



Biogenerasi Vol 4 No 1, Februari 2019

Biogenerasi

Jurnal Pendidikan Biologi

<http://www.journal.uncp.ac.id/>



Perbandingan Hasil Belajar Mahasiswa Yang Menggunakan E-Learning Berbasis Edmodo Dengan Yang Tidak Menggunakan E-Learning

Fitrah Al Anshori, Sukmawati Syam

Email

fitrahalanshori@uncp.ac.id

Keywords :

Edmodo hasil belajar,

Abstract

E-learning saat ini sedang banyak diworkshopkan agar dapat digunakan baik di tingkat perguruan tinggi maupun tingkat sekolah menengah dan atas. Namun kondisi di sekolah yang belum semua memungkinkan untuk pelaksanaan total E-learning. Hal ini bisa dilihat pada saat pelaksanaan UNBK di daerah yang hanya melibatkan beberapa sekolah yang tersedia computer dan jaringan internet yang bagus, sehingga berdampak pada waktu pelaksanaan yang harus dilaksanakan beberapa sesi. Beberapa masalah yang menjadi penghambat dalam pelaksanaan E-learning disekolah adalah, kurangnya pengetahuan tentang software e-learning, sulit dalam membangun system e-learning dan kekurangan computer/laptop yang digunakan oleh siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap mulai Juni – Juli 2019 dan dilaksanakan di 2 kelas mahasiswa semester VI prodi pendidikan Biologi Universitas Cokroaminoto Palopo. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dan komparatif. Berdasarkan data perbandingan hasil belajar terlihat bahwa nilai tertinggi diperoleh pada kelas E-learning, dan juga rata – rata nilai mahasiswa lebih pada kelas E- learning. Demikian pula pada nilai terendah mahasiswa terlihat bahwa kelas E- Learning memiliki skor nilai terendah hasil belajar yaitu 60, sedangkan pada Kelas tanpa E- learning terlihat skor terendah yaitu hanya 34. Berdasarkan data perbandingan hasil belajar tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mahasiswa yang menggunakan E-learning berbasis Edmodo mendapatkan hasil yang lebih baik daripada mahasiswa yang belajar tanpa e-learning walaupun hasilnya tidak begitu jauh

© 2019 Universitas Cokroaminoto palopo

Correspondence Author :
Kampus 1 Universitas Cokroaminoto Palopo.
Jl.Latamacelling No. 19

p-ISSN 2573-5163
e-ISSN 2579-7085

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat pada 1 dekade terakhir membuat banyak hal berubah, termasuk pembelajaran di sekolah. Kemajuan teknologi informasi tersebut mempermudah guru mengajar dan peserta didik untuk belajar. Banyak hal yang bisa dimanfaatkan dari teknologi informasi ini seperti mencari video pembelajaran, mencari animasi pembelajaran dan juga membantu dalam proses evaluasi.

Kemajuan teknologi informasi yang sangat pesat sangat baik dimanfaatkan oleh siswa yang berasal dari kota besar dengan fasilitas lengkap dan biaya internet yang murah dan kencang. Namun tidak demikian dengan daerah yang bukan kota besar dimana pemanfaatan teknologi informasi belum bisa maksimal untuk dunia pendidikan. Hal ini dapat dilihat dari masih minimnya sekolah yang memanfaatkan E-learning untuk pembelajaran di sekolahnya. Oleh karena itu keterampilan siswa dalam pemanfaatan E-learning masih minim.

E-learning saat ini sedang banyak diworkshopkan agar dapat digunakan baik di tingkat perguruan tinggi maupun tingkat sekolah menengah dan atas. Namun kondisi di sekolah yang belum semua memungkinkan untuk pelaksanaan total E-learning. Hal ini bisa dilihat pada saat pelaksanaan UNBK di daerah yang hanya melibatkan beberapa sekolah yang tersedia computer dan jaringan internet yang bagus, sehingga berdampak pada waktu pelaksanaan yang harus dilaksanakan beberapa sesi. Beberapa masalah yang menjadi penghambat dalam pelaksanaan E-learning di sekolah adalah, kurangnya pengetahuan tentang software e-learning, sulit dalam membangun system e-learning dan kekurangan computer/laptop yang digunakan oleh siswa.

Terdapat sebuah software e-learning yang dapat dijadikan sebagai alat bantu E-

learning yang gratis dan mudah digunakan. Software ini cukup mudah digunakan, dan dapat digunakan menggunakan aplikasi android. Berdasarkan hal tersebut maka penulis akan melaksanakan penelitian untuk mengetahui Perbandingan Hasil Belajar Mahasiswa Yang Menggunakan E-Learning Berbasis Edmodo Dengan Yang Tidak Menggunakan E-Learning

Tujuan penelitian ini Untuk mengetahui penerapan E-learning berbasis Edmodo pada mahasiswa pendidikan Biologi Universitas Cokroaminoto Palopo. Untuk mengetahui perbandingan hasil belajar mahasiswa yang menggunakan E-Learning berbasis edmodo dengan yang tidak menggunakan E-Learning

Media jejaring sosial Edmodo lahir setelah media jejaring sosial Facebook berkembang pesat jumlah penggunanya. Hampir setiap orang yang memiliki jaringan internet, baik komputer (PC), laptop, tablet, atau ponsel pasti mengenal dan mungkin memiliki account Facebook. Edmodo diciptakan oleh Nic Borg dan Jeff O'Hara pada akhir tahun 2008. Borg & O'Hara menyadari kebutuhan lingkungan sekolah untuk berkembang memenuhi tuntutan dunia abad ke21. Keberhasilan platform jejaring sosial sebelumnya, seperti MySpace dan Facebook, menunjukkan bahwa banyak siswa sebagai pengguna media jejaring sosial tersebut tetapi aktivitas mereka tidak terhubung dengan belajar dan pembelajaran di sekolah. Borg & O'Hara percaya bahwa jejaringan sosial diarahkan pada kebutuhan peserta didik bisa memberi dampak besar terhadap bagaimana mereka berkolaborasi, dan belajar dalam dunia mereka, daripada mengandalkan setting guru mereka di sekolah (Gushiken, 2013).

Jadi bisa dikatakan bahwa Edmodo merupakan media jejaring sosial yang dipersiapkan untuk belajar dan pembelajaran bagi guru dan siswa, dosen dan mahasiswa, sehingga tercipta sistem pembelajaran yang inovatif, kreatif,

efektif, dan menyenangkan. Terbukti, lebih dari 18 juta pengguna (2008-2013), Edmodo berhasil mengumpulkan pujian dari guru dan siswa. Guru menggunakan Edmodo untuk mengirim pengumuman dan tugas bagi siswa mereka. Siswa menggunakan Edmodo untuk berkomunikasi dengan guru-guru mereka untuk bertanya tentang pelajaran dan pekerjaan rumah, dan berkolaborasi dengan sesama siswa pada kegiatan dan ide-ide proyek. Di samping itu lingkungan Edmodo bebas dari iklan, game, dan gangguan lain yang mungkin mengganggu belajar siswa (Gushiken, 2013).

Edmodo merupakan situs jejaring sosial berbasis lingkungan kampus (School Based Environment). Edmodo diciptakan menggunakan konsep social networking, yang mengacu pada jejaring sosial Facebook sehingga sistem ini memiliki fitur yang mirip dengan Facebook (Basori, 2013).

Menurut Priono, dkk (2018) Edmodo adalah jejaring sosial terbatas dengan guru sebagai pusatnya. Murid dapat masuk ke dalam sebuah *circle* di Edmodo hanya apabila diundang oleh gurunya. Oleh karena itu, murid tahu bahwa orang-orang yang ada di *circle* tersebut hanyalah teman-teman sekelasnya. Semua orang di Edmodo adalah anonim, termasuk guru, karena itulah semua orang bisa dengan bebas mengemukakan komentar, pertanyaan, jawaban, ide dan pendapat tanpa harus khawatir mempermalukan diri sendiri. Agar suasana di *circle* Edmodo tetap kondusif, guru akan menjadi semacam pengawas. Guru dapat memberikan poin untuk murid pengguna yang pendapatnya bagus dan berguna. Guru juga dapat memberikan hukuman kepada murid pengguna yang tidak sopan atau mengganggu. Kemudian dalam Edmodo tidak boleh ada singkatan-singkatan semacam bahasa SMS atau twitter. Bahasa yang digunakan harus formal dan jelas. Orang tua murid juga bisa bergabung di *circle* Edmodo anaknya.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap mulai Juni – Juli 2019 dan dilaksanakan di 2 kelas mahasiswa semester VI prodi pendidikan Biologi Universitas Cokroaminoto Palopo.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dan komparatif. Metode deskriptif untuk mendeskripsikan penggunaan E-learning berbasis edmodo, sedangkan metode komparatif untuk membandingkan hasil belajar mahasiswa yang menggunakan E-learning berbasis Edmodo dengan yang tidak menggunakan E-learning berbasis Edmodo.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik nonprobability sampling dan menggunakan teknik sampling jenuh. Sampling jenuh dipilih karena hanya terdapat 2 kelas mahasiswa pendidikan biologi yang sedang memprogram mata kuliah perkembangan hewan. Hasil pemilihan sampel adalah mahasiswa semester VI kelas VI A dan VI B dengan total mahasiswa Kelas VI A berjumlah 45 Orang dan Kelas VI B 43 Orang.

Teknik pengumpulan data yaitu memberikan soal test kepada mahasiswa yang telah selesai belajar mata kuliah perkembangan hewan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi hasil belajar mahasiswa antara yang menggunakan aplikasi E-learning berbasis edmodo dengan yang tidak menggunakan E-learning berbasis edmodo pada mata kuliah perkembangan hewan.

Hasil belajar disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

	Kelas E-Learning	Kelas Tanpa E-learning
Nilai Tertinggi	100	97
Nilai terendah	60	34
Nilai rata Rata	73	69.7
Remedial	10	18
Jumlah Mahasiswa	41	41

Pembahasan

Berdasarkan data perbandingan hasil belajar terlihat bahwa nilai tertinggi diperoleh pada kelas E-learning, dan juga rata – rata nilai mahasiswa lebih pada kelas E- learning. Demikian pula pada nilai terendah mahasiswa terlihat bahwa kelas E- Learning memiliki skor nilai terendah hasil belajar yaitu 60, sedangkan pada Kelas tanpa E- learning terlihat skor terendah yaitu hanya 34.

Secara umum berdasarkan data tersebut terlihat hasil bahwa penggunaan aplikasi e- learning berdampak para hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas tanpa E- learning. Namun hasil penelitian ini hanya berlaku pada kelas ini mengingat data yang digunakan hanya 41 orang setiap kelas. Butuh data yang lebih besar untuk benar – benar memberikan perbedaan yang sangat signifikan antara kelas Dengan E-Learning dan tanpa E-learning.

Berdasarkan pengalaman peneliti selama mengajar di kelas tersebut, sumber belajar kedua kelas mahasiswa tersebut selain dari buku dan di kelas, mahasiswa tersebut juga sama – sama mencari rujukan lewat internet. Hanya saja dengan menggunakan e- learning mereka dapat mempelajari materi dengan lebih terstruktur dari dosen yang mengajar.

Namun selama proses penggunaan E-learning terdapat beberapa kendala seperti

penggunaan aplikasi e-learning yang salah pada mahasiswa sehingga mereka harus ujian susulan, jaringan internet yang hilang, kuota habis dan juga handphone yang mati. Beberapa kendala yang dialami tersebut mengganggu proses penggunaan E-learning.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan data perbandingan hasil belajar tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mahasiswa yang menggunakan E-learning berbasis Edmodo mendapatkan hasil yang lebih baik daripada mahasiswa yang belajar tanpa e-learning walaupun hasilnya tidak begitu jauh.

A. Saran

Saran dari peneliti untuk pembaca yang ingin menerapkan E-learning berbasis edmodo di kelas yaitu :

1. Sebaiknya siswa tersebut diberikan pelatihan yang memadai agar kesalahan pemakaian aplikasi tidak terjadi.
2. Sebaiknya akun untuk siswa dibuat oleh guru sehingga meminimalisir siswa yang tidak dapat membuat akun.
3. Internet harus disediakan dengan kuota yang cukup banyak

DAFTAR RUJUKAN

- Basori, 2013, Pemanfaatan Social Learning Network "Edmodo" dalam Membantu Perkuliahan Teori Bodi Otomotif di Prodi PTM, Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi, Vol 4, No 2, Hal 99-105
- Enriquez, M. A. S., 2014, Students' Perceptions on the Effectiveness of the Use of Edmodo as a Supplementary Tool for Learning. DLSU, Research Congress 2014, De La Salle University, Manila, Philippines, Hal 1-6.
- Gushiken, B. (2013). Integrating edmodo into a high school service club: to promote interactive online communication. TCC Worldwide Online Conference.
- Ilah Sailah, dkk. (2014). Buku kurikulum pendidikan tinggi. Jakarta: Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Priono, Agus I. dkk. 2018 Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Menggambar 2 Dimensi Menggunakan *Computer Aided Design*. *Journal of Mechanical Engineering Education*, Vol. 5, No. 2, Desember 2018. Hal 130-131.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta