

KETERAMPILAN MAHASISWA PENDIDIKAN GEOGRAFI DALAM MENGGUNAKAN EDMODO BERBASIS *BLENDED LEARNING*

Murjainah

Program Studi Pendidikan Geografi, Universitas PGRI Palembang
E-mail : Murjainah@gmail.com

Abstract

In the Information and Communication Technology course, researchers implemented Edmodo into lectures which aimed to introduce and provide direct experience and skills to students in utilizing ICT. This study aims to determine the skills of geography education students in using Edmodo based on blended learning. The method used in this study is a qualitative descriptive research approach. The sample used in this study was purposive sampling. Data collection techniques in this study used tests through assignments, observations and documentation data consisting of student assignments, test results, and the use of edmodo features collected online at edmodo. Based on the results of the study, it was shown that not all features in Edmodo were used in learning. The features used in this study include group features, assumptions, quizzes, progress. Even so, the skills of geography education students in using Edmodo's features are quite good. This research needs to be followed up to find out the interests, attitudes of students in using edmodo.

Keywords : Skills, Edmodo, Blended Learning

Abstrak

Pada mata kuliah Teknologi Informasi dan Komunikasi, peneliti mengimplentasikan edmodo ke dalam perkuliahan yang bertujuan untuk mengenalkan dan memberikan pengalaman langsung serta keterampilan kepada mahasiswa dalam memanfaatkan TIK. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan mahasiswa pendidikan geografi dalam menggunakan Edmodo berbasis *blended learning*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif pendekatan kualitatif. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes melalui penugasan, observasi dan data dokumentasi yang terdiri dari hasil tugas mahasiswa, hasil tes, dan penggunaan fitur-fitur edmodo yang terhimpun secara *online* di edmodo. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak semua fitur-fitur di edmodo digunakan dalam pembelajaran. Fitur yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya fitur *group, assignment, quiz, progress*. Meskipun begitu, keterampilan mahasiswa pendidikan geografi dalam menggunakan fitur-fitur edmodo sudah cukup baik. Penelitian ini perlu ditindaklanjuti untuk mengetahui minat, sikap mahasiswa dalam menggunakan edmodo.

Kata Kunci : Keterampilan mahasiswa, Edmodo, *Blended Learning*

PENDAHULUAN

Era ini merupakan era dimana teknologi komunikasi, komputer maupun internet berkembang dengan pesat dan *user* sangat dimudahkan serta dimanjakan oleh teknologi.

Pengguna dapat dengan mudah berkomunikasi, berbelanja, dan juga belajar secara *online* sebab semua telah banyak tersedia secara *online*, internet. Menggunakan telepon genggam untuk berkomunikasi, jarak tak lagi menjadi masalah

karena dapat terhubung secara langsung meskipun jarak yang begitu jauh memisahkan dapat dilakukan dengan *video call*. Berbelanja tak lagi menjadi sulit, bagi *user* dapat dengan mudah memilih *e-commerce* untuk berbelanja dan barang akan diantarkan.

Begitu pula penerapan teknologi dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui pembelajaran berbantuan komputer maupun berbantuan internet. Pembelajaran dengan berbantuan internet saat ini menjadikan siswa lebih mudah memperoleh informasi, belajar pun juga tak lagi menjadi monoton bagi siswa sebab siswa dapat menggunakan komputer PC/ laptop/ *smartphone* yang dilengkapi internet dapat mengakses berbagai web/ situs untuk belajar ataupun memanfaatkan media sosial yang dapat di rancang untuk pembelajaran. *Website/* situs internet saat ini sudah tersedia banyak untuk pembelajaran bahkan media *social* selain berfungsi sebagai alat komunikasi dan jejaring sosial dapat juga dirancang dan dimanfaatkan untuk pembelajaran, seperti *facebook, twitter, instagram, whatsapp, line* dan sebagainya.

Adalagi Edmodo, sebuah website yang dirancang oleh perancangannya yang dapat digunakan untuk pembelajaran. Edmodo merupakan sebuah *website* pembelajaran yang gratis dan aman yang dirancang oleh Jeff O'Hara dan Nick Borg pada tahun 2008 untuk guru, pelajar, orang tua sekolah dan daerah, dan tersedia di www.edmodo.com. *Website* ini terlihat mirip dengan *Facebook*, tetapi *website* ini lebih *private* dan aman karena

hanya mengizinkan *teacher* untuk membuat dan mengatur *account*, dan hanya mahasiswa yang mendapatkan kode group yang dapat mengakses dan bergabung ke grup tersebut (Marshal dalam Murjainah, 2016). Selain itu, Fitur Edmodo terdiri dari fitur beranda yang dapat digunakan sama halnya seperti di *facebook*, fitur *assignment* yang dapat digunakan mahasiswa dalam mengerjakan tugas, fitur *quiz* yang dapat digunakan untuk mengerjakan soal-soal yang ditugaskan, fitur *polling* yang berfungsi mengumpulkan suara/ jajak pendapat mahasiswa. Selain itu, Edmodo memiliki kelebihan dengan adanya fitur *award badge*, yaitu memberikan penghargaan kepada siswa terhadap prestasinya. Hal ini dapat menumbuhkan persaingan sehat antar siswa untuk merebutkan penghargaan tersebut (Abdulmadjid & Setiadi, 2015).

Bagi peneliti, Edmodo telah digunakan untuk perkuliahan sejak tahun 2014 meskipun begitu dari berbagai kelas yang pernah di ampu tidak semua kelas dengan mudah menggunakan fitur-fitur yang terdapat di Edmodo sehingga tidak semua mahasiswa mampu menggunakan Edmodo dengan baik. Begitu pula pada mata kuliah Teknologi Informasi dan Komunikasi, peneliti mengimplentasikan edmodo ke dalam perkuliahan yang bertujuan untuk mengenalkan dan memberikan pengalaman langsung serta keterampilan kepada mahasiswa dalam memanfaatkan TIK agar nantinya dapat memanfaatkannya ke dalam pembelajaran di sekolah. Ini sejalan dengan tujuan dari program

studi pendidikan geografi Universitas PGRI Palembang, salah satunya adalah menghasilkan lulusan yang dapat mengakses teknologi informasi ... (Anonim, 2018).

Pemanfaatan Edmodo dalam pembelajaran dapat mempengaruhi kemampuan kognitif mahasiswa maupun keterampilan. Penelitian yang dilakukan oleh Murjainah (2016) kepada mahasiswa pendidikan geografi dengan menggunakan fitur quis Edmodo yang bertujuan untuk mengukur kemampuan kognitif mahasiswa, menunjukkan bahwa kemampuan kognitif mahasiswa setelah mengerjakan soal-soal, nilai yang diperoleh dari keseluruhan kelas dengan rata-rata nilai kelas adalah 70 dikelas V A, 80 dikelas V B dan 84 dikelas V C, kemudian penggunaan fitur quis Edmodo dapat digunakan mahasiswa dengan sangat baik.

Selain mempengaruhi kemampuan kognitif, juga mempengaruhi sikap maupun keterampilan. Keterampilan atau skill dapat diartikan kemampuan, yakni kemampuan dari seseorang untuk melakukan berbagai jenis kegiatan kognitif atau diperlukan dengan satu cara yang efektif (Yulk, 1998). Penilaian keterampilan berkenaan dengan kemampuan-kemampuan bertindak setelah mahasiswa memperoleh pengalaman belajar tertentu. Keterampilan mahasiswa merupakan kemampuan pembelajar untuk melakukan atau menyelesaikan suatu kegiatan setelah mendapatkan pengalaman belajar. Pengalaman yang dimaksudkan adalah pengalaman

mahasiswa pendidikan geografi dalam menggunakan Edmodo.

Penggunaan edmodo dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini, yakni metode *blended learning*. *Blended learning* merupakan metode yang mengkombinasikan pembelajaran *online* dan *offline* (tatap muka). *Blended learning* adalah konsep inovatif yang mencakup keunggulan pengajaran tradisional di kelas dan pembelajaran yang didukung TIK termasuk keduanya pembelajaran *offline* dan pembelajaran *online* (Lalima & Dangwal, 2017). Prinsip dasarnya adalah komunikasi tatap muka dan komunikasi tertulis secara langsung terintegrasi sedemikian rupa sehingga kekuatan masing-masing dicampur menjadi pengalaman belajar yang unik yang sesuai dengan konteks dan tujuan pendidikan yang diinginkan (Sihkabuden, et al., Tanpa Tahun).

Hasil Penelitian Ekayati (2018) metode *blended learning* berbasis aplikasi edmodo menunjukkan bahwa implementasi metode *blended learning* berbasis aplikasi Edmodo berdampak positif dimana dosen dan mahasiswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik secara online maupun tatap muka.

Dalam penelitian ini, peneliti bertujuan untuk mengetahui keterampilan mahasiswa pendidikan geografi dalam menggunakan Edmodo berbasis *blended learning* .

Keterampilan Mahasiswa

Menurut Sudjana (2009) ada enam tingkatan keterampilan yaitu (1) gerak reflek atau gerakan yang tidak disadari, (2) keterampilan pada gerakan-gerakan dasar, (3) kemampuan perseptual, yaitu membedakan visual, auditif, motoris, dan lainlainnya, (4) kemampuan dibidang fisik misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketepatan, (5) gerakan-gerakan *skill* mulai dari keterampilan sederhana sampai keterampilan yang kompleks, (6) kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Robbins (2000) mengatakan keterampilan dibagi menjadi empat kategori, yaitu :

- 1) *Basic Literacy Skill* : Keahlian dasar yang sudah pasti harus dimiliki oleh setiap orang seperti membaca, menulis, berhitung serta mendengarkan;
- 2) *Technical Skill* : Keahlian secara teknis yang didapat melalui pembelajaran dalam bidang teknik seperti mengoperasikan komputer dan alat digital lainnya;
- 3) *Interpersonal Skill* : Keahlian setiap orang dalam melakukan komunikasi satu sama lain seperti mendengarkan seseorang, memberi pendapat dan bekerja secara tim;
- 4) *Problem Solving* : Keahlian seseorang dalam memecahkan masalah dengan menggunakan logika atau perasaannya.

Sementara itu, Pujiriyanto (2012) menjabarkan terdapat tujuh komponen keterampilan TIK sebagai berikut:

- a) Menentukan (*define*) kemampuan menggunakan perangkat TIK untuk mengidentifikasi dan menyajikan informasi secara tepat;
- b) Mengakses (*access*) kemampuan mengumpulkan dan atau melacak sumber informasi pada lingkungan digital;
- c) Mengelola (*manage*) kemampuan untuk mengelola dan mengklasifikasikan informasi;
- d) Mengintegrasikan (*integrate*) kemampuan mengintegrasikan dan menyajikan informasi digital dengan menggunakan TIK sebagai alat untuk sintesis, meringkas, membandingkan dari berbagai sumber;
- e) Mengevaluasi (*evaluate*) kemampuan menentukan dan memilih informasi terbaik terkait dengan tugas-tugas;
- f) Membuat (*create*) kemampuan menghasilkan informasi dengan mengadaptasi, menerapkan, mendesain atau menemukan informasi dari lingkungan berbasis TIK;
- g) Mengkomunikasikan (*communicate*) kemampuan mengkomunikasikan informasi secara tepat dalam konteks pemanfaatannya di lingkungan TIK termasuk kemampuan menentukan informasi dan mengolah data;
- h) Komunikasikan kemampuan dengan cara yang sesuai.

Keterampilan yang dimaksudkan dalam menggunakan Edmodo adalah kemampuan mahasiswa dalam mengoperasikan/ menggunakan fitur-fitur dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.

Edmodo

Edmodo merupakan salah satu *website* yang dirancang untuk pembelajaran, pengguna dapat mengembangkan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajar karena di dalamnya terdapat fitur-fitur yang membantu pengguna baik sebagai pendidik ataupun mahasiswa. Edmodo (<https://www.edmodo.com>) adalah sistem manajemen pembelajaran *online* gratis untuk guru dan siswa. Sangat mudah untuk membuat grup yang bertindak sebagai *platform* pembelajaran sosial. Hanya siswa yang memiliki kode grup yang dapat bergabung dengan kelas *virtual* guru mereka. Menjalankan kelas Edmodo tidak memerlukan pelatihan atau pengetahuan khusus bidang apa pun.

Stanford (2008) mendaftar beberapa kegiatan yang dapat difasilitasi dalam lingkungan belajar virtual edmodo, yaitu :

- a) Tingkatkan pengajaran dengan aktivitas tambahan online, baik perbaikan maupun ekstensi.
- b) Berikan siswa tautan ke situs web yang relevan dengan konten kursus.
- c) Presentasikan kegiatan pembelajaran *online*.
- d) Mintalah siswa untuk merefleksikan pembelajaran mereka melalui blog atau jurnal.
- e) Bekerja dalam tim dengan menggunakan blog, wiki, voicethread, dll.
- f) Menyusun daftar hal-hal yang harus dilakukan siswa sebelum pelajaran.

Selain itu, Kaya (Tanpa Tahun) dengan menggunakan Edmodo, pendidik juga dapat;

- a) berbagi file dengan siswanya (kata atau dokumen PDF, PPP, video, file suara, gambar atau halaman web),
- b) memberi tugas dengan menetapkan batas waktu dan memberikan umpan balik,
- c) menetapkan kuis dengan batas waktu - setelah kuis telah dikirimkan, bersama dengan item analisis, guru dapat melihat skor dan jawaban),
- d) membuat perpustakaan Edmodo online untuk menyimpan semua dokumen, gambar, audio dan video file dalam folder yang berbeda untuk memudahkan berbagi dengan siswa,
- e) membuat jajak pendapat dan melihat hasilnya,
- f) memungkinkan siswa untuk mengunggah berbagai item,
- g) membuat lingkungan belajar interaktif sebagai orang yang terdaftar di kelas Edmodo dapat bertukar ide dan membuat komentar.

Fitur-fitur Edmodo diantaranya adalah;

- 1) *Group*, Fitur ini dimanfaatkan oleh guru untuk membuat grup atau kelas dalam Edmodo. Guru dapat menambahkan siswa untuk bergabung ke dalam grup yang sudah dibuat oleh guru. Kontrol grup ada pada guru.
- 2) *Note*, digunakan untuk menulis catatan, fungsi catatan ini sama halnya dengan guru ketika berbicara didepan kelas. Guru juga bisa melampirkan berbagai jenis file ketika mengirimkan catatan.

- 3) *Alert*, fungsinya hampir sama dengan *note*, hanya saja *alert* lebih ringkas dan tidak bisa dilampirkan file.
- 4) *Assignment*, digunakan guru untuk memberikan tugas kepada siswa. Tugas tersebut dapat berupa soal uraian pendek maupun esai. Guru juga dapat memberikan soal dari sumber di internet yang sudah dilampirkan.
- 5) *Quiz*, digunakan untuk memberikan ulangan harian dan ujian dengan bentuk soal pilihan ganda. Soal harus dibuat langsung dan juga tidak bisa dilampirkan file.
- 6) *Polling*, digunakan oleh guru untuk mengetahui pendapat siswa mengenai sesuatu, baik yang berhubungan dengan materi pelajaran maupun hal lain.
- 7) *Library*, fungsinya adalah untuk menyimpan semua file yang ada di Edmodo. Beragam jenis file dapat disimpan di *library* dan juga dapat disambungkan dengan aplikasi *google drive*.
- 8) *Progress*, guru dapat melihat kemajuan belajar dari siswanya dengan menggunakan fitur *progress* ini.
- 9) *Edmodo Planner*, digunakan untuk membuat atau mencatat rencana dan juga jadwal kegiatan guru. Fungsi *edmodo planner* sama seperti buku agenda kerja (Ainiyah & Puspasari, 2015).

Blended Learning

Blended Learning berasal dari dua kata yaitu *Blended* dan *Learning*. *Blended* artinya

campuran/gabungan/kombinasi, sedangkan *learning* artinya belajar/ pembelajaran. Menurut *Blended learning* merupakan satu kesatuan yang Kohesif (berpadu /melekat), maksudnya adalah memadukan atau menggabungkan pembelajaran tradisional tatap muka dengan komponen online (Tucker, 2012).

Selanjutnya, Garrison dan Vaughan dalam Glazer (2012) mengungkapkan *Blended learning* adalah proses pembelajaran campuran tatap muka dengan *online*, sehingga menjadi pengalaman belajar yang unik. Jadi, dapat disimpulkan bahwa *Blended Learning* adalah suatu proses pembelajaran yang memadukan pembelajaran tradisional tatap muka dengan *online*. Dalam penelitian ini, pembelajaran dilaksanakan dengan memadukan pembelajaran tatap muka dengan *online* dimana dosen memasukkan materi, tugas dan soal ke dalam media *online* berupa Edmodo.

Pengembangan program *Blended Learning* dapat digunakan untuk mengatasi berbagai kebutuhan kelembagaan, fakultas, dan mahasiswa (Futch & Chen, Tanpa Tahun).

- 1) Untuk universitas, *Blended Learning* dapat menjadi bagian dari strategi untuk mengkompensasi ruang kelas yang terbatas, seperti cara berpikir berbeda tentang mendorong kolaborasi fakultas.
- 2) Untuk fakultas, *Blended Learning* dapat menjadi metode untuk menanamkan peluang keterlibatan baru ke dalam tatap muka atau, bagi sebagian orang, memberikan peluang transisi antara

sepenuhnya tatap muka dan sepenuhnya online.

- 3) Untuk siswa, *Blended Learning* menawarkan kenyamanan pembelajaran online yang dikombinasikan dengan sosial dan interaksi instruksional yang mungkin tidak cocok dengan pengiriman online (misalnya program penilaian).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan, memaparkan tujuan dari penelitian ini, yakni mendeskripsikan keterampilan mahasiswa pendidikan geografi dengan menggunakan edmodo berbasis *blended learning* berdasarkan kenyataan di lapangan, setelah diberikan perlakuan kepada mahasiswa dengan menggunakan edmodo. Sukmadinata (2009) mengungkapkan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, dan orang secara individual maupun kelompok. penelitian deskriptif bertujuan mendefinisikan suatu keadaan atau fenomena secara apa adanya (Sukmadinata, 2009).

Sementara itu, Sugiyono (2010) mengungkapkan bahwa metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyektif

yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowball*, teknik pengumpulan dengan triangulasi, analisis data bersifat induktif/ kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* dengan pertimbangan yakni mahasiswa yang dilibatkan dalam penelitian ini merupakan mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Teknologi Informasi dan Komunikasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes melalui penugasan, observasi dan data dokumentasi yang terdiri dari hasil tugas mahasiswa, hasil tes, dan penggunaan fitur-fitur edmodo yang terhimpun secara *online* di edmodo. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan Edmodo berbasis *blended learning* dilakukan oleh mahasiswa yang mengambil mata kuliah TIK sebanyak 70 mahasiswa yang terbagi menjadi dua kelas, yakni kelas A dan B yang diberikan perlakuan yang sama dengan menggunakan Edmodo berbasis *blended learning*. Penggunaan Edmodo ini dengan memadukan pertemuan tatap muka dan online. Sebelum menggunakan edmodo

dalam perkuliahan, dosen melakukan pertemuan tatap muka untuk menyampaikan materi dan juga penjelasan berupa langkah-langkah menggunakan Edmodo.

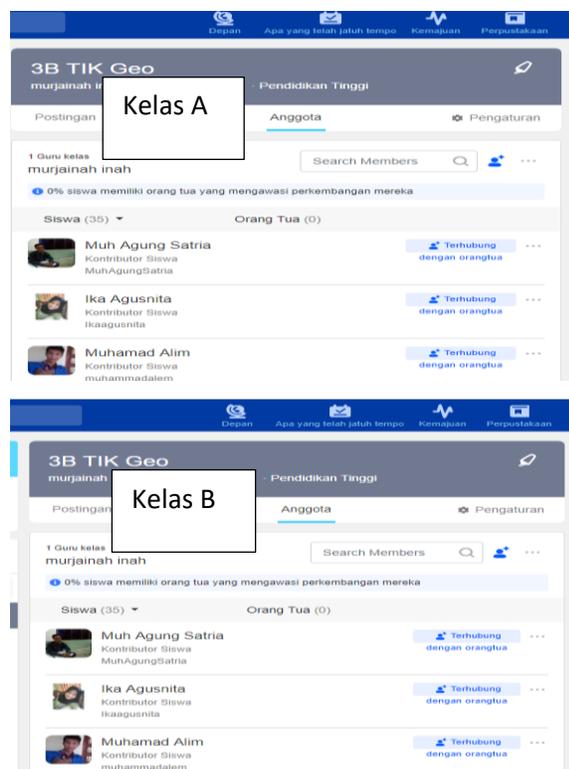
Adapun langkah- langkah dalam menggunakan edmodo berbasis *blended learning* dalam penelitian ini, diantaranya adalah ;

- 1) Pendidik menyiapkan bahan maupun materi yang akan disampaikan pada pertemuan tatap muka
- 2) Pada tahap pertemuan tatap muka, pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran dan melakukan apersepsi sebelum melakukan pembelajaran lebih lanjut
- 3) Pendidik menyampaikan/ menjelaskan materi sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang telah ditetapkan melalui tatap muka,
- 4) Pendidik memberikan penjelasan langkah-langkah menggunakan edmodo dan menjelaskan fungsi masing-masing fitur yang terdapat di edmodo
- 5) Pendidik membuat kelas agar memiliki kode grup kelas, siswa yang memiliki akun email yang didaftarkan untuk akun edmodo
- 6) Pendidik memanfaatkan fitur-fitur yang ada di edmodo dan meng-input-kan materi, tugas maupun quis
- 7) Secara bergantian pendidik lakukan pertemuan tatap muka dan online hingga tujuan pembelajaran tercapai.

Keterampilan penggunaan Edmodo bagi mahasiswa dimulai dari membuat akun, dan bergabung dalam grup yang telah dibuat,

kemudian mahasiswa melengkapi profil di edmodo dan memasang foto, mengakses materi yang dibagikan ke dalam Edmodo, mengerjakan tugas melalui fitur tugas (*assignment*), mengerjakan soal-soal melalui fitur quiz yang masing-masing tugas maupun quis diberikan batasan waktu.

Berdasarkan hasil dari keterampilan mahasiswa dalam menggunakan Edmodo dilihat dari mahasiswa dalam membuat akun Edmodo tidak memiliki kendala berarti, mahasiswa secara keseluruhan dapat membuat akun Edmodo dengan baik dan bergabung dengan grup masing-masing sesuai dengan kode grup kelas masing-masing. Namun, pada profil mahasiswa terdapat 4 mahasiswa yang tidak memasang foto di kelas A dan 1 mahasiswa di kelas B tidak memasang foto profil, kemudian ditemukan pula 3 mahasiswa di kelas A dan 5 mahasiswa di kelas B memiliki akun ganda di Edmodo dikarenakan mereka lupa *username* dan *password*. Temuan ini ditunjukkan kepada mahasiswa pada pertemuan tatap muka, dengan begitu dosen memberikan pengarahan kepada mahasiswa jika lupa *username* dan *password*, maka akun dapat dipulihkan. Jadi, pada pertemuan tersebut dosen menghapus akun mahasiswa yang tidak terpakai (lupa *username*) sehingga penggunaan Edmodo bagi dosen tertata rapi dengan tidak memiliki akun ganda, serta menghindari kekeliruan akibat akun ganda.

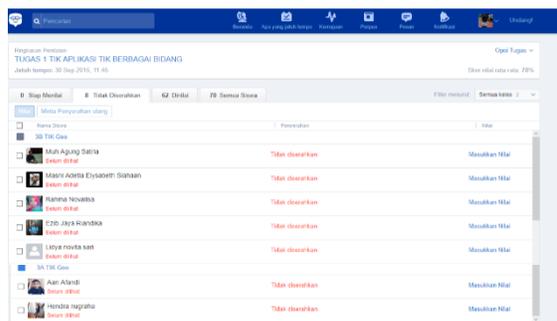


Gambar 1. Akun Mahasiswa Menggunakan Edmodo

Kemudian, penggunaan fitur tugas edmodo bertujuan untuk mengetahui keterampilan mahasiswa dalam menyelesaikan tugas melalui fitur tugas edmodo. Pada pertemuan tatap muka, dosen menyampaikan materi perkuliahan yang selanjutnya pemberian tugas di Edmodo. Fitur tugas di edmodo terhubung langsung pada fitur kemajuan kelas, yakni yang berfungsi untuk pengelolaan penilaian dan mahasiswa dapat melihat nilai pada akun masing-masing.

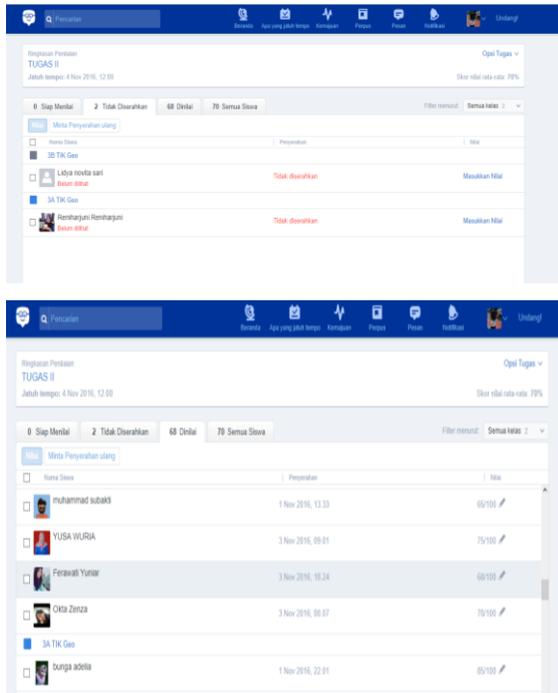
Dilihat dari aktivitas mahasiswa menyelesaikan tugas melalui fitur tugas edmodo, dari dua kelas menggunakan edmodo terdapat 1 mahasiswa kelas A yang mengerjakan tugas di kolom komentar. Sementara itu, mahasiswa

yang menyelesaikan tugas di fitur tugas terdapat 62 mahasiswa sedangkan yang tidak menyerahkan tugas sebanyak 8 orang. Setelah dikonfirmasi kepada mereka yang tidak mengerjakan tugas, sebagian besar dari mahasiswa mengalami kendala koneksi internet dan mengerjakannya mendekati batasan waktu sehingga ketika mengerjakan secara otomatis terkunci.



Gambar 2. Keterampilan Mahasiswa Menggunakan Edmodo pada Fitur Tugas di Tugas Pertama

Masih dalam penggunaan fitur tugas edmodo. Pada penggunaan fitur ini, dosen memberikan kembali tugas kepada mahasiswa. Tugas kedua dengan menggunakan edmodo diberikan setelah melakukan pertemuan tatap muka di kelas. Bila dilihat pada tugas yang kedua, mahasiswa yang tidak mengerjakan tugas mengalami penurunan, yakni 1 mahasiswa di kelas A dan 1 mahasiswa di kelas B, dan tidak ada mahasiswa yang mengerjakan tugas di kolom komentar. Ini artinya, keterampilan mahasiswa terdapat peningkatan dalam menggunakan edmodo.

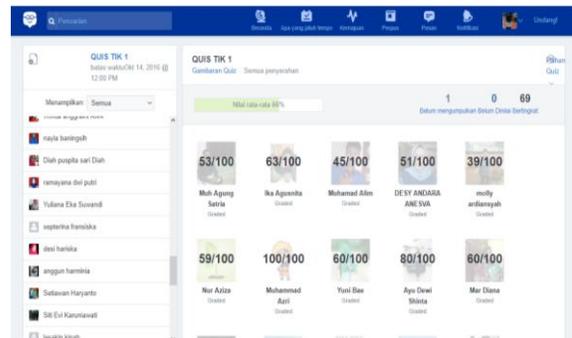


Gambar 3. Keterampilan Mahasiswa Menggunakan Edmodo pada Fitur Tugas di Tugas Kedua

Fitur quis edmodo merupakan fitur yang berfungsi untuk membuat soal. Fitur tersebut bagi dosen/ pendidik dapat membuat berbagai tipe soal baik pilihan ganda, isian singkat, menjodohkan, benar-salah maupun esay. Mahasiswa diharuskan menjawab soal-soal sesuai waktu yang telah ditentukan di edmodo, karena pada fitur itu tersedia fitur waktu yang akan mengunci secara otomatis jika waktu mengerjakan soal telah habis. Penggunaan fitur quis dilakukan mahasiswa tidak dilingkungan pembelajaran di kelas tetapi dikerjakan pada waktu dan tempat yang berbeda.

Berdasarkan hasil dari penggunaan fitur quis di Edmodo menunjukkan bahwa keseluruhan mahasiswa yang berjumlah 69 mahasiswa dapat mengerjakan soal quis dengan

nilai tertinggi 100 sebanyak 6 orang dan nilai terendah 20 sebanyak 1 mahasiswa, sedangkan rerata keseluruhan sebesar 66. Jika hasil quis / tes mahasiswa menggunakan edmodo dilihat dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mahasiswa dengan nilai 80 terdapat 40 mahasiswa berada di bawah nilai KKM. Dikonfirmasikan kepada mahasiswa yang mendapat nilai rendah sebagian besar mahasiswa mengungkapkan bahwa waktu tes yang diberikan sedikit dan bingung menggunakan *tools* jawaban pada quis terutama pada *tools* soal menjodohkan. Selain itu, gangguan koneksi internet mempengaruhi mereka mengerjakan quis di edmodo. Akibatnya, ketika mengerjakan waktu yang ditentukan di edmodo habis.



3B TIK Geo

Nilai Lencana

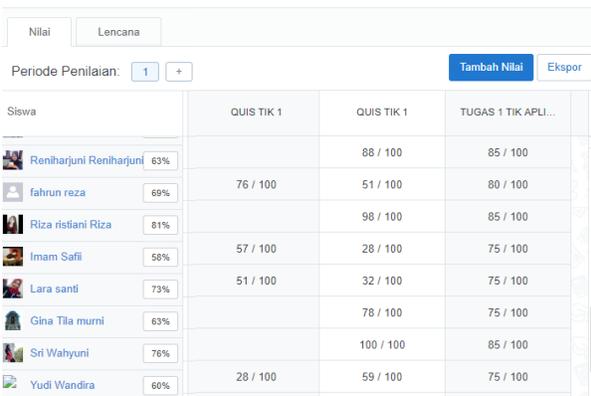
Periode Penilaian: 1

Siswa	QUIS TIK 1	QUIS TIK 1	TUGAS 1 TIK APLI...
Yuni Bae	88%	65 / 100	65 / 100
Ayu Dewi Shinta	103%		85 / 100
Mar Diana	94%	68 / 100	70 / 100
Masni Adetia Elysabe	91%	76 / 100	
Harman Felani	101%	98 / 100	75 / 100
septi hidayati	85%	90 / 100	70 / 100
Dian Ayu Lestari	105%		75 / 100
Midayani Lubis	98%	100 / 100	85 / 100
Nurul Masrianti	94%		85 / 100

Gambar 4. Penggunaan Fitur Quis Edmodo

Berdasarkan hasil quis mahasiswa yang rendah tersebut, dosen memberikan kesempatan kepada mahasiswa yang memperoleh nilai rendah untuk kembali mengerjakan soal quis, dosen menginputkan kembali soal quis yang telah di inputkan sebelumnya dan diberikan waktu yang sama. Adapun, mahasiswa yang mengerjakan kembali quis di edmodo adalah mahasiswa yang memiliki nilai dibawah 80. Setelah diberikan kesempatan untuk remedial penggunaan fitur quis edmodo kepada mahasiswa, hasil remedial quis di edmodo mahasiswa yang mengalami peningkatan dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 28. Mahasiswa yang mendapat nilai quis diatas KKM dari 40 mahasiswa yang mengikuti remedial terdapat 26 mahasiswa sisanya adalah berada di bawah nilai KKM dan sebagiannya lagi tidak mengikuti remedial.

3A TIK Geo



Nilai	Lencana	Periode Penilaian: 1	Tambah Nilai	Ekspor
Stiswa	QUIS TIK 1	QUIS TIK 1	TUGAS 1 TIK APLL...	
Reniharjuni Reniharjuni	63%	88 / 100	85 / 100	
fahrun reza	69%	76 / 100	51 / 100	80 / 100
Riza ristian Rizza	81%	98 / 100	85 / 100	
Imam Safi	58%	57 / 100	28 / 100	75 / 100
Lara santi	73%	51 / 100	32 / 100	75 / 100
Gina Tita murni	63%	78 / 100	75 / 100	
Sri Wahyuni	76%	100 / 100	85 / 100	
Yudi Wandira	60%	28 / 100	59 / 100	75 / 100

Gambar 5. Hasil Remedial Quis Mahasiswa Menggunakan Edmodo.

Secara keseluruhan dilihat dari keterampilan mahasiswa pendidikan geografi menggunakan dan menyelesaikan tugas di

edmodo menunjukkan bahwa keterampilan mahasiswa dalam menggunakan edmodo termasuk cukup baik dalam menggunakan edmodo. Ini didasarkan pada kemampuan mereka dalam menyelesaikan tugas secara online dengan menggunakan edmodo.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa tidak semua fitur-fitur di edmodo digunakan dalam pembelajaran. Fitur yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya fitur *group*, *assignment*, *quiz*, *progress*. Meskipun begitu, keterampilan mahasiswa pendidikan geografi dalam menggunakan fitur-fitur edmodo sudah cukup baik.

Dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Iriyani, Hatip, & Anshori (Tanpa Tahun) kepada guru SD dengan memberikan pelatihan Edmodo menunjukkan bahwa hasil evaluasi proses yang dilakukan melalui pengamatan selama pelatihan, para guru antusias dan bersemangat melakukan semua kegiatan dan hadir di kelas sampai kegiatan selesai. Evaluasi akhir pelatihan menunjukkan bahwa secara umum guru merasa puas dan senang memperoleh pengetahuan dan keterampilan selama pelatihan. Kegiatan pelatihan keterampilan bagi guru SD Negeri Mulyorejo I Surabaya perlu ditindaklanjuti dengan pelatihan keterampilan berbasis Teknologi Informasi (E-Learning).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak semua fitur-fitur di edmodo digunakan dalam pembelajaran. Fitur yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya fitur *group*, *assignment*, *quiz*, *progress*. Meskipun begitu, keterampilan mahasiswa pendidikan geografi dalam menggunakan fitur-fitur edmodo sudah cukup baik.

SARAN

Penelitian ini perlu ditindaklanjuti untuk mengetahui minat, sikap mahasiswa dalam menggunakan edmodo.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulmadjid, N. W. & Setiadi, R. B., 2015. *Pemanfaatan Social Web Environment dalam Menciptakan Student Centered Learning dan Peningkatan Keterampilan Siswa pada Pembelajaran*. Yogyakarta, Universitas PGRI Yogyakarta, pp. 1-6.
- Ainiah, Z. & Puspasari, D., 2015. Penggunaan Edmodo Sebagai Media Pembelajaran E-Learning pada Mata Pelajaran Otomatisasi Perkantoran di SMKN 1 Surabaya. jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jp/article/view/12541, p. Universitas Negeri Surabaya.
- Anonim., 2018. *Program Studi Pendidikan Geografi*. [Online] Available at: <https://geografi.univpgri-palembang.ac.id/index.php/about/2015-11-28-03-21-04>
- Ekayati, R., 2018. Metode Blended Learning Berbasis Aplikasi Edmodo. *Jurnal Edutech Vol. 4 No. 2 ISSN : 2442-6024*, pp. 50-56.

- Futch, L. & Chen, B., Tanpa Tahun. Chapter 1: Understanding Blended Learning. In: s.l.:https://ucfcdl-wp.s3.amazonaws.com/Blendkit/blendkit_chapter01.pdf.
- Glazer, F. S., 2012. *Blended Learning*. Virginia: Stylus Publishing.
- Iriyani, D., Hatip, A. & Anshori, S., Tanpa Tahun. Penggunaan E-Learning Berbasis Media Sosial Edmodo bagi Guru Sekolah Dasar Negeri Multorejo. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar; ISSN 2579-9916 (Online) ISSN 2579-9886 (Cetak)*, pp. 202-210.
- Kaya, H., Tanpa Tahun. Blending Technology With Constructivism Implications For An ELT Classroom. *Teaching English With Technology*, <http://www.tewtjournal.org>, pp. 3-13.
- Lalima & Dangwal, K. L., 2017. Blended Learning: An Innovative Approach. *Universal Journal of Educational Research* <http://www.hrpub.org>, pp. 129-136.
- Miles, B. M. & Huberman, M., 1992. *Analisis data Kualitatif*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- Murjainah, 2016. *Penggunaan Fitur Quis Edmodo Untuk Mengukur Kemampuan Kognitif Mahasiswa Pendidikan Geografi Pada Mata Kuliah Geografi Hewan Dan Tumbuhan*. Palembang, Universitas Negeri Semarang, pp. 690-697.
- Pujiriyanto, 2012. *Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer)*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Robbins, D. S. P., 2000. *Human Resources Management Concept and Practices*. Jakarta: Preenhalindo.
- Sihkabuden, Adi, E. P. & Husna, A., Tanpa Tahun. *Memilih Sistem Blended Learning Untuk Penguatan Karakter Belajar*

Mahasiswa. Malang, Universitas Negeri
Malang, pp. 391-400.

Sudjana, N., 2009. *Penilaian Hasil Proses
Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja
Rosdakarya.

Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan
Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan
R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, 2009. *Metode Penelitian
Pendidikan*. Bandung: Remaja
Rosdakarya.

Suprayekti, Wargahadibrata, H. & Kustandi, C.,
2016. Meningkatkan Keterampilan
Belajar Mahasiswa dengan Modul Belajar
Mandiri. *PERSPEKTIF Ilmu Pendidikan -
Vol. 30 No. 1 April 2016* , pp. 1-9.

Tucker, C. R., 2012. *Blended Learning in
Grades 4-12*. London: Corwin Press.

Yulk, G., 1998. *Leadership In Organization*.
Jakarta: Prenhalindo.