



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING MENGUNAKAN EDMODO PADA TINGKAT BELAJAR MAHASISWA OTOMASI PERKANTORAN

Faridatun Nadziroh¹⁾, Handi Rahmannuri²⁾, Evy Nur Amalina³⁾

^{1), 3)} Program Studi Otomasi Perkantoran,
Akademi Komunitas Semen Indonesia

Email : ¹⁾ faridatun.nadziroh@gmail.com, ³⁾ evynuramalina@gmail.com

²⁾ Program Studi Teknik Perawatan Mesin dan Industri,
Akademi Komunitas Semen Indonesia

Email : ²⁾ handirahmannuri@gmail.com

Abstrak

Kemajuan teknologi saat ini memberikan berbagai macam tuntutan kepada dunia pendidikan untuk dapat terus aktif mengikuti perkembangan teknologi agar tidak tertinggal. Model pembelajaran *face-to-face* mulai dirasa kurang menarik dan membosankan sehingga menurunkan minat belajar mahasiswa/i saat ini. Menanggapi hal itu, perlu adanya metode pembelajaran baru agar dapat memberikan inovasi baru kepada mahasiswa/i. Metode *blended learning* merupakan metode pembelajaran campuran yakni dengan menggabungkan antara model *face-to-face* dengan model berbasis teknologi informasi atau sering disebut *e-learning*. Disini *edmodo* dipilih karena merupakan salah satu *learning platform* berbentuk jejaring sosial berfokus pada dunia pendidikan yang dirancang untuk kebutuhan guru/dosen serta siswa/mahasiswa. Ujicoba penelitian ini dilakukan kepada mahasiswa/i yang mengambil mata kuliah “komputer pengolah kata dan komunikasi”. Dengan menerapkan proporsi *blended learning* yakni dengan 55% *face-to-face* dan 45% *edmodo*. Dari hasil pengukuran secara kuantitatif didapatkan hasil bahwa adanya peningkatan motivasi belajar mahasiswa/i hal ini ditunjukkan dengan tingkat kehadiran dan keaktifan mahasiswa/i di kelas. Selain itu nilai rata-rata yang diperoleh mahasiswa/i naik 40%.

Kata Kunci : *Blended learning, edmodo, learning platform, mahasiswa*

Abstract

Current technological advances provide various kinds of demands to education to be able to active following technological developments so as not to be left behind. The face-to-face learning model begins to be considered less attractive and boring so that it decreases student's current learning interest. In response to, need of new learning method to be able to provide innovations for students. The blended learning method is a mixed learning method that is by combining face-to-face models with information technology-based models or often called e-learning. Here Edmodo was chosen because it is one of the social networking learning platforms focusing on the world of education designed for lecturers and students. This research is conducted into university student who take “word processing and communication computer” subject. By applying the blended learning proportion, about 55% face-to-face models and 45% Edmodo models. From the results of quantitative measurements, it was found that there was an increase in student learning motivation this was indicated by the level of attendance and activity of students in the class. Besides that, the average value obtained by students increased by 40%.

Keywords: *Blended learning, edmodo, learning platform, student*



I. PENDAHULUAN

Model pembelajaran saat ini cenderung menggunakan model pembelajaran mandiri. Dimana menuntut anak didik untuk lebih produktif secara aktif dalam menghasilkan karya.

Peraturan Pemerintah pada Undang-undang No. 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa sebagai wujud suasana belajar dan pembelajaran diharuskan pelajar agar selalu aktif mengembangkan potensi diri. Selain itu, upaya yang telah dilakukan adalah pengembangan kurikulum KTSP 2006 dan 2013.

Dalam pengembangan potensi diri, pelajar relatif melakukan hal tersebut dalam kelas saja, yang mana proses pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran *face-to-face*. Model ini menerapkan model pembelajaran berdasarkan *teacher centered* (pembelajaran yang tertuju dan terpusat pada pengajar saja).

Seiring kemajuan teknologi, model pembelajaran semakin berkembang. Model pembelajaran yang didasarkan pada teknologipun mulai bermunculan. Diantaranya model pembelajaran e-learning. Menurut Faridatun (2017) berpendapat bahwa e-learning yaitu model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi IT dengan dukungan web sehingga dapat diakses dari tempat-tempat jauh, tidak bergantung pada satu tempat saja. Sedangkan waktu pun juga tidak terpeka waktu tertentu.

Menurut Allen, Garret dan Seaman mengklasifikasikan bentuk dasar pembelajaran, sebagaimana terlihat pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Klasifikasi bentuk dasar pembelajaran

Proporsi konten yang terkirim <i>online</i>	Jenis Pembelajaran
0%	Tradisional
1 – 29%	Difasilitasi web
30 – 79%	<i>Blended/hybrid</i>
80+%	<i>Online</i>

Menurut tabel klasifikasi bentuk dasar pembelajaran, terdapat empat jenis pembelajaran yakni pembelajaran tradisional, pembelajaran difasilitasi web, pembelajaran *blended* atau *hybrid* dan pembelajaran *online*.

Pembelajaran tradisional yakni pembelajaran tanpa menggunakan teknologi *online*-konten yang di sampaikan melalui tulisan atau lisan. Pembelajaran difasilitasi web yakni pembelajaran menggunakan teknologi *webbased* untuk memfasilitasi hal penting dalam pembelajaran tatap muka. Pembelajaran ini memanfaatkan CMS (*Course Management System*) yang merupakan sistem pengelolaan pembelajaran atau halaman web untuk memposkan silabus dan tugas. Pembelajaran *blended/hybrid* adalah pembelajaran yang memadukan *online* dan tatap muka. Proporsi substansi menggunakan diskusi *online*, dan kadang pertemuan tatap muka. Sedangkan pembelajaran *online* yakni suatu pembelajaran yang sebagian besar atau bahkan seluruh konten disampaikan secara online. Jenis ini tidak menggunakan tatap muka.

Tuntutan model pembelajarn beragam inilah yang mendorong penulis melakukan penelitian tentang penerapan salah satu model pembelajaran diatas dengan memanfaatkan salah satu *platform* digital berbasis pendidikan yang bernama edmodo terhadap tingkat belajar mahasiswa saat ini.

Apa yang terjadi sebelum, saat dan sesudah penerapan model pembelajaran dilakukan akan di jelaskan secara lengkap pada pembahasan artikel ini.

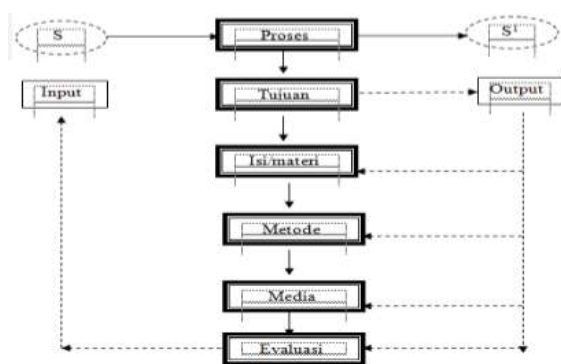
Objek penelitian ini dilaksanakan pada kelas eksperimen yakni kelas mata kuliah “komputer pengolah kata dan komunikasi”. Dengan memberikan pembelajaran secara *blended learning* dengan komposisi 55% *face-to-face* dan 45% menggunakan edmodo. Penelitian ini

bertujuan mengukur tingkat belajar mahasiswa.

II. KAJIAN LITERATUR

Gagne mengatakan dalam artikel Benny A. P (2010) bahwa pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang memang sengaja dibentuk dan diciptakan untuk mempermudah proses belajar. Pembelajaran merupakan bagian dari interaksi pengajar dan anak didik. Sejalan dengan hal itu, wina sanjaya (2006) berpendapat bahwa proses pembelajaran adalah sebuah sistem. Dimana sistem ini dibentuk dan dijelaskan secara rinci dan sistematis dengan adanya kesinambungan antar komponen.

Menurut Arif S (2003) berpendapat bahwa salah satu asosiasi teknologi dan komunikasi pendidikan di amerika yang bernama AECT (Association of Education and Communication Technology) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu proses yang berguna untuk menyalurkan informasi



Gambar 1. Komponen Proses Pembelajaran

Gambar 1 terlihat bahwa terdapat 5 tahapan komponen proses pembelajaran. Berikut penjelasannya :

- Tujuan
Tujuan merupakan landasan penting dalam sistem pembelajaran. Tujuan hendaknya dapat tercapai dan tergambar dengan baik pada silabus dan standart kompetensi.
- Isi / Materi
Isi/materi adalah inti proses pembelajaran. Berisi gambaran dan

rangkuman dari buku teks. Namun materi tidak hanya berisi dari rangkuman buku teks, melainkan dari jurnal, artikel ilmiah, majalah dan sumber lainnya.

- Metode
Metode merupakan strategi atau langkah-langkah yang diterapkan pengajar dalam proses pembelajaran agar mampu berjalan efektif dan maksimal sehingga tercapai tujuan awal.
- Media
Media merupakan alat yang digunakan dalam penyampaian materi. Dengan adanya media belajar, diharapkan dapat memberikan dorongan peningkatan kualitas pembelajaran. Media biasanya berupa media cetak, media audio, maupun media visual.
- Evaluasi
Evaluasi bertujuan untuk mengukur tingkat keberhasilan anak didik, sebagai tolak ukur dan umpan balik pengajar sehingga pengajar dapat mengetahui kinerja anak didik.

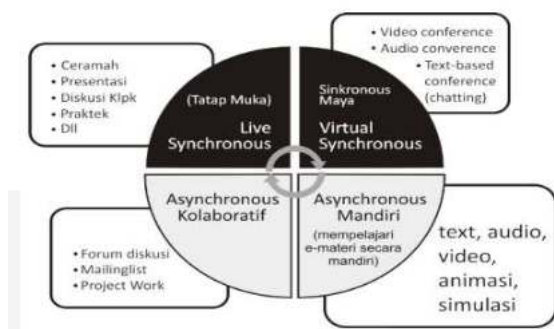
Media pembelajaran *online* adalah bentuk proses pembelajaran yang berbasis teknologi informasi berupa dekstop atau komputer dengan didukung fasilitas sarana internet dan multimedia berupa grafis, video dan audio sebagai media utama untuk berinteraksi dan pemberian materi.

Bates dan Wulf mengemukakan dalam artikel yang dilutis oleh munir (2006) pembelajaran *online* memiliki kelebihan yaitu (a) *enchange interactivity* (dapat meningkatkan interaksi pembelajaran), (b) mempunyai jangkauan yang luas, (c) mempermudah pembaharuan dan penyimpanan materi dengan mudah, (d) mudah dalam berinteraksi dimana saja dan kapan pun.

Sedangkan media pembelajaran *offline* cenderung bermodel *teacher centered* dengan cara *face-to-face*. Biasanya pengajar menyampaikan materi menggunakan media *power point*.

Blended learning secara etimologis terdiri dari kata *blend* yang memiliki arti campuran dan *learning* berarti belajar. Berikut arti dari *blended learning* menurut beberapa peneliti. Elenena mosa (2006) berpendapat *blended learning* adalah dua item utama dimana pembelajaran *classroom lesson* dengan *online learning* dipadukan menjadi satu. Sedangkan menurut cheung & hew (2011) *blended learning* adalah kombinasi antara *face-to-face learning* dan *online learning*. Secara rinci Thorne (2003) mengatakan bahwa *blended learning* memberi kesempatan untuk mengintegrasikan inovasi dan keunggulan teknologi dalam model pembelajaran *online* dengan partisipasi dan interaksi dan dari keunggulan pada pembelajaran tatap muka. *Blended learning* menggunakan pendekatan konstruktif, sesuai dengan pendapat Dian W (2013). Aspek penggabungan dalam *blended learning* tidak cukup dengan *face-to-face learning* dan *online learning* namun juga metode, sumber, media, dan strategi pembelajaran.

Kriteria *blended learning* digambarkan dalam gambar berikut ini:



Gambar 2. Kriteria *blended learning* menggunakan pendekatan konstruktif

Menurut gambar 2 terlihat bahwa kriteria *blended learning* terdiri dari empat kuadran. Kuadran 1 yang disebut *live synchronous*. Kriteria ini dilaksanakan dalam pembelajaran tatap muka dengan strategi pembelajaran berbasis masalah (*problem based*) meliputi ceramah, diskusi, praktik, presentasi dan demonstrasi. Kuadran 2 disebut *virtual synchronous* yakni kriteria pembelajaran

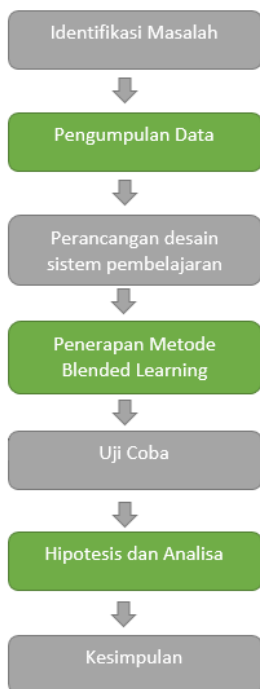
yang dilakukan dalam waktu yang bersamaan namun dalam dimensi ruang yang sama dan atau berbeda, meliputi: *video conference*, *chatting* dan *audio conference*. *virtual synchronous* memanfaatkan teknologi untuk mengambil peran dan pembelajaran *online*. Kriteria kuadran 3 yang disebut *asynchronous mandiri* adalah pembelajaran yang dilakukan dalam dimensi ruang dan waktu yang berbeda melalui pembelajaran yang memungkinkan anak didik dapat belajar secara mandiri. Media yang digunakan adalah media cetak berupa buku, modul, majalah. Sedangkan media digital dikemas dalam bentuk doc, html, pdf, ppt dan sebagainya. Kriteria ke 4 yakni *asynchronous kolaboatif* yakni pembelajaran yang dilakukan dalam dimensi ruang dan waktu yang berbeda, namun peristiwa belajarnya melibatkan lebih dari satu orang atau berkolaborasi. Kriteria ini memberi kesempatan kepada pengajar dan anak didik untuk berdiskusi, mengamati, mencermati, menginvestigasi dan menganalisis masalah terkait materi pada pembelajaran *online*.

Dari pejelasan kriteria pembelajaran dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model *blended learning* memberikan kesempatan bagi anak didik dalam hal ini mahasiswa untuk meningkatkan kompetensi diri baik secara praktik maupun teori.

III. METODE PENELITIAN

Pemilihan model *blended learning* sebagai suplemen pembelajaran dengan pendekatan konstruktif pada mata kuliah “komputer pengolah kata dan komunikasi” memiliki keunggulan yakni memberikan informasi *up to date* mengenai materi atau bahan ajar, pengajar/dosen dapan mengontrol langsung pemahaman dan penguasaan materi mahasiswa, dan juga pembelajaran tidak monoton, lebih interaktif, efektif dan efisien. Selain itu dapat menyelesaikan materi-materi yang belum tersampaikan dalam pembelajaran tatap muka.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini digambarkan pada skema berikut ini :



Gambar 3. Skema metode penelitian

Gambar 3 menunjukkan tahapan skema metode penelitian yang digunakan peneliti. Dimana tahap – tahap yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi Masalah
Tahap identifikasi masalah meliputi Studi literatur dan perumusan masalah.
2. Pengumpulan Data
Tahap pengumpulan data meliputi mengumpulkan konsep dan platform *blended learning*, materi pembelajaran Komputer Pengolah Kata dan Komunikasi dan juga data hasil dari responden
3. Perancangan Desain Sistem Pembelajaran
Perancangan sistem pembelajaran meliputi menetapkan jumlah tatap muka, quiz, tugas dan ujian kepada kelas eksperimer
4. Penerapan Metode Blended Learning
Tahap ini mengadopsi metode *blended learning* dengan edmodo pada mata kuliah Komputer Pengolah Kata dan Komunikasi pada kelas eksperimen

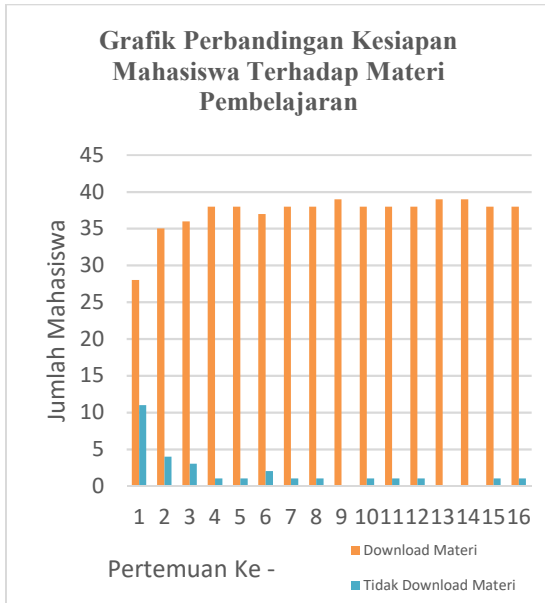
5. Uji Coba
Uji coba pemberian tugas dan ujian pada kelas eksperimen.
6. Hipotesis dan Analisa
Melakukan perbandingan dan analisa.
7. Kesimpulan
Mengambil kesimpulan dari ujicoba, hipotesis dan analisa

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini di lakukan pada objek penelitian adalah mahasiswa Program Studi Otomasi Perkantoran yang mengambil matakuliah Komputer Pengolah Kata dan Komunikasi. Yang selanjutnya objek penelitian ini disebut dengan kelas eksperimen.

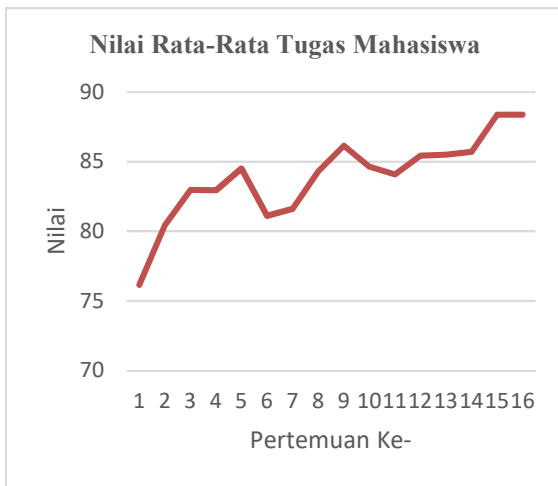
Penerapan *blended learning* mengacu pada komposisi 55% pembelajaran di lakukan secara *face-to-face* dan 45% secara daring melalui media sosial *edmodo*. Pembelajaran *face-to-face* yakni dengan penjelasan materi secara langsung di kelas. Sedangkan *posting* materi dilakukan melalui *edmodo*.

Pengamatan uji coba pertama dilakukan pada kesiapan mahasiswa akan materi yang telah di berikan sebelum memulai kelas. Terlihat pada grafik Gambar 5, bahwa pada minggu pertama masih terdapat mahasiswa sebanyak 11 orang yang belum membawa materi pembelajaran sebelum masuk kelas. Hal ini terjadi dikarenakan minggu pertama, mahasiswa masih dalam tahap adaptasi model pembelajaran yang diterapkan. Pada minggu ke dua dan ketiga, jumlah mahasiswa yang tidak membawa materi masih tinggi, namun jumlah sudah mulai menurun. Minggu ke 4 sampai dengan 16 jumlah semaki menurun, hanya ada satu atau dua mahasiswa saja yang tidak membawa, hal ini kemungkinan karena kelalaian mahasiswa. Terdapat beberapa minggu yang full semua mahasiswa membawa materi.



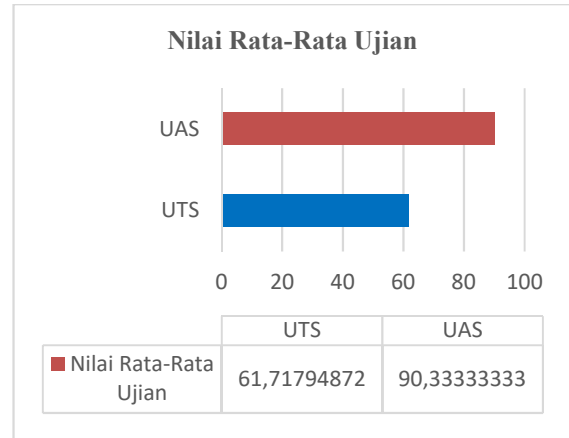
Gambar 5. Grafik Perbandingan Kesiapan Mahasiswa Terhadap Materi Pembelajaran

Selanjutnya, dari hasil penerapan *blended learning* dan ujicoba yang difokuskan pada pemberian tugas yang di berikan dengan rincihan tugas pada setiap kali pertemuan dalam satu semester, didapatkan hasil yakni sebagai berikut,



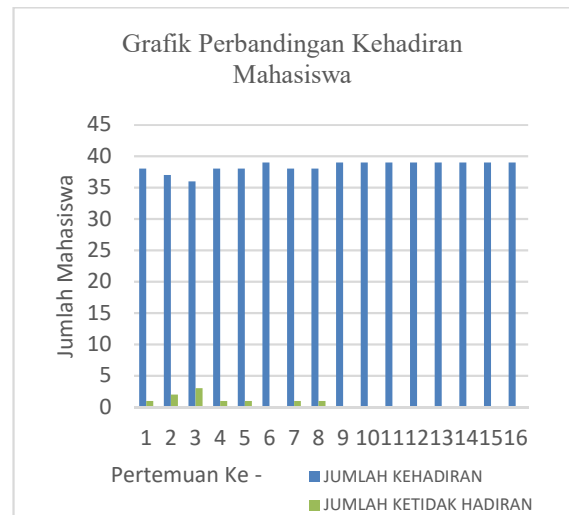
Gambar 6. Grafik Nilai Rata-rata Mahasiswa

Sedangkan, dari hasil penerapan *blended learning* dan ujicoba yang difokuskan pada pemberian ujian yang di berikan dua kali dalam satu semester, yakni pada saat UTS dan UAS didapatkan hasil yakni sebagai berikut,



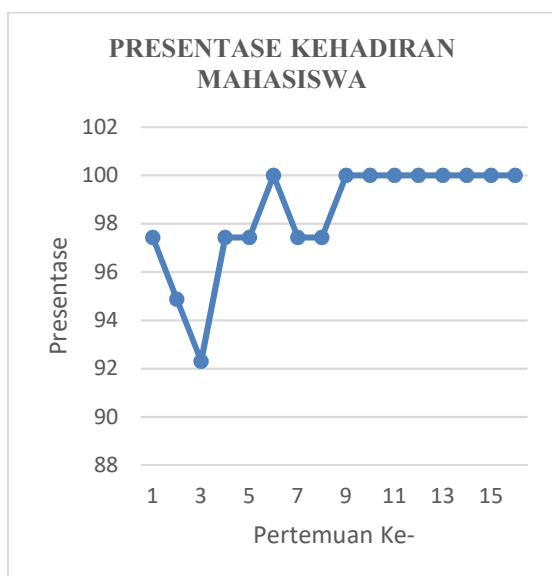
Gambar 7. Nilai Rata-Rata Ujian Mahasiswa

Terlihat bahwa nilai pada saat UTS (Ujian Tengah Semester) dan UAS (Ujian Akhir Semester) terdapat kenaikan sekitar 40%. Nilai UTS yang didapat cenderung kecil karena mahasiswa masih tahap pengenalan dan kurang siapan mahasiswa terhadap ujian pertama disemester tersebut. Nilai UAS yang diperoleh lebih besar, karena mahasiswa sudah mengerti, memahami dan tidak grogi dengan ujian yang dihadapi.



Gambar 8. Grafik Perbandingan Kehadiran Mahasiswa Pengamatan uji coba keempat dilakukan pada kesiapan jumlah kehadiran mahasiswa dalam satu semester. Terlihat pada grafik Gambar 8, bahwa pada minggu pertama masih tidak masuk kelas. Namun pada minggu ke empat sampai dengan terakhir, mahasiswa hampir tidak ada yang tidak masuk kelas. Hal ini dapat dikatakan bahwa mahasiswa menyenangi model pembelajaran yang diterapkan, sehingga

membuat mahasiswa mempunyai keinginan untuk datang ke kelas pembelajaran.



Gambar 9. Presentase Kehadiran Mahasiswa

Secara presentase kehadiran, terlihat disetiap kali pertemuan, mahasiswa semakin kecil presentase ketidakhadiran mahasiswa.

Dari grafik – grafik yang telah di jelaskan terlihat bahwa setiap kali pertemuan antusiasme mahasiswa dalam pembelajaran semakin baik dan cenderung meningkat. Hal ini membuktikan bahwa motivasi belajar mahasiswa terhadap model pembelajaran dengan *blended learning* berhasil memberikan pengaruh positif.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Dengan menerapkan proporsi *blended learning* yakni dengan 55% *face-to-face* dan 45% *edmodo*. Dari hasil pengukuran secara kuantitatif didapatkan hasil bahwa adanya peningkatan motivasi belajar mahasiswa/i. Hal ini ditunjukkan dengan tingkat kehadiran dan keaktifan mahasiswa/i di kelas. Selain itu nilai rata-rata yang diperoleh mahasiswa/i naik 40%.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat, Direktorat Jenderal

Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi, atas bantuan dana hibah yang diberikan melalui Penelitian Dosen Pemula Tahun Pelaksanaan 2019.

REFERENSI

- Graham, C. R. (2006). Blended learning systems. *The handbook of blended learning*, 3-21.
- Johnson, S. D., Aragon, S. R., & Shaik, N. (2000). Comparative analysis of learner satisfaction and learning outcomes in online and face-to-face learning environments. *Journal of interactive learning research*, 11(1), 29-49.
- Kuntarto, E., & Asyhar, R. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Pada Aspek Learning Design Dengan Platform Media Sosial Online Sebagai Pendukung Perkuliahan Mahasiswa. Repository Unja.
- Munir, D. (2009). Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Bandung: Alfabeta*.
- Nadziroh, F. (2017). Analisa Efektifitas Sistem Pembelajaran Berbasis E-Learning. *Jurnal Ilmu Komputer dan Desain Komunikasi Visual*, 2(1).
- Nadziroh, F., Rahmannuri, H., & Amalina, E. N. (2019). Pengembangan Strategi Blended Learning Sebagai Pendukung Perkuliahan Mahasiswa Milenial. *Jurnal Ilmu Komputer dan Desain Komunikasi Visual*, 4(1).
- Osguthorpe, R. T., & Graham, C. R. (2003). Blended learning environments: Definitions and directions. *Quarterly review of distance education*, 4(3), 227-33.
- Sadiman, A. S. (1946). Beberapa Aspek Pengembangan Sumber Belajar. *Cet. I*.