuk orang tua dapat memantau aktivitas belajar siswa, dan berbagai aktivitas lainnya yang dilakukan secara online [10].

1 METODE PENELITIAN

1.1 Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu, dengan desain pre-test and post-test control group. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkapkan seberapa efektif penggunaan model blended learning menggunakan aplikasi Edmodo terhadap mahasiswa jurusan Teknik Informatika pada mata kuliah statistika selama masa pandemi COVID-19. Dua kelompok dipilih secara acak dengan memberikan model pembelajaran yang berbeda di setiap kelas. Pre-test dan post-test diberikan kepada kedua kelompok untuk mengetahui perbedaan hasil pre-test dan post-test antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas eksperimen dilaksanakan dengan menggunakan model blended learning menggunakan Edmodo, sedangkan kelas kontrol menggunakan grup WhatsApp. Kemudian, hasil pre-test dan post-test pada masing-masing kelas dibandingkan sehingga diperoleh perbedaan antara keduanya.

1.2 Subjek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi yang mengikuti perkuliahan Dasar Pemrograman semester berjalan yang menggunakan blended learning dan grup WhatsApp dalam kegiatan

pembelajarannya. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling yaitu teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu. Alasan menggunakan teknik purposive sampling dalam penelitian ini karena membutuhkan dua kelas yang homogen dalam hal kemampuannya untuk mewakili karakteristik populasi. Sampel yang dipilih adalah 10 siswa, kegiatan belajar menggunakan aplikasi Edmodo, sedangkan pembelajaran dengan grup WhatsApp terdapat tempat siswa untuk menyerahkan tugas dan kita dapat melihat secara langsung jumlah siswa yang telah menyerahkan tugas ke sistem aplikasi edmodo, sedangkan pembelajaran menggunakan grup whatsapp hanya memposting materi.

1.3 Analisis Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan memberikan perlakuan pre-test dan post-test. Pre-test digunakan untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran dimulai dan post-test digunakan untuk mengukur kemampuan mahasiswa setelah pembelajaran menggunakan blended learning dengan aplikasi Edmodo lengkap. Pre-test dan post-test ini diberikan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kemudian dilakukan uji beda rata-rata prestasi awal masing-masing kelompok eksperimen. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan nilai rata-rata pencapaian awal kedua kelompok. Pengujian yang digunakan adalah independent sample t-test dengan taraf signifikansi alpha 0,05 menggunakan software SPSS 23.00.

2 HASIL DAN ANALISIS

Hasil analisis dalam penelitian ini mengungkapkan seberapa efektif penggunaan blended learning menggunakan Edmodo pada mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi selama pandemi COVID-19. Hasil tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Sampel

		N	deviation	Error mean
Pre-test	50.8870	10	17.3980	2.3446
Post-test	70.8007	10	14.9089	2.3453

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata sebelum menggunakan blended learning dengan Edmodo adalah 50,88 dan setelah menerapkan perlakuan blended learning dengan Edmodo mengalami peningkatan rata-rata sebesar 70,0. Berdasarkan hasil tersebut dapat kita lihat bahwa terjadi peningkatan rata-rata nilai statistik yang diperoleh siswa. Perbedaan rerata sebelum dan sesudah menerapkan blended learning dengan Edmodo selama masa pandemi COVID-19.

Gambar 1 menunjukkan bahwa persentase siswa yang mengerjakan tugas adalah 72,50%. Sehingga dapat dikatakan bahwa siswa sangat antusias dalam belajar menggunakan Edmodo. Hal ini berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini didukung oleh penelitian yang telah dilakukan oleh Ekici [11] yang mengatakan bahwa Edmodo dapat digunakan untuk membuat komunitas praktik online dalam program pendidikan guru. Hasyim, dkk. [12] menyatakan bahwa hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat literasi, kesiapan dan kesadaran mereka dalam menggunakan Edmodo dalam pembelajaran berada pada tingkat yang tinggi. Hasil positif dari penelitian ini menunjukkan bahwa Edmodo dapat digunakan untuk mencapai hasil belajar mata pelajaran ini, terutama di tingkat perguruan tinggi. Tidak ada isu literasi, kesiapan dan kesadaran yang diangkat oleh kelompok siswa ini; oleh karena itu, lebih banyak kegiatan harus dicampur ke dalam proses pembelajaran dan bertujuan untuk efek positif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media sosial, sistem manajemen pembelajaran Moodle dan Edmodo bermanfaat bagi pencapaian tujuan pembelajaran [13].

Peningkatan hasil belajar menggunakan aplikasi Edmodo juga didukung oleh penelitian dari penelitian yang dilakukan oleh Wibowo dan Astriawati [14] hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan bagi taruna yang diajar menggunakan e-learning berbasis Edmodo. -belajar dibandingkan dengan yang diajarkan menggunakan pembelajaran tatap muka konvensional dengan nilai post-test 92,89 untuk kelas eksperimen dan 78,35 untuk kelas kontrol; dan 2) Penggunaan e-learning berbasis Edmodo pada mata kuliah Mekanika Terapan dinilai cukup efektif karena nilai n-gain test mencapai 75,82% untuk kelas eksperimen.

Karena penggunaan e-learning berbasis Edmodo memberikan dampak yang sangat positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa aplikasi ini layak untuk mendukung proses pembelajaran. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ali, dkk. [32] menemukan adanya peningkatan pada siswa secara khusus, seperti; nilai rata-rata siswa pada sesi pre-test adalah 68,75, post-test sesi pertama 76,2, dan post-test sesi kedua 84,20. Hasil ini mendorong siswa untuk mengintegrasikan Edmodo sebagai teknologi canggih dalam media online untuk setiap pelajaran, sehingga siswa menjadi aktif, kreatif dalam meningkatkan keterampilan dan pengetahuan. Dengan demikian, sangat berguna untuk menggunakan aplikasi Edmodo dalam pembelajaran online, terutama dengan kondisi pandemi COVID-19 [15].

3 KESIMPULAN

Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa sangat antusias dan menikmati pembelajaran Dasar Pemrograman dengan blended learning menggunakan Edmodo. Blended learning dengan Edmodo memaksa mahasiswa untuk

terus mengamati penerapannya, karena materi pembelajaran dan tugas dikirim melalui Edmodo, serta penjelasan materi pembelajaran juga diposting di Edmodo, sehingga mendorong siswa untuk terus mengakses aplikasi Edmodo. Keterbatasan waktu dalam mengumpulkan tugas memacu mahasiswa untuk juga mengumpulkan tugas tepat waktu, karena jika terlambat dalam hitungan detik, maka sistem pengumpulan tugas di Edmodo tidak bisa diakses lagi yang berarti tugas tidak bisa dikumpulkan. Blended learning dengan Edmodo menjadi solusi cerdas dalam kondisi pandemi COVID-19 karena pendidik dan siswa tetap bisa melakukan pembelajaran meski di rumah. Pembelajaran dapat dilakukan secara online dari rumah masing-masing tanpa mengurangi esensi dari pembelajaran itu sendiri. Sehingga tujuan pembelajaran tercapai dan kompetensi yang diharapkan dari siswa juga tercapai. Dengan demikian, penggunaan aplikasi Edmodo dalam pembelajaran menjadi pilihan yang dapat digunakan oleh para pendidik dalam pembelajaran online di masa pandemi COVID-19.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan, dekan fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan dan semua pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini.

REFERENSI

- [1] S. P. Adhikari, et al., "Epidemiology, causes, clinical manifestation and diagnosis, prevention and control of coronavirus disease (COVID-19) during the early outbreak period: a scoping review," *Infectious Diseases of Poverty*, vol. 9, no. 1, pp. 1-12, 2020.
- [2] R. Sefriani and R. Sepriana, "Schoology Based E-Learning Media Development in Learning Technology and Vocational Education Curriculum (in Bahasa)," *Educatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 2, no. 1, pp. 8-14, 2020.
- [3] M. Nurtanto, D. Widjanarko, H. Sofyan, R. Rabiman, and M. B. Triyono, "Learning by Making Changing Automotive Electrical Textual Materials into Visual Animations as Creative Learning Products (CLP)," *International Journal of Scientific & Technology Research*, vol. 8, no. 10, pp. 1634-1642, 2019.
- [4] Rasmitadila, Widyasari, M. A. Humaira, A. R. S. Tambunan, R. Rachmadtullah, and A. Samsudin, "Using a Mixed Learning Approach (BLA) in Inclusive Education Course: Studies that Investigate Teacher Students' Perceptions," *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, vol. 15, no. 2, pp. 72-85, 2020.
- [5] B. Allan, *Blended Learning: Tools for Teaching and Training*. Facet, 2007.
- [6] A. S. Mirza, F. Ahmadi, L. A. Rachmawati, and N. L. Masruroh, "Digital Technology on Millennial Generation : Potere Mobile Devices on Primary Students for Supporting Learning," *International Conference on Science and Education and Technology 2018 (ISET 2018)*, 2018, pp. 42-45.
- [7] Rusman, *Computer Based Learning and Learning (in Bahasa)*. Bandung: ALfabeta, 2012.
- [8] V. Paliktzoglou, "Edmodo," in S. Danver, Ed. *The SAGE encyclopedia of online education*. SAGE Publications, Inc., 2016, pp. 376-377.
- [9] Usman BV., "Edmodo based e-learning in teaching English in the accounting department politeknik negeri Samarinda (in Bahasa)," *Jurnal EKSIS*, vol. 12, no. 1, pp. 3214-3345, 2016.
- [10] N. K. R. Rabiman and M. Nurtanto, "Design and Development of E-Learning System with Learning Management Systems (LMS) in Vocational Education," *International Journal of Scientific & Technology Research*, vol. 9, no. 1, pp. 1060-1063 2020.
- [11] D. I. Ekici, "The Use of Edmodo in Creating an Online Learning Community of Practice for Learning to Teach Science," *Malaysian Online Journal of Educational Sciences*, vol. 5, no. 2, pp. 91-106, 2017.
- [12] S. Hashim, N. A. Al Jafri, M. E. Ismail, K. A. A. Rahman, A. Masek, and A. Ismail, "Students' Literacy, Readiness and Awareness in using Edmodo for Learning," 2019 IEEE 10th Control and System Graduate Research Colloquium (ICSGRC), Shah Alam, Malaysia, 2019, pp. 231-235, doi: 10.1109/ICSGRC.2019.8837056.
- [13] W. N. T. W. Hussin, J. Harun, and N. A. Shukor, "Online tools for collaborative learning to enhance student's interaction," 2019 7th International Conference on Information and Communication Technology (ICoICT), Kuala Lumpur, Malaysia, 2019, pp. 1-5, doi: 10.1109/ICoICT.2019.8835197.
- [14] W. Wibowo and N. Astriawati, "The effectiveness of using Edmodo based e-learning in the applied mechanics course," *Journal of Physics: Conference Series*, vol. 1511, 2019, doi: 10.1088/1742-6596/1511/1/012121.
- [15] H. Ali, D. Gojali, W. Darmalaksana, A. H. Fathonih, Sajidin, and T. Ratnasih, "The Effectiveness of Using Edmodo as Online Media on Students' Outcome in Reading Course," 2019 IEEE 5th International Conference on Wireless and Telematics (ICWT), Yogyakarta, Indonesia, 2019, pp. 1-6, doi: 10.1109/ICWT47785.2019.8978236.