

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
 BLENDED LEARNING SYNCHRONOUS VERSUS ASYNCHRONOUS  
 BERBASIS EDMODO PADA MATA KULIAH PENULISAN KARYA ILMIAH  
 MAHASISWA PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA  
 IKIP BUDI UTOMO MALANG**

*Lis Susilawati\*, Endang Setyowati\*\**  
*IKIP Budi Utomo Malang*  
*\*lhissusilawati@gmail.com*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran blended learning Asynchronous versus synchronous berbasis Edmodo pada Matakuliah penulisa karya ilmiah, penelitian ini mengembangkan pembelajaran tatap muka yang digabungkan dengan online/offline learning dan disusun menggunakan software Edmodo. Metode yang digunakan *Research & Development (R&D)* dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif, yang dilaksanakan di Kampus IKIP Budi Utomo Malang. Dengan pengujian kelayakan media dan materi dilakukan oleh validator ahli materi dan validator ahli media. Uji Telaah Pakar dilakukan oleh dosen Matakuliah Penulisan Karya Ilmiah, dengan uji coba kelompok kecil oleh 12 peserta didik dan uji coba lapangan dilakukan pada peserta didik yang terdiri dari 70 Responden. Dari hasil penelitian menunjukkan: Media pembelajaran *blended learning Asynchronous versus Synchronous* berbasis edmodo menurut para ahli dinyatakan layak. Hasil validasi oleh ahli materi mendapat presentase rata-rata 89,30%, dan ahli media mendapat presentase rata-rata 84,59%, , hasil uji coba kelompok kecil diperoleh hasil presentase skor rata-rata 87,47%, Sehingga media pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi penulisan Karya Ilmiah pada mahasiswa pendidikan Bahasa Indonesia IKIP Budi Utomo Malang.

---

**Kata Kunci:** *Pengembangan, Blended Learning, Edmodo, Penulisan Karya Ilmiah*

**PENDAHULUAN**

Era globalisasi yang terjadi saat ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi seolah tidak dapat dibendung lagi, dalam sisi kehidupan manusia. Kecepatan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi bias dilihat secara jelas pada bidang bisnis, ekonomi dan pemerintahan dengan munculnya konsep dan aplikasi berupa *e-government, e-commerce, e-community*. Hal tersebut telah menjadi kecenderungan yang sangat mudah dipergunakan dan secara pelan-pelan dapat menggeser metode konvensional (Tasri, 2011).

Pada tahun 2013 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah merubah kurikulum mulai dari pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Sesuai dengan Undang-Undang No 12 tahun 2012, bahwa dosen dan perguruan tinggi memiliki otonomi dalam penyusunan kurikulum, namun pada pelaksanaannya diperlukan rambu-rambu yang sama agar dapat mencapai hasil yang optimal (Santoso, Djoko , 2012). Dosen dan Perguruan Tinggi sebagai penghasil sumber daya manusia terdidik perlu mengukur lulusannya, apakah lulusan yang dihasilkan memiliki ‘kemampuan’ setara dengan ‘kemampuan’ (capaian pembelajaran) yang telah dirumuskan dalam jenjang kualifikasi KKNI. Setiap dosen dan

perguruan tinggi wajib menyesuaikan diri dengan ketentuan tersebut. Disamping itu, peserta didik di perdosan an tinggi merupakan insan dewasa , sehingga dianggap sudah memiliki kesadaran dalam mengembangkan potensi diri untuk menjadi intelektual, ilmuwan, praktisi, dan atau professional. Sehubungan dengan itu, maka perubahan pada proses pembelajaran menjadi penting dan akan menciptakan iklim akademik yang akan meningkatkan kompetensi mahasiswa baik *hardskills* maupun *softskills*.

IKIP Budi Utomo Malang adalah salah satu Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK) yang bertugas menyiapkan tenaga-tenaga kependidikan di berbagai jenis program studi, jenjang (S1, S2), dan jalur pendidikan (formal dan non formal). Di dalam peranannya dalam dunia pendidikan IKIP Budi Utomo malang senantiasa berusaha untuk melakukan sebuah pembaharuan pendidikan melalui berbagai riset kependidikan hal tersebut di maksudkan agar dapat mengembangkan konsep konsep pembelajaran serta untuk mengupdate sistem pembelajaran yang inovatif. Dimana seiring perkembangan zaman tuntutan pendidikan akan kualitas SDM semakin menjadi sorotan publik.

Berdasarkan hasil observasi pada mahasiswa semester II semester genap pada matakuliah penulisan karya ilmiah tahun ajaran 2016/2017 di IKIP Budi Utomo Malang ditemukan bahwa pembelajaran dengan metode ceramah ini sering digunakan oleh dosen. Akibatnya proses pembelajarannya masih bersifat monoton dimana peserta didik kelihatan pasif hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh dosen pengampuh, dan hanya dosen saja yang kelihatan aktif. Hal yang demikian dapat menyebabkan rendahnya mutu belajar mengajar dan hasil belajar mahasiswa. Metode penugasan juga sering kita jumpai, ketika dosen tidak bisa mengajar sehingga dosen memberikan tugas kepada mahasiswa. Adapun faktor utamanya adalah tidak tersedianya media pembelajaran itu sendiri. Pada saat proses pembelajaran cara dosen mengajar terlalu monoton sehingga motivasi mahasiswa menjadi rendah. Salah satu upaya untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan pengembangan media interaktif dan penggunaan metode pembelajaran inovatif. Penggunaan media interaktif diharapkan mampu melibatkan mahasiswa secara aktif dan memberdayakan kompetensi abad 21. Salah satu media interaktif yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis *Edmodo*.

Blended learning merupakan alat pengembangan pembelajaran elektronik (elearning), *Blended Learning* atau Pembelajaran campuran adalah pembelajaran dengan melibatkan pembelajaran secara langsung (*synchronous*) dengan pembelajaran tidak langsung (*asynchronous*). *Blended Learning* sebagai kombinasi karakteristik pembelajaran tradisional dan lingkungan pembelajaran elektronik. Salah satu alternatif yang dapat dipilih dalam proses belajar mengajar karena model ini merupakan perpaduan antara pelajaran tatap muka dan pembelajaran secara online. Jejaring social Edmodo dikembangkan oleh Nicolas Borg and Jeff O'Hara, Edmodo ini ditujukan penggunaannya bagi dosen, mahasiswa dan orang tua, dan dapat diakses secara gratis. Edmodo merupakan sebuah platform pembelajaran sosial yang dirancang untuk mendukung kegiatan belajar *online*. Kelebihan edmodo, diantaranya *user interface*, *com-patibility*, dan berbasis aplikasi.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *research and development* yaitu model *Define, Design, Develop, and Disseminate* (4D) (Thiagarajan, dalam Mulyatiningsih, 2013:195). Pemilihan *R and D* model 4D karena rasional, sistematis, dan lengkap. Desain *R and D* dalam penelitian ini hanya dibatasi pada tahap *define, design, dan develop* saja, sedangkan tahap *disseminate* tidak dilakukan karena keterbatasan ruang dan waktu. Penelitian ini dimulai tahap *define*, pada tahap ini dengan melakukan pegidntifikasian

terhadap materi ataupun video pembelajaran yang dimuat dalam media berbasis *edmodo*. Setelah media pembelajaran ini selesai dirancang dan dibuat, selanjutnya dilakukan tahapan *develop* yaitu validasi produk oleh pakar dan ahli produk dalam proses perkuliahan. Berdasarkan hasil *develop* ini bias dinyatakan valid.

Penelitian ini dilaksanakan di IKIP Budi Utomo Malang pada bulan februari-november 2019

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia IKIP Budi Utomo Malang kelas 2018 A dan 2018 B tahun akademik 2018/2019 yang mwn gambil matakuliah Penulisan Karya Ilmiah .

Instrument pengumpulan data dalam pengembangan ini yaitu lembar validasi, angket dan hasil diskusi. Adapun lembar validasi maupun angket yang digunakan meliputi,

- a. kuisisioner, digunakan mengumpulkan informasi atau data dari studi pendahuluan, kuisisioner ini diberikan kepada dosen untuk mengumpulkan informasi berkaitan dengan bahan ajar yang selama ini digunakan dalam perkuliahan Penulisan Karya ilmiah.
- b. Instrument validasi untuk tim ahli materi dan ahli media. Jenis angket menggunakan *rating scale*. Angket ini berisi kolom yang menunjukkan tingkat jawaban.

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengolah dan menginterpretasikan hasil tinjauan dan uji coba produk pengembangan media pembelajaran yaitu teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

- a. Analisis data kuantitatif , digunakan untuk Menganalisis data yang diperoleh dalam bentuk presentase penilaian.
- b. Analisis data kualitatif, digunakan untuk mengolah data dari hasil validasi ahli ahli materi, dan ahli media pembelajaran serta mahasiswa sebagai subjek coba, berupa masukan, saran dan kritik perbaikan yang terdapat pada angket instrument validasi. Analisis data dijadikan acuan untuk memperbaiki dan merevisi produk.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.

### Hasil Penelitian

Analisis data dalam pengembangan media pembelajaran *Blended Learning* berbasis *Edmodop* pada matakuliah Penulisan Karya Ilmiah dilakukan untuk mengolah data yang telah diperoleh dari hasil uji kelayakan oleh ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Analisis juga dilakukan pada hasil uji kepraktisan pada mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia IKIP Budi Utomo Malang. Berdasarkan hasil analisis data diketahui tingkat kelayakan dan kepraktisan produk dari penelitian dan pengembangan media.

Data hasil yang diperoleh berupa data kuantitatif dan kualitatif melalui instrument lembar validasi sedangkan data hasil kepraktisan diperoleh dari hasil uji kepraktisan pada mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia sebanyak 70 mahasiswa. Sebelumnya, dilakukan revisi produk sesuai masukan tim ahli dalam uji kelayakan dan pengujian terhadap kelompok kecil yang terdiri atas 10 mahasiswa. Data untuk uji Kepraktisan juga diperoleh berupa data kuantitatif dan kualitatif melalui angket respon mahasiswa.

### Analisa Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Validasi ahli materi telah dilakukan kepada dosen matakuliah Penulisan Karya Ilmiah Pendidikan Bahasa Indonesia IKIP Budi Utomo Malang. Data yang diperoleh berupa hasil pengisian instrument angket validasi ahli materi tentang media pembelajaran *blended learning* berbasis *edmodo*. Ringkasan rerata hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada table 1.1

**Tabel.1.1 Ringkasan Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Aspek yang dinilai	Rerata hasil (%)	kriteria
1	<b>Kelayakan isi</b>	<b>89,50</b>	Valid
	a. Kesesuaian materi pada media	92,15	Valid
	b. Akurasi (kebenaran materi)	90,15	Valid
	c. kemutakhiran	86,29	Sangat valid
2	<b>Penyajian</b>	<b>90,80</b>	Valid
	a. teknik penyajian	89,15	Valid
	b. kelengkapan penyajian	85,50	Valid
	c. kemenarikan tampilan	90,92	Valid
<b>Rerata Prosentase Total</b>		<b>89,30</b>	Valid

Berdasarkan data hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi terhadap media pembelajaran blended learning berbasis edmodo, diperoleh rerata prosentase hasil kelayakan isi sebesar 89,50% dengan kriteria valid dan perlu sedikit revisi. Aspek kelayakan isi diperoleh dari rincian presentase prinsip kelayakan yang terdiri dari (1) kesesuaian materi pada media dengan prinsip pengembangan media sebesar 82,15 (2) akurasi sebesar 90,15% dan (3) kemutakhiran sebesar 86,29%. sedangkan aspek penyajian diperoleh rerata presentase sebesar 89,00% dengan kriteria valid dan perlu sedikit revisi. Aspek penyajian diperoleh dari rincian presentase prinsip penyajian yang terdiri dari. (1) teknik penyajian sebesar 90,80%, (2) kelengkapan penyajian sebesar 89,15% dan (3) kemenarikan tampilan sebesar 90,92%. Total rerata presentase hasil validasi ahli amteri sebesar 89,30% dengan kriteria valid.

#### Analisa Hasil Validasi oleh Ahli media

Validasi ahli media telah dilakukan kepada Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia IKIP Budi Utomo. Yaitu H. Suhartatik, M.Pd Data yang diperoleh berupa hasil pengisian instrument angket validasi ahli media tentang media Blended learning berbasis edmodo. Ringkasan rerata hasil validasi ahli media dapat dilihat table 1.2

No	aspek yang dinilai	rerata hasil (%)	kriteria
1	Bagian cover	80,06	Valid
2	Ketepatan Layout	85,26	Valid
3	Uraian materi	90,30	Valid
4	Sajian rubric	90,20	Valid
5	kemenarikan tampilan	77,17	Valid
<b>Rerata presentase Total</b>		<b>84,59</b>	<b>Valid</b>

Data hasil validasi oleh ahli media diperoleh rerata presentase total sebesar 84.59% dengan kriteria valid dan perlu sedikit revisi.

#### Analisa Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Produk awal yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh tim ahli kemudian dilakukan revisi dan diuji cobakan pada kelompok kecil mahasiswa semester II Pendidikan Bahasa Indonesia IKIP Budi Utomo Malang. Ringkasan rerata presentase pilihan pada uji cobakelompok kecil dapat dilihat pada table 1.3 berikut

**Tabel. 1.3 Ringkasan Hasil Uji Coba Kelompok Kecil**

No	Aspek yang dinilai	Rerata hasil (%)	Kriteria
1	Keterbacaan	91,26	Menarik
2	Kemenarikan	92,15	Menarik
3	Kemanfaatan	90,14	Menarik
<b>Rerata Presentase Total</b>		<b>87,47</b>	<b>Menarik</b>

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada subjek tertentu tanpa adanya kelompok pembandingan dan tes awal. Uji coba ditujukan untuk mengetahui kelayakan sementara terhadap produk yang dikembangkan sebelum diterapkan pada skala yang lebih besar. Analisis data hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan rerata presentase total 87,47 dengan kriteria menarik.

## PEMBAHASAN

Produk media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan pembelajaran pada perguruan tinggi. salah satu media pembelajaran blended learning yang akan dikembangkan yaitu *Edmodo*. Berdasarkan analisis data diatas uji kelayakan oleh ahli materi sebesar.....dengan kriteria valid yang sedangkan uji kelayakan oleh ahli media sebesar...dengan kriteria valid. Kedua hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran blended learning berbasis Edmodo merupakan media yang valid yang artinya layak digunakan dalam pembelajaran.

Media-media yang telah diuji kelayakan, kemudian dilanjutkan dengan uji keterbacaan oleh 10 mahasiswa semester...Pendidikan Bahasa Indonesia IKIP Budi Utomo Malang. Hasil uji keterbacaan oleh 10 mahasiswa menunjukkan presentase 87,47% dengan kriteria valid. Hasil dari uji keterbacaan menunjukkan bahwa *Edmodo* merupakan media yang valid yang artinya menarik untuk digunakan.

Hasil uji kelayakan dan uji keterbacaan menunjukkan bahwa media pembelajaran blended learning berbasis edmodo merupakan media yang layak dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran dikelas merupakan suatu yang tidak bias diabaikan Karena penggunaan media dapat meningkatkan prestasi mahasiswa (Danim, 1995). Media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian, dan keinginan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri mahasiswa (Miarso, 1986). Menurut Ary Maf'ula (2017) penggunaan media yang belum pernah digunakan siswa, menjadikan siswa lebih tertarik sehingga siswa lebih focus terhadap pembelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi dan uji kelompok kecil yang telah dilakukan maka didapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran blended learning berbasis edmodo digunakan sebagai video pembelajaran dengan nilai rata-rata kelayakan adalah 87,12% termasuk dalam kriteria "*Sangat Valid*", berdasarkan hasil tersebut maka media *edmodo* layak digunakan untuk skala yang lebih luas.

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini, maka perlu diajukan saran yang perlu menjadi pertimbangan bagi semua pihak yang berkepentingan adalah sebagai berikut:

1. Perlu melakukan penelitian ini sampai tahap Dessiminate.

2. Perlu mengkombinasikan antara penggunaan media blended learning berbasis edmodo dengan model pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Anitah (2009). “Penggunaan Blended Learning Dengan Media Moodle Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa SMP”, dalam *Cakrawala Pendidikan*, XXXIV(1).
- [2]. Arikunto S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [3]. \_\_\_\_\_. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [4]. Asep HS. 2009. Mengenal *E-Learning*, Vol 7, No 12 (<http://www.Asep-hs-web-ugm.ac.id/>, diakses 26 November 2015).
- [5]. Bersin, Josh, (2004). *The Blended Learning Book Best Practices, Proven Methodologies, and Lesson Learned*. San Francisco: Pfeiffer.
- [6]. Budiharti, Rini. 2013. “Penggunaan Blended Learning Dengan Media Moodle Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif siswa SMP” dalam jurnal Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surakarta.
- [7]. Denim,S.1995. *Media Komunikasi Pelayanan Profesional Pembelajaran Mutu Hasil Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- [8]. Dodon, Yendri. 2011. *Blended Learning : Model Pembelajaran Kombinasi E-Learning Dalam Pendidikan Jarak Jauh*.
- [9]. Dwiyojo, Wasid D (2010), *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. [http://eadm.dindik.jatimprov.go.id/upload/keg\\_narasumber/blended\\_learning.pdf](http://eadm.dindik.jatimprov.go.id/upload/keg_narasumber/blended_learning.pdf) Diunduh 6 Desember 2015.
- [10]. Maf'ula, A. 2017. *Pengembangan Media Flipbook Pada Materi Daya Antibakteri Tanaman Berkhasiat Obat*. *Jurnal Pendidikan* (Vol 2, No.11, November, 2017, Hal 1450-1455). Pascasarjana Universitas Negeri Malang.
- [11]. Miarso.,Y.H.1986. *Media Pendidikan Teknologi Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali
- [12]. Pradnyawati, Luhde Irin. 2011, “Pengaruh Strategi Blended Learning Dalam Pembelajaran Kooperatif Terhadap Motivasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Gaya Belajar Peserta Siswa Di SMP K 2 Harapan” dalam *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*
- [13]. Tasri L. 2011. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web*. *Jurnal MEDTEK* 3 (2):1-
- [14]. Wasid. 2011. *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. Bahan Pelatihan dan Lokakarya Kepala Sekolah dan Guru Yayasan Perguruan Kristen Harapan.