

PENGUNAAN MEDIA *E-LEARNING* BERBASIS EDMODO DALAM PEMBELAJARAN GEOMETRI

FidaRahmantikaHadi¹⁾, ViviRulviana²⁾

¹FKIP Universitas PGRI Madiun

fidarahma47@gmail.com

²FKIP Universitas PGRI Madiun

rulvianavivi@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan penggunaan edmodo dalam pembelajaran geometri pada mahasiswa semester 4 prodi PGSD Universitas PGRI Madiun. Subjek dalam penelitian ini adalah dosen matematika dan mahasiswa. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Data dalam penelitian ini diperoleh dari observasi. Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Hasil penelitian ini adalah pembelajaran geometri dengan memanfaatkan edmodo sebagai media *e-learning* membantu kelancaran proses belajar mengajar di kelas. Selain itu pembelajaran geometri dengan menggunakan media edmodo membuat pembelajaran matematika lebih menarik dan interaktif bagi mahasiswa serta membuat pembelajaran di kelas menjadi tidak membosankan.

Kata kunci: *e-learning*, Edmodo, geometri

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komunikasi dan media social saat ini berlangsung begitu pesat dan cepat. Informasi apapun dapat diakses dengan mudah di manapun dan kapanpun melalui *smartphone*, *tablet* dan *laptop* yang terkoneksi dengan jaringan internet. Kondisi ini semakin didukung dengan adanya penawaran akses internet murah dari berbagai *provider*. Adanya akses internet secara tidak langsung mempengaruhi cara belajar peserta didik dalam mencari informasi terkait dengan materi yang mereka pelajari. Hal ini dapat kita lihat dari kecenderungan mahasiswa ketika mendapat tugas dari dosen, salah satunya diselesaikan dengan *browsing* di internet.

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran mendorong terciptanya beragam media pembelajaran yang bias dipilih pendidik untuk digunakan dalam pembelajarannya. Hamalik (2011) menjelaskan bahwa teknologi adalah pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Selain itu juga adanya kemajuan dibidang teknologi informasi melahirkan konsep baru dalam pembelajaran yang berbasis IT atau yang lebih dikenal dengan *e-learning*. *E-learning* merupakan system pembelajaran elektronik yang memungkinkan peserta didik untuk dapat mengeksplorasi sekaligus juga dapat menjadi jembatan untuk melakukan pembelajaran kapan dan dimana saja (Zhang *et.al.*, 2006). Pembelajaran dengan *e-learning* tidak terlepas dari penggunaan internet yang merupakan akses penting. Daryanto (2013) menjelaskan bahwa karena sifat internet yang dapat dihubungi setiap saat, artinya siswa dapat memanfaatkan program-program pendidikan yang disediakan di jaringan internet kapan saja sesuai dengan waktu luang mereka.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran *e-learning* adalah edmodo. Edmodo merupakan media sosial yang mendukung pembelajaran, dengan tampilan hamper serupa *facebook*. Menurut Zwang(2010), "*edmodo* adalah sebuah situs pendidikan berbasis *social networking* yang di dalamnya terdapat berbagai konten untuk pendidikan. Edmodo merupakan *social network* berbasis lingkungan sekolah (*school based environment*)

yang dikembangkan oleh Nicolas Borg and Jeff O'Hara, dengan fitur-fitur pendukung proses belajar mengajar (Nurita, 2011). Fitur utama edmodo adalah dukungan aktif terhadap model komunikasi dari sosial media online, yang ditambahkan dengan fitur *online learning material* dan *online evaluation*.

Dalam proses pembelajaran Geometri masih sangat monoton dengan hanya menggunakan buku catatan, bahan fotocopian dan buku ajar. Dosen merupakan fasilitator terpenting dalam penyampaian ilmu kepada mahasiswa harus mampu berfikir kreatif didalam menciptakan suasana pembelajaran agar ilmu yang akan ditransfer dapat diterima oleh mahasiswa dengan baik. Pada kenyataannya proses pembelajaran di kelas masih banyak yang belum memanfaatkan media *e-learning* berbasis Edmodo. Proses pembelajaran yang masih manual membuat mahasiswa kurang aktif didalam kelas. Padahal pembelajaran berasaskan laman *web* seperti edmodo ini amat baik serta berkesan terhadap mahasiswa karena mereka mampu membina pengetahuan baru dan bermanfaat kepada diri sendiri.

METODE PENELITIAN

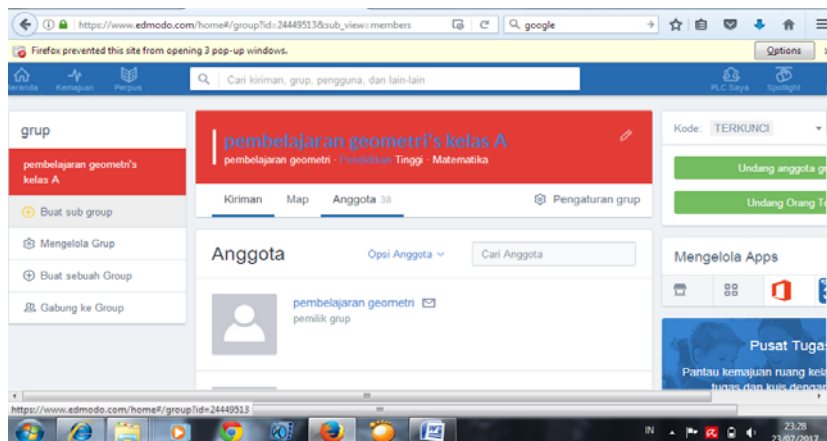
Penelitian ini termasuk jenis penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono(2012) penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci. Subjek penelitian ini adalah dosen dan mahasiswa Prodi PGSD Universitas PGRI Madiun.

Data dalam penelitian ini diperoleh peneliti dari observasi mahasiswa dan dosen matematika khususnya yang mengajar Geometri yang memiliki akun di edmodo. Sedangkan informasi dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai peristiwa. Peneliti melakukan observasi langsung di lapangan dalam proses belajar mengajar Geometri.

Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan verifikasi dan penarikan kesimpulan. Validasi data menggunakan triangulasi (gabungan). Reduksi data yakni data yang telah diperoleh direduksi sehingga memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat. Verifikasi dan penarikan kesimpulan merupakan temuan yang baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih remang-remang sehingga setelah diteliti menjadi jelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Geometri dengan memanfaatkan media *e-learning* berbasis Edmodo ini dimulai dengan melakukan pembuatan grup, yang terdiri dari mahasiswa prodi PGSD semester 4 yang kemudian dikelompokkan berdasarkan kelasnya masing-masing yaitu kelas A dan B. Hal ini bertujuan agar pada saat dosen memberikan tugas kepada mahasiswa, tidak tercampur dengan kelas yang lain. Mahasiswa juga bias saling memberikan pendapatnya pada grup tersebut. Grup yang telah dibuat merupakan sarana penyampaian materi yang diajarkan. Kemudian menambahkan anggota yang terdiri dari mahasiswa yang berada di kelas tersebut. Seperti yang terlihat pada gambar berikut.



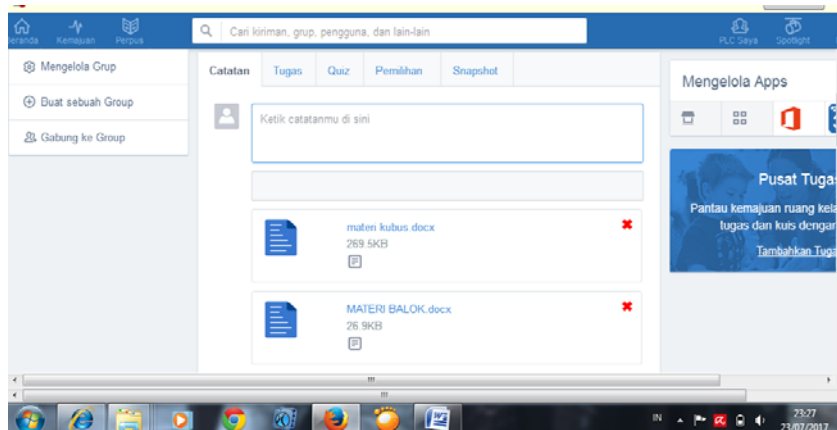
Pembelajaran dengan memanfaatkan media *e-learning* berbasis edmodo merupakan pembelajaran yang tidak memerlukan kelas formal untuk proses pembelajarannya. Ketika dosen menyampaikan materi lewat edmodo maka siswa dapat membacanya dimanapun mereka berada. Para mahasiswa memiliki kebebasan untuk dapat mengakses dan mempelajari materi sesuai dengan keinginan mereka masing-masing. Hal tersebut sesuai dengan yang diutarakan Ibu Rissa selaku dosen geometri.

“Pembelajaran dengan media edmodo kan tidak harus dilaksanakan di dalam kelas saja bu, bisa mereka mengaksesnya di mana saja dan kapan saja mereka inginkan.”

Hal tersebut dipertegas pula oleh mahasiswa mata kuliah tersebut sebagai berikut.

“Iya senang bu, karena sangat mempermudah sekali. Kapan saja dan dimana saja kita mahasiswa dan dosen dapat berinteraksi secara online.”

Melalui edmodo, dosen dapat menyampaikan materi atau tugas pada grup yang telah dibuat tersebut, dengan menyebutkan kelas dan judul materi yang disampaikan. Mahasiswa dapat memberikan komentar atau tanggapan terhadap materi yang disampaikan tersebut pada tempat untuk menulis komentar. Seperti yang terlihat pada gambar di bawah ini.



Pembelajaran Geometri yang dilakukan dengan media *e-learning* berbasis Edmodo di kelas digunakan ketika dosen akan memberikan materi bangun ruang. Sebelum memberikan materi, biasanya dosen mengirim materi tersebut ke Edmodo sehari sebelumnya sehingga mahasiswa dapat mempelajari materi tersebut. Pada hari berikutnya ketika proses pembelajaran pada materi bangun ruang yang dipelajari, mahasiswa lebih mudah mengerti. Ini dibuktikan ketika dosen memberikan latihan-latihan soal, mahasiswa mampu menyelesaikannya dengan baik. Pembelajaran Geometri dengan menggunakan media edmodo

diyakini telah berhasil membuat pembelajaran matematika yang menarik dan interaktif bagi mahasiswa serta membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik.

Edmodo digunakan dosen selain sebagai sarana untuk menginformasikan materi juga sebagai sarana untuk menyampaikan tugas-tugas yang bisa dikerjakan oleh peserta didik. Seperti yang dapat kita lihat pada gambar di bawah ini.



Pembelajaran dengan memanfaatkan edmodo sebagai media memang memiliki banyak sekali keuntungan diantaranya tidak perlu suasana formal di dalam pembelajaran tersebut. Seperti yang diungkapkan oleh salah satu mahasiswa mata kuliah geometri tersebut sebagai berikut.

“Dalam pelaksanaannya itu yang pertama dosennya enak dan disiplin bu, yang kedua pembelajarannya tidak harus penuh tatap muka selama satu semester. Berkenaan dengan pengumpulan tugas tidak harus selalu dikumpulkan dalam bentuk cetak karena dosen dan mahasiswa memanfaatkan media edmodo sebagai perantara pembelajaran.”

Selain keuntungan atau juga bisa dikatakan keunggulan juga pasti ada kelemahan dalam pemanfaatan media tersebut dalam proses pembelajaran. Sebuah media pembelajaran yang memerlukan akses internet di dalamnya tentunya akan mengalami kendala apabila sistem jaringan yang digunakan untuk kegiatan akses mengalami gangguan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat mahasiswa mata kuliah geometri tersebut.

“Awalnya saya masih bingung mengikutinya bu, tapi semakin lama semakin terbiasa juga. Selain itu, masalah jaringan bu. Perlu dana lebih untuk dapat membeli paketan untuk akses internet bu. Kalau posisi di lingkungan kampus bisa memakai wifi kampus tapi kadang sinyalnya jelek jadi aksesnya terhambat bu.”

Selain masalah jaringan tentunya ada pula segi negatif dari pemanfaatan media tersebut sebagai media dalam sebuah proses pembelajaran. Sebuah proses pembelajaran yang melibatkan peran pendidik dan peserta didik tentunya akan membiasakan individu untuk berinteraksi dengan lingkungan dan masyarakat di sekitarnya. Akan lebih baik dalam memanfaatkan media tersebut harus diselingi pula dengan sesi tatap muka, karena jika terlalu sering berada pada jarak yang jauh dalam sebuah proses pembelajaran tentunya kemampuan bersosial para mahasiswa akan menjadi berkurang. Hal tersebut dipertegas berdasarkan pendapat dosen geometri tersebut sebagai berikut.

“Segi positifnya terdapat banyak sekali kemudahan dalam pemanfaatannya yaitu mahasiswa dapat mengakses kapan saja dan di mana saja materi maupun tugas serta mampu berdiskusi dengan teman satu grup dalam edmodo untuk membahas materi mata kuliah ini

tanpa harus berada di dalam kelas. Sedangkan segi negatifnya ya tentunya kurangnya interaksi yang bisa dilakukan antar mahasiswa dengan dosen secara langsung.”

Dalam pembelajaran, pemanfaatan media tentunya ada segi negatif dan positifnya. Namun, tingkat kreativitas dosenlah yang mampu mengubah sisi negatnya menjadi sisi positif semua. Dosen harus mampu mengoptimalkan pemanfaatan sebuah media yang telah ditentukan dalam rencana pembelajarannya yang telah ditentukan.

SIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran geometri dengan memanfaatkan edmodo sebagai media *e-learning* tentunya membantu kelancaran proses belajar mengajar di dalamnya. Media edmodo tersebut tentunya memiliki banyak sekali keuntungan. Namun adapula sisi negatifnya tetapi dosen harus pintar untuk meniadakan hal negatif tersebut. Kelemahannya kurangnya interaksi sosial antar individu apabila terlalu sering memanfaatkan media tersebut. Namun sisi negatif itu tidak seberapa apabila dibandingkan dengan sisi positifnya. Banyak sekali kemudahan yang dapat kita jumpai melalui pemanfaatan media tersebut. Diantaranya mempermudah proses pembelajaran karena proses belajar mengajar tidak harus selalu dilaksanakan di dalam ruang kelas. Materi maupun tugas yang di posting oleh dosen dalam edmodo dapat diakses mahasiswa kapanpun dan dimanapun mereka berada. Hal tersebut akan membuat peserta didik merasa nyaman belajar karena lingkungan belajarnya sesuai dengan apa yang mereka inginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran, Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Nurita Putranti. (2013). Cara Membuat Media Pembelajaran Online Menggunakan Edmodo. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 2(2).Hlm. 141.
- Oemar Hamalik. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Seamolec. 2013. *Buku Sumber Simulasi Digital*. Jakarta: Seamolec.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RND*. Bandung: Alfabeta
- Zhang, D., Zhou, L., & Briggs, R. 2006. Instructional video in e-learning: Assessing the impact of interactive video on learning effectiveness. *Information & Management*. Vol. 43. Issue 1. p. 15-27.
- Zwang, J. 2010. *Edmodo: A Free, Secure, Social Networking Site For School*. (Online), (<http://www.eschoolnews.com/2010/12/15/edmodo-a-free-secure-social-networkingsitefor-school/>). Diakses 8 Desember 2016)