



EFEKTIVITAS PENGGUNAAN KELAS VIRTUAL MENGUNAKAN APLIKASI EDMODO

Raudhah Awal¹, Martala Sari², Suharni³

^{1,2}Dosen Pendidikan Biologi Universitas Lancang Kuning

³Dosen Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Lancang Kuning

E-mail: raudhahawal@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of using virtual classrooms using the Edmodo application. The research was carried out at Unilak Faculty of Law in Odd Semester 2018/2019 Academic Year. The use of instructional media in the form of edmodo applications is given to Biology Education and Early Childhood Education students in studying lecture material. Data collection techniques are carried out by giving lecture material test questions, in the form of multiple choice writing tests. Tests are conducted twice at the beginning and end (pretest and posttest) Media application Edmodo. The data analyzed from the results of multiple choice tests are expected to be a study material for applying appropriate teaching media in the learning process on lecture material. The results showed that Edmodo application is useful in learning conducted by Biology Education and Early Childhood Education students. The achievement results before using the Edmodo application in Biology Education and Early Childhood Education students were low at 42,11 and 47,56 in Biology Education while 44,70 in Early Childhood Education and after the post test increased 78,25 and 75,79 at Biology Education class and 80,00 in Early Childhood Education class.

Keywords: Media, Edmodo Application, Learning Result

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komunikasi dan media sosial saat ini berlangsung begitu pesat dan cepat. Informasi apapun dapat diakses dengan mudah di manapun dan kapan pun melalui smartphone, tablet dan laptop yang terkoneksi dengan jaringan internet. Kondisi ini semakin didukung dengan adanya penawaran akses internet murah dari berbagai provider yang semakin menjamur. Salah satu aplikasi pembelajaran online yang dapat

digunakan oleh dosen sebagai media pembelajaran adalah *edmodo*. Dharmawati (2017) mengungkapkan bahwa *edmodo* merupakan aplikasi edukasi platform media sosial yang sering digambarkan seperti *facebook* sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran.

Dari hasil pretest dilihat bahwa nilai minimum pretest kelas Botani Tumbuhan Tingkat Rendah adalah 23.33 sedangkan nilai maksimum adalah 53.33 dari 19 sampel dan nilai minimum pretest kelas



Zoologi Vertebrata adalah 25.00 sedangkan nilai maksimum 45.00 dari 22 dengan ideal 100. Nilai *pretest* kelas Manajemen Pengelolaan Paud minimum adalah 30.00 dan maksimum adalah 42.00.

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Bagaimanakah efektivitas penggunaan kelas virtual menggunakan aplikasi *Edmodo*?

2. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan perumusan masalahnya, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektifitas Penggunaan kelas virtual menggunakan aplikasi *edmodo*.

3. Tinjauan Pustaka

a. Pengertian Media

Istilah media berasal dari bahasa latinya itu *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2005). Menurut AECT (*Association of Education and Communication*

Technology) yang dikutip oleh Basyaruddin (2002) "media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. Sedangkan pengertian media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan peralatan yang digunakan oleh guru untuk membantu proses penyampaian materi media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk membantu mempermudah dalam hal penyampaian materi. Sadiman (2006) mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

b. Aplikasi *Edmodo*

Edmodo merupakan media pembelajaran yang didalamnya memuat materi,



penugasan, kuis, pemberian nilai, dan dapat dibagi menjadi beberapa kelas sesuai dengan jumlah kelas yang diampu oleh seorang dosen (Nugroho, 2012). *Edmodo* sangatlah membantu sekali dalam proses pembelajaran. *Edmodo* menyediakan cara yang aman dan mudah untuk membangun kelas virtual berdasarkan pembagian kelas layaknya disekolah. Desain tampilan yang dimiliki *Edmodo* hampir

sama dengan desain tampilan *Facebook*. Dengan *Edmodo*, guru/dosen dapat mengirim nilai, tugas, maupun kuis untuk siswa/mahasiswa dengan mudah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian *weak* eksperimen (*Weak Experiment Design*) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Penelitian ini *the matching only Pretest-Posttest Group Design* dengan

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Botani Tumbuhan	O ₁	X ₁	O ₂
Zoologi Vertebrata	O ₁	X ₂	O ₂
Manajemen Pengelolaan Paud	O ₁	X ₃	O ₂

bagan sebagai berikut : (Sumber: Fraenkel & Wallen, 2009)

Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *Purposive Sampling*. Sampel dalam penelitian ini yaitu terdiri dari 3 kelas dari populasi, dimana masing-masing sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan soal Tes Hasil Belajar. Tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar mahasiswa sebelum dan setelah perlakuan.

Pengolahan data dalam Penelitian kuasi eksperimen ini berasal dari data *pretest*, sebelum diberikan perlakuan dan *posttest* setelah diberikan perlakuan dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Meningkatnya hasil belajar mahasiswa juga tidak terlepas dari penggunaan media edmodo. Edmodo adalah sebuah platform web dengan menggunakan konsep social networking berbasis Microblogging yang dikhususkan untuk membangun lingkungan belajar online yang aman untuk berbagi data, informasi serta konten-konten pendidikan baik berupa tulisan, dokumen, video, audio, foto, kalender, link yang dapat dibagikan baik oleh pendidik maupun peserta didik dan juga konten khusus berupa nilai, kuis, acara kegiatan, penugasan dan polling yang hanya dapat dibagikan oleh pendidik. Terlebih materi gymnospermae merupakan materi yang sulit dipahami dan banyak menggunakan istilah-istilah latin. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wasis et al (2015) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Edmodo memberikan pengaruh yang lebih baik dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa SMP Negeri 4 Surabaya, dimana siswa memiliki minat yang tinggi untuk belajar fisika dengan presentase indikator respons setuju sebesar 70%.

Peningkatan hasil belajar mahasiswa kelas eksperimen dapat dilihat dari analisis nilai N-gain. Rerata nilai N-gain pada

kelas Botani tumbuhan rendah adalah 0.24 kategori rendah, sedangkan rerata nilai N-gain pada kelas Zoologi Vertebrata adalah 0,21 kategorirendah. sedangkan rerata nilai N-gain pada kelas Manajemen Pengelolaan Paud adalah 0,26 dengan kategori rendah. Hal ini terjadi karena pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran Edmodo yang dapat mempermudah mahasiswa dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Pada penelitian ini dibuktikan bahwa kualitas elearning berbasis Edmodo menunjukkan kualifikasi sangat baik, sehingga penggunaan e-learning berbasis Edmodo efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan Sudjana (2009) yang mengatakan bahwa hasil belajar yang dicapai peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dari dalam diri peserta didik, meliputi kemampuan yang dimilikinya, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis dan faktor yang datang dari luar diri peserta didik atau faktor lingkungan. Dimana minat belajar peserta didik yang diajar dengan media edmodo menunjukkan ketertarikan dan semangat yang tinggi dibandingkan yang tidak diajar dengan



media edmodo. Hal ini ketertarikan siswa memberikan effect terhadap hasil belajar.

Secara keseluruhan efektifitas penggunaan model pembelajaran Edmodo pada materi gymnospermae selain meningkatkan hasil belajar mahasiswa, juga dapat membantu mahasiswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, (2013) *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. RinekaCipta: Jakarta.
- Arsyad, A. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Dharmawati. (2017). Penggunaan Media e-Learning Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran English for Business. *Jurnal query*. Jurnal system informasi.
- Dimiyati&Mujiono (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. RinekaCipta: Jakarta.
- Hanafiah dan suhana.(2010). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: RefikaAditama.
- Jabar, A. (2013). *Pembelajaran elektronik pada matematika*. Lentera Jurnal.
- Nugroho, A.A.(2014). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Strategi Projek Based Learning Berbantuan Edmodo pada Mata Kuliah Statistik Dasar. In *Matematics and sciences forum* 2014.
- Rismayanti, A.(2012). Mengenal Lebih Dekat Edmodo Sebagai Media E-Learning dan Kolaborasi <http://download.smkn1-majalengka.sch.id>. [Diakses pada tanggal 2 November 2018]
- Sardiman, A.M.(2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sastroprawiro.(2011). *The Missing Abundance Mentality in Our Curriculum dalam Seri Pemikiran Mahasiswa*. FEUI Jakarta: BaduoseMedia
- Sudjana&Rivai. (2002) *Media Pengajaran*, SinarBaru: Bandung.
- Sugiyono.(2009). *Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suprihatiningrum, J.(2013). *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*, Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Yusuf, A.M (2005). *Metodologi Penelitian (Dasar-Dasar Penyelidikan Ilmiah)*. Padang: UNP Press.