

Volume 8 No 2 Tahun 2020



Jurnal Biotek

Jln. H. M. Yasin Limpo No. 36 Romangpolong, Samata, Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan
Website: <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/biotek/index>

PERANAN EDMODO SEBAGAI ALTERNATIF DALAM PEMBELAJARAN DARING

Nurul Magfirah

Universitas Muhammadiyah Makassar
e-mail: nurul.magfirah@unismuh.ac.id

Nurdiyanti

Universitas Muhammadiyah Makassar
e-mail: nurdiyanti@unismuh.ac.id

Anisa

Universitas Muhammadiyah Makassar
e-mail: anisa@unismuh.ac.id

Rahmatia Thahir

Universitas Muhammadiyah Makassar
e-mail: rahmatia.thahir@unismuh.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran *E-Learning* berbasis *Edmodo* terhadap hasil belajar biologi mahasiswa Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Makassar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) yaitu *pretest-posttest control group design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh mahasiswa semester IV dan sebanyak 45 mahasiswa merupakan sampel pada penelitian ini, yang terdiri atas 22 orang sebagai kelompok eksperimen dan 23 sebagai kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil analisis data uji hipotesis dengan menggunakan uji *t* (*independent-sample t test*) diperoleh nilai *Sig* sebesar 0,006 dengan taraf signifikansi (α) adalah 0,05, hal ini menunjukkan bahwa nilai *Sig* lebih kecil dari taraf signifikansi (α) sehingga kesimpulan dalam penelitian ini adalah ada pengaruh media *E-learning* berbasis *Edmodo* terhadap hasil belajar mahasiswa pendidikan Biologi Unismuh Makassar.

Abstract

This study aims to find out the influence of learning media of E-Learning based on Edmodo toward learning outcomes of biology students at the Muhammadiyah University of Makassar. This type of research was quasi-experimental with a pretest-posttest

control group design. The population of this research was all students of fourth-semester where 45 students selected as the sample. The sample consisted of 22 students in experimental group and 23 students in control group. The result showed that the Sig value was smaller than the level of significance (α). The hypothesis testing with t-test (independent-sample t-test) obtained a sig value was 0.006 with a significance level (α) was 0.0. It appears that there is an effect of E-Learning based on Edmodo toward student's learning outcomes of biology education at the University of Muhammadiyah Makassar.

Keywords: *media, E-learning, Edmodo, learning outcomes*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses dalam menyampaikan informasi pengetahuan oleh pendidik kepada peserta didik. Langkah-langkah selama proses pembelajaran sepenuhnya dirancang dan diatur oleh pendidik. Sehingga pendidik harus kreatif dan inovatif dalam upaya penyampaian pengetahuan pada situasi dan kondisi apapun. Seperti yang kita ketahui saat sekarang ini dunia sedang mengalami musibah dengan adanya pandemi covid-19. Akibat dari pandemi tersebut menyebabkan segala aktifitas berubah dari seperti biasanya, tidak hanya di Negara Indonesia tapi menyeluruh secara global. Termasuk pada kegiatan belajar mengajar di sekolah hingga di kampus-kampus khususnya di kampus Unismuh Makassar.

Proses belajar mengajar tetap dilaksanakan di masa pandemi saat sekarang ini, namun tidak dengan tatap muka di kelas seperti biasanya akan tetapi melalui proses pembelajaran daring (*e-learning*). Menurut (Ompusunggu & Sari, 2019) *e-learning* adalah suatu kemajuan yang nyata dalam sistem pembelajaran di era modern. Sementara menurut (Arianti, 2020), Salah satu alternatif yang dapat dilakukan pada suatu kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dengan paduan internet adalah pembelajaran *e-learning*. Pembelajaran *e-learning* ini merupakan solusi yang nyata dan paling tepat yang dapat dilakukan untuk mengatasi persoalan pelaksanaan pembelajaran pada masa pandemi saat sekarang ini. Hal ini juga disetujui oleh (St., 2005) yang menyebutkan bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dapat menjadi alternatif dalam melaksanakan pembelajaran karena memungkinkan peserta didik memantau pembelajaran mereka secara mandiri, mereka dapat mengakses materi pelajaran, tugas dan kegiatan, serta mengontrol nilai mereka sendiri. Kemudian (Widiyasari, 2017) mengemukakan bahwa E-learning memungkinkan dapat merangsang peserta didik untuk aktif dan kreatif dalam pembelajaran, sehingga dapat memberikan

manfaat, diantaranya memperoleh bahan pembelajaran yang menarik dan fleksibilitas program.

Berbagai media pembelajaran *e-Learning* telah dimanfaatkan oleh tenaga pendidik/dosen dalam proses belajar mengajar pada masa pandemi ini. Namun, kita menyadari bahwa aplikasi dan media yang digunakan masih banyak kendala dan kekurangan. Hal tersebut terlihat dari beberapa kasus yang dialami oleh pendidik/dosen, dimana ketika mengajar secara online hanya sekitar 50% siswa yang aktif belajar sementara 50% lainnya tidak bisa dipastikan apakah masih mengikuti pelajaran atau malah melakukan kegiatan lain. Mahasiswa yang tidak aktif belajar karena tidak terkontrol dapat berakibat pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh mahasiswa.

Oleh karena itu, Sebagai seorang pendidik/dosen perlu betul-betul memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan efektif sehingga dapat memberikan kontribusi hasil belajar sesuai yang diharapkan dalam hal ketercapaian indikator dan tujuan pembelajaran. Media *Edmodo* termasuk media yang bisa diaplikasikan dalam pembelajaran secara *online* sehingga dapat menunjang pembelajaran dimasa pandemi covid-19 saat sekarang ini.

Aplikasi *Edmodo* adalah media komunikasi yang sering disamakan dengan *Facebook* namun dapat digunakan untuk kegiatan sekolah karena memberikan banyak fungsi dalam memenuhi kebutuhan selama proses belajar mengajar. Media *Edmodo* merupakan aplikasi *social network* yang serupa dengan *Facebook*. Balasubramanian et al., (2014) mengatakan *Edmodo* memiliki kemiripan tampilan dengan *Facebook* tujuannya untuk menciptakan keakraban dengan pengguna lain. Hal ini juga membuat mahasiswa lebih tertarik dan tidak merasa bosan untuk mengaksesnya. Perbedaan *Edmodo* dengan *Facebook* yaitu mencakup pembelajaran yang dapat menghubungkan pendidik dengan peserta didik, dan juga orang tua serta materi-materi pembelajaran (Atika & Zafri, 2019). *Edmodo* juga memberikan vasilitas yang terjamin dan tidak sulit untuk membentuk kelas *e-learning* berdasarkan pengelompokan kelas yang menyerupai persekolahan. Hal yang serupa juga dinyatakan oleh (Wahyuni et al., 2020) para pendidik juga telah menyatakan bahwa *Edmodo* juga memiliki fasilitas lengkap yang memberikan fungsi dapat merancang pembelajaran untuk peserta didik, memberikan ruang peserta didik untuk bertindak dan melakukan evaluasi kegiatan belajar mereka sendiri.

Aplikasi *Edmodo* dapat diperoleh melalui layanan gratis dengan mengakses aplikasinya melalui laptop atau *desktop* dan juga bisa diakses melalui *smartphone* berbasis android sehingga sangat memungkinkan untuk diterapkan selama proses pembelajaran. Mengingat hampir semua peserta didik khususnya mahasiswa memiliki *smartphone* Android. Menurut (Seamolec, 2013) tujuan utama dibuatnya *Edmodo* adalah untuk membantu pendidik melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan memaksimalkan manfaat media sosial. Selanjutnya menurut (Ryane & El-faddouli, 2020) *Edmodo* juga tersedia dalam versi mobile, dengan aplikasi seluler tersebut siswa akan diberitahu tentang peristiwa yang terjadi di platform: kiriman baru, tugas baru, dll. Berdasarkan hasil penelitiannya menunjukkan keefektifannya dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik karena memberikan lebih banyak fleksibilitas dalam mengakses konten pembelajaran.

Menurut (Diah, 2020) ada 6 fasilitas yang diberikan *Edmodo* yaitu: (1) aplikasi *Edmodo* bebas diakses tanpa berbayar, dan mengoperasikannya dapat dilakukan hanya dengan menggunakan internet, (2) pendidik dapat membagikan materi kepada peserta didik melalui daring, sehingga peserta didik dapat memperoleh dan mempelajari materi kapan dan dimanapun berada, (3) pendidik dapat langsung menilai tugas peserta didik, dan begitupula peserta didik dapat memantau dan menerima umpan balik atas tugas yang telah disetor, (4) pendidik dan peserta didik dapat berdiskusi membicarakan persoalan mengenai topik, (5) untuk alat evaluasi, *Edmodo* memfasilitasi dengan beberapa teknik pembuatan bentuk soal secara daring, yaitu soal bentuk esai, pilihan ganda, mengurutkan, isian, pooling dan mencocokkan. (6) *Edmodo* dapat diakses dengan android sehingga sangat mendukung pembelajaran era digital saat sekarang ini. Selanjutnya (Cahyono, 2015) mengemukakan bahwa ada beberapa keunggulan *e-learning* berbasis *Edmodo* yaitu fleksibilitas mengenai waktu, peserta didik dapat menyesuaikan waktu belajar mereka.

Jika pembelajaran virtual dilaksanakan dengan teratur dan terkontrol seperti yang tersedia dalam media *Edmodo* dengan fasilitas fitur yang mendukung berjalannya proses pembelajaran, maka tentunya tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai yang dapat dilihat pada hasil belajar yang baik yang diperoleh setiap mahasiswa. Menurut hasil penelitian (Purnawarman et al., 2016), *Edmodo* memfasilitasi keterlibatan siswa secara kognitif selama dalam kelas, dan dapat diintegrasikan dengan siklus menulis GBA.

Penelitian yang lain oleh (Al-Said, 2015) mengemukakan bahwa mahasiswa S1 di Universitas Taibah memberikan respon yang positif terhadap penerapan aplikasi *Edmodo* dalam pembelajaran karena memberikan banyak manfaat, yaitu memudahkan peserta didik dalam belajar, efektif dalam melancarkan komunikasi pendidik dengan peserta didik, serta memfasilitasi peserta didik untuk belajar tepat waktu.

Selain itu (Siahaan, 2020) berdasarkan hasil penelitiannya menyatakan bahwa *Edmodo* dapat menjadi alat bagi peserta didik dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka karena melalui *Edmodo* peserta didik dapat mengakses banyak referensi dan koaskata serta menjadi media untuk mengembangkannya interaksi dan komunikasi serta kebebasan bertukar pendapat. Selanjutnya menurut (Wahyu, 2020) *Edmodo* merupakan media yang dapat memudahkan guru memberikan materi kepada peserta didik karena *Edmodo* dapat diakses melalui *smartphone*, komputer atau laptop dengan memanfaatkan jaringan internet sehingga pembelajaran dapat dilakukan pada waktunya dan dilakukan dimana saja serta tetap dalam pengawasan orang tua.

Atas dasar pemaparan di atas peneliti telah melakukan uji coba penerapan media pembelajaran berbasis *Edmodo* melalui pembelajaran virtual terhadap mahasiswa Prodi Pendidikan Biologi dengan tujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh Media Pembelajaran *e-Learning* Berbasis *Edmodo* Terhadap Hasil Belajar Biologi Mahasiswa Pendidikan Biologi Unismuh Makassar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasy experimental*). Pada penelitian ini terdapat dua sampel penelitian yang mana salah satu sampel diberikan perlakuan yaitu penerapan media *e-learning* berbasis *Edmodo* sementara sampel lainnya menggunakan aplikasi *Whatsapp Group*, dimana aplikasi ini merupakan aplikasi yang umum dan sudah sering digunakan dalam pembelajaran online. Dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Desain*

Tabel 1: Desain *Pretest-Posttest Control Group Desain*

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
R	O ₁	x	O ₂
R	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

- R : kelompok eksperimen dan kelas control mahasiswa yang telah diambil secara *simple random sampling*
O₁ dan O₃ : kelompok eksperimen dan kelas kontrol sama-sama diberi *pretest*
X : perlakuan penerapan *Edmodo* dalam pembelajaran
- : tidak ada perlakuan
O₂ : kelompok eksperimen diberi *posttest* setelah penerapan *Edmodo* dalam pembelajaran
O₄ : kelompok kontrol diberi *posttest* untuk mengetahui hasil belajar setelah pembelajaran seperti biasa

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh mahasiswa semester IV Prodi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar sebanyak 65 orang yang terdiri dari 3 rombongan belajar. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik *simple random sampling*. Selanjutnya sampel pada penelitian ini yaitu mahasiswa semester IV Prodi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar kelas 19A yang berjumlah 23 orang sebagai kelas kontrol dan kelas 19B yang berjumlah 22 orang sebagai kelas eksperimen.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah instrumen tes. Tes berupa pilihan ganda yang berjumlah 30 nomor dan disusun berdasarkan indikator ketercapaian hasil belajar mahasiswa. Instrumen tes yang digunakan berupa tes objektif meliputi mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4), mensintesis (C5), dan mengevaluasi (C6). Pada tes ini diberikan kepada mahasiswa saat pelaksanaan *pretest* dan *posttest*. Namun sebelum tes diuji cobakan, perlu dilakukan kalibrasi instrumen berupa uji validitas instrumen tes, uji reliabilitas instrumen tes, indeks kesukaran instrumen tes, dan daya pembeda instrumen tes.

Perolehan data dari kelas kontrol dan kelas eksperimen kemudian diolah untuk dapat mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *e-Learning* berbasis *Edmodo* terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Keanekaragaman Hewan. Kemudian teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis data statistik inferensial

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa kelas 19A dan kelas 19B Prodi Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Makassar, yang mana masing-masing kelas merupakan kelas kontrol dan kelas merupakan kelas eksperimen dengan perlakuan

penerapan media pembelajaran *E-learning* berbasis *Edmodo*. Kelas yang terpilih sebagai sampel penelitian merupakan kelas yang homogen berdasarkan uji *t-test* pada nilai *pretest* sebelum diberikan perlakuan. Data yang diperoleh pada penelitian ini adalah hasil *pretest* dan *posttest* yang kemudian dilakukan analisis statistik deskriptif dimana hasilnya menunjukkan nilai rata rata hasil *pretest* kedua kelas tersebut bersifat homogen, sementara untuk nilai *post-test* menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

Berikut adalah tabel hasil analisis statistik deskriptif dan inferensial :

Tabel 2. Data statistik deskriptif hasil belajar Biologi kelas kontrol dan kelas eksperimen

Statistik Deskriptif	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Skor terendah	30	43,30	30	50
Skor tertinggi	66,7	90	70	90
Rata-rata	45,06	66,36	44,24	71,51
Standar Deviasi	10,39	9,5	11,27	10,42

Tabel 3. Distribusi Frekuensi dan Persentasi Nilai Hasil Belajar Biologi Sebelum diberikan perlakuan (*Pretest*)

No.	Interval Nilai	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen		Kategori Hasil Belajar
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	
1.	>81	0	0	0	0	Sangat baik
2.	61-80	2	8,7 %	2	9,09 %	Baik
3.	41-60	11	47,83 %	9	40,91 %	Cukup
4.	21-40	10	43,47 %	11	50	Kurang
5.	<20	0	0	0	0	Sangat Kurang
Jumlah		23	100 %	22	100 %	

Tabel 4. Distribusi Frekuensi dan Persentasi Nilai Hasil Belajar Biologi Setelah diberikan perlakuan (*posttest*)

No.	Interval Nilai	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen		Kategori Hasil Belajar
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	
1.	>80	2	8,7 %	4	18,18 %	Sangat baik
2.	61-80	15	65,21 %	15	68,18 %	Baik
3.	41-60	6	26,09 %	3	13,64 %	Cukup
4.	21-40	0	0	0	0	Kurang
5.	<20	0	0	0	0	Sangat Baik
Jumlah		23	100 %	22	100 %	

Table 5 Kategori Hasil Rata-rata Nilai Uji N-gain

Kelas	Nilai Rata-rata	Kategori
Eksperimen	0,49	Sedang
Kontrol	0,39	Sedang

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan program SPSS versi 24.0 uji N-Gain *Independent Samples T Test*. Dengan hasil uji hipotesis pada penelitian ini didapat nilai signifikansi sebesar $0,006 \leq 0,05$.

Hasil penelitian ini memberikan gambaran setelah dilakukan analisis data bahwa kemampuan awal mahasiswa pada kelas yang memperoleh perlakuan (eksperimen) maupun kelas tanpa perlakuan (kontrol) sebelum diberikan perlakuan masih tergolong rendah. Hal tersebut terlihat pada hasil analisis statistik data *pretest* pada tabel 1 yaitu nilai rata-rata untuk kelas kontrol adalah 45,06, sedangkan nilai rata-rata untuk kelas eksperimen adalah 44,24. Dari data tersebut terlihat bahwa kedua kelas sebelum diberikan perlakuan memiliki kemampuan yang setara yaitu memiliki nilai yang masih pada kategori rendah. hal tersebut terjadi karena kedua sampel dalam penelitian ini belum pernah memperoleh materi Hewan Vertebrata tersebut.

Selanjutnya setelah pembelajaran dilaksanakan, kemudian dilakukan *posttest* untuk mengukur hasil belajar setelah pemberian perlakuan kepada kelas eksperimen dan proses belajar mengajar pada kelas kontrol yang berjalan seperti biasanya tanpa

perlakuan khusus. Perolehan nilai rata-rata pada hasil *posttest* untuk kelas eksperimen adalah 71,51 sedangkan nilai rata-rata yang didapatkan oleh kelas kontrol adalah 66,36. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan *Edmodo* dapat meningkatkan hasil belajar. Sedangkan Berdasarkan perhitungan data dengan analisis statistik terlihat nilai rata-rata kelas yang mendapat perlakuan (eksperimen) lebih tinggi dibandingkan kelas tanpa perlakuan (kontrol). Selanjutnya dilakukan uji normalitas gain (N-Gain) untuk mengetahui bagaimana selisih nilai *posttest* dan *pretest* pada kedua kelas tersebut.

Hasil nilai rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen adalah 0,49 yaitu masuk ke dalam kategori sedang, sedangkan nilai rata-rata N-Gain pada kelas kontrol adalah 0,39 dan masuk ke dalam kategori sedang namun dari data tersebut terlihat bahwa peningkatan nilai dari *pretest* ke *posttest* pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Hasil uji N-Gain tersebut menunjukkan adanya perbedaan selisih *posttest* dengan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya untuk menjawab hipotesis maka dilakukan uji *t* (*independent-Sample t test*) yang dilakukan pada nilai N-Gain kelas eksperimen dan kelas kontrol. Namun sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas pada kedua kelas. Data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol selanjutnya diuji dengan uji normalitas dan menunjukkan hasil bahwa data *pretest* dan *posttest* kedua kelas tersebut berdistribusi normal. Begitu juga dengan uji homogenitas yang telah dilakukan menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen bersifat homogen. Hasil uji hipotesis yang dilakukan pada nilai rata-rata N-Gain kelas kontrol dan kelas eksperimen memperoleh nilai *sig* sebesar 0,006 lebih kecil dari nilai taraf signifikansi (α) yaitu 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *e-Learning* berbasis *Edmodo* terhadap hasil belajar mahasiswa pada materi Hewan Vertebrata.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, pembelajaran dengan menggunakan media *e-learning* berbasis *Edmodo* dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar mahasiswa. Meskipun pada awal pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *Edmodo*, ada beberapa kendala yang dialami oleh mahasiswa, yaitu adanya gangguan jaringan atau kurang lancarnya jaringan terutama pada mahasiswa yang berada di desa-desa terpencil, selain itu juga terdapat beberapa mahasiswa yang masih kesulitan dalam mengaplikasikan media *Edmodo*, salah satunya

karena bahasa yang digunakan pada program ini masing menggunakan bahasa inggris sehingga mahasiswa yang kurang pengetahuan dalam bahasa inggris mengalami kesulitan. Namun kendala tersebut dapat dengan mudah mereka atasi. Mahasiswa memiliki motivasi yang kuat dan mereka sangat antusias untuk mengikuti pembelajaran daring, sehingga mereka yang kesulitan mendapatkan jaringan berusaha mencari lokasi yang mampu menangkap jaringan dengan baik. Selanjutnya untuk mahasiswa yang sempat mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan *Edmodo* pada awal pembelajaran, tidak membutuhkan waktu lama untuk mengatasi masalah tersebut. Hal ini disebabkan karena mahasiswa di zaman sekarang ini sangat mudah mempelajari berbagai aplikasi teknologi terutama pada media sosial dan sejenisnya termasuk media-media pembelajaran berbasis internet seperti media *Edmodo*. (Al-Kathiri, 2015) dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Persepsi siswa terhadap *Edmodo* sangat positif, bahwa meskipun terdapat tantangan yang sangat besar dalam mengaplikasikannya, namun kelihatannya memiliki potensi yang sangat baik untuk untuk menghasilkan sikap yang lebih positif dalam pembelajaran.

Media berbasis *Edmodo* yang diterapkan dalam pembelajaran *e-Learning* ini sama halnya dengan sosial *network* lainnya yang juga dapat diperoleh secara gratis dan praktis dalam pengaplikasiannya sehingga sangat menarik bagi mahasiswa. *Edmodo* juga merupakan media belajar *e-learning* yang menyediakan fitur-fitur yang sangat menarik seperti content diskusi, fitur file dan link untuk menyediakan berbagai materi baik dalam berbagai bentuk format *file* seperti PPT, PDF, SWF dan sebagainya. Selain itu *edmodo* juga menyediakan fitur untuk penugasan maupun Quiz, fitur *gradebook* sebagai catatan penilaian bagi dosen sehingga mahasiswa dapat melihat langsung nilai mereka, dan hal yang lebih menarik lagi, pada media *Edmodo* ini terdapat fitur yang menjadi wadah untuk memberikan penghargaan kepada mahasiswa atau grup yang layak memperoleh penghargaan. Hal tersebut merupakan faktor yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi mahasiswa untuk aktif belajar. Ini semua merupakan bukti bahwa *Edmodo* memberikan peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar pada mahasiswa. Penelitian ini sejalan dengan penelitian (Wijaya & Arsyah, 2015) dimana dari hasil penelitiannya menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran *e-learning* berbasis *Edmodo* terhadap hasil belajar siswa dari kelas. Penelitian lainnya dari

(Oktaviani et al., 2019) menyatakan bahwa penerapata *Edmodo* dalam pembelajaran efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Menurut Gatot (2013) *Edmodo* sangat mendukung kegiatan pembelajaran karena menyediakan fitur yang dapat digunakan dalam pembelajaran yakni pemberian materi pelajaran kepada peserta didik, pemberian tugas, pemberian kuis, jajak pendapat serta memberikan ruang untuk kegiatan diskusi pada kolom komentar. Fitur *Edmodo* juga sangat praktis sehingga pendidik/dosen mudah mengatur dan mengontrol aktifitas pembelajaran. Selain pendidik, orang tua mahasiswa pun dapat terhubung dan dapat mengontrol aktifitas kegiatan pembelajaran anaknya. Dengan demikian mahasiswa akan belajar dengan sungguh-sungguh karena proses belajar yang mereka alami terarah dan terkontrol. Menurut (Rohmani, 2016) ada beberapa fitur *Edmodo* yang dapat digunakan yaitu (1) *Note* fungsinya untuk catatan peserta didik, (2) *Assignment* fungsinya untuk pemberian tugas kepada peserta didik, (3) *Poll* fungsinya untuk mengumpulkan daftar pernyataan atau kuesioner peserta didik, (4) *Quiz* fungsinya memberikan ulangan dengan online, (5) *Library* fungsinya untuk memberikan bahan ajar secara online kepada peserta didik.

Selama pembelajaran berlangsung, dosen tidak begitu sulit dalam menyampaikan informasi, baik berupa pesan, pemberian tugas atau pemberian materi kepada mahasiswa, dan begitu pula sebaliknya, mahasiswa mudah menerima pesan, informasi serta materi dari dosen, mahasiswa juga dapat menanyakan apa yang mereka belum pahami karena adanya fitur yang disediakan untuk berdiskusi secara terbuka. Namun kekurangan dari *Edmodo* ini adalah belum menyediakan video conference sehingga mahasiswa dengan dosen tidak dapat berinteraksi secara langsung. Namun menurut (Retnoningsih, 2017), *Edmodo* mudah mengontrol interaksi mahasiswa dalam *Edmodo learning Environment*. Pernyataan ini juga diperkuat oleh (Zamrotul & Durinta, 2015) berdasarkan hasil penelitiannya melalui kegiatan wawancara dengan guru, dijelaskan bahwa kegiatan pembelajaran yang diterapkan melalui *Edmodo* sepenuhnya di kendalikan oleh guru sebagai pembuat *group*. Karena guru yang membentuk kelas, guru juga yang dapat mengundang peserta didik untuk bergabung didalam kelas tersebut, dan guru juga yang mengundang orang tua peserta didik sehingga mereka dapat mengontrol secara langsung keaktifan dan kegiatan pembelajaran anak mereka. Selain itu penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian (Rahmawati et al., 2015)

yang menyatakan ada pengaruh yang signifikan penerapan media sosial *Edmodo* terhadap hasil belajar peserta didik. Dimana rata-rata hasil belajar peserta didik meningkat dari 44,12 menjadi 86,40.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data melalui uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *E-Learning* berbasis *Edmodo* terhadap hasil belajar Biologi Mahasiswa Pendidikan Biologi Unismuh Makassar. Hal penting yang harus dilakukan dalam pembelajaran kedepannya adalah merancang pembelajaran daring sesuai dengan model pembelajaran tertentu yang dipadukan dengan media yang tepat yang dapat membuat pembelajaran lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Kathiri, F. (2015). Beyond the classroom walls: edmodo in saudi secondary school EFL instruction, Attitudes and challenges. *English Language Teaching.*, 8(1). <https://doi.org/10.5539/elt.v8n1p189>
- Al-Said, K. M. (2015). Students' perceptions of *Edmodo* and mobile learning and their real barriers towards them. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 14(2). tojet.net/articles/v14i2/14220.pdf
- Arianti, S. (2020). Pembelajaran Model E-Learning Menggunakan Aplikasi Edmodo Pada Mata Kuliah Kosmografi Mahasiswa Semester IV Program Studi Pendidikan Geografi. *Jurnal Meretas*. <https://jurnal.upgriplk.ac.id/index.php/meretas/article/view/162>
- Atika, D. R., & Zafri. (2019). Kelebihan Aplikasi *Edmodo* Dalam Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 3 Bukittinggi. *Jurnal Kronologi*, 1(2), 59–69. <http://kronologi.ppj.unp.ac.id/index.php/jk/article/view/11/11>
- Balasubramanian, K., Jaykumar, V., & Fukey, L. N. (2014). A Study on “Student Preference towards the Use of *Edmodo* as a Learning Platform to Create Responsible Learning Environment.” *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 144, 416–422. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2021.11.29>
- Cahyono, Y. D. (2015). E-learning (*Edmodo*) Sebagai Media Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Penelitian*. <https://e-journal.usd.ac.id/index.php/JP/article/view/813>
- Diah, P. (2020). Penerapan E-Learning Untuk Menunjang Kegiatan Belajar Mengajar Bagi Guru Di Lingkungan Pcm Kartasura. *Abdi Teknayasa*, 1(1), 13–16. <http://journals2.ums.ac.id/index.php/abditeknayasa/article/view/48/57>

- Gatot, P. (2013). Materi Simulasi Digital. Jakarta: Seamolech
- Oktaviani, A., Siswandari, & Muchsini, B. (2019). Keefektifan Penerapan E-Learning *Edmodo* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa. *Tata Artta: Jurnal Pendidikan Akuntansi* 5(2). <https://jurnal.uns.ac.id/tata/article/view/39883>
- Ompusunggu, V. D. K., & Sari, N. (2019). Efektifitas Penggunaan E-Learning Berbasis *Edmodo* Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematika. *JURNAL CURERE*. 3(2). <https://doi.org/10.36764/jc.v3i2.250>
- Purnawarman, P., Susilawati, & Sundayana, W. (2016). The use of *Edmodo* in teaching writing in a blended learning setting. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*. <https://doi.org/10.17509/ijal.v5i2.1348>
- Rahmawati, E., Jaenudin, R., & Fitriyanti. (2015). Pengaruh Media *Edmodo* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 1 Indralaya Utara. *Jurnal Profit*. 2(2). <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jp/article/view/5563>
- Retnoningsih, E. (2017). Perbandingan Learning Management System *Edmodo* dan Moodle Dalam Pembelajaran Online. *Information System For Educators And Professionals*. 1 (2) <http://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/ISBI/article/view/366>
- Ryane, I dan El-Faddouli, N. (2020). A Case Study of Using *Edmodo* to Enhance Computer Science Learning for Engineering Students. *International Journal of emerging Technolgies in Learning*. 15(3). <https://online-journals.org/index.php/i-jet/article/view/11252>
- Rohmani, E. F. dan M. (2016). Penerapan Metode E-Learning Menggunakan *Edmodo* Di SMK Gema Bangsa untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di Bidang IPTEK. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) VIII*.
- Seamolec. (2013). *Buku Sumber Simulasi Digital*. Seamolec.
- Siahaan, E. B. (2020). Students' Perception of *Edmodo* use as a Learning Tool. *JET (Journal of English Teaching)*. 6(1). <http://ejournal.uki.ac.id/index.php/jet/article/view/1061>
- St., L. R. (2005). Helping students become autonomous learners: can technology help? *Webheads in Action Online Convergence*, 1–11. https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Helping+students+become+autonomous+learners%3A+can+technology+help%3F&btnG=
- Wahyu, M. I. U. (2020). Implementasi E-Learning Menggunakan *Edmodo* bagi Guru-Guru SD Kecamatan Cawas, Klaten. *ABDIMASKU: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 3(1), 56–64. <http://abdmasku.lppm.dinus.ac.id/index.php/jurnalabdmasku/article/view/73/47>
- Wahyuni, S., Mujiyanto, J., Rukmini, D., Fitriati, S. W., & Handoyo, B. (2020).

Integrating *Edmodo* into english instruction: Students' perceptions and its contribution to autonomous learning. *International Journal of Scientific and Technology Research*. 9(2). <http://www.ijstr.org/paper-references.php?ref=IJSTR-0120-29375>

Widiyasari, R. (2017). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Mahasiswa Menggunakan Mind Map Berbantuan E - Learning Increasing Students' Learning Activity. *Jurnal Teknodik*. 21 (1). <http://dx.doi.org/10.32550/teknodik.v21i1.270>

Wijaya, I., & Arsyah, R. H. (2015). Pengaruh Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo terhadap Hasil Belajar Simulasi Digital Kelas X SMK Negeri 9 Padang (Studi Kasus Jurusan Akomodasi Perhotelan). *Majalah Ilmiah UPI YPTK*. 22(1). <http://lppm.upiyptk.ac.id/majalahilmiah/index.php/majalahilmiah/article/view/61>

Zamrotul, A., & Durinta, P. (2015). Penggunaan *Edmodo* Sebagai Media Pembelajaran E-Learning Pada Mata Pelajaran Otomatisasi Perkantoran Di SMKN 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 3(3), 1–13. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/12541>