

Pengembangan *E-Learning* Pada Mata Kuliah Pengembangan Sumber Daya Manusia Semester IV dengan menggunakan *EDMODO*

Vico, Anggraeni Agustin Muris

Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Komputer.

Jl. Ratu Penghulu No.2301 Baturaja Timur, Kabupaten Ogan Komering Ulu

e-mail: anggraenimuris@ft.unbara.ac.id

ABSTRAK

e-Learning merupakan sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran, sebagian besar berasumsi bahwa elektronik yang dimaksud disini lebih diarahkan pada penggunaan komputer dan internet. Melalui komputer yang terkoneksi dengan jaringan internet, mahasiswa/ mahasiswi dapat melakukan pembelajaran secara individual, baik secara terprogram maupun tidak terprogram, mahasiswa/ mahasiswi dapat mengakses berbagai informasi dan bahan ajar dengan menggunakan fasilitas mesin pencari data (*search engine*) sesuai dengan minat mahasiswa/ mahasiswi tanpa ada intervensi dari pihak lain. Penggunaan *internet* dan *E-learning* khususnya di Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja masih kurang hal ini di latar belakang oleh belum maksimalnya peran dosen dalam penggunaan media pembelajaran berbasis TIK khususnya *internet* pada mata kuliah teori. Dengan adanya *e-learning* di Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja, diharapkan dosen dapat berinteraksi dengan peserta didik tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu, sehingga bisa memacu jiwa kemandirian terhadap peserta didik. Peserta didik juga dapat lebih mudah untuk mendapatkan sumber belajar yang lebih luas, kegiatan pembelajaran, presentasi materi pembelajaran sebagai pengayaan untuk memungkinkan mahasiswa/ mahasiswi dapat menggunakan perangkat teknologi informasi seperti simulasi. Hal ini terlihat dari metode pembelajaran yang belum menggunakan pembelajaran berbasis komputer.

Kata kunci : *Pembelajaran, e-learning, edmodo.*

ABSTRACT

e-Learning is a learning system that utilizes electronic media as a tool to assist learning activities, most of which assume that the electronics referred to here are more directed at the use of computers and the internet. Through computers connected to the internet, students can learn individually, both programmed and programmed, students can access various information and teaching materials by using data search engine facilities in accordance with the interests of students without any intervention from other parties. The use of the internet and E-learning, especially in the Educational Technology Study Program at Baturaja University, is still lacking because of the lack of a maximum role of lecturers in the use of ICT-based learning media especially the internet in theory courses. With e-learning in the Educational Technology Study Program at Baturaja University, it is expected that lecturers can interact with students without being limited by space and time, so that they can encourage the spirit of independence of students. Students can also find it easier to get wider learning resources, learning activities, presentations of learning materials as enrichments to enable students to use information technology tools such as simulations. This can be seen from the learning methods that have not used computer-based learning.

Keywords : *Learning, e-learning, edmodo.*

I. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Melalui upaya tersebut berangsur-angsur sistem pendidikan mulai diperbaiki dan dikembangkan kembali. Mulai pengembangan dari kurikulum, media pembelajaran, sistem evaluasi pendidikan, dan sebagainya. Salah satu dari pengembangan tersebut ialah adanya unsur pemberdayaan teknologi dalam pembelajaran.

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam upaya pengembangan sumber daya manusia untuk menentukan kemajuan bangsa. Dengan kata lain pendidikan merupakan tumpuan utama dalam menghadapi era globalisasi. Saat ini sistem pendidikan telah mengalami kemajuan yang sangat pesat berbagai cara telah dikenalkan dan digunakan dalam proses belajar mengajar dengan harapan pengajaran dosen akan lebih berkesan dan pembelajaran bagi mahasiswa/ mahasiswi akan lebih bermakna.

Menurut Purwanto dalam [1] bahwa “pendidikan ialah pimpinan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak, dalam pertumbuhannya (baik jasmani maupun rohani) agar berguna bagi diri sendiri dan masyarakat”. Pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi, dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan. Oleh karena itu sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik (mahasiswa/ mahasiswi).

Belajar dapat diartikan sebagai proses kegiatan yang membuat perubahan kognitif maupun motorik melalui interaksi. Belajar adalah tindakan yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan pengetahuan dan meningkatkan sumber daya manusia. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Menurut [2] dapat didefinisikan bahwa “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.” Melalui upaya peningkatan sumber daya manusia tersebut, berangsur-angsur sistem pendidikan mulai diperbaiki dan dikembangkan kembali. Mulai dari pengembangan kurikulum, media pembelajaran, sistem evaluasi pendidikan dan sebagainya.

e-Learning merupakan sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran, sebagian besar berasumsi bahwa elektronik yang dimaksud disini lebih diarahkan pada penggunaan komputer dan internet. Melalui komputer yang terkoneksi dengan jaringan internet, mahasiswa/ mahasiswi dapat melakukan pembelajaran secara individual, baik secara terprogram maupun tidak terprogram, mahasiswa/ mahasiswi dapat mengakses berbagai informasi dan bahan ajar dengan menggunakan fasilitas mesin pencari data (*search engine*) sesuai dengan minat mahasiswa/ mahasiswi tanpa ada intervensi dari pihak lain.

Penggunaan *internet* dan *E-learning* khususnya di Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja masih kurang hal ini di latar belakang oleh belum maksimalnya peran dosen dalam penggunaan media pembelajaran berbasis TIK khususnya *internet* pada mata kuliah teori. Dengan adanya *e-learning* di Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja, diharapkan dosen dapat berinteraksi dengan peserta didik tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu, sehingga bisa memacu jiwa kemandirian terhadap peserta didik. Peserta didik juga dapat lebih mudah untuk mendapatkan sumber belajar yang lebih luas, kegiatan pembelajaran, presentasi materi pembelajaran sebagai pengayaan untuk memungkinkan mahasiswa/ mahasiswi dapat menggunakan perangkat teknologi informasi seperti simulasi. Hal ini terlihat dari metode pembelajaran yang belum menggunakan pembelajaran berbasis komputer.

Di Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja pada semester IV pada mata kuliah Pengembangan Sumber Daya Manusia dimana dosen dalam proses pembelajarannya belum menggunakan metode pembelajaran berbasis komputer yakni dosen masih menggunakan papan tulis sebagai media dalam pembelajarannya. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti berkeinginan untuk memberikan variasi dalam proses pemberajaran dengan menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan *EDMODO* sebagai media situs (*website*) yang bisa diakses melalui jaringan internet. Pengembangan yang dilakukan yaitu “Pengembangan *E-Learning* dengan menggunakan *EDMODO* Pada Mata Kuliah Pengembangan Sumber Daya Manusia semester IV di Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja”.

II. Tinjauan Pustaka

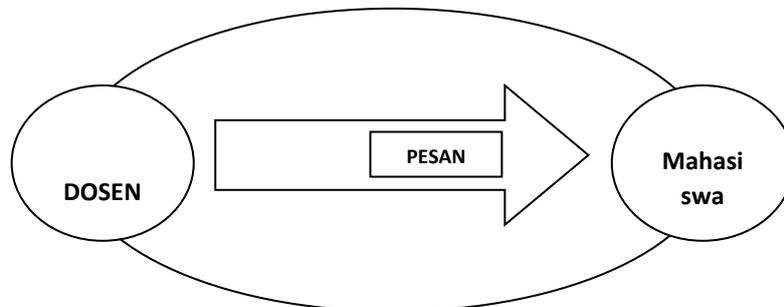
1. Media Pembelajaran

Criticos dalam [1] menjelaskan kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar atau perantara terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa latin, yang bentuk tunggalnya adalah *medium*. Dalam hal ini, kita dapat membatasi pengertian media pendidikan merupakan sebuah media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Menurut [1], pada hakekatnya media harus bermanfaat sebagai berikut :

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.
- c. Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara peserta didik dan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- e. Member rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.
- f. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yaitu dosen (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (dosen) menuju penerima (mahasiswa/ mahasiswi), adapun metode adalah prosedur untuk membantu mahasiswa/ mahasiswi dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, fungsi media dalam proses pembelajaran dapat ditunjukkan melalui gambar berikut :



Bagan 2.1 Fungsi media dalam proses pembelajaran [1]

Dalam kegiatan interaksi antara mahasiswa/ mahasiswi dan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Tiga kelebihan kemampuan media adalah sebagai berikut :

- a. Kemampuan fiksaktif, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian.
- b. Kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan.
- c. Kemampuan distributif, artinya media mampu menjangkau audiens yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak.

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa peran media dalam proses belajar mengajar sangatlah penting, dengan adanya media pembelajaran tidak terkesan monoton. Dengan adanya media juga dosen dapat lebih mudah dalam menyampaikan materi, sehingga mahasiswa/ mahasiswi juga dapat lebih mudah dalam memahami apa yang disampaikan.

2. *e-Learning* dalam Pembelajaran Jarak Jauh

a. Pengertian dan Karakteristik *e-Learning*

Menurut [3] istilah *e-learning* memiliki definisi yang sangat luas. *e-Learning* terdiri dari huruf *e* yang merupakan singkatan dari *electronic* dan *learning* yang artinya pembelajaran. Dengan demikian *e-learning* dapat diartikan sebagai pembelajaran dengan memanfaatkan bantuan perangkat elektronik, khususnya perangkat komputer. Fokus paling penting dalam *e-learning* adalah proses belajarnya itu sendiri, bukan pada *e* (*electronic*), karena elektronik hanyalah sebagai alat bantu saja.

Secara terminologi, *e-learning* adalah sebuah proses pembelajaran yang dilakukan melalui *network* (jaringan komputer), biasanya lewat internet atau intranet. *e-Learning* berarti proses transformasi pembelajaran dari yang berpusat pada pengajar kepada berpusat pada pembelajar. [2]

berpendapat bahwa pembelajaran tidak tergantung pada pengajar, karena akses informasi (*knowledge*) lebih luas dan lengkap, sehingga peserta didik dapat belajar dimana dan kapan saja”.

Menurut Jaya Kumar C. Koran dalam [3], “*e-Learning* adalah pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan. Adapula yang menafsirkan *e-learning* sebagai bentuk pendidikan jarak jauh yang dilakukan melalui media internet”.

Menurut [3] *E-Learning* merupakan sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran, sebagian besar berasumsi bahwa elektronik yang dimaksud di sini lebih diarahkan pada penggunaan komputer dan internet. Melalui komputer yang terkoneksi dengan jaringan internet, mahasiswa/ mahasiswi dapat melakukan pembelajaran secara individual, baik secara terprogram maupun tidak terprogram, mahasiswa/ mahasiswi dapat mengakses berbagai informasi dan bahan ajar dengan menggunakan fasilitas mesin pencari data (*search engine*) sesuai dengan minat mahasiswa/ mahasiswi tanpa ada intervensi dari pihak lain.

Dari beberapa definisi yang telah dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *e-learning* merupakan sarana pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik untuk menyampaikan isi pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk lebih aktif dalam mendapatkan materi pelajaran yang dibutuhkan tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

Menurut [1], karakteristik *e-learning* antara lain :

- 1) Memanfaatkan jasa teknologi elektronik sehingga dapat memperoleh informasi dan melakukan komunikasi dengan mudah dan cepat, baik antara pengajar dengan pembelajar, atau pembelajar dengan pembelajar.
- 2) Memanfaatkan media komputer, seperti jaringan komputer (*komputer network* atau *digital media*).
- 3) Menggunakan materi pembelajaran untuk dipelajari secara mandiri (*self learning materials*).
- 4) Materi pembelajaran dapat disimpan dikomputer, sehingga dapat diakses oleh pengajar dan pembelajar, atau siapa pun tidak terbatas waktu dan tempat, kapan saja dan dimana saja sesuai dengan keperluannya.
- 5) Memanfaatkan komputer untuk proses pembelajaran dan juga untuk mengetahui hasil kemajuan belajar, atau administrasi pendidikan, serta untuk memperoleh informasi yang banyak dari berbagai sumber informasi.

Berdasarkan karakteristik *e-learning* di atas, dapat disimpulkan karakteristik *e-learning* yaitu dapat memperoleh informasi dengan cepat dan mudah, materi pembelajaran yang dipelajari sendiri, proses pembelajaran tidak terbatas oleh ruang dan waktu, dan dapat mengetahui sejauh mana hasil belajar mahasiswa/ mahasiswi.

3. Pengertian Edmodo dan Cara Pembuatan Edmodo

Edmodo adalah situs *microblogging* yang dapat digunakan di dalam kelas maupun rumah. Edmodo juga dapat membantu dosen yang tidak bisa mengajar di kelas dengan memberikan materi pembelajaran secara online. Dalam Edmodo, Dosen bisa memberikan tugas yang bisa ditentukan waktu pengumpulannya serta meng-upload materi belajar. Murid juga bisa berbagi pemikiran atau ide lewat posting-nya di Edmodo atau jika disamakan dengan facebook, bisa dikatakan Update Status.

Fitur yang ditawarkan adalah :

1. Bisa meng-edit Profile Picture dan Nama.
2. Tampilan yang sama seperti facebook.
3. Assignment yang dapat diposting dosen sebagai PR (pekerjaan rumah) / tugas.
4. Pengaturan jadwal event-event penting.
5. Satu anak bisa menjadi murid banyak dosen.
6. Edmodo bisa diakses melalui *handphone*

Edmodo (www.edmodo.com) adalah *platform microblogging* pribadi yang dikembangkan untuk dosen dan mahasiswa/ mahasiswi, dengan mengutamakan privasi mahasiswa/ mahasiswi. Dosen dan mahasiswa/ mahasiswi dapat berbagi catatan, tautan, dan dokumen. Dosen juga memiliki kemampuan untuk mengirimkan peringatan, acara, dan tugas untuk mahasiswa/ mahasiswi dan dapat memutuskan untuk mengirimkan sesuatu dalam kerangka waktu yang dapat dilihat publik.

Edmodo merupakan social network sama seperti halnya facebook, tweter dan lain sebagainya. Hanya saja tujuan pembangunannya adalah khusus untuk kegiatan dalam bidang pendidikan. Untuk dapat menggunakan edmodo, seorang dosen ataupun mahasiswa/ mahasiswi tidaklah perlu memahami

seperti apa sistem berbasis web tersebut. yang harus mereka pahami adalah bagaimana bisa berinteraksi dengan menggunakan social media tersebut. Sekarang ini pengguna social media tidak hanya terbatas pada orang dewasa saja. Situs social media yang ada saat ini dapat diakses dari mana saja. Dalam situs edmodo ini, bukan hanya, para mahasiswa/ mahasiswi dan dosen saja yang dapat berinteraksi. Akan tetapi juga para orang tua mahasiswa/ mahasiswi juga dapat memiliki akun untuk ikut berkomunikasi dengan dosen, dan melihat perkembangan anaknya selama menjalani proses pendidikan.

Edmodo adalah situs *microblogging* yang dapat digunakan di dalam kelas maupun rumah. Edmodo juga dapat membantu dosen yang tidak bisa mengajar di kelas dengan memberikan materi pembelajaran secara online. Dalam Edmodo, Dosen bisa memberikan tugas yang bisa ditentukan waktu pengumpulannya serta meng-upload materi belajar. Murid juga bisa berbagi pemikiran atau ide lewat posting-nya di Edmodo. Dari segi tampilan, edmodo sangatlah user friendly dimana, tampilannya dirancang sedemikian rupa sehingga mirip dengan facebook. Dengan demikian, akan sangat mudah dipahami oleh dosen dan mahasiswa/ mahasiswi jaman sekarang.

Edmodo memiliki sistem yang pasti atau fix. Artinya, para penggunanya tidak bisa merubah seperti sistem yang mereka inginkan. Hal ini berarti para dosen atau mahasiswa/ mahasiswi yang ingin menggunakan edmodo, haruslah mau mengikuti cara kerja edmodo untuk melakukan kegiatan belajar-mengajar. Akan tetapi hal ini dapat diatasi karena, edmodo yang memiliki sistem kerja yang mirip dengan facebook dan juga banyak terdapat tutorial untuk dapat menggunakan edmodo. Untuk dapat menggunakan edmodo, baik mahasiswa/ mahasiswi atau dosen tidaklah perlu menginstall aplikasi khusus. Hanya membutuhkan web browser yang rata-rata telah dimiliki oleh setiap OS plus koneksi internet untuk melakukan komunikasinya.

Kelebihan Edmodo :

1. Mudah diakses
2. User friendly
3. Fitur yang lengkap untuk sebuah proses pembelajaran jarak jauh
4. Biaya minimal
5. Mudah diaplikasikan pada berbagai kalangan pendidikan
6. Tidak memerlukan hardware khusus
7. Tidak harus menginstall aplikasi khusus

Kekurangan Edmodo :

1. Sistem yang tidak dapat disesuaikan dengan kebutuhan

Dari pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *Edmodo* merupakan media penyimpanan berbentuk teks dokumen, gambar, objek media dan data yang tersusun secara hierarkis dan menurut kronologi tertentu yang dapat dilihat melalui *browser* internet (misalnya internet explorer).

Tidak dibutuhkan suatu keahlian khusus untuk melakukan *update* atau mengelola *edmodo*. Posting dalam *edmodo* tersusun secara teratur sesuai kriteria tertentu, biasanya dengan pengaturan urutan tanggal efek transisi (*effect*), penambahan video filter (*overlay*), pembuatan teks (*title*), pemberian suara (*audio*), dan pembuatan file film (*share*).

Secara umum *edmodo* memiliki fitur utama, yaitu: arsip dan kotak komentar. Diantara sekian banyak penyedia layanan blog, peneliti memilih untuk menggunakan situs layanan www.Edmodo.com. Karena www.Edmodo.com merupakan penyedia layanan blog yang populer, dan tentunya mudah untuk dikelola (*user friendly*) sekalipun oleh orang yang yang tidak mempunyai kemampuan khusus dalam mengelola *Edmodo*.

III. Metode Penelitian

A. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di Prodi Teknologi Pendidikan semester IV Universitas Baturaja.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah “penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut” [4]. Penelitian ini bertujuan untuk memanfaatkan suatu program aplikasi yang telah ada dengan membuat suatu program yang dapat mengembangkan pembelajaran.

1. Model Pengembangan

Model yang digunakan pada penelitian ini adalah model prosedural. Menurut [5], model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Hal ini dikarenakan jenis penelitian yang dilakukan adalah pengembangan produk media pembelajaran *e-learning* dengan memanfaatkan situs *edmodo*.

2. Subjek Uji Coba

- Produk diujicobakan kepada dosen pembimbing dan ahli media sebagai tolak ukur awal.
- Produk diujicobakan pada skala kecil yaitu kepada 1 dosen mata kuliah pengembangan sumber daya manusia, dan 10% dari keseluruhan mahasiswa / mahasiswi yakni 28 orang mahasiswa/ mahasiswi.
- Kemudian dilakukan uji coba produk skala besar pada subjek utama yaitu seluruh mahasiswa / mahasiswi Prodi Teknologi Pendidikan Semester IV yang berjumlah 217 mahasiswa / mahasiswi dari jumlah 9 kelas.

3. Jenis Data

Data yang diperoleh berupa:

- Data mengenai kesesuaian produk yang dihasilkan dengan prosedur pengembangan pembelajaran.
- Uji coba data terkait mengenai kualitas produk yang akan dikembangkan.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Sehubungan dengan pengumpulan data peneliti menggunakan angket yang diberikan kepada dosen pembimbing, dosen ahli. Hal ini dilakukan untuk menilai tingkat kelayakan produk yang telah dibuat dan untuk melihat seberapa efektif produk yang telah dibuat peneliti dalam memanfaatkan media pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan rentang skor yang dikemukakan oleh [4].

5. Teknik Analisis Data

Penelitian ini dilakukan dengan mengambil data dan sumber data dari Prodi Teknologi Pendidikan. Menurut [4] Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudasah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Sedangkan teknik data yang digunakan dalam penelitian kali ini adalah teknik analisis deskriptif. Teknik analisis deskriptif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase.

Adapun langkah-langkah yang digunakan penulis dalam menganalisis data angket adalah sebagai berikut.

- Angket diisi oleh responden yaitu pendidik dan mahasiswa/ mahasiswi yang kemudian diperiksa hasil jawabannya.
- Menguantitatifkan jawaban setiap pertanyaan dengan memberikan nilai sesuai skor yang telah ditentukan.
- Membuat tabulasi data.

Dalam menghitung presentase dari tiap-tiap instrument rumus yang peneliti pakai sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad [6]$$

Keterangan :

P = Angka *persentase*

f = *frekuensi* yang sedang dicari persentasinya

N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi / banyaknya individu)

IV. Hasil Dan Pembahasan

A. Uji Coba Skala Besar

1. Pelaksanaan

Hari/Tanggal :Senin, 21 April 2020
 Pukul : 09.20 – 18.30 WIB
 Tempat : Universitas Baturaja

- 2. Responden** : 217 orang mahasiswa kelas A.4.1, A.4.2, A.4.3, A.4.4, A.4.5, A.4.6, D.4.7, A.4.11, dan A.4.12 di prodi teknologi pendidikan Universitas Baturaja, keseluruhan 217 siswa

Tabel 4.12 Responden Uji Coba Skala Besar

No	Nama	NPM	Kelas
1	Emi Sutia	1222275	A.4.6
2	Desi Fitriyani	1222048	A.4.6
3	Ria Novita	1222264	A.4.6
4	Martina	1222202	A.4.6
5	Herlistiana	1222185	A.4.6
6	Widya Rani Astuti	1222153	A.4.6
7	Amrina Lidia	1222058	A.4.6
8	Hari Pitriyana	1222140	A.4.6
9	Yuli Afrianti	1122144	A.4.6
10	Maryana Sefti A	1222131	A.4.6
..
210	Nurzubaidah	1222111	A.4.3
211	Intan Ratnasari	1222123	A.4.3
212	Mersita Ria	1222109	A.4.3
213	Sundari	1222125	A.4.3
214	Predi Suhartanto	1222086	A.4.3
215	Sri Utami	1222095	A.4.3
216	Suswati	1222102	A.4.3
217	Irlansa	1222099	A.4.3

3. Analisis data hasil uji coba skala besar

Tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba skala besar. Data yang di dapat dari uji coba skala besar di analisis oleh peneliti. Sama halnya dengan uji coba skala kecil, untuk menentukan hasil dari rata-rata dari seluruh butir instrumen, terlebih dahulu penalti menentukan skor kriterium/ideal untuk tiap Skor ideal untuk tiap butir instrumen dan skor ideal dari keseluruhan instrumen sesuai dengan pendapat [4] yaitu sebagai berikut :

Skor ideal untuk setiap butir instrumen = skor tertinggi x jumlah responden

Skor ideal = Skor jawaban tertinggi x jumlah instrumen x jumlah responden.

Skor ideal untuk tiap instrumen = Skor Tertinggi x Jumlah Responden
 = 100 x 217 = 21700

Skor ideal = Skor Jawaban Tertinggi x Jumlah Instrumen x Jumlah Responden
 = 100 x 23 x 217 = 499100

Analisis data berdasarkan uji coba produk yang dilakukan pada uji skala besar sebagai berikut :

Tabel 4.13 Hasil Perolehan Uji Coba Skala Besar

NO.	Isi Instrument	Total Nilai Responden	Persentase Tiap Instrument
1.	Produk <i>website</i> dapat diakses dengan mudah.	18581	85,6

2.	Produk <i>website</i> dapat dimengerti oleh pengguna	18904	87,1
3.	Perintah-perintah dalam produk bersifat sederhana sehingga mudah digunakan.	18235	84
4.	Menu dan tombol dapat digunakan secara efektif.	18589	85,6
5.	Desain tampilan keseluruhan produk.	18324	84,4
6.	Menu yang ada berada pada posisi yang sesuai	18412	84,4
7.	Pewarnaan pada produk tidak mengacaukan tampilan layar.	19404	89,4
8.	Program menggunakan karakter/jenis huruf yang sesuai.	18623	85,8
9.	<i>Website</i> menampilkan data sesuai dengan informasi yang dikehendaki.	18449	85
10.	<i>Website</i> menampilkan informasi yang akurat, bermanfaat, dan <i>up-to-date</i> .	18634	85,9
11.	<i>Website</i> yang dibuat memiliki fitur <i>login</i> dan dapat berfungsi dengan baik.	18742	86,4
12.	Materi yang disajikan telah sesuai dengan SK dan KD yang digunakan	18585	85,6
13.	Materi yang disajikan lengkap dan menyeluruh	18481	85,2
14.	Materi yang disajikan mampu menarik mahasiswa dalam belajar	18597	85,7
15.	Materi disajikan secara sederhana dan tidak membingungkan mahasiswa dalam menyerap materi	18431	84,9
16.	Produk yang dibuat mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa	18560	85,5
17.	Materi pelajaran yang disajikan dalam produk mampu diserap mahasiswa dalam jangka waktu yang lama	17912	82,5
18.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	18483	85,2
19.	Susunan kata dalam materi telah sesuai dengan bahasa baku yang berlaku	18397	84,8
20.	Produk menggunakan kalimat-kalimat yang jelas sehingga mudah dimengerti	18956	87,3
21.	Produk dapat dengan mudah terkoneksi dengan jaringan internet	18436	84,9
22.	Kecepatan dalam pencarian data	18577	85,6
23.	Keakuratan dalam pencarian data.	18483	85,2
Jumlah		427795	-
Persentase		85,7	-

Ket. Nilai	B	-
------------	---	---

Selanjutnya untuk mengetahui *persentase* tiap butir instrumen adalah dengan cara membagi perolehan jumlah nilai dengan skor ideal dan dikalikan dengan 100%. Berdasarkan tabel 4.10 diatas, dapat dideskripsikan *persentase* tiap-tiap butir instrumen sebagai berikut:

- a. Butir instrumen 1 dengan jumlah nilai dari jawaban kedua puluh sembilan responden adalah 18581, jadi $18581 : 21700 \times 100\%$, hasilnya adalah 85,6%. Jadi *persentase* untuk *e-learning* mudah digunakan adalah 85,6% dengan kriteria baik.
- b. Butir instrumen 2 dengan jumlah nilai dari jawaban kedua puluh sembilan responden adalah 18904, jadi $18904 : 21700 \times 100\%$, hasilnya adalah 87,1%. Jadi *persentase* untuk *e-learning* mudah digunakan adalah 87,1% dengan kriteria baik sekali.
- c. Butir instrumen 3 dengan jumlah nilai dari jawaban kedua puluh sembilan responden adalah 18235, jadi $18235 : 21700 \times 100\%$, hasilnya adalah 84%. Jadi *persentase* untuk *e-learning* mudah digunakan adalah 84% dengan kriteria baik.
- d. Butir instrumen 4 dengan jumlah nilai dari jawaban kedua puluh sembilan responden adalah 18589, jadi $18589 : 21700 \times 100\%$, hasilnya adalah 85,6%. Jadi *persentase* untuk *e-learning* mudah digunakan adalah 85,6% dengan kriteria baik.
- e. Butir instrumen 5 dengan jumlah nilai dari jawaban kedua puluh sembilan responden adalah 18324, jadi $18324 : 21700 \times 100\%$, hasilnya adalah 84,4%. Jadi *persentase* untuk *e-learning* mudah digunakan adalah 84,4% dengan kriteria baik.
- f. Butir instrumen 6 dengan jumlah nilai dari jawaban kedua puluh sembilan responden adalah 18412, jadi $18412 : 21700 \times 100\%$, hasilnya adalah 84,8%. Jadi *persentase* untuk *e-learning* mudah digunakan adalah 84,8% dengan kriteria baik.
- g. Butir instrumen 7 dengan jumlah nilai dari jawaban kedua puluh sembilan responden adalah 19404, jadi $19404 : 21700 \times 100\%$, hasilnya adalah 89,4%. Jadi *persentase* untuk *e-learning* mudah digunakan adalah 89,4% dengan kriteria baik sekali.
- h. Butir instrumen 8 dengan jumlah nilai dari jawaban kedua puluh sembilan responden adalah 18623, jadi $18623 : 21700 \times 100\%$, hasilnya adalah 85,8%. Jadi *persentase* untuk *e-learning* mudah digunakan adalah 85,8% dengan kriteria baik.
- i. Butir instrumen 9 dengan jumlah nilai dari jawaban kedua puluh sembilan responden adalah 18449, jadi $18449 : 21700 \times 100\%$, hasilnya adalah 85%. Jadi *persentase* untuk *e-learning* mudah digunakan adalah 85% dengan kriteria baik.
- j. Butir instrumen 10 dengan jumlah nilai dari jawaban kedua puluh sembilan responden adalah 18634, jadi $18634 : 21700 \times 100\%$, hasilnya adalah 85,9%. Jadi *persentase* untuk *e-learning* mudah digunakan adalah 85,9% dengan kriteria baik.
- k. Butir instrumen 11 dengan jumlah nilai dari jawaban kedua puluh sembilan responden adalah 18742, jadi $18742 : 21700 \times 100\%$, hasilnya adalah 86,4%. Jadi *persentase* untuk *e-learning* mudah digunakan adalah 86,4% dengan kriteria baik sekali.
- l. Butir instrumen 12 dengan jumlah nilai dari jawaban kedua puluh sembilan responden adalah 18585, jadi $18585 : 21700 \times 100\%$, hasilnya adalah 85,6%. Jadi *persentase* untuk *e-learning* mudah digunakan adalah 85,6% dengan kriteria baik.
- m. Butir instrumen 13 dengan jumlah nilai dari jawaban kedua puluh sembilan responden adalah 18481, jadi $18481 : 21700 \times 100\%$, hasilnya adalah 85,2%. Jadi *persentase* untuk *e-learning* mudah digunakan adalah 85,2% dengan kriteria baik.
- n. Butir instrumen 14 dengan jumlah nilai dari jawaban kedua puluh sembilan responden adalah 18597, jadi $18597 : 21700 \times 100\%$, hasilnya adalah 85,7%. Jadi *persentase* untuk *e-learning* mudah digunakan adalah 85,7% dengan kriteria baik.
- o. Butir instrumen 15 dengan jumlah nilai dari jawaban kedua puluh sembilan responden adalah 18431, jadi $18431 : 21700 \times 100\%$, hasilnya adalah 84,9%. Jadi *persentase* untuk *e-learning* mudah digunakan adalah 84,9% dengan kriteria baik.
- p. Butir instrumen 16 dengan jumlah nilai dari jawaban kedua puluh sembilan responden adalah 18560, jadi $18560 : 2900 \times 100\%$, hasilnya adalah 85,5%. Jadi *persentase* untuk *game* pembelajaran mudah digunakan adalah 85,5% dengan kriteria baik.
- q. Butir instrumen 17 dengan jumlah nilai dari jawaban kedua puluh sembilan responden adalah 17912, jadi $17912 : 21700 \times 100\%$, hasilnya adalah 82,5%. Jadi *persentase* untuk *e-learning* mudah digunakan adalah 82,5% dengan kriteria baik.

- r. Butir instrumen 18 dengan jumlah nilai dari jawaban kedua puluh sembilan responden adalah 18483, jadi $18483 : 21700 \times 100\%$, hasilnya adalah 85,2%. Jadi persentase untuk *e-learning* mudah digunakan adalah 85,2% dengan kriteria baik.
- s. Butir instrumen 19 dengan jumlah nilai dari jawaban kedua puluh sembilan responden adalah 18397, jadi $18397 : 21700 \times 100\%$, hasilnya adalah 84,8%. Jadi persentase untuk *e-learning* mudah digunakan adalah 84,8% dengan kriteria baik.
- t. Butir instrumen 20 dengan jumlah nilai dari jawaban kedua puluh sembilan responden adalah 18956, jadi $18956 : 21700 \times 100\%$, hasilnya adalah 87,3%. Jadi persentase untuk *e-learning* mudah digunakan adalah 87,3% dengan kriteria baik sekali.
- u. Butir instrumen 21 dengan jumlah nilai dari jawaban kedua puluh sembilan responden adalah 18436, jadi $18436 : 21700 \times 100\%$, hasilnya adalah 84,9%. Jadi persentase untuk *e-learning* mudah digunakan adalah 84,9% dengan kriteria baik.
- v. Butir instrumen 22 dengan jumlah nilai dari jawaban kedua puluh sembilan responden adalah 18577, jadi $18577 : 21700 \times 100\%$, hasilnya adalah 85,6%. Jadi persentase untuk *e-learning* mudah digunakan adalah 85,6% dengan kriteria baik.
- w. Butir instrumen 23 dengan jumlah nilai dari jawaban kedua puluh sembilan responden adalah 18483, jadi $18483 : 21700 \times 100\%$, hasilnya adalah 85,2%. Jadi persentase untuk *e-learning* mudah digunakan adalah 85,2% dengan kriteria baik.
- x. Rata-rata keseluruhan dengan jumlah hasil keseluruhan jawaban instrumen adalah 427795, jadi $427795 : 499100 \times 100\%$ hasilnya adalah 85,7%.

Jadi persentase untuk keseluruhan *e-learning* pada mata kuliah pengembangan sumber daya manusia semester IV di prodi teknologi pendidikan universitas baturaja adalah 85,7% dengan kriteria baik.

5. Hasil dan Kesimpulan Uji Coba Skala Besar

Berdasarkan data analisis uji coba skala besar yang telah dijelaskan tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk berupa *e-learning* pada mata kuliah pengembangan sumber daya manusia semester IV di prodi teknologi pendidikan universitas baturaja memiliki kriteria yang baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas hingga saat ini.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Tahap uji coba *e-learning* dilakukan sesuai dengan rancangan pengembangan program pembelajaran berbasis komputer yang digunakan seperti yang telah dipaparkan pada Bab III. Pengujian dilakukan dengan melakukan validasi desain yang terdiri dari dosen ahli media dan dosen pembimbing. Data dan saran yang ada pada instrumen digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki dan merevisi *e-learning* pada *edmodo*. Setelah itu dilakukan uji coba lapangan skala kecil dan besar yang dilakukan pada mahasiswa kelas A.4.1, A.4.2, A.4.3, A.4.4, A.4.5, A.4.6, D.4.7, A.4.11, dan A.4.12 di prodi teknologi pendidikan Universitas Baturaja.

1. Validasi Produk Dosen Ahli Media

Berdasarkan hasil tabel 3.5 dan tabel 3.7 terlihat jelas bahwa butir instrument dari aspek pewarnaan dan huruf mendapatkan nilai dalam kategori “Baik”, sedangkan butir instrument dari segi tombol yakni “Tidak Error”. Hal ini membuktikan produk termasuk dalam kategori baik dan sudah layak digunakan oleh dosen dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya untuk kesempurnaan produk peneliti melakukan revisi produk untuk tahap satu yang sudah direkomendasikan oleh ahli media.

2. Validasi Produk Dosen Ahli Desain

Berdasarkan skor yang diperoleh pada tabel 3.8, terlihat jelas bahwa untuk keseluruhan butir instrument mendapat nilai “Baik”, keseluruhan jumlah nilai instrument mendapat nilai “Baik”. Hal ini membuktikan program sudah layak diterapkan oleh dosen dalam pembelajaran. Selanjutnya untuk kesempurnaan produk peneliti melakukan revisi produk untuk tahap satu yang direkomendasikan oleh pembimbing II.

3. Validasi Produk Dosen Ahli Produk

Berdasarkan skor yang telah diperoleh pada tabel 3.8, terlihat jelas bahwa untuk keseluruhan butir instrument mendapatkan nilai “Baik”. Sedangkan untuk keseluruhan jumlah nilai instrument

mendapatkan nilai “Baik”. Hal ini membuktikan bahwa program sudah baik untuk diterapkan dosen dalam kegiatan pembelajaran Tetapi pada bagian penyajian materi pembelajaran masih mendapatkan nilai dibawah rata-rata, maka dari itu peneliti melakukan *revisi* produk.

4. Hasil uji coba skala kecil

Uji coba lapangan skala kecil dilakukan terhadap 1 orang guru dan 28 orang mahasiswa semester IV di prodi teknologi pendidikan universitas baturaja. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan 24 butir pertanyaan. Dari uji coba yang dilakukan didapatlah data mengenai tingkat kelayakan produk yaitu sebesar 60439, atau 86,9% dari kriteria yang diharapkan. Dengan acuan perhitungan skala 4 yang diungkapkan [6], dapat disimpulkan bahwa tingkat kelayakan produk pada uji coba lapangan skala kecil adalah baik sekali dengan predikat (A).

5. Hasil uji coba skala besar

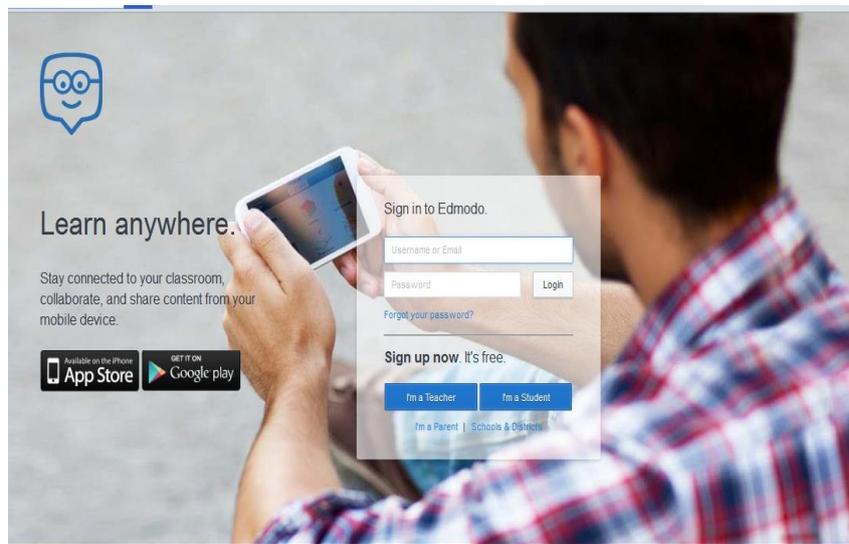
Uji coba lapangan skala besar dilakukan terhadap seluruh mahasiswa semester IV yaitu kelas A.4.1, A.4.2, A.4.3, A.4.4, A.4.5, A.4.6, D.4.7, A.4.11, dan A.4.12 di prodi teknologi pendidikan Universitas Baturaja, yaitu berjumlah 217 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen angket dengan 23 butir pertanyaan. Dari uji coba yang dilakukan didapatlah data mengenai tingkat kelayakan produk yaitu sebesar 427795 atau 85,7% dari kriteria yang diharapkan. Dengan acuan perhitungan skala 4 yang diungkapkan Nurgiantoro (2010: 253), dapat disimpulkan bahwa tingkat kelayakan produk pada uji cba lapangan skala besar adalah baik dengan predikat (B).

F. Kajian Produk Akhir

Produk akhir dari kegiatan pengembangan *e-learning* dengan menggunakan *Edmodo* adalah suatu pembelajaran jarak jauh yang berisi latihan-latihan soal pengembangan sumber daya manusia yang bertujuan untuk memudahkan mahasiswa dalam belajar. Setelah dilakukan proses pengembangan dan revisi berkali-kali sesuai dengan kritik dan saran yang direkomendasikan oleh pembimbing dan ahli media, jadilah produk akhir yang siap untuk digunakan.

Program ini terdiri dari halaman-halaman yang saling terhubung menggunakan tombol-tombol. Program ini diawali dengan tampilan *sign in* yang sederhana. Setelah tampilan awal selesai kita akan selesai kita langsung terhubung ke menu utama di *website*. Adapun kelebihan *Edmodo* yakni : mudah diakses, *user friendly*, fitur yang lengkap untuk sebuah pembelajaran jarak jauh, biaya minimal, mudah diaplikasikan untuk semua kalangan pendidikan, tidak memerlukan hardware khusus, dan tidak perlu menginstal aplikasi khusus. Selain itu adapun kelemahan dari *Edmodo* yaitu sistem yang tidak bisa disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

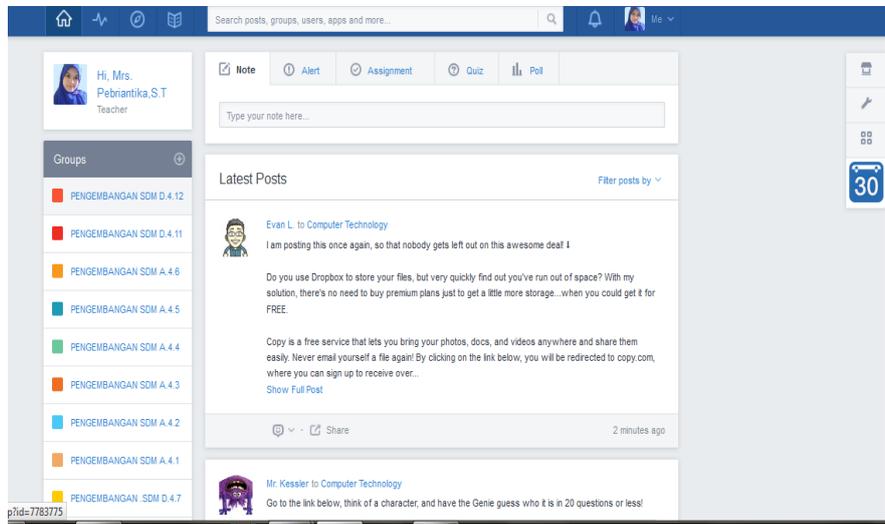
1. Tampilan Awal *Edmodo*



Gambar 2.19 Halaman *Sign In*

2. Menu *Home*

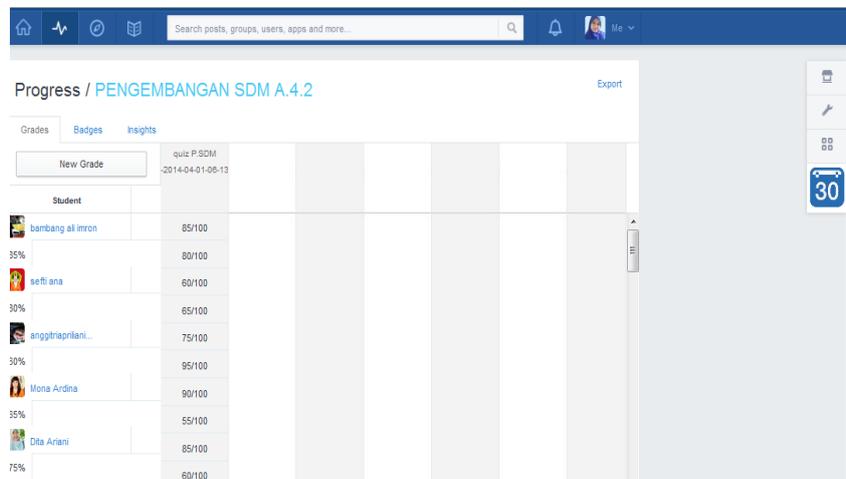
Menu *Home* merupakan menu yang tampil pertama kali saat pengguna berhasil melakukan *log in*. Di dalam menu *home* terdapat beberapa pilihan menu lainnya diantaranya note, alert, assignment, quiz, dan poll.



Gambar 2.20 Tampilan Menu *Home*

3. Menu *Progress*

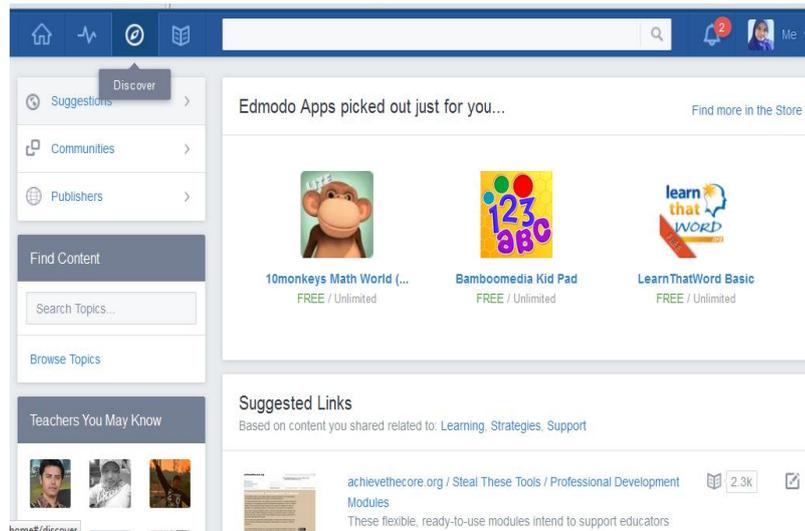
Menu *Progress* merupakan menu yang menampilkan kemajuan/ perkembangan peserta didik. Di dalam menu ini guru dapat memberikan penguatan (*reinforcement*) berupa lencana kepada peserta didik yang dapat dilihat pada *my student badges*.



Gambar 2.21 Tampilan Menu *Progress*

4. Menu *Discover*

Menu *Discover* merupakan menu dimana guru maupun peserta didik dapat menemukan aplikasi – aplikasi pendukung *edmodo* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.



Gambar 2.22 Tampilan Menu *Discover*

Berdasarkan penjelasan mengenai beberapa bagian menu yang ada di *website* pembelajaran dengan menggunakan *edmodo*, terdapat unsur-unsur yang bekerja sama untuk menjadikan program ini. Unsur-unsur tersebut adalah absensi (*database*), dan Materi. Untuk mengolah unsur-unsur tersebut, peneliti menggunakan *software* sebagai berikut:

- Edmodo.com*, merupakan *software* utama yang digunakan peneliti untuk mengelola *website e-learning* pembelajaran secara keseluruhan, seperti materi, mengelola *interface*, tampilan *background* dan sebagainya.
- Ms.Power Point*, merupakan *software* yang digunakan dalam mengelola materi yang akan dimasukkan ke *website edmodo.com*.
- Google drive*, merupakan *software* yang digunakan untuk mengelolah *database* mahasiswa.
- Microsoft PowerPoint 2007*, merupakan *software* yang digunakan untuk membuat tulisan menarik yang akan dimasukkan ke dalam *website* pada *Edmodo.com*.

Secara umum *website* pembelajaran ini memiliki beberapa kelebihan yaitu menarik, banyak variasi dari penggunaan isi *materi* dan evaluasi, *User Friendly* (ramah dengan pengguna), memudahkan mahasiswa untuk belajar memahami isi materi pelajaran dan membangkitkan motivasi untuk belajar

Namun selain mempunyai beberapa kelebihan, *website edmodo.com* ini juga mempunyai kelemahan. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan kemampuan peneliti dan *software*. Kelemahan tersebut yaitu produk harus terkoneksi dengan jaringan *internet*, dan kapasitas *upload* file terbatas hanya 100 MB.

V. Kesimpulan Dan Saran

A. Kesimpulan

Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berupa *website edmodo.com* pembelajaran jarak jauh (*E-Learning*) pada mata kuliah pengembangan sumber daya manusia semester IV yang dirancang sesuai dengan silabus yang ada di prodi teknologi pendidikan universitas baturaja tempat dilakukannya penelitian. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan *e-learning* pembelajaran pada mata kuliah pengembangan sumber daya manusia semester IV, maka dapat peneliti simpulkan bahwa pada tahap validasi desain dimana dari Ahli Media dengan nilai 85,5%, dari Ahli Desain 82,17%, dan Ahli Produk 80%.

Hasil uji coba tahap dua yaitu uji coba skala kecil dengan hasil analisis yaitu 86,8% yang tergolong dalam kriteria sangat baik. Selanjutnya hasil uji coba tahap tiga yaitu uji coba skala besar dengan hasil analisis yaitu 85,7% yang tergolong dalam kriteria baik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan *e-learning* ini untuk mahasiswa semester IV Universitas Baturaja tergolong baik dan layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar di perkuliahan. Meskipun demikian, produk yang peneliti kembangkan memiliki kekurangan yang terbukti dari beberapa rekomendasi saat uji coba produk, antara lain perbaikan variasi materi.

B. Saran

Setelah peneliti menyelesaikan kegiatan penelitian terhadap *e-learning* pada mata kuliah pengembangan sumber daya manusia semester IV di prodi teknologi pendidikan universitas baturaja, maka saran yang dikemukakan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Dosen, diharapkan *e-learning* ini dapat digunakan dan dikembangkan dalam proses perkuliahan guna membangkitkan motivasi belajar mahasiswa.
2. Mahasiswa, diharapkan dapat belajar lebih aktif dengan adanya *e-learning* ini karena tanpa adanya keterbatasan waktu untuk belajar.
3. Peneliti selanjutnya, hendaknya dalam membuat produk lebih memperhatikan *software* yang digunakan, demi kelancaran dalam pembuatan produk. Dan dapat mengembangkan produk berupa *e-learning* pembelajaran dengan lebih baik dan bervariasi.
4. Universitas Baturaja hendaknya memanfaatkan pembelajaran dengan media pembelajaran, karena pendidik dapat memperhatikan perbedaan peserta didik tentang kemampuan dan kecepatan dalam belajar.

Referensi

- [1] Daryanto, *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nuaarni Sejahtera, 2012.
- [2] Daryanto, *Media Pembelajaran*. Bandung: Yrama Widya, 2010.
- [3] Rusman, *Model - Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- [4] Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- [5] T.-T. T. Pendidikan, *Pedoman Penelitian Pengembangan (Research and Development)*. Baturaja, 2010.
- [6] S. Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012.