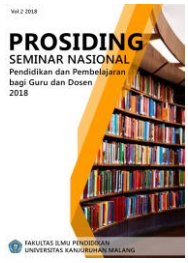

ProsidingSeminar Nasional

"Pengembangan Profesionalisme Dosen dan Guru Indonesia"

https://semnas.unikama.ac.id/fip/artikel.php

Vol 2, Tahun 2018 | Halaman 151-155

Pengembangan *Social Learning Network (SLN)* Berbasis Edmodo Sebagai Alternatif Pembelajaran yang Efektif dan Efisien Bagi Mahasiswa STKIP PGRI Tulungagung

Nurna Listya P[1], Ajar Dirgantara[2], Abdul Haris I[3]

Program Studi Teknologi Informasi STKIP PGRI Tulungagung Jl. Mayor Sujadi Timur No.7 Tulungagung

Informasiartikel

Kata kunci: *Social Learning Network (SLN), Edmodo,* Alternatif Pembelajaran.

ABSTRAK

Perubahan paradigma konsep pembelajaran yang dipengaruhi perkembangan teknologi informasi yang didasari pada kebutuhan akan konsep dan mekanisme proses pembelajaran yang mengacu pada perkembangan teknologi informasi tersebut sudah tidak diragukan lagi. Konsep yang kemudian terkenal dengan sebutan *e-learning*, yang di dalamnya terdapat suatu bagian dari model tersebut yaitu *Social Learning Network (SLN)* berbasis Edmodo. Penelitian ini sebagai alternatif pembelajaran yang efektif dan efisien bagi Mahasiswa ini bertujuan untuk menghasilkan produk *Social Learning Network (SLN)* berbasis Edmodo yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran bagi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi di STKIP PGRI Tulungagung, sehingga produk yang dihasilkan bisa menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mahasiswa. Penelitian pengembangan *Social Learning Network (SLN)* berbasis Edmodo ini diharapkan mampu meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dan mampu mendorong mahasiswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan model ADDIE, yaitu salah satu model yang memperlihatkan tahapan-tahapan

Copyright © 2018Nurna Listya P[1], Ajar Dirgantara[2], Abdul Haris I[3]. All Right Reserved

Pendahuluan

Perubahan paradigma konsep pembelajaran yang dipengaruhi perkembangan teknologi informasi yang didasari pada kebutuhan akan konsep dan mekanisme proses pembelajaran yang mengacu pada perkembangan teknologi informasi tersebut sudah tidak diragukan lagi. Konsep yang kemudian terkenal dengan sebutan *e-learning*, yang di dalamnya terdapat suatu bagian dari model tersebut yaitu *Social Learning Network* (SLN) berbasis Edmodo ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi (*content*) dan sistemnya. Saat ini konsep itu sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan banyaknya implementasi khususnya di lembaga pendidikan (sekolah, *training* dan universitas). Beberapa perguruan tinggi menyelenggarakan kegiatan pembelajaran elektronik sebagai suplemen (tambahan) terhadap materi pelajaran yang disajikan secara reguler di kelas.[(16)] Namun, beberapa perguruan tinggi lainnya menyelenggarakannya sebagai alternatif model pembelajaran bagi mahasiswa yang karena satu dan lain hal berhalangan mengikuti perkuliahan secara tatap muka. Dalam kaitan ini, *Social Learning Network* (SLN) berbasis Edmodo berfungsi sebagai *option* (pilihan) bagi mahasiswa.

Kecenderungan untuk mengembangkan *Social Learning Network* (SLN) berbasis Edmodo sebagai salah satu alternatif pembelajaran di berbagai lembaga pendidikan dan pelatihan

semakin meningkat.Infrastruktur di bidang teknologi informasi yang menunjang penyelenggaraannya tidak lagi hanya menjadi monopoli kota-kota besar, tetapi secara bertahap sudah mulai dapat dinikmati oleh mereka yang berada di kota-kota di tingkat kabupaten. Artinya, masyarakat yang berada di kabupaten telah dapat menggunakan fasilitas internet.

Social Learning Network (SLN) berbasis Edmodo merupakan prosespembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi, dalam hal ini memanfaatkan media *online learning* seperti internet sebagai metode penyampaian, interaksi dan fasilitasi. Di dalamnya terdapat dukungan layanan

belajar yang dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa dan layanan dosen yang dapat membantu dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Selain itu juga tersedia rancangan sistem pembelajaran yang dapat dipelajari dan diketahui oleh mahasiswa, dan terdapat sistem evaluasi terhadap kemajuan atau perkembangan belajar mahasiswa.

Seiring dengan skenario pembelajaran, *Social Learning Network* (SLN) berbasis Edmodo, menawarkan kesempatan unik untuk terhubung dengan mahasiswa dan membantu mereka menciptakan norma-norma dan merefleksikan bagaimana tindakan *online* yang berbeda akan diinterpretasikan. Edmodo menawarkan dosen mempunyai kesempatan untuk memulai dialog yang memenuhi mahasiswa dengan pengalaman mereka untuk memeriksa secara kritis penggunaan jaringan sosial dan etis penggunaan media dan format *online*.

Dari penjelasan latar belakang diatas, merupakan alasan peneliti mencoba mengembangkan *Social Learning Network* (SLN) berbasis Edmodo sebagai alternatif pembelajaran yang efektif dan efisien bagi Mahasiswa STKIP PGRI Tulungagung.

Metode

Metode Penelitian dan Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut[(1).] Jenis metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan model prosedural, yaitu model ADDIE menurut *Lee and Owens* (2004) yang bersifat deskriptif, serta menunjukkan langkah yang jelas dan cermat untuk menghasilkan produk. Model ini juga dirancang khusus untuk pembelajaran berbasis komputer, adapun langkah-langkah pengembangan menurut *Lee andOwens* dapat dilihat pada bagan berikut: (1) Tahap Analisis, meliputi: (a)analisis karakteristik peserta didik; (b) analisis tujuan; (c) analisis materi; (2) Tahap Desain. Kegiatan tahap ini adalah merancang program dalam bentuk dokumen desain, termasuk didalamnya penyusunan *flow chart*, penulisan *storyboard*, dan membuat desain *interface*; (3) Tahap Pengembangan.Kegiatan dalam tahap ini yaitu membuat seluruh obyek media (*assembly*), misalnya pembuatan gambar (*image*), clip art, animasi dan video; (4) Tahap Implementasi. Implementasi program adalah tahap menterjemahkan atau memindah desain ke tampilan sebenarnya dalam bentuk media pembelajaran interaktif; (5) Tahap evaluasi. Tahapnya dilakukan dengan langkah-langkah: (a) validasi dan uji coba meliputi: validasi ahli materi dan ahli media pembelajaran, uji coba kelompok kecil, dan uji coba dilapangan; (b) tahap revisi, ada dua macam yaitu: perubahan terhadap materi pembelajaran dalam penyajian media pembelajaran, hasil revisi berdasarkan masukan dari uji coba akan diperoleh produk akhir.

Hasil Dan Pembahasan

Produk yang dihasilkan adalah *social learning network* yaitu berbentuk *e-learning* yang dapat dibuka melalui *handphone/smartpone* atau komputer. Tahapan selanjutnya adalah pengujian lapangan awal dan revisi dengan melakukan penilaian oleh para ahli terkait produk yang dikembangkan dari segi media, materi dan pembelajaran saat digunakan dalam proses pembelajaran. Data yang diperoleh dari ahli media diperoleh rata-rata persentase dari tiga validator ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi oleh Ahli

Penilaian	Validator			Keterangan
	1	2	3	
Ahli Media	3,75	3,52	3,46	Sangat valid
Ahli Materi	3,67	3,74	3,59	Sangat valid

Hasil validasi oleh 3 validator ahli terkait proses pembelajaran meliputi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar observasi keterlaksanaan dan angket respon mahasiswa menyatakan bahwa RPP dapat dilaksanakan, lembar observasi dapat digunakan untuk mengukur keterlaksanaan bahan ajar dan angket respon dapat untuk mengukur penerimaan bahan ajar bagi mahasiswa.

Uji coba lapangan utama dilakukan dengan uji coba kelompok kecil pada 6 mahasiswa, sedangkan uji coba kelompok besar pada 15 mahasiwa.Sebelum uji coba mahasiswa sudah memiliki akun Edmodo sehingga sebelum uji coba mahasiswa sudah dapat mendownload bahkan mempelajarinya. Hasil uji coba diperoleh dari *vote* yang dilakukan mahasiswa pada Edmodo atau angket respon. Hasil angket respon mahasiswa pada uji coba kelompok kecil diperoleh persentase 89,16%, dan uji coba kelompok besar diperoleh presentase 90,02% yang menandakan mahasiswa menerima bahan ajar dengan baik serta dapat menggunakannya untuk sumber belajar. Selain berdasarkan angket ada saran-saran dari mahasiswa dan catatan peneliti dijadikan sebagai bahan untuk merevisi.

Selanjutnya, uji penerapan dilakukan dalam satu kelas untuk melihat keefektifan dan keefesianan. Keefektifan dilihat berdasarkan hasil pengamatan dengan lembar observasi keterlaksanaan bahan ajar pada proses pembelajaran. Hasil pengamatan dari dua pengamat pada pertemuan pertama adalah 93,75% dan pada pengamatan kedua diperoleh persentase 100%. Hal ini berarti peserta didik dapat menerima dengan baik bahan ajar. Selain itu ada beberapa catatan yang diberikan oleh pengamat maupun mahasiswa yang dijadikan untuk perbaikan bahan ajar serta proses pembelajarannya.

Langkah terakhir untuk menyatakan produk yang dikembangkan merupakan produk final yang valid, efektif dan efisien melalui *focus group discussion* (FGD) dengan dosen pengampu.Proses FGD diberikan lembar penilaian yang diisi oleh 2 orang dosen. Hasil penilaian dan komentar yang diberikan oleh dosen saat FGD diperoleh rata-rata3,82 hal ini berarti produk yang dikembangkan sangat valid, dan komentar yang diberikan adalah produk yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran serta dapat disebarluaskan.

Terkait dengan kebermanfaatan *social learning network* selama proses uji coba dirasa belum efektif dikarenakan banyak mahasiswa yang belum terbiasa menggunakan *handphone*untuk belajar. Hal yang sama juga dihasilkan pada penelitian Hankins (2015) hasil pembelajaran dengan Edmodo tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar. Namun, dengan adanya *social learning network*mahasiswa dapat belajar, bertanya dan berinteraksi tanpa batasan.Selain itu peserta didik diajarkan untuk dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi dengan hal yang bermanfaat.Hal tersebut juga didukung oleh hasil penelitian Wardono (2016) menyatakan bahwa pembelajaran *e-learning* dengan Edmodo memberikan hasil yang baik dalam meningkatkan kemampuan literasi matematika.

Selanjutnya hasil yang diperoleh dari penelitian Jun (2000) menunjukkan bahwa hanya 4% dari seluruh peserta didik yang tidak memahami konsep probabilitas.Hal ini menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan dapat meningkatkan pemahaman konsep probabilitas.

Tahapan terakhir adalah pengujian dengan uji efektifitas produk yang dikembangkan menggunakan statistik non parametrik. Uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui manakah yang memberikan level berpikir probabilistik lebih baik dibandingkan dengan produk yang telah ada sebelumnya yaitu buku. Sebelum dilakukan uji tersebut harusnya dilakukan uji keseimbangan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang dipilih dengan uji normalitas dan uji homogenitas.Uji normalitas dan homogenitas dengan menggunakan data nilai ujian tengah semester genap. Hasil perhitungan uji normalitas menggunakan metode *Lilliefors* untuk kedua kelas yang diambil diperoleh data yang berdistribusi normal dengan nilai Lmax yang diperoleh bukan anggota dari daerah kritisnya yaitu DK={L|L>$_{L0,05,30}$}={ L|L>0,161} yang ditunjukkan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Uji Normalitas Pra Penelitian

Uji Normalitas	Lmax	Keputusan uji	Kesimpulan
Kelas Eksperimen	0,0577	H_o tidak ditolak	Normal
Kelas Kontrol	0,1499	H_o tidak ditolak	Normal

Kemudian setelah itu dilanjutkan menguji homogenitas dari kedua kelompokdiperoleh nilai $X^2_{obs} = 2{,}210$ dengan $X^2_{0,05;1} = 5{,}991$sehingga X^2_{obs} tidak terletak pada daerah kritisnya yaitu DK={X^2| X^2>$X^2_{0,05;1}$ }={X^2| X^2> 5,991}. Hal ini berarti bahwa kedua populasi homogen artinya kedua populasi memiliki variansi yang sama.Berdasarkan uji normalitas dan uji homogenitas, data yang diuji telah memenuhi syarat untuk dilakukan uji keseimbangan dengan uji-t. Hasil uji-t diperoleh =0,999dan bukan merupakan anggota dari DK={t|t<-1,960 atau t>1,960}. Dengan demikian, keputusan uji adalah H_0 diterima. Hal ini memiliki arti bahwa kelas ekperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan yang sama.

Simpulan

Produk yang dihasilkan adalah *social learning network* yaitu berbentuk *e-learning* yang dapat dibuka melalui *handphone/smartpone* atau komputer.Produk dilakukan perenungan dan perbaikan terus menerus terhadap produk yang dihasilkan. Berikut ini adalah saran pengembang: a)Pengembangan selanjutnya hendaknya lebih memperhatikan pemilihan materi dan pemilihan strategi pembelajaran yang hendak ditawarkan.

Daftar Rujukan

Berryman, S.E. & Bailey, T.R. (1992).*The double helix of education and the economy.*New York, NY: Institute on Education and the Economy, Teachers College.

Brown, J. S., Collins, A., & Duguid, P. (1989).Situated cognition and the culture of learning.*Educational Researcher,* 18(January-February), 32-42.

Cole, M., Hood, L., & McDermott, R.P. (1978). Ecological niche-picking: Ecologicalinvalidity as an axiom of experimental cognitive psychology. New York, NY:Rockefeller University.

G.O.Young,"Syntheticstructureofindustrial plastics,"dalam*Plastics,* edisi kedua, vol. 3, J. Peters, Ed. New York: McGraw-Hill,1964,hal.15–64.

Hershey, A. M., Silverberg, M.K., Haimson, J., Hudis, P., & R. Jackson.(1999, February).*Expanding options for students: Report to Congress on the nationalevaluation of school-to-work implementation*. Princeton, NJ: Mathematica Policy Research, Inc.

Hollenbeck, K. (1996a, February). *An evaluation of the manufacturing technologypartnership (MTP) program*. Upjohn Institute Technical Report No. 96-007. Kalamazoo, MI: The W.E. Upjohn Institute for Employment Research.

Hollenbeck, K. (1996b). *In their own words: Student perspectives on school-to-workopportunities*. Washington, DC: National Institute for Work and Learning, Academy for Educational Development.

Herndon, J. (1971). *How to survive in your native land*. New York: Simon & Schuster.

Lave, J. (1988). *Cognition in practice*. New York, NY: Cambridge University Press.

Lewis, D.E. 2002. A Departure from Training by the Book, More Companies Seeing Benefit of E Learning, The Boston Globe, Globe Staff, 5/26/02.(online),

Piaget, J. 1950.Development and Learning, In R. E. Ripple & V. N. Rockstle Eds.New York: Connel University.

Purwo, O.W. 2001, Teknologi *e-Learning.* Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Sugiyono.2009. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif,Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2014. *Memahami Penelitian Kualitatif.* Bandung. Alfabeta.

Urquiola, M., Stern, D., Horn, I., Dornsife, C., Chi, B., Williams, L., Merritt, D., Hughes, K., & Bailey, T. (1997, November).*School to work, college and career: Areview of policy, practice, and results 1993-1997*. Berkeley: National Center forResearch in Vocational Education, University of California at Berkeley.

W.-K.Chen,*LinearNetworksandSystems.*Belmont, CA:Wadsworth, 1993, hal. 123–135