

PENINGKATAN PARTISIPASI BELAJAR MAHASISWA DENGAN SISTEM *E-LEARNING EDMODO* DI STAIN SULTAN ABDURRAHMAN KEPULAUAN RIAU

Sella Kurnia Sari

STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau

sellakurniasari.sks@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini hendak menjawab tentang karakteristik aplikasi Edmodo dan tingkat partisipasi mahasiswa dalam proses belajar mengajar. Edmodo merupakan aplikasi untuk pembelajaran dengan metode Electronic Learning (E-laerning). Aplikasi ini menjadi pilihan karena termasuk aplikasi yang menyediakan beberapa fitur memadai untuk keperluan belajar mengajar, interaksi dengan peserta didik, pengaturan waktu tugas dan lainnya. Dengan demikian, Edmodo termasuk aplikasi yang sesuai dengan kategori *facilitated a-laerning*, yakni berfungsi sebagai medium untuk memfasilitasi proses belajar. Dalam proses penelitian dan hasil survei terhadap responden, menyatakan bahwa mereka puas dengan pengguna e-learning Edmodo dalam proses belajar mengajar. Akan tetapi, kendala dalam penggunaan aplikasi Edmodo ini adalah jika jaringan internet mengalami gangguan maka aplikasi tidak dapat diakses hal ini dikarenakan aplikasi tersebut bergantung pada sinyal *provider*. Selain itu, e-laerning hanyalah sebuah sarana alternatif yang hanya sebagai alternatif pengembang pembelajaran. Semangat penerapan e-laerning bisa sejalan dengan semangat pendidikan progresif yang tidak hanya menyajikan materi dengan cara-cara konvensional.

ABSTRACT: This research is about to answer the characteristics of Edmodo application and the level of student participation in the teaching and learning process. Edmodo is an application for learning using the Electronic Learning (E-laerning) method. This application is an option because it includes an application that provides several adequate features for the needs of teaching and learning, interaction with students, setting time assignments and more. Thus, Edmodo is an application that fits the *facilitated a-laerning* category, which functions as a medium to facilitate the learning process. In the research process and the results of the survey of respondents, stated that they were satisfied with Edmodo's e-learning users in the teaching and learning process. However, the obstacle in using Edmodo application is if the internet network is interrupted, the application cannot be accessed because the application depends on the provider signal. In addition, e-laerning is only an alternative means that is only an alternative learning developer. The spirit of implementing e-laerning can be in line with the spirit of progressive education that does not only present material in conventional ways.

Kata Kunci: *pendidikan progresif, partisipasi, inovasi, kreatif*

PENDAHULUAN

Perguruan tinggi yang berdaya saing global adalah pertama, perguruan tinggi yang selalu melakukan perubahan dan pembaruan pendidikan yang mengkombinasikan keunggulan akademiknya, kebutuhan pasar, dan kebutuhan masyarakat. Kedua, mempunyai keunggulan penelitian, kesholaraan, kreativitas, dan kegiatan *entrepreneurial* sehingga meluluskan lulusan yang berdaya saing global dalam bidang *hardskill* maupun *softskill*. Ketiga, melakukan kerjasama/sinergi dengan industri, pemerintah, asosiasi profesi, lembaga pendidikan dan pengujian di dalam dan luar

negeri, termasuk pertukaran dosen mahasiswa. Keempat, melakukan penajaman kurikulum. Kelima, memiliki akreditasi atau peningkatan mutu secara berkelanjutan baik nasional maupun internasional.¹ Salah satu cara untuk menjadi perguruan tinggi yang berdaya saing adalah dosen harus terus meningkatkan wawasan keilmuannya serta

¹ Mohamad Nasir, "*Pendidikan Tinggi: Membangun Indonesia Unggul dan Berdaya Saing*". Kementerian Riset, Teknologi, dan Perguruan Tinggi. Yogyakarta, 04 Desember 2016. http://belmawa.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/12/PM_Rakernas-Belmawa_041216_Final.pdf

terus menerus melakukan inovasi agar mahasiswa tertarik dan termotivasi dalam proses pembelajaran

Keberhasilan pendidikan sangat erat terkait dengan upaya peningkatan partisipasi mahasiswa dalam perkuliahan. Motivasi belajar yang rendah menjadi faktor utama rendahnya partisipasi mahasiswa di dalam perkuliahan sehingga motivasi belajar dirasa perlu untuk mendapatkan perhatian khusus. Dosen sangat berpengaruh dalam proses menarik partisipasi mahasiswa pada saat pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut pembelajaran semestinya harus dirancang secara kreatif dan inovatif di dalam pembelajaran yang diberikan dosen kepada mahasiswa. Menurut Pritandhari proses pembelajaran merupakan salah satu aspek yang mempengaruhi hasil belajar.² Proses pembelajaran sudah dilakukan secara maksimal dengan berbagai model pembelajaran diharapkan dapat membuat hasil belajar mahasiswa yang maksimal juga.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah di observasi oleh peneliti sebelumnya di lingkungan Program Studi Manajemen Pendidikan Islam STAIN Sultan Abdurrahman Kepri, dapat disimpulkan adanya beberapa permasalahan yang kerap terjadi dan membutuhkan solusi yang tepat dalam proses pembelajaran. Pertama, mahasiswa belum sepenuhnya menyajikan slide power point presentasi sesuai standar. Salah satu penerapan media pembelajaran yaitu digunakannya suatu media seperti laptop dan *infocus* dengan menggunakan *software Microsoft Power Point*. *Microsoft Power Point* merupakan salah satu program dari *Microsoft* yang digunakan untuk membuat slide presentasi yang menarik dengan dukungan efek animasi yang dapat meningkatkan minat dan perhatian audiens. Ketika mahasiswa STAIN Sultan Abdurrahman Kepri melakukan presentasi

dalam proses pembelajaran berlangsung slide presentasi yang mereka sajikan belum sesuai dengan standarnya. Slide yang disajikan kebanyakan *copy paste* dari makalah yang dibuat sehingga satu slide diisi penuh paragraf sehingga *audiens* sulit memahami isi slide tersebut.

Kedua, keterlambatan dosen dalam memberikan nilai mahasiswa yang tidak sesuai jadwal. Tanggung jawab dosen setelah perkuliahan berakhir adalah memberikan hasil penilaian evaluasi mahasiswanya. Setelah menggabungkan nilai-nilai yang sesuai dengan kriteria penilaian dosen, nilai akhir diserahkan kepada masing-masing prodi untuk di input dan diserahkan kepada bagian akademik. Yang sering terjadi di STAIN Sultan Abdurrahman Kepri adalah seringnya keterlambatan dosen dalam menyerahkan nilai mahasiswa. Hal ini menjadi masalah karena tertundanya pencetakann KHS mahasiswa.

Ketiga, kurangnya evaluasi formatif oleh dosen. Dalam proses pembelajaran yang menjadi tujuan adalah mahasiswa dapat memahami materi yang telah disampaikan dosen. Namun, pada mahasiswa STAIN Sultan Abdurrahman Kepri sering tidak menguasai materi. Apa yang disampaikan oleh dosen hanya sebatas sekali pertemuan dan pada pertemuan selanjutnya sudah tidak ingat. Hal ini terjadi karena kurangnya evaluasi formatif oleh dosen, yang dapat dilakukan setiap akhir jam mata kuliah.

Keempat, pemberian materi perkuliahan dan pengumpulan tugas mahasiswa yang belum teratur. Dalam proses belajar mengajar biasanya dosen akan memberikan materi serta memberikan tugas kelompok maupun individu kepada mahasiswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran pada mahasiswa dan dosen prodi Manajemen Pendidikan Islam STAIN Sultan Abdurrahman Kepri khususnya pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Manajemen adalah pemberian materi perkuliahan dan pengumpulan tugas mahasiswa yang belum teratur.

² Meyta Pritandhari, "Implementasi Model Pembelajaran Direct Instruction untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa". Jurnal Promosi Vol. 5 No. 1 (2017) Hal. 47-56 <http://dx.doi.org/10.24127/ja.v5i1.845>

Kelima, kurangnya pengetahuan mahasiswa tentang metode penulisan makalah dan laporan. Di universitas *skill* untuk menulis makalah dan laporan sangat dibutuhkan. Salah satunya pengetahuan tentang metode penulisan makalah dan laporan. Namun, mahasiswa STAIN Sultan Abdurrahman Kepri kurang mengetahui metode penulisan tersebut. Hal ini terlihat pada saat pengumpulan makalah mahasiswa yang tidak sesuai dengan standar penulisannya salah satunya pada *cover* makalah.

Ketika dalam proses belajar mengajar biasanya dosen akan memberikan materi serta memberikan tugas kelompok maupun individu kepada mahasiswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran pada mahasiswa dan dosen prodi Manajemen Pendidikan Islam STAIN Sultan Abdurrahman Kepri khususnya pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Manajemen adalah pemberian materi perkuliahan dan pengumpulan tugas mahasiswa yang belum teratur. Hal ini terjadi pada saat dosen akan memberikan materi berupa *soft copy* harus meng-*copy file* kedalam *flashdisk* mahasiswa setiap di akhir jam pertemuan yang dinilai kurang efisien. Kemudian dalam pengumpulan tugas mahasiswa yang berbentuk *hard copy* seringkali tugas tersebut tercecer, hilang, dan terselip sehingga akan berpengaruh terhadap nilai tugas mahasiswa. Sedangkan jika tugas dikirimkan dalam bentuk soft file via email maka file yang masuk kedalam email dosen kurang efektif karena urutan file yang tidak teratur. bahkan ada juga mahasiswa yang mengirim dua file atas nama dua orang dalam satu akun.

Berdasarkan hal-hal yang telah dijabarkan oleh peneliti di atas, maka untuk mengatasi permasalahan tersebut dirasa perlu adanya proses pembelajaran melalui *e-learning*. Menurut Rusli, *e-learning* merupakan pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik dengan menggunakan media elektronik atau pembelajaran berbasis teknologi

informasi/berbasis multimedia.³ Salah satu jenis aplikasi pembelajaran berbasis *e-learning* adalah *edmodo* yang akan memudahkan proses pembelajaran antara mahasiswa dan dosen. *Edmodo* merupakan sebuah jaringan pendidikan global yang membantu menghubungkan semua pelajar dengan semua orang dan sebagai sumber belajar yang dibutuhkan untuk mencapai seluruh kemampuannya. *Edmodo* berfungsi untuk mempermudah komunikasi antara mahasiswa dengan dosen dan sebagai sarana komunikasi belajar atau berdiskusi secara *online*.

Penelitian ini bukanlah hal yang baru karena sudah banyak penelitian tentang *e-learning* yang menggunakan aplikasi *Edmodo*. Hasil penelitian Asmuni dan Hidayati membuktikan bahwa (1) terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media jejaring sosial *Edmodo* terhadap partisipasi mahasiswa dalam diskusi kelas pada materi ajar teoretis maupun praktis. (2) Terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media jejaring sosial *Edmodo* dengan partisipasi mahasiswa dalam diskusi kelas pada materi ajar yang bersifat teoretis. (3) Terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media jejaring sosial *Edmodo* dengan partisipasi mahasiswa dalam diskusi kelas pada materi ajar yang bersifat praktis.⁴

Menurut hasil penelitian Saifuddin, Mahasiswa memiliki persepsi yang baik terhadap *e-learning*, hal ini dipengaruhi oleh pengetahuan dan pengalaman mahasiswa dalam menggunakan *e-learning*.⁵ Mahasiswa menunjukkan kesediannya melakukan pembelajaran dengan *e-learning* sebesar 86,3%, selain itu mahasiswa mendukung

³ Rusli, Muhammad, Dadang Hermawan dan Ni Nyoman Supuwingsih, "*Multimedia Pembelajaran yang Inovatif*". (Yogyakarta: AndI, 2017), hal. 74

⁴ Asmuni dan Wiwin Sri Hidayati, "*Pengaruh Penggunaan Media Jejaring Sosial Edmodo Terhadap Partisipasi Mahasiswa dalam Diskusi Kelas pada Materi Ajar Teoretis dan Praktis*". Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran Vol. 1 No.1 Tahun 2015 Hal. 98-107

⁵ Much Fuad Saifuddin, "*E-Learning dalam Persepsi Mahasiswa*". *Varia Pendidikan*, Vol.29, No.2, Desember 2017 Hal. 102-109

dalam konten *e-learning* terdapat instruksional yang harus dilakukan dengan *e-learning*, gambaran pembelajaran yang akan dilakukan di kelas, serta materi yang dapat dipelajari sebelum pembelajaran secara tatap muka. Tingkat kepuasan mahasiswa dalam penggunaan *e-learning* mencapai 77%.

Hasil penelitian Karimah dkk (2018), menunjukkan kreativitas mahasiswa setelah pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis edmodo tidak sama dengan sebelum pembelajaran dengan media tersebut.⁶ Berdasarkan penghitungan dengan Normalized Gain g diperoleh $g = 0,75$ Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas termasuk dalam kriteria tinggi. Menurut Dharmawati dalam penelitiannya, dengan menggunakan edmodo mempunyai beberapa manfaat yang diperoleh yaitu meningkatkan interaksi antara dosen dan mahasiswa, membentuk sebuah kelas online, menambah variasi belajar, mengubah sistem pembelajaran yang tradisional menuju ke pembelajaran yang interaktif.⁷

Dari penelitian yang ada, pola yang demikian ini berkesesuaian dengan semangat filsafat pendidikan progresif. Sedangkan fokus penelitian ini hendak menjawab tentang karakteristik aplikasi Edmodo dan tingkat partisipasi mahasiswa dalam proses belajar mengajar.

IMPLEMENTASI EDMODO DAN HASILNYA

Pembelajaran memiliki tahapan yang setiap tahapan harus dilalui secara teliti dan terukur, tahapan tersebut perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.⁸ Menurut Djamarah dan Zain (2013: 96) metode

gabungan/kombinasi dari beberapa macam metode mengajar yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran menggunakan dua metode akan lebih efisien dan lebih efektif.⁹ Sedangkan Ramadhani sebagaimana dikutip oleh Catim, menyatakan bahwa *E-learning* menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat; dengan tujuan meningkatkan efisiensi, efektivitas, transparansi, akuntabilitas, dan kenyamanan belajar; dengan obyeknya adalah layanan pembelajaran yang lebih baik, menarik, interaktif, dan atraktif.¹⁰ Hasil akhir yang diharapkan adalah peningkatan prestasi dan kecakapan akademik peserta didik serta pengurangan biaya, waktu, dan tenaga untuk proses pembelajaran.

Beberapa kriteria kebutuhan perangkat sebagaimana yang dimaksud di atas juga tersedia di Edmodo. Aplikasi *Edmodo* juga aplikasi yang aman karena pada saat registrasi akun, akun mahasiswa dipilih sebagai *student* dan dosen sebagai *teacher*. Kemudian dosen yang sudah mendaftar akan mempunyai kode kelompok khusus untuk kelas online nya sendiri dan mahasiswa akan menggunakan kode tersebut untuk bergabung kelas online dari dosennya. Kode tersebut terdiri dari 6 digit kode grup mata kuliah pada saat registrasi akun. Dan hal ini akan sangat membatasi orang lain selain mahasiswa kelas tersebut untuk bergabung dengan kelompok tanpa kode akses, dan dosen juga dapat menjaga agar tidak ada yang bergabung dan keluar dari kelompok. *Edmodo* juga mudah diakses yaitu dengan menggunakan *laptop* maupun aplikasi dari *handphone*. Tugas mahasiswa juga tersedia waktu pengerjaan tugasnya dan dapat dikirim langsung dalam bentuk file dan tugas tersebut tidak dapat dilihat oleh anggota kelas yang lain selain dosen yang

⁶ Karimah dkk, "Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo Terhadap Kreativitas Mahasiswa". Jurnal Pendidikan Edutama Vol. 5 No. 2 Juli 2018 Hal. 97-101

⁷ Dharmawati, "Penggunaan Media E- Learning Berbasis Edmodo dalam Pembelajaran English for Bussiness". Jurnal Sistem Informasi Vol.1 No.1 April 2017

⁸ Widiyanto, "Revitalisasi Komunitas Pembelajaran dengan Lesson Study dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran". Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan Vol. 1 No.1, Februari 2018 Hal. 16-28

⁹ Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain, "Strategi Belajar Mengajar" (Jakarta: Rineka Cipta,2013), hal. 96

¹⁰ Moh. Zam Zam Hasan Fahri Catim. Skripsi: "Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Website untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMAN 1 Mojosari" (Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya,2014)

bersangkutan. Untuk penilaian sudah langsung dapat dinilai oleh dosennya dan tersimpan dalam fitur Aplikasi Edmodo yaitu *gradebook*. Fitur *gradebook* inilah yang digunakan sebagai catatan nilai mahasiswa. Pemberian nilai dapat dilakukan oleh dosen dan dapat diisi secara manual atau secara otomatis. Menurut Dharmawati (2017) *Edmodo* dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip pengelolaan kelas berbasis kelompok dan sosial media.

Penggunaan aplikasi Edmodo diharapkan membantu proses sistem pembelajaran yang efektif dan efisien yaitu dengan pengumpulan tugas mahasiswa, pemberian materi, penilaian dari dosen akan menjadi teratur dan aman, mahasiswa juga akan lebih mahir dalam penggunaan teknologi informasi, serta akan meningkatkan keaktifan mahasiswa melalui diskusi dan kuis yang diberikan oleh dosen. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Karimah dkk (2018) setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Edmodo pada mahasiswa, terjadi peningkatan kreativitas yang tinggi dibandingkan dengan sebelum menggunakan aplikasi Edmodo. Secara keseluruhan dari permasalahan-permasalahan penelitian yang diajukan, tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah agar mahasiswa dapat mempelajari sistem pembelajaran baru yang efektif dan efisien sehingga akan ada perkembangan dalam sistem pembelajaran berdasarkan tahapan-tahapan yang sesuai. Selain itu diharapkan dosen dapat lebih kreatif dalam menyusun materi dan soal perkuliahan.

Dalam implementasinya, Edmodo digunakan untuk penelitian di Program Studi Manajemen Pendidikan Islam STAIN Sultan Abdurrahman Kepri dengan menggunakan jenis data primer dalam periode waktu dari 25 juni - 5 oktober 2018. Menurut Sugiyono (2015) data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data.¹¹ Teknik pengumpulan data

menggunakan angket melalui aplikasi *Google Forms* yang terdiri dari 9 pertanyaan dengan sampel mahasiswa semester 1 angkatan 2018 dari 3 kelas program studi Manajemen Pendidikan Islam. Metode Penelitian yang digunakan adalah Deskriptif Kualitatif dengan melakukan survei terhadap mahasiswa program studi Manajemen Pendidikan Islam. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *probability sampling* dengan jumlah sampel sama dengan jumlah populasi. Menurut¹² Arikunto (2012: 104) jika jumlah populasi kurang dari 100 orang maka jumlah sampelnya diambil secara keseluruhan, tetapi jika populasinya lebih besar dari 100 orang, maka bisa diambil 10-15% atau 20-25% dari jumlah populasinya. Objek penelitian ini yaitu aplikasi edmodo dalam mata kuliah Dasar-dasar Manajemen.

Tabel 1. Jumlah Mahasiswa Prodi Manajemen Pendidikan Islam yang mengambil Mata Kuliah Dasar-Dasar Manajemen

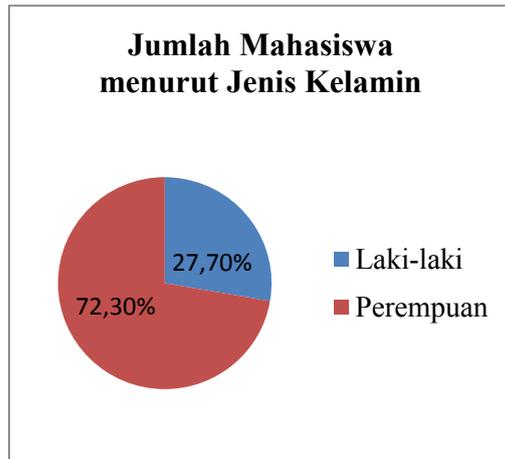
No.	Kelas	Jumlah
1.	MPI A1	24 orang
2.	MPI A2	25 orang
3.	MPI A3	25 orang
Jumlah		74 orang

Sumber: Prodi Manajemen Pendidikan Islam STAIN Sultan Abdurrahman Kepri

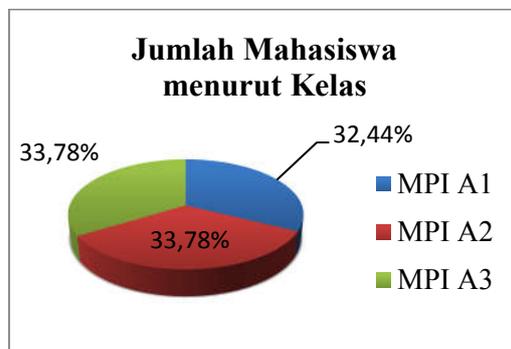
Berdasarkan hasil angket jumlah mahasiswa menurut jenis kelamin, mahasiswa yang berjenis kelamin laki-laki adalah sebanyak 27,7% atau 21 Orang dan yang berjenis kelamin perempuan adalah sebanyak 72,3% atau 53 Orang. Kemudian hasil angket juga menghitung jumlah mahasiswa menurut kelasnya, kelas MPI A1 sampel yang diambil adalah sebesar 32,4% atau sebanyak 24 Orang, kelas MPI A2 berjumlah sebesar 33,8% atau 25 Orang, dan kelas MPI A3 berjumlah sebesar 33,8% atau 25 Orang. Hasil tersebut dipersentasekan pada gambar dibawah ini.

¹¹ Sugiyono, "Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)" (Bandung: Alfabeta, 2015)

¹² Suharsimi Arikunto, "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek" (Jakarta: Rineka Cipta, 2012)



Gambar 2. Jumlah Mahasiswa menurut Jenis Kelamin



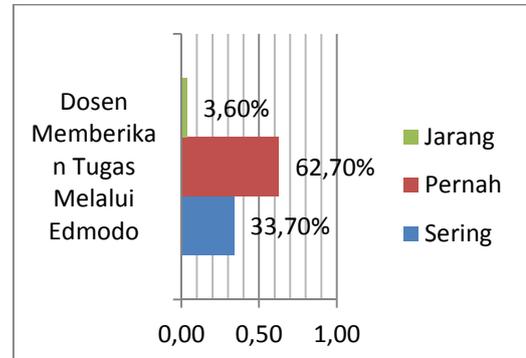
Gambar 3. Jumlah Mahasiswa menurut Kelas

Dosen merupakan fasilitator terpenting dalam penyampaian ilmu kepada mahasiswa harus mampu berfikir kreatif didalam menciptakan suasana pembelajaran agar ilmu yang akan ditransfer dapat diterima oleh mahasiswa dengan baik. Banyak pembelajaran yang dilakukan di kelas masih sangat monoton dengan hanya menggunakan buku catatan, bahan foto copian dan buku ajar¹³ (Dharmawati, 2017). Dari hasil penelitian didapati semua responden atau mahasiswa menjawab setuju dengan menggunakan aplikasi *E-Learning* Edmodo Materi Pembelajaran dapat dengan mudah diterima dan diakses. Kemudian dari survey tersebut 62,7% atau 46 Orang

¹³ Dharmawati, "Penggunaan Media E- Learning Berbasis Edmodo dalam Pembelajaran English for Bussiness". Jurnal Sistem Informasi Vol.1 No.1 April 2017

mahasiswa menjawab dosen pernah menggunakan aplikasi Edmodo dalam memberikan tugas perkuliahan namun tidak terlalu sering dilihat dari 33,7% atau 25 Orang yang menjawab dosen yang sering menggunakannya serta 3,6% atau 3 Orang menjawab dosen jarang menggunakan aplikasi tersebut dalam memberikan tugas.

E-learning membantu mahasiswa untuk mempelajari materi secara mandiri sebelum masuk kelas, dengan mempelajari materi yang disediakan melalui *e-learning* dapat meningkatkan motivasi mahasiswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Sebelum memberikan materi, biasanya dosen mengirim materi tersebut ke edmodo sehari sebelumnya sehingga mahasiswa dapat mempelajari materi tersebut. Pembelajaran dengan *E-learning* berbeda dengan pembelajaran secara konvensional, dimana dalam pembelajaran dengan *e-learning* guru tidak berperan sebagai sumber informasi utama yang menyalurkan informasi kepada siswa.¹⁴

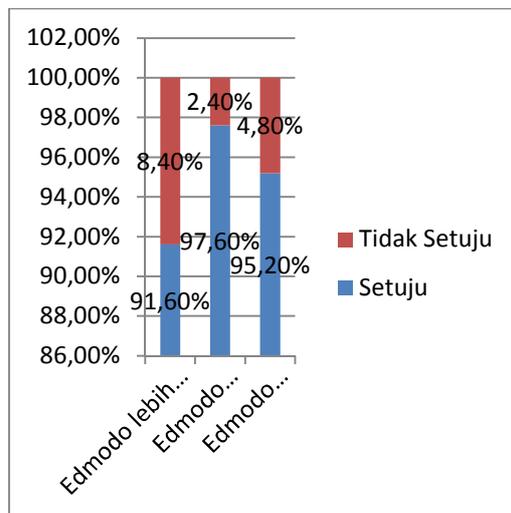


Gambar 4. Dosen Memberikan Tugas Melalui Edmodo

Respon mahasiswa dalam pembelajaran yang menggunakan aplikasi Edmodo, 91,6 % atau 68 Orang mahasiswa setuju bahwa aplikasi Edmodo lebih menarik dibandingkan dengan media pembelajaran modul, Kemudian 8,4% atau 6 Orang tidak tertarik pada aplikasi Edmodo. Selanjutnya,

¹⁴ Much Fuad Saifuddin, "E-Learning dalam Persepsi Mahasiswa". Varia Pendidikan, Vol.29, No.2, Desember 2017 Hal. 102-109

dalam hal mengumpulkan tugas 97,6 % atau 72 Orang mahasiswa setuju bahwa dengan adanya aplikasi Edmodo tugas sangat mudah dikumpulkan kepada dosen, sisanya 2,4% atau 2 Orang menjawab tidak mudah mengumpulkan tugas dengan menggunakan Edmodo. Pada aplikasi Edmodo mahasiswa juga dapat mengirimkan pesan kepada dosen dan teman kuliah. Sekitar 95,2% atau 70 Orang mahasiswa dapat mengirim pesan menggunakan aplikasi tersebut sedangkan sisanya 4,8% atau 4 Orang menjawab tidak.



Gambar 5. Persentase Respon Mahasiswa Terhadap Aplikasi Edmodo

Dalam hal intensitas penggunaan aplikasi Edmodo, 65,9% atau 49 Orang mahasiswa menjawab sering mengakses aplikasi Edmodo dalam perkuliahan dan sisanya 34,1% atau 25 Orang menjawab jarang mengakses aplikasi tersebut. Respon positif dari mahasiswa terhadap pembelajaran menggunakan aplikasi Edmodo ini adalah penggunaannya sangat mudah, materi perkuliahan dapat langsung diakses, pembelajaran lebih efektif, sistem perkuliahan tidak membosankan, mempermudah dalam pengumpulan tugas kuliah, mempermudah komunikasi dosen dan mahasiswa, pemberian dan pengumpulan tugas dapat lebih efisien.

Sementara kendala dalam penggunaan aplikasi Edmodo ini adalah jika jaringan internet mengalami gangguan maka aplikasi

tidak dapat diakses hal ini dikarenakan aplikasi tersebut bergantung pada sinyal *provider*. Rulviana (2018) dalam hasil penelitiannya menjumpai kendala dalam pemanfaatan media *edmodo* pada saat melaksanakan pembelajaran. Dari hasil penelitian dapat dijumpai kendala berupa masalah jaringan. Apabila jaringan internet sedang baik atau tidak *trouble*, maka akses *edmodo* berjalan dengan lancar. Tetapi, apabila sinyal atau jaringan sedang tidak mendukung maka proses *online* di *edmodo* menjadi lambat.¹⁵

E-LAERNING DAN PENDIDIKAN PROGRESIF

E-learning lahir karena reaksi terhadap pendidikan yang konvensional. Kehadiran e-learning sebagai pembaruan metode pengajaran dalam pendidikan guna mengimbangi pesatnya kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi saat ini. Seiring dengan perkembangannya, para pakar telah menemukan pola, rumusan serta kategori dalam penerapan e-learning. Menurut William Horton, sebagaimana dikutip dari Mutia dan Leonard, ada lima kategori perbedaan *e-learning*, yaitu: *learner-led E-learning*, *facilitated E-learning*, *instructor-led E-learning*, *embedded E-learning*, dan *telementoring and e-coaching*.¹⁶

1. *Learner-led E-learning*

Kategori ini dikenal pula dengan istilah *self-directed E-learning*. Yaitu, *E-learning* yang dirancang untuk memungkinkan pelajar belajar secara mandiri. Itulah sebabnya disebut dengan *learner-led E-learning*. Tujuannya adalah untuk menyampaikan pembelajaran bagi para pelajar mandiri (*independent learner*). Disampaikan juga bahwa *learner-led E-learning* berbeda dengan *computer-based training* yang sama-sama didedikasikan untuk belajar mandiri. Bedanya, dalam

¹⁵Vivi Rulviana, "Implementasi Media Edmodo dalam Mata Kuliah Pengembangan Kurikulum Sekolah Dasar". Jurnal Refleksi Edukatika Edisi 8 Vol.2 2018.

¹⁶Intan Mutia dan Leonard, "Kajian Penerapan E-Learning dalam Proses Pembelajaran di Perguruan Tinggi". Faktor Exacta 6 (4) 2013 Hal 278-289

computer-based training, pelajar mempelajari materi tanpa melalui jaringan internet atau web, tapi via komputer, seperti melalui CD-ROM atau DVD. Dalam *learner-led E-learning*, semua materi (seperti *multimedia presentation*, html, dan media interaktif lain) dikemas dan dikirim via jaringan internet atau web.

2. *Instructor-led E-learning*

Jenis ini merupakan kebalikan dari *learner-led E-learning*, yaitu penggunaan teknologi internet/web untuk menyampaikan pembelajaran seperti pada kelas konvensional. Konsekuensinya, memerlukan teknologi pembelajaran sinkronous (*real time*) seperti konferensi video, audio, *chatting*, *bulletin board* dan sejenisnya.

3. *Facilitated E-learning*

Kategori ini, merupakan kombinasi dari *learner-led* dan *instructor-led E-learning*. Jadi, bahan belajar mandiri dalam beragam bentuk disampaikan via website (seperti audio, animasi, video, teks, dalam berbagai format tertentu) dan komunikasi interaktif dan kolaboratif juga dilakukan via website (seperti forum diskusi, konferensi pada waktu-waktu tertentu, *chatting*, dan lainnya).

4. *Embedded E-learning*

Kategori ini agak berbeda. *Embedded E-learning* memberikan upaya agar terjadi *semacam just-in time training*. Kategori *E-learning* ini dirancang untuk dapat memberikan bantuan segera, ketika seseorang ingin menguasai keterampilan, pengetahuan atau lainnya sesegera mungkin saat itu juga dengan bantuan aplikasi program yang ditanam di website.

5. *Telementoring dan e-Coaching*

Kategori ini adalah pemanfaatan teknologi internet dan web untuk memberikan bimbingan dan pelatihan jarak jauh. Dalam konteks ini, alat seperti telekonferensi (video, audio, komputer), *chatting*, *instant messaging*, atau telepon dipergunakan untuk memandu dan membimbing perkembangan

peserta belajar dalam menguasai pengetahuan, keterampilan atau sikap yang harus dikuasainya. Sama halnya dengan *embedded E-learning*, kategori ini, lebih banyak diaplikasikan di industri atau perusahaan-perusahaan besar di era global ini.

Melihat dari kriteria e-learning tersebut, maka Edmodo yang telah dipraktik selama penelitian ini termasuk dalam kategori *Facilitated E-learning*. Penggunaan aplikasi Edmodo dilakukan dengan pengumpulan tugas mahasiswa, pemberian materi, penilaian dari dosen. Hal ini menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih teratur dan aman, mahasiswa juga akan lebih mahir dalam penggunaan teknologi informasi. Aplikasi ini juga meningkatkan keaktifan mahasiswa melalui diskusi dan kuis yang diberikan oleh dosen. Setidaknya, hal ini telah sesuai dengan indikator-indikator yang dalam model *facilitated e-learning*.

Kesuksesan penggunaan e-learning ini sangat bergantung dengan pemakaian karena sangat bergantung dengan produk teknologi. Para pakar juga telah memberikan beberapa kriteria prasyarat yang harus dipenuhi untuk mendapatkan hasil maksimal proses belajar menggunakan e-learning. Menurut Gottschalk, dalam Mutia dan Leonard, komponen-komponen utama dalam *E-learning* terdiri dari lima hal.¹⁷ Pertama, yakni pelajar. Memenuhi kebutuhan pelajar adalah dasar dari setiap *E-learning* yang efektif. Ketika instruksi disampaikan dari jarak jauh, tantangan baru muncul karena pelajar terpisahkan satu sama lain dengan latar belakang yang berbeda. Kedua, instruktur di setiap fakultas atau perguruan tingginya. Peran instruktur dalam e-learning adalah: a) memahami karakteristik dan kebutuhan pelajar tanpa adanya kontak langsung, b) mengaplikasikan metode pengajaran yang sesuai dengan harapan belajar, c) mengembangkan teknologi

¹⁷ Intan Mutia dan Leonard, "Kajian Penerapan *E-Learning* dalam Proses Pembelajaran di Perguruan Tinggi". *Faktor Exacta* 6 (4) 2013 Hal 278-289

penyampaian, sementara tetap memfokuskan pada perannya sebagai pengajar, dan d) berfungsi secara efektif sebagai fasilitator yang mahir. Ketiga fasilitator yang mengerti kebutuhan pelajar dan harapan instruktur. Yang terpenting, fasilitator harus bersedia untuk mengikuti arahan pengajar. Fasilitator yang menyediakan peralatan, mengumpulkan tugas, mengawasi ujian, dan bertindak sebagai indera instruktur. Keempat, staf pendukung memastikan detail-detail yang diperlukan bagi keberhasilan program digunakan secara efektif. Kebanyakan program E-learning yang sukses menggunakan staf pendukung untuk mengurus pendaftaran belajar, duplikasi dari distribusi materi, pemesanan textbook, penjadwalan fasilitas, pemrosesan nilai, dan lainnya. Kelima, administrator yang berfungsi sebagai pembuat kesepakatan, pembuat keputusan dan penengah. Mereka memastikan sumber daya teknologi digunakan secara efektif untuk meneruskan misi akademik lembaga dan mempertahankan fokus akademik agar tetap pada jalur yang benar.

Praktik yang terjadi di lokasi penelitian sebagian hal sudah terpenuhi, namun sebagian lain belum terpenuhi. Hal ini menyebabkan kurang maksimalnya dalam proses penelitian. Akan tetapi, dalam perspektif pendidikan progresif, upaya untuk membangun pengetahuan yang berkarakter, telah mampu diterapkan dengan baik. Implementasi e-learning ini telah membuat peserta didik tidak hanya duduk, dengar, catat dan hafal di kelas, melainkan terdapat sedikit kompetisi untuk mengeksplor informasi yang mereka miliki dengan melakukan (mengotak-atik) sendiri terhadap peralatan yang telah disediakan.

Keterbatasan yang terlihat dari implementasi e-learning dengan Edmodo ini juga menunjukkan keuntungan dan kekurangannya. Menurut Emphy dan Zhuang (2005, dalam Mutia dan Leonard, 2013)¹⁸,

ada beberapa keuntungan *E-learning*, antara lain: 1) Mengurangi biaya. Dengan menggunakan E-learning, kita menghemat waktu dan uang untuk mencapai suatu tempat pembelajaran. Dengan *E-learning* kita dapat mengakses dari berbagai lokasi dan tempat. 2) Fleksibilitas waktu, tempat dan kecepatan pembelajaran. Dengan menggunakan *E-learning*, pengajar dapat menentukan waktu untuk belajar dimanapun. Dan pelajar dapat belajar sesuai dengan kemampuan masing-masing. Berbeda dengan belajar di kelas, dimana semua pelajar belajar dan berhenti pada waktu yang sama. 3) Standarisasi dan efektivitas pembelajaran. *E-learning* selalu memiliki kualitas sama setiap kali diakses dan tidak tergantung suasana hati pengajar. *E-learning* dirancang agar pelajar dapat lebih mengerti dengan menggunakan simulasi dan animasi.

Selain kelebihan yang dimiliki oleh *E-learning*, adapun kekurangan yang harus diketahui antara lain: 1) Pelajar harus memiliki komputer dan akses internet. 2) Pelajar juga harus memiliki keterampilan komputer dengan programnya, seperti *internet browser, email*, dan aplikasi *office*. 3) Koneksi internet yang baik, karena sangat dibutuhkan dalam pengambilan materi pelajaran. 4) Dengan tidak adanya rutinitas yang ada di kelas, maka pelajar mungkin akan berhenti belajar atau bingung mengenai kegiatan belajar dan tenggang waktu tugas, yang akan membuat pelajar gagal. 5) Pelajar akan merasa sangat jauh dengan instruktur. Karena instruktur tidak selalu ada untuk membantu pelajar, sehingga pelajar harus disiplin dan mengerjakan tugas secara mandiri tanpa bantuan instruktur. 6) Pelajar juga harus memiliki kemampuan menulis dan kemampuan berkomunikasi yang baik, karena pengajar dan pelajar tidak bertatap muka sehingga memungkinkan terjadinya salah pengertian dalam beberapa hal.

Menurut Emphy dan Zhuang, sebagaimana dikutip oleh Mutia dan Leonard,¹⁹ e-learning memiliki keterbatasan,

¹⁸ Intan Mutia dan Leonard, "Kajian Penerapan *E-Learning* dalam Proses Pembelajaran di Perguruan Tinggi". *Faktor Exacta* 6 (4) 2013 Hal 278-289

¹⁹ Ibid

sebagai berikut: 1) Budaya. Banyak orang yang kurang berminat untuk belajar. Kebanyakan orang telah terbiasa untuk mendengarkan materi yang dijelaskan oleh si pengajar dan menerimanya. 2) Investasi. Keuntungan dapat dimiliki oleh pengguna E-learning, namun penyedia program E-learning harus mengeluarkan biaya untuk membeli perangkat lunak dan perangkat keras sebagai pendukung E-learning tersebut. 3) Teknologi dan infrastruktur. Masalah teknologi dan infrastruktur cukup banyak, seperti kurangnya spesifikasi hardware pada komputer untuk mendukung E-learning, browser yang tidak sinkron, sampai penggunaan internet dengan kapasitas yang belum merata di seluruh wilayah. 4) Materi. Materi yang harus menggunakan fisik, tentu saja tidak dapat dimasukkan dalam aplikasi e-learning, seperti olahraga dan kesenian. Namun, e-learning dapat menjelaskan konsep-konsepnya lebih dahulu.

Paparan di atas memperlihatkan bahwa para pakar menempatkan *e-laerning* sebagian bagian dari metode pembelajaran mutakhir yang berbeda dengan sistem konvensional. Terlepas dari berbagai model dan metode yang ditawarkan dalam pelaksanaan e-laerning, namun hasil dari praktik menggunakan aplikasi Edmodo juga telah memperlihatkan adanya hal-hal positif dan progresif, adanya kekurangan dan negatifitas, serta adanya tantangan baru untuk eksistensinya. Kendala-kendala teknik juga menjadi pemicu yang cukup signifikan dalam penerapan e-learning, seperti kendala jaringan, kemampuan penggunaan, serta hasil terhadap materi pembelajaran. Kelemahan seperti yang disampaikan Emphy dan Zhuang juga sangat dirasakan saat proses ujicoba berlangsung.

Pertanyaan penting yang perlu didiskusikan ialah seberapa pengaruh Edmodo ini untuk penguatan hasil pendidikan? Dalam perspektif pendidikan progresif, e-laerning hanyalah sebuah sarana alternatif yang hanya sebagai alternatif pengembang pembelajaran dengan menerapkan model behavioristik. Sesuai

semangatnya, e-laerning memungkinkan materi yang diajarkan di dalamnya akan menjadi lebih luas bila peserta didik menerapkan langsung pada alat-alat elektronik yang sudah tersedia. Maka apabila dilihat dari hasil penelitian di atas, pengaruh efektivitas itu juga terlihat dari hasil penelitian, bahwa mampu membuat mahasiswa lebih mudah dalam belajar dan lebih tertib dalam penyelesaian tugas. Namun, sebagaimana juga yang disampaikan oleh Emphy dan Zhuang, bahwa aplikasi Edmodo dan program e-laerning lainnya tidak mampu menggantikan praktik belajar mengajar untuk kegiatan fisik. Ia hanya mampu mengisi dan menjadi metode untuk pemenuhan pengetahuan secara kognitif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Metode belajar berbasis e-laerning sejatinya merupakan suatu perkembangan metode belajar sebagai dari respon terhadap produk teknologi informasi yang begitu pesat. Pemanfaatnya juga tidak bisa terhindari lagi dan bahkan telah memberikan dampak positif bagi kemudahan-kemudahan penyerapan pelajaran. Penelitian tentang peningkatan partisipasi belajar mahasiswa dengan metode e-laerning ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aplikasi Edmodo termasuk e-laerning dengan model *Facilitated E-learning*. Penggunaan aplikasi Edmodo dilakukan dengan pengumpulan tugas mahasiswa, pemberian materi, penilaian dari dosen. Hal ini menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih teratur dan aman, mahasiswa juga akan lebih mahir dalam penggunaan teknologi informasi.
2. Penggunaan e-laerning selaras dengan semangat pendidikan progresif bahwa pola-pola yang dilakukan untuk meningkatkan minat belajar dan juga peningkatan kemampuan penyerapan materi serta ketaatan pelajar atau mahasiswa dalam pengerjaan tugas-tugas menjadi lebih efisien dan efektif. Hal ini terlihat dari tingkat kepuasan mahasiswa yang mencapai 91,6 persen.

Hal ini juga memperlihatkan bahwa, keberadaan *elaerning* di STAIN Sultan Abdurrahman juga mendesak untuk diterapkan.

Penggunaan aplikasi *elearning* untuk meningkatkan partisipasi mahasiswa ini sejalan dengan aliran pendidikan progresif. Meski demikian, kritik terhadap penggunaan *elaerning* ini ialah kurangnya interaksi langsung antara pengajar dan pelajarnya sehingga menghilangkan nilai-nilai etika dan estetika mengajar. Walaupun menggunakan memanfaatkan metode *elearning*, sebaiknya tetap memanfaatkan tatap muka langsung dalam proses belajar mengajar.

Sedangkan saran lain dari penelitian ini ialah perlunya mendalami kajian-kajian perihal *e-laerning* menggunakan pendekatan filosofis, khususnya pendekatan pendidikan eksistensialisme. Sebab, program proses belajar tidak hanya sekadar transformasi pengetahuan melainkan juga menguatkan eksistensinya sehingga memunculkan inovasi-inovasi lain dalam dunia pendidikan. []

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Asmuni dan Wiwin Sri Hidayati. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Jejaring Sosial Edmodo Terhadap Partisipasi Mahasiswa dalam Diskusi Kelas pada Materi Ajar Teoritis dan Praktis*. Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran Vol. 1 No.1 Tahun 2015 Hal. 98-107
- Catim, Moh. Zam Zam Hasan Fahri. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Website untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMAN 1 Mojosari*. Skripsi. UIN Sunan Ampel Surabaya
- Dharmawati. 2017. *Penggunaan Media E-Learning Berbasis Edmodo dalam Pembelajaran English for Bussiness*. Jurnal Sistem Informasi Vol.1 No.1 April 2017
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Karimah, Sayyidatul, Rini Utami, dan Nurina Hidayah. 2018. *Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo Terhadap Kreativitas Mahasiswa*. Jurnal Pendidikan Edutama Vol. 5 No. 2 Juli 2018 Hal. 97-101
- Mutia, Intan dan Leonard. 2013. *Kajian Penerapan E-Learning dalam Proses Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Faktor Exacta 6 (4):278-289, 2013
- Nasir, Mohamad. 2016. *Pendidikan Tinggi: Membangun Indonesia Unggul dan Berdaya Saing*. Kementerian Riset, Teknologi, dan Perguruan Tinggi. Yogyakarta, 04 Desember 2016. http://belmawa.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/12/PM_Raker_nas-Belmawa_041216_Final.pdf
- Pritandhari, Meyta. 2017. Implementasi Model Pembelajaran Direct Instruction untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. Jurnal Promosi Vol. 5 No. 1 (2017) Hal. 47-56
- Rulviana, Vivi. 2018. *Implementasi Media Edmodo dalam Mata Kuliah Pengembangan Kurikulum Sekolah Dasar*. Jurnal Refleksi Edukatika 8 (2) (2018)
- Rusli, Muhammad, Dadang Hermawan dan Ni Nyoman Supuwingsih, "Multimedia Pembelajaran yang Inovatif". (Yogyakarta: Andi,2017), hal. 74
- Saifuddin, Much Fuad. 2017. *E-Learning dalam Persepsi Mahasiswa*. Varia Pendidikan, Vol.29, No.2, Desember 2017 Hal. 102-109
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Widiyanto. 2018. *Revitalisasi Komunitas Pembelajaran dengan Lesson Study dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan Vol. 1 No.1, Februari 2018 Hal. 16-28