

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALAI MEDIA *BLENDED LEARNING* BERBASIS EDMODO

Oleh :

Amrini Shofiyani¹⁾, Rina Dian Rahmawati²⁾

^{1,2}Pendidikan Bahasa Arab, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

¹email: rinishofiyani@unwaha.ac.id.

²email: penulis2@cde.ac.id

Abstrak

Pendidikan sebagai sistem pembelajaran *face to face* menjadi sistem pembelajaran modern, melakukan inovasi dalam penyampaian pembelajaran. Tujuan penelitian ini, 1) mengembangkan media pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo pada materi Membaca teks arab, 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo, dan 3) mengetahui respon kemenarikan peserta didik dan Pengajar dalam menggunakan media pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo. Sedangkan jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (R & D) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan model desain *ADDIE*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan Media *Blended Learning* Berbasis Edmodo menurut para Ahli Media dan materi dinyatakan layak serta mendapatkan presentase rata-rata 85%. sedangkan ujian telaah oleh 2 pakar pengajar skor rata-rata 82% serta hasil uji lapangan yang dilakukan pada peserta didik mendapatkan skor 84%, melihat hasil dari nilai skor di atas bahwa Media pembelajaran pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo pada materi Membaca teks arab dapat digunakan dalam menyampaikan pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Blended Learning, Edmodo, Membaca Teks Arab

1. PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Teknologi (IPTEK) di dunia pendidikan telah dianggap penting dalam perubahan pendidikan. Terkhusus dalam pembelajaran, karena IPTEK telah mengubah sistem pembelajaran konvensional (*face to face*) menjadi sistem pembelajaran modern yang berasaskan teknologi informasi dan komunikasi (*Information and Communication Technology [ICT]*). Salah satu di antaranya adalah media internet pengaruh Tantangan inilah yang membuat perubahan yang terjadi dalam lingkungan belajar karena begitu pesatnya pengaruh teknologi terhadap dunia pendidikan. adanya media *E-learning* banyak memberikan inovasi baru dalam dunia pendidikan dengan luasnya pengguna media elektronik. sehingga memungkinkan peserta didik untuk belajarsecara mandiri tanpa harus hadirnya seorang guru.³Dengan media ini akan merangsang kinerja otak agar lebih maksimal dan optimal, yang pada akhirnya memunculkan *e-learning*. Suasana pembelajaran *e-learning* dapat mengkontaminasi peserta didik untuk bermain peran yang lebih aktif dalam pembelajaran, peserta didik membuat perancangan dan mencari materi dengan usaha sendiri. Dengan melihat secara nyata kebutuhan peserta didik dan tuntutan perkembangan zaman saat ini, strategi pembelajaran yang baik ialah dengan menggabungkan ciri terbaik pembelajaran di dalam kelas (*face to face*) dan *E-learning* untuk meningkatkan pembelajaran mandiri secara aktif oleh peserta didik. Pemilihan penggunaan model pembelajaran *blended learning* dirasa tepat dalam mewujudkan strategi pembelajaran tersebut. Pemilihan penggunaan model pembelajaran *blended learning* dirasa tepat dalam mewujudkan

strategi pembelajaran tersebut. Karena media *blended learning* berbasis edmodo yang digunakan sebagai suplemen tatap muka dapat menyelesaikan masalah keefektifan dan keefisienan waktu belajar peserta didik pada pembelajaran keterampilan membaca teks arab serta melihat dari kebutuhan peserta didik dan tuntutan dengan penggunaan teknologi belum terealisasi. *Blended learning* dipilih sebagai suplemen pembelajaran tatap muka pada mata pelajaran pada khususnya ketrampilan membaca. Dipilihnya pengembangan media *blended learning* berbasis edmodo pada materi keterampilan membaca teks arab dengan alasan : 1. Lebih menarik dan menyenangkan untuk dipelajari karena diselingi dengan pembelajaran online, 2. mahasiswa dapat memahami materi lebih dalam disertai dengan latihan-latihan interaktif, 3. dapat diakses kapan kapan saja.

2. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (R & D) tahap pengembangannya metodenya sebagai berikut:

- Analysis (Analisis)
Seperti yang sudah peneliti sampaikan diatas tahap ini menganalisis RPS.
- Design (Desain) Tahap ini membuat media *blended learning* berbasis edmodo berdasarkan kerangka isi hasil dari menganalisis RPS yang dilaksanakan peneliti yaitu menyusun materi.
- Development (Pengembangan)
- Pada tahap ini yang peneliti kembangkan meliputi media *blended learning* berbasis edmodo. Dengan instrumen penelitian berupa angket.

e. Implementation (Implementasi) pada poin ini yang peneliti lakukan adalah:

- 1). Pengenalan media blended Learning berbasis Edmodo kepada dosen pengampu dan mahasiswa.
- 2). Implementasi

Pada tahap ini keefektifan media dilihat berdasarkan Uji coba lapangan dilaksanakan pada kelas asasi semester 1 pendidikan bahasa arab selama 10 kali pertemuan dan terakhir dilakukan penilaian. Setelah penyampaian materi selesai, siswa diminta untuk mengisi lembar angket tanggapan mereka terhadap pembelajaran dengan media blended learning berbasis edmodo pada materi keterampilan membaca teks arab. Keefektifan media blended learning dapat dilihat berdasarkan tes evaluasi dan peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media.

f. Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap ini dilakukan penilaian terhadap media setelah dilakukan uji coba, yaitu keefektifan dan kepraktisan. Data yang diperoleh dengan menggunakan instrumen yang dikembangkan selanjutnya dianalisis secara kuantitatif, yaitu sebagai berikut:

a. Analisis Data Validitas

- 1.) Berdasarkan hasil lembar validitas dari ahli media diberikan kepada validator dalam beberapa aspek dengan t85% dan masuk dalam kriteria kelayakan (sangat layak)
- 2.) Berdasarkan aspek hasil dari Validitas ahli Materi, mendapatkan 82% dan masuk dalam kriteria kelayakan (sangat layak).

b. Analisis data kepraktisan

Respons siswa dinyatakan positif jika minimal 80% atau lebih siswa merespon dalam kategori setuju, untuk setiap aspek yang direspons

c. Analisis data keefektifan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Tahap Analisis ini meliputi:

- 1). Analisis kebutuhan : Kegiatan pengumpulan informasi dilakukan melalui wawancara dengan mahasiswa dan dosen mata kuliah keterampilan membaca mukatsafah I Berdasarkan dari hasil wawancara dengan dosen pengajar serta melihat hasil pembelajaran mahasiswa pada materi keterampilan membaca mukatsafah I hanya 30 % memperoleh hasil diatas KKM, dengan standar KKM mata pelajaran Qiroa'h mukatsafah I adalah 70. Selain itu kecenderungan dosen mata kuliah Qiroa'h mukatsafah I terhadap bahan ajar instan seperti buku ajar cetak yang tebal mungkin dapat membosankan dan mematikan minat siswa untuk membacanya, apabila jilidan dan kertasnya jelek, serta bahan cetak akan mudah rusak dan sobek buku paket sehingga sangat dimungkinkan jika bahan ajar tersebut bersifat kurang kontekstual dan tidak sesuai dengan

kebutuhan pembelajaran keterampilan membaca mukatsafah.

- 2). Analisis b. Mahasiswa : Hasil analisis mahasiswa yang diamati pada mahasiswa semester II di Universitas K.H. A. Wahab Hasbullah Jombang adalah kolaborasi antara lulusan pesantren dengan non pesantren jadi harus dapat menyetarakan keilmuannya dengan memilih beberapa judul/ tema yang umum dalam kehidupan sehari-hari agar mereka tidak merasa kesulitan dalam hal menghafal dan memahami teks bahasa yang sedang di pelajari dan juga mudah di praktekan dalam kegiatan sehari-hari.

3). Analisis Konten

Berikut ini adalah hasil analisis konten yang bertujuan untuk menentukan materi yang akan dipelajari oleh mahasiswa. Adapun analisis materi tersebut dipaparkan pada Tabel 4.1

Tabel yang dipelajari mahasiswa menggunakan media *blended learning* berbasis Edmodo.

Judul Teks	Rujukan
	<i>Buku / Internet / Buku cerita</i>
معرض الهويات	<i>Buku</i>
	<i>Internet /Al-arobiyah Bayna yadaik</i>
	<i>Buku / internet</i>
	<i>Al-arobiyyah jirs</i>

Tahap analisis ini bertujuan untuk mengetahui tema/ judul pembahasan yang akan dipelajari oleh mahasiswa semester II pada matakuliah keterampilan mukatsafah I yang dilakukan dilakukan untuk menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam materi pembelajaran.

a. Tahap Desain (*Design*)

Hal yang dilakukan pada tahun ini adalah tahap desain media *blended learning* berbasis edmodo Hal ini yang dilakukan pada tahun ini adalah membuat desain media *blended Learning* berbasis Edmodo pada materi Keterampilan Membaca khususnya dan membuat lembar kegiatan yang akan digunakan untuk uji coba pembelajaran. Langkah- langkah yang dilakukan pada tahap masuk keakun edmodo

a). Tahap Pengembangan. (*Development*) dan Implementasi

Pengembangan media *Blended Learning* berbasis Edmodo Setelah tahap design selanjutnya dilakukan adalah tahap pengembangan. Hal yang dilakukan pada tahap pengembangan membuat desain produk. Yang digunakan untuk membuat Media *Blended Learning* Berbasis Edmodo. Tahap Pengembangan akun Edmodo ini adalah :

a) Harus Memiliki Akun Email Tahap Desain (*Design*)

Hal yang dilakukan pada tahun ini adalah tahap desain media *blended learning* berbasis edmodo Hal ini yang dilakukan pada tahun ini adalah membuat desain media *blended Learning*

berbasis Edmodo pada materi Ketrampilan Membaca khususnya dan membuat lembar kegiatan yang akan digunakan untuk uji coba pembelajaran. Langkah- langkah yang dilakukan pada tahap masuk ke akun edmodo .

b). Pendaftaran sebagai Guru/ dosen / Mahasiswa/ siswa

Membuat akun di Edmodo sangat mudah, kunjungi www.edmodo.com lalu pilih tombol "I'm a Teacher" untuk membuat akun baru sebagai guru. Isi form registrasi dengan data-data yang valid, lalu pilih tombol "Sign Up" sebagai pelengkap proses pendaftaran. Dosen akan menerima konfirmasi pendaftaran melalui email disertai petunjuk langkah selanjutnya Pendaftaran Sebagai Siswa/ Mahasiswa Sebelum mahasiswa mendaftar dan mendapatkan akun di Edmodo, mereka harus dibekali 6 digit kode grup (dapat grup berupa kelas atau mata kuliah) dari dosen mereka. Sekali mereka mendapatkan kode grup ini, mereka dapat dengan mudah membuat akun di Edmodo dengan memilih tombol "I'm a Student" Baris pertama dalam form pendaftaran, mahasiswa akan menanyakan kepada dosen 6 digit kode grup yang harus diisikan. Setelah itu, mahasiswa harus mengisi *username* dan *password* yang unik. Dalam hal ini, disarankan mahasiswa untuk menggunakan nama depan ditambah kata/huruf yang unik di belakangnya. Untuk baris *firstname* dan *lastname*, mahasiswa harus mengisikan mereka yang sesungguhnya. Dalam pendaftaran sebagai mahasiswa ini, alamat email tidak harus diisi, sifatnya *optional*. Setelah itu, pilih tombol "SignUp" sehingga pendaftaran dapat diproses.

3). Pengaturan akun edmodo

Dari halaman pengaturan akun, *user* dapat mengatur untuk mendapat pemberitahuan(notifikasi), mengatur keamanan dan mengatur informasi profil. Sebagai berikut, (a) mengubah foto profil *user* dapat memilih untuk mengunggah foto dari komputer pribadi atau menggunakan *icon* yang telah disediakan. (b) Mengubah informasi pribadi *user* dapat menambah atau mengubah nama beserta alamat email. Akhiri dengan mengklik "Save Personal Info" (c) *User* dapat mengubah kata sandi (password). (d) Menentukan sekolah *user* dapat memilih untuk terhubung dengan sebuah sekolah atau mengubahnya. Dalam hal ini, jika *user logged in* melalui *subdomain* sebuah sekolah, misalnya "uinmalang.edmodo.com", maka *user* membutuhkan kode sekolah untuk berganti ke sekolah berbeda lainnya.

Menentukan notifikasi pilih menu *drop down* notifikasi untuk menentukan *modenotifikasi*. Terdapat 3 pilihan, yaitu: tanpa notifikasi, notifikasi melalui email atau SMS/teks. Jika *user* memilih notifikasi melalui email, artinya setiap pembaharuan aktivitas yang ada di akun Edmodo, *user* akan diberitahu melalui email. Jika

user memilih notifikasi melalui teks, maka pemberitahuan akan dikirim melalui SMS ke HP *user*. Namun dalam hal ini baru penyedia layanan seluler di wilayah Amerika saja, sedangkan di Indonesia, belum bisa melalui SMS.

1. Tahap Kevalidan, Kepraktisan, keefisiensi pembelajaran blended learning berbasis edmodo.

Hasil Validasi kedua tim ahli penilaian : Sehingga ahli media dan materi kategori valid/layak. Hasil di atas dapat di atas di temukan bahwa hasil dari ahli media 85% dan materi 82%. Dalam kategori sangat Valid

Berdasarkan data respon mahasiswa pada Tabel ini terhadap media blended learning Berbasis edmodo, menunjukkan minimal 84% setuju, untuk setiap aspek yang direspons.

2. Evaluasi Keefektifan produk ditentukan dengan melalui nilai hasil belajar siswa menunjukkan bahwa 87% siswa mencapai nilai tuntas.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan paparan hasil penelitian, hasil analisis dan pembahasan, maka dapat ditarik suatu kesimpulan sebagai berikut :

- Proses pengembangan media Blended Learning berbasis Edmodo pada materi Keterampilan membaca teks arab yang valid, praktis, dan efektif mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yakni *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).
- Berdasarkan hasil penelitian ini, maka peneliti menyarankan di masa mendatang, dengan semakin canggihnya teknologi, sudah tidak ada lagi keterbatasan media pembelajaran. Bagi dosen dapat lebih berinovasi membuat media pembelajaran beraneka ragam sesuai dengan pembelajaran keterampilan membaca agar mahasiswa lebih tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran.

5. REFERENSI

- Ahsanuddin, Ahmad "Pemanfaatan E- Learning Untuk Pembelajaran Ketrampilan Qiro'ah. Sastra Arab Universitas Negeri Malang, 2015
- Arif, Nursida, Febriana S.W, "Penggunaan Metode *Machine Learning* Untuk Pengenalan Pola Tutupan Lahan Pada Citra Satelit", in Proc. Semnasteknomedia 2016, pp1.2-1, 6-7 Februari 2016.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Borglet, C, 2003, Finding Association Rules with Apriori Algorithm, <http://www.fuzzy.cs.uniagdeburg.de/~borglet/apriori.pdf>, diakses tgl 23 Februari 2007.

- Roger E.Pedersen, 2003. *Game Design Foundation*.
Wordware Publishing.
- Suyanto, 2011. *Artificial Intelligence Searching,
Reasoning, Planning dan Learning*.
Informatika, Bandung.