

Upaya Meningkatkan Kemandirian Belajar Bimbingan TIK Melalui Penerapan Blended Learning Berbasis Edmodo Pada Siswa Kelas IX-E SMPN 1 Mejayan Kabupaten Madiun

Rochmawati Fadilah ^{1*}

¹ SMPN 1 Mejayan Kabupaten Madiun, Indonesia

* rochmafadil@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa melalui penerapan model *blended learning* berbasis Edmodo. Pelaksanaan *blended learning* pada penelitian ini dilakukan melalui penerapan *active learning* pada pembelajaran tatap muka dan pemanfaatan layanan web pembelajaran *edmodo* untuk melaksanakan pembelajaran *online*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan mengacu pada tahapan yang terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas IX-E SMP Negeri 1 Mejayan Kabupaten Madiun tahun pelajaran 2019/2020 pada mata pelajaran Bimbingan Teknologi Informasi dan Komunikasi materi Dasar-Dasar Pengolah Animasi Flash CS3. Penelitian dilaksanakan mulai bulan Agustus s/d November 2019. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, angket, penugasan, dan dokumentasi. Pengujian validitas dilakukan terhadap instrumen dan data penelitian. Pengujian validitas terhadap instrumen yang berupa angket kemandirian belajar dilakukan dengan uji validitas isi (*content validity*) dan pengujian validitas data dilakukan dengan teknik triangulasi yakni triangulasi metode. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif. Desain pelaksanaan *blended learning* pada penelitian ini dilakukan melalui 4 tahapan, yakni (1) *engage*, (2) *information exchange*, (3) *knowledge construction*, dan (4) *evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *blended learning* berbasis Edmodo dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa di SMPN 1 Mejayan Kabupaten Madiun. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan persentase rata-rata kemandirian belajar yang diperoleh dari hasil analisis observasi pada siklus I sebesar = 67,66% (*Kategori Aktif*), hasil analisis sebaran angket sebesar = 62,44% (*Kategori Cukup*). Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan, hasil analisis observasi sebesar = 86,41% (*Kategori Sangat Aktif*), dan hasil sebaran angket sebesar = 76,94% (*Kategori Tinggi*). Dari hasil analisis observasi dan penyebaran angket di 2 siklus tersebut sangat berpengaruh terhadap tugas *online* yaitu dari 63,44% menjadi 82,19%.

Kata Kunci: *Blended Learning, Kemandirian Belajar, Edmodo, Bimbingan TIK.*

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan usaha sadar dan disengaja oleh guru untuk membuat siswa belajar dengan jalan mengaktifkan faktor intern dan faktor ekstern dalam kegiatan belajar mengajar. Saat proses belajar mengajar, guru menyampaikan suatu materi pelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pengajaran, sementara siswa berkewajiban mempelajari materi pelajaran tersebut dengan maksud agar terjadi transfer ilmu pengetahuan. Pembelajaran akan

lebih efektif jika tujuannya adalah mencari tahu kemampuan pada siswa yang perlu dikembangkan lebih lanjut. Selain itu, juga perlu merekonstruksi ulang proses pembelajaran agar peserta didik secara mandiri dapat mengembangkan potensinya (Asrori, 2016).

Diperlukan suatu kemampuan atau keterampilan dalam melaksanakan pembelajaran sepanjang hayat, yakni kemampuan belajar mandiri. Belajar mandiri berarti belajar dengan tidak bergantung pada orang lain, sedangkan kemandirian belajar adalah kemampuan dalam melaksanakan belajar mandiri. Belajar mandiri dilakukan atas dasar adanya rasa ingin tahu dan motivasi dalam diri sendiri untuk mempelajari sesuatu, yang kemudian diwujudkan dalam suatu tindakan dengan disiplin, kerja keras, bertanggung jawab, dan penuh inisiatif. (Cahyono, 2019) individu dikatakan memiliki kemandirian bila mampu mengenal diri sendiri serta lingkungan dimana dia berada, mampu mengambil keputusan untuk dirinya sendiri dan juga mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal (Rantina, 2015). Individu yang memiliki kemandirian belajar tercermin pada sikap: memiliki rasa percaya diri yang tinggi, bertanggung jawab, tekun, dan memiliki inisiatif dalam belajar atau bekerja (Rantina, 2015)

Berdasarkan pentingnya kemandirian belajar bagi peserta didik, maka diperlukan suatu pembelajaran yang mendukung peserta didik untuk dapat belajar mandiri. Menurut berbagai unsur yang berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran antara lain: guru, konteks, siswa, kurikulum, metode, dan sarana (Rantina, 2015). Guru adalah satu-satunya unsur yang dapat mempengaruhi unsur lain, sehingga guru sangat berperan penting dalam perencanaan, pelaksanaan, hingga pencapaian tujuan pembelajaran yang dikehendaki. Melalui pembelajaran aktif (*active learning*) adalah proses pembelajaran dimana siswa terlibat secara intelektual dan emosional sehingga siswa akan berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran.

SMPN 1 Mejayan Kabupaten Madiun adalah salah satu Sekolah Menengah Pertama yang berada dekat dengan pusat pemerintahan Kabupaten Madiun, didukung dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang memadai, sehingga dibutuhkan inovasi dalam proses pembelajaran yang bisa memanfaatkan sarana Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk menunjang proses pembelajaran. Peneliti melakukan observasi dan penelitian tindakan kelas di sekolah tersebut pada kelas IX-E.

Proses pembelajaran di kelas ini masih kurang maksimal, selain karena pertemuan pembelajaran yang hanya satu jam per minggu dengan tingkat kompleksitas materi yang tinggi dan siswa cenderung tergantung pada informasi dari guru, kurang mandiri, serta kurang bisa memanfaatkan fasilitas Teknologi yang mereka miliki untuk belajar secara mandiri terutama pada proses pembelajaran, dalam hal ini pada bimbingan TIK. Sehingga guru perlu melakukan inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa. Berdasarkan uraian diatas peneliti ingin mencoba melakukan penelitian penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik dapat mempengaruhi peserta didik untuk memiliki keinginan belajar secara mandiri dan menjadikan belajar sebagai hal yang menyenangkan.

Layanan *Edmodo* (Noviyanti et al., 2019) adalah salah satu media yang dapat digunakan oleh guru dalam membantu melaksanakan pembelajaran secara *online*. Layanan *Edmodo* menyediakan ribuan topik pembelajaran yang dapat diakses siswa dan guru serta lengkap

dengan evaluasi yang terdiri dari tugas, latihan dan ujian. Selain itu, guru dapat menambahkan sendiri sumber atau materi ajar ke dalam layanan web tersebut. Layanan *Edmodo* ini dapat menjadi pilihan bagi guru karena kemudahan dalam penggunaannya baik oleh guru sendiri maupun oleh siswa. *Edmodo* memiliki laman khusus untuk guru dan laman untuk siswa serta dapat diakses melalui *PC* maupun *handphone* asalkan terkoneksi dengan internet sehingga memudahkan dalam penggunaannya. Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik adalah dengan menciptakan suatu pembelajaran yang inovatif. *Blended learning* dapat menjadi salah satu alternatif untuk menerapkan pembelajaran yang inovatif tersebut. *Blended learning* (Media et al., 2015) adalah suatu model pembelajaran dengan menggabungkan penerapan pembelajaran secara tatap muka sekaligus pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi khususnya pembelajaran secara *online* dan pembelajaran aktif (*Active Learning*). Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui kemandirian belajar siswa dengan penerapan *blended learning* berbasis *Edmodo* di SMP Negeri 1 Mejayan.

Metode

Penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Mejayan Kabupaten Madiun dengan obyek penelitian adalah siswa kelas IX-E dengan jumlah 32 siswa, semester ganjil Tahun Pelajaran 2019/2020. Waktu penelitian Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus s.d Desember tahun 2019 di SMPN 1 Mejayan Kabupaten Madiun. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (*action classroom research*) menurut (Rahmat, 2008). Penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian di kelas tersebut. Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penerapan model *blended learning* berbasis media pembelajaran *online* yakni *Edmodo*. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan dengan 2 siklus, dimana tiap siklus terdiri dari 4 langkah: 1. Perencanaan tindakan, 2. Pelaksanaan tindakan, 3. Observasi, dan ke 4. Refleksi.

Hasil

Adapun langkah-langkah penelitian siklus 1 dan 2. Penerapan *blended learning* membutuhkan perencanaan yang matang karena pelaksanaan pembelajaran bukan hanya dilaksanakan di ruang kelas saja tetapi juga secara *online*. Perencanaan penerapan *blended learning* penelitian ini meliputi perencanaan terhadap hal-hal berikut (1) Menetapkan model, model yang dipilih untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa adalah model *blended learning*. Pelaksanaan *blended learning* pada penelitian ini adalah menerapkan metode *active learning* saat pembelajaran tatap muka di ruang laboratorium dan *online learning* untuk mendukung pembelajaran, (2) Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), (3) Mempersiapkan alat-alat dan media pembelajaran *online* seperti jaringan internet, LCD proyektor, komputer / Laptop atau *handphone*, (4) Mengomunikasikan rencana kepada siswa agar siswa mempersiapkan diri dalam pelaksanaan tindakan, (5) Langkah perencanaan yang terakhir adalah mempersiapkan segala instrumen pengukuran dan penilaian proses pembelajaran siswa di ruang lab. komputer dan kondisi kemandirian belajar siswa. Peneliti

melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah tercantum dalam RPP. Pelaksanaan tindakan ini akan dilaksanakan di SMP Negeri 1 Mejayan Kelas IX-E.

Skenario pembelajaran yang direncanakan untuk dilaksanakan pada proses pembelajaran adalah sebagai berikut (1) Pembelajaran Online Berbasis Edmodo. Pembelajaran ini terdiri dari beberapa maca yaitu (a) *Engage*, Guru memposting materi yang ada kaitannya dengan topik pembelajaran untuk memotivasi siswa belajar; (2) *Information exchange*, guru memfasilitasi materi pembelajaran secara online yang dapat diakses oleh siswa. Materi pembelajaran Dasar-dasar pengolahan animasi Macromedia Flash yang dapat diakses dan dipelajari secara *online* oleh siswa; (c) *Knowledge Construction*, pembelajaran aktif hanya dilakukan pada pembelajaran tatap muka di kelas sehingga tahap ini dilewati dan berlanjut ke tahap berikutnya; dan *evaluation*, guru menugaskan kepada siswa untuk *browsing* materi tentang Dasar-dasar pengolahan animasi secara *online*.

Dengan cara penyebaran angket dan pengisian sesuai format (*lampiran*). Yang di terima seluruh siswa yang hadir kemudian di lanjutkan mengerjakan tugas secara online dengan gawai dari rumah. Refleksi dilakukan berdasarkan rekapitulasi angket dan rekapitulasi hasil tugas online siswa sebagai acuan dalam pembahasan hasil penelitian tindakan pada siklus selanjutnya, serta digunakan untuk pengolahan data dan laporan.

Tabel 1. Pelaksanaan Tindakan Kelas

Siklus 1		Siklus 2	
1	Perencanaan Tindakan	1	Perencanaan Tindakan
	- Menetapkan Model Pembelajaran yang dipilih untuk meningkatkan kemandirian		- Menetapkan Model Pembelajaran yang dipilih untuk meningkatkan kemandirian
	- Mempersiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)		- Mempersiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)
	- Mempersiapkan alat-alat dan media pembelajaran secara online		- Mempersiapkan alat-alat dan media pembelajaran secara online
	- Mengkomunikasikan rencana penelitian kepada siswa		- Mengkomunikasikan rencana penelitian kepada siswa
	- Mempersiapkan segala instrument pengukuran dan penilaian proses pembelajaran		- Mempersiapkan segala instrument pengukuran dan penilaian proses pembelajaran
2	Pelaksanaan Tindakan	2	Pelaksanaan Tindakan
	- Pembelajaran online berbasis edmodo		- Pembelajaran online berbasis edmodo
	- Pembelajaran tatap muka dengan metode active learning		- Pembelajaran tatap muka dengan metode active learning
3	Observasi	3	Observasi
	- Penyebaran angket		- Penyebaran angket
	- Siswa mengerjakan tugas secara online		- Siswa mengerjakan tugas secara online
4	Refleksi	4	Refleksi
	- Berdasarkan rekapitulasi angket		- Berdasarkan rekapitulasi angket
	- Hasil pengerjaan tugas siswa secara online		- Hasil pengerjaan tugas siswa secara online

Data yang dibutuhkan adalah data hasil angket kemandirian belajar siswa dan data hasil tugas online dengan penerapan *blended learning* berbasis *Edmodo* serta data hasil pengamatan, catatan di lapangan dan dokumentasi.

Tabel 2. Kisi-kisi Observasi Partisipatif

No	Aspek Yang Diamati / Indikator
1	Siswa memperhatikan penjelasan mengenai materi yang diajarkan guru di ruang laboratorium TIK
2	Siswa mendengarkan guru saat menyampaikan KD tentang Pengertian dasar - dasar aplikasi pengolah animasi
3	Siswa aktif saat diberikan respon guru untuk bertanya yang berhubungan dengan materi
4	Siswa mendengarkan guru menyampaikan tata cara daftar di aplikasi Online (edmodo.com) dengan akun yang dimiliki siswa
5	Siswa memperhatikan guru menjelaskan tata cara mengerjakan tugas secara Online.

Sedangkan data observer partisipatif terhadap peneliti berupa pengamatan bagaimana melakukan sintak pembelajaran penerapan *Blended Learning* dengan berbasis *Edmodo* pada kelas IX-E SMPN 1 Mejayan Kabupaten Madiun bimbingan TIK dengan materi Dasar-dasar pengolah animasi Flash CS3. Untuk mengukur kemandirian belajar siswa digunakan instrumen angket pertanyaan tentang pembelajaran *Blended Learning* berbasis *Edmodo*.

Pembahasan

Siklus I

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas yang memungkinkan memperoleh gambaran kemandirian belajar, melalui proses tahapan (1) perencanaan tindakan, (2) Pelaksanaan Tindakan, (3) observasi, dan (4) Refleksi. Penerapan *Blended Learning* berbasis *Edmodo* yang dilakukan secara tatap muka dan online pada siswa SMPN 1 Mejayan Kabupaten Madiun pada bimbingan TIK kelas IX-E dengan materi Dasar-dasar pengolah animasi Flash CS3, diperoleh data dari isian angket pada siklus I kemandirian belajar siswa termasuk kategori *cukup* dengan persentase rata-rata sebesar 62,44%, kemudian pada pengamatan oleh observer terhadap siswa dalam kegiatan belajar mengajar dengan penerapan *Blended Learning* berbasis *Edmodo* menunjukkan presentase sebesar 67,66% termasuk dalam kategori *aktif*.

Tugas secara online dari 32 siswa yang mengerjakan hanya 29 siswa dengan rata-rata persentase sebesar 63,44 %, oleh karena itu peneliti merefleksikan dari hasil angket maupun hasil pengamatan di temukan adanya beberapa hal kelemahan-kelemahan antara lain sebagai berikut (1) Pada form angket dari 32 responden masih cenderung menjawab pertanyaan "ragu-ragu dan setuju", (2) Pada form pengamatan siswa yang dilakukan oleh observer sebenarnya sudah masuk pada kategori *aktif*, tetapi menurut observer kondisi pembelajaran ini masih bisa ditingkatkan ke kategori *sangat aktif* dengan memperhatikan antusias siswa dan masih ada siswa yang kurang memahami KD pada materi dasar-dasar Pengolah animasi Flash CS3, (3) Pada saat siswa diberikan tugas *Online* melalui *Edmodo* masih ada siswa yang belum mengerjakan tugas karena beberapa kendala, terlihat dari 32 siswa yang tergabung di *edmodo* dan masuk di kelas TIK, ada 3 siswa yang belum mengerjakan tugasnya.

Siklus II

Secara garis besar di siklus II tindakan yang dilakukan sama yakni: Perencanaan Tindakan, Pelaksanaan Tindakan, Observasi, dan Refleksi. Dari hasil siklus I belum menunjukkan peningkatan kemandirian belajar siswa, maka peneliti mengadakan penelitian ke siklus II, dan berdasarkan beberapa *catatan temuan* pada siklus yang pertama maka peneliti memberikan tambahan motivasi pada pemahaman pengisian angket, pemahaman KD, serta penggunaan aplikasi *Edmodo*. Kemudian dari hasil penambahan-penambahan motivasi tersebut, pada siklus II diperoleh data perubahan yaitu isian angket kemandirian belajar siswa pada siklus II menunjukkan peningkatan ke kategori *tinggi* dengan rata-rata presentase sebesar = 76,94 % , begitu juga pengamatan oleh observer terhadap siswa dalam kegiatan belajar mengajar penerapan *Blended Learning* berbasis *Edmodo* menunjukkan peningkatan presentase sebesar = 86,41 % dengan kategori *sangat aktif*.

Dengan demikian peneliti selanjutnya mengadakan refleksi, berdasarkan analisis angket serta pengamatan oleh observer yang telah dilakukan pada siklus II bahwa peneliti bisa memberikan motivasi dan perbaikan-perbaikan sehingga siswa terlibat sangat aktif dalam kegiatan pembelajaran bimbingan TIK pada materi Dasar-dasar Pengolah animasi Flash CS3 dengan penerapan *Blended Learning* berbasis *Edmodo*, dengan metode tersebut *Kemandirian Belajar Siswa Meningkat* terbukti nilai rata-rata presentase tugas online sebesar = 82,19%.

Berdasarkan hasil analisis dan pengamatan pada siklus I dan siklus II dapat dibahas sebagai berikut (1) Pada siklus I penerapan *Blended Learning* berbasis *Edmodo* yang dilaksanakan masih dalam taraf pengenalan, sehingga hasil presentase rata-rata kemandirian belajar siswa hampirimbang karena adanya keberagaman minat siswa yang berbeda-beda, (2) Pada siklus II terjadi peningkatan presentase kemandirian belajar siswa karena siswa memperoleh motivasi, pengamatan dan pemahaman pada saat penerapan *Blended Learning* berbasis *Edmodo*, dan (3)Tingkat keberhasilan presentase meningkat dari angket kemandirian, pengamatan siswa oleh observer dan tugas online.

Tabel 3 Hasil Kemandirian Belajar Siswa

Aktifitas	Siklus 1	Siklus 2
Kemandirian Belajar	67,66%	86,41%
Hasil Sebaran Angket	62,44%	76,94%
Hasil Tugas Online	63,44%	82,19%

Berdasarkan hasil tindakan dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan *Blended Learning* berbasis *Edmodo* dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa kelas IX-E bimbingan TIK khususnya materi Dasar-dasar pengolah animasi Flash CS3 di SMPN 1 Mejayan Kabupaten Madiun. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil observasi yang menunjukkan persentase rata-rata kemandirian belajar siswa pada siklus I sebesar = 67,66% kemudian mengalami peningkatan pada siklus II menjadi = 86,41% dan hasil sebaran angket yang menunjukkan persentase rata-rata kemandirian belajar siswa pada siklus I sebesar = 62,44% kemudian mengalami peningkatan pada siklus II menjadi = 76,94% , dan nilai rata-rata tugas online berpengaruh meningkat dari = 63,44 % menjadi = 82,19%.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil tindakan dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan *Blended Learning* berbasis *Edmodo* dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa kelas IX-E bimbingan TIK khususnya materi Dasar-dasar pengolahan animasi Flash CS3 di SMPN 1 Mejayan Kabupaten Madiun. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil observasi yang menunjukkan persentase rata-rata kemandirian belajar siswa pada siklus I sebesar = 67,66% kemudian mengalami peningkatan pada siklus II menjadi = 86,41% dan hasil sebaran angket yang menunjukkan persentase rata-rata kemandirian belajar siswa pada siklus I sebesar = 62,44% kemudian mengalami peningkatan pada siklus II menjadi = 76,94% , dan nilai rata-rata tugas online berpengaruh meningkat dari = 63,44 % menjadi = 82,19%.

Acknowledgment

-

Daftar Pustaka

- Aini, K. (2021). Kemandirian Belajar Mahasiswa Melalui Blended Learning Tipe Flipped Classroom pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Literasi Digital*, 1(1), 42-49.
- Asrori, M. (2016). Pengertian, Tujuan Dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran. *Madrasah*, 6(2), 26. <https://doi.org/10.18860/jt.v6i2.3301>
- Cahyono, E. (2019). Analisis Hasil Belajar Dan Kemandirian Siswa Pada Pembelajaran Asam Basa Dengan Metode Blended Learning. *Analisis Hasil Belajar Dan Kemandirian Siswa Pada Pembelajaran Asam Basa Dengan Metode Blended Learning*, 13(2), 2447-2459.
- Ekayati, R. (2018). Implementasi metode blended learning berbasis aplikasi edmodo. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 4(2).
- Media, P., Learning, B., Edmodo, B., Sekolah, D. I., Kejuruan, M., Development, T. H. E., Blended, O. F., Media, L., & On, B. (2015). Pengembangan Media Blended Learning Berbasis Edmodo di Sekolah Menengah Kejuruan. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 3(2), 16-24.
- Nasir, N., & Galung, E. A. H. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Gnomio Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 130-138.
- Noviyanti, F., Sugiharta, I., & Farida, F. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis: Dampak Blended Learning Menggunakan Edmodo. *Desimal: Jurnal Matematika*, 2(2), 173-180. <https://doi.org/10.24042/djm.v2i2.4035>
- Rahmat, M. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas (Apa Dan Bagaimana Ptk Itu?)*. 229.
- Ramadhani, T. (2021). Optimalisasi Penggunaan Media Siakad atau e-learning dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Literasi Digital*, 1(1), 29-33.
- Rantina, M. (2015). Peningkatan Kemandirian Melalui Kegiatan Pembelajaranpractical Life. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 181-200.
- Trianti, R. Y. (2021). *Analisis Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Aplikasi Edmodo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa* (Doctoral dissertation).