



Model Pembelajaran *Blended Learning* Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Samsul Susilawati (1), Ahmad Fatah Yasin (2), Moh. Hambali(3)
1-3 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Corresponding Author: susilawati@pips.uin-malang.ac.id

Receive: 23/02/2020

Accepted: 25/03/2020

Published: 06/04/2020

Abstrak

Berdasarkan perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat, institusi pendidikan harus melakukan improvisasi model pembelajaran. Kebanyakan dosen masih menggunakan proses manual dalam memberikan pelayanan pembelajaran, sehingga materi perkuliahan masih dipahami kurang akurat dan lambat. Melalui metode kualitatif, penelitian ini akan bekerja menemukan fakta bagaimana pelaksanaan kegiatan pembelajaran melalui *Blended Learning* di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Hasil temuan menunjukkan, Model *Blended Learning* dilaksanakan dengan pengembangan *Website Based Learning* dan Aplikasi Edmodo, yang kemudian berhasil meningkatkan kualitas belajar mahasiswa.

Kata Kunci: *Blended Learning*, WBL dan Edmodo, Kualitas Belajar

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia kini, kian tidak berdaya menghindari implikasi revolusi industri 4.0 dimana segala aktifitas kemanusiaan telah dimanjakan dengan dunia komputasi dan digital. Dengan tidak bermaksud membangun suasana pesimis, sebagian diantaranya terlihat dalam kognisi civitas akademik PTKIN, tidak terekecuali

di Universitas Islam Negeri Malang yang memperlihatkan beragam aktifitas belajar mahasiswanya belum mengindikasikan keistimewaan secara positif sekalipun ditunjang fasilitas infrastruktur *Information Technology*(IT) memadai.

Situasi semacam ini sangat mungkin menjadi kekhawatiran tersendiri, karena itu perlu kiranya perguruan tinggi termasuk UIN

Maulana Malik Ibrahim Malang sebagai kampus Ulul-Albab sebagai representasi PTKIN terkemuka untuk legowo memperhatikan arahan Menristekdikti (2018:1) agar lebih inovatif dalam mempersiapkan sistem pembelajaran dengan misalnya melakukan penyesuaian kurikulum, meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam bidang *Information Technology* (IT), *Operational Technology* (OT), *Internet of Things* (IoT), dan *Big Data Analitic*, mengintegrasikan objek fisik, digital dan manusia sehingga mahasiswanya kompetitif dan terampil terutama dalam aspek data literacy, *technological literacy and human literacy*. Melalui langkah semacam ini, setidaknya turut berupaya meningkatkan kekuatan negara secara global yang sebagaimana diukur oleh (Suyanto, 2007:12) dengan beberapa factor, yaitu; 1) *Innovation and creativity* (45%), 2) *Networking* (25%), 3) *Technology* (20%), dan 4) *Natural resources* (10%).

Merespon arahan tersebut, salah satu alternatif yang sesungguhnya tidak asing adalah dengan menghadirkan model strategipembelajaran yang mengintegrasikan metode konvensional dengan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) untuk meningkatkan kualitas belajar mahasiswa melalui *Blended Learning*. Melalui model belajar semacam ini, mahasiswa memiliki kebebasan menentukan materi manakah yang harus dipelajarinya terlebih dulu. dalam satuan kegiatan perkuliahan yang telah ditetapkan, bahkan

waktu harus dimulai dan diakhiri kegiatan belajarnya. Terlebih, sekalipun telah mengulaingi beberapa kali dalam belajarnya namun memahami materi perkuliahannya, mahasiswa dapat menghubungi dosen pengampu matakuliahnya melalui email, chat atau mengikuti dialog interaktif secara on line, termasuk membaca hasil diskusi di *message board* yang tersedia di LMS (*Learning Management System*).

Kemanfaatan yang lebih tentu kian nyata dirasakan mahasiswa dalam belajarnya setelah *blended learning* memberi kemudahan mengkombinasikan berbagai strategi penyampaian materi, gaya pembelajaran dan memperkenalkan berbagai pilihan media dialog antara dosen dengan mahasiswa. Lebih dari itu, kombinasi pengajaran langsung (*face-to-face*) dan pengajaran online model *Blended learning* menjadi elemen interaksi social yang unik yang secara keseluruhan kelebihan model pembelajaran ini malampaui e-learning.

Terhadap kegiatan belajar yang mengoptimalkan model *Blended learning* diperguruan tinggi dengan segala keunggulan dan efektifitasnya, tentu memerlukan kerja akademik untuk mendalami dan mengembangkannya. Disinilah penelitian ini akan bekerja dengan mengangkat judul Model Pembelajaran *Blended Learning* Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

1.2 Fokus Penelitian

Berangkat dari focus penelitian yang cukup *reasonable* dan identifikasi masalah yang cukup *factual* tersebut, maka penelitian ini menempatkan beberapa fokus penelitian yang terformulasikan dalam beberapa pertanyaan berikut:

1. Bagaimana model pembelajaran *Blended Learning* di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang?
2. Bagaimana Implementasi model pembelajaran *Blended Learning* di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang?
3. Bagaimana efektifitas model pembelajaran *Blended Learning* di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara meyakinkan, penelitian ini akan memenuhi hasrat pencapaian tujuannya untuk:

1. Mengetahui model pembelajaran *Blended Learning* di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Mengetahui secara komprehensif implementasi model pembelajaran *Blended Learning* di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Mengetahui efektifitas model pembelajaran *Blended Learning* di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

II. LANDASAN TEORI

3.1. Model Pembelajaran di Perguruan Tinggi Berbasis IT

Perkembangan dunia komputasi dan digital dengan ketersediaan luasan cakupan informasi tanpa batas,

berikut efektifitas dan efisiensi sebarannya melalui sistem Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), tentu dapat diberdayakan jauh lebih optimal karena pengaruhnya bagi perubahan dan perkembangan inovasi dunia pembelajaran terlebih di pendidikan tinggi juga tidak bisa dihindari. Kemudahan pencarian sumber belajar, peningkatan peran multimedia dalam pembelajaran, keragaman pilihan penggunaan mobile learning dan e-learning, rekayasa kurikulum on-line, e-library, bahkan fleksibilitas dalam menentukan waktu belajar merupakan buah dari perkembangan dunia komputasi yang telah menyentuh pendidikan.

Peranan TIK dalam penyelenggaraan beragam program pendidikan tinggi kian tegas terlihat setelah Indrajit (2011: 40) mengidentifikasinya dalam beberapa kepentingan, diantaranya; 1) untuk mendukung aktivitas operasional dan administrasi, 2) untuk membantu proses pengambilan keputusan, 3) untuk menunjang aktivitas komunikasi dan interaksi antar pemangku kepentingan, 4) untuk memungkinkan terjadinya optimalisasi proses dan sumber daya, dan 5) untuk menjalin kemitraan strategis dengan berbagai pihak yang berkepentingan.

Beragam peran yang selama ini bisa diambil alih oleh TIK dalam perguruan tinggi seperti Lukito (2009:57) identifikasi diantaranya; 1) sebagai integrator program dan kegiatan perguruan tinggi, 2) sebagai *enabler* bagi perbaikan/penyempurnaan proses-proses akademik dan administratif serta munculnya layanan-layanan baru yang inovatif, dan 3) untuk memperluas akses seluruh warga

kampus, tentu kian dapat dioptimalkan secara paripurna bagi peningkatan mutu pembelajaran.

Apalagi, Alavi dan Gallupe (2003), juga menemukan beberapa kemanfaatan TIK lainnya bagi pendidikan tinggi, seperti : (1) memperbaiki *competitive positioning*; (2) meningkatkan brand image; (3) meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengajaran; (4) meningkatkan kepuasan mahasiswa; (5) meningkatkan pendapatan; (6) memperluas basis mahasiswa; (7) meningkatkan kualitas pelayanan; (8) mengurangi biaya operasi; dan (9) mengembangkan produk dan layanan baru, maka menjadi keniscayaan atas peningkatan kegiatan pembelajaran yang jauh berkelas dan berkualitas.

Sistem pembelajaran yang dilakukan oleh dosen kebanyakan, masih dijumpai tidak bervariasi bahkan monoton sehingga mahasiswa menjadi jenuh. Hal ini akan mempengaruhi prestasi belajar peserta didik. Pemilihan sistem pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan TIK, dan potensi peserta didik akan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efisien, sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap suatu materi pembelajaran.

Menjadi keyakinan khlayak, bahwa dengan pembelajaran inovatif dan menyenangkan bagi mahasiswa berbanding lurus dengan peningkatan minat belajarnya. Salah satu sistem pembelajaran inovatif, dan sesuai dengan perkembangan TIK serta mampu meningkatkan potensi mahasiswa adalah *Blended Learning*. Dalam konteks pembelajaran di perguruan tinggi, *Blended Learning*

merupakan suatu system pembelajaran yang menggabungkan atau mengkombinasikan beberapa system pembelajaran untuk menyampaikan inti dari materi perkuliahan.

3.2. Blended Learning; Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mahasiswa

Pengistilahan *Blended*

Learning mulanya digunakan untuk menggambarkan percobaan mata kuliah yang menggabungkan tatap muka dengan on line sebagai model pembelajarannya secara sederhana, yang kemudian popularitasnya lebih akrab dikenal sebagai pengkombinasian dari banyak model pembelajaran seperti tatap muka, pembelajaran berbasis computer (*offline*), dan komputer secara online (internet dan *mobile learning*).

Terdiri dari kata *blended* (kombinasi/ campuran) dan *learning* (belajar) yang selanjutnya memperoleh dukungan istilah *hybrid course* (*hybrid* = campuran/kombinasi, *course* = mata kuliah), menjadikan makna *blended learning* mengacu pada belajar yang mengkombinasi atau mencampur antara pembelajaran tatap muka (*face to face* = f2f) dan pembelajaran berbasis komputer (*online* dan *offline*). Thorne (2003) menggambarkan *blended learning* sebagai:

Represents an opportunity to integrate the innovative and technological advances offered by online learning with the interaction and participation offered in the best of traditional learning.

Sedangkan Bersin (2004) mendefinisikan blended learning sebagai:

“the combination of different training “media” (technologies, activities, and types of events) to create an optimum training program for a specific audience. The term “blended” means that traditional instructor-led training is being supplemented with other electronic formats. In the context of this book, blended learning programs use many different forms of e-learning, perhaps complemented with instructor-led training and other live formats”.

Pembelajaran blended memiliki tujuan utama memberikan kesempatan bagi berbagai karakteristik peserta didik memiliki kemandirian dalam belajarnya secara sustainable, berkembang dan lebih menarik sehingga efektifitas maupun efisiensinya lebih nyata dirasakan. Dziuban, Hartman, dan Moskal(2004) dalam penelitiannya membuktikan adanya potensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan juga menurunkan tingkat putus sekolah dibandingkan dengan pembelajaran yang sepenuhnya pembelajaran *on line*.

Demikianlah, selain meningkatkan hasil belajar, pembelajaran berbasis blended learning, juga bermanfaat untuk meningkatkan hubungan komunikasi pada tiga mode pembelajaran yaitu lingkungan pembelajaran yang berbasis ruang kelas tradisional, yang blended, dan yang sepenuhnya *online*. Banyak peneliti membuktikannya, bahwa *Blended Learning* menghasilkan perasaan berkomunitas lebih kuat antar mahasiswa daripada pembelajaran

tradisional atau sepenuhnya online (Rovai dan Jordan, 2004).

III. METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini merujuk pada pendekatan yang dikembangkan Moleong, yaitu penelitian kualitatif dengan beberapa karakteristik, diantaranya; 1) berlangsung dalam latar ilmiah, 2) peneliti sendiri menjadi instrumen atau alat pengumpul data yang utama, dan 3) analisis datanya dilakukan secara induktif. Mengenai penelitian kualitatif, Robert memberikan penjelasan bahwa fokus penelitian ini lebih berusaha menjawab pertanyaan tentang, “bagaimana”, yang penyusunan rancangan penelitiannya dilakukan sebagai upaya pertanggungjawaban ilmiah atau blue print penelitian. Karena itu menjadi suatu keharusan untuk senantiasa mengaitkan antara hubungan logis dengan pertanyaan yang diajukan, pengumpulan data yang relevan dan analisis hasil penelitiannya. (Moleong, 1989: 3)

Langkah-langkah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Melakukan pengumpulan data pelaksanaan pembelajaran *Blended Learning* sebagai landasan teoritis.
- 2) Melakukan pengumpulan Pengembangan *Blended Learning* di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- 3) Melakukan analisis untuk mendapat abstraksi tentang pengembangan Model Pembelajaran *Blended Learning* di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

IV. PEMBAHASAN

4.1. Model pembelajaran *Blended Learning* di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Setelah menghimpun dan memetakan beragam data yang berhasil dikumpulkan, ditemukan bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran di FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang teridentifikasi menggunakan *Blended Learning* diantaranya adalah;

1. *Website Based Learning*

Keberadaan *Website Based Learning* yang kemudian lebih akrab disebut dengan WBL merupakan ikhtiar pengajar untuk menyelenggarakan kegiatan pembelajaran dengan pemanfaatan internet untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas. Dalam hal ini, Dosen terampil dalam pencarian informasi di internet, membimbing mahasiswa dalam menemukan situs-situs yang relevan dengan pembelajaran, menyajikan materi melalui website yang menarik dan diminati, dan melayani bimbingan serta komunikasi melalui internet. Adapun fungsi dari internet dalam pembelajaran ini adalah untuk memberikan pengayaan dan komunikasi antara mahasiswa dan Dosen, sesama mahasiswa, anggota kelompok, atau mahasiswa dengan narasumber.

Dalam *Web Based Learning*, dokumen materi perkuliahan ini dikembangkan dalam format hypertext dengan menggunakan *Hypertext Markup Language* (HTML). Melalui format ini

dimungkinkan terjadinya link dari suatu dokumen ke dokumen lain. Selain itu fasilitas ini bersifat multimedia, yang terdiri kombinasi unsur teks, foto, grafika, audio, animasi dan video.

Model pembelajaran ini memberi penekanan pada pemberian materi perkuliahan melalui media internet yang dikonvergensi dengan kegiatan pembelajaran konvensional tatap muka. Seluruh materi perkuliahan telah disampaikan melalui website yang telah di buat Dosen, kemudian diberikan penguatan pada saat perkuliahan yang dilakukan secara tatap muka. Dengan demikian, keduanya memiliki fungsi saling melengkapi dan menguatkan.

2. Edmodo

Edmodo adalah sebuah aplikasi pembelajaran berbasis internet yang dikembangkan oleh Nicolas Borg and Jeff O'Hara sebagai platform pembelajaran untuk berkolaborasi dan terhubung antara pengajar dan peserta didiknya dalam berbagi konten pendidikan, mengelola proyek atau tugas dan menangani pemberitahuan setiap aktivitas. Banyak kesimpulan mengemukakan bahwa Edmodo merupakan aplikasi yang aman digunakan oleh dosen dan mahasiswa dalam perkuliahan.

Melalui Edmodo, dosen dapat mengelola kelas virtual, sehingga mahasiswa dapat terhubung dengan teman sekelasnya dan dosen tanpa dibatasi ruang dan waktu. Layanan aplikasi Edmodo yang dapat diakses secara gratis memberi kemudahan bagi penggunaannya didasarkan kepada sistem kerjanya yang sama seperti

platform media sosial lain, hanya saja optimalisasinya untuk kegiatan pendidikan yang dapat mendukung proses pembelajaran secara online. Selain daripada itu, dalam penggunaannya Edmodo bukan hanya melibatkan interaksi antara dosen dan mahasiswa, melainkan juga interaksi yang melibatkan para orang tua yang juga dapat memiliki akun.

Fitur edmodo memberikan kemudahan kepada dosen dan mahasiswa karena pembelajaran dapat dilakukan kapan dan dimana saja. Misalkan saja ketika dosen tidak dapat hadir saat jam perkuliahan di dalam kelas, maka dosen cukup mengunggah materi maupun tugas yang harus disampaikan pada saat jam perkuliahan tersebut. Dengan adanya fitur tersebut apabila mahasiswa merasa kurang paham terhadap materi yang disampaikan oleh dosen, maka dapat melakukan diskusi dalam edmodo.

Edmodo dapat membantu pengajar membangun sebuah kelas virtual berdasarkan pembagian kelas yang sesungguhnya dimana di kelas tersebut terdapat penugasan, quiz dan pemberian nilai pada setiap akhir perkuliahan. Guna mendukung proses pembelajaran, dosen dapat dengan leluasa memanfaatkan berbagai fitur Edmodo yang mendukung aktivitas pembelajaran, seperti *quiz, assignment, poll, grade book, library, award badges*, dan *parent code*. Untuk bahan ajar, edmodo mendukung bahan ajar berupa *file and links*.

Adapun manfaat dari Edmodo dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Edmodo merupakan wahana komunikasi dan diskusi yang sangat efisien untuk para dosen dan mahasiswa.
3. Dengan Edmodo, mahasiswa siswa satu dengan siswa lainnya dapat dengan mudah berinteraksi dan berdiskusi dengan pantauan langsung dari gurunya.
4. Selain itu, Edmodo mempermudah komunikasi antara dosen, mahasiswa sekaligus orang tua;
5. Sebagai sarana yang tepat untuk ujian maupun quiz;
6. Dosen dapat memberikan bahan ajar seperti pertanyaan, foto, video pembelajaran kepada murid dengan mudah. Selain itu, murid juga dapat mengunduh bahan ajar tersebut;
7. Dengan adanya Edmodo, orang tua mahasiswa dapat memantau kegiatan belajar anaknya dengan mudah;
8. Mempermudah Dosen dalam memberikan soal dari mana saja dan kapan saja.

Sampai disini, dapat dipastikan bahwa penelitian ini berhasil menemukan model pembelajaran Blanded Learning di fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan adalah dengan 1) Website Based Learning, dan 2) Edmodo. Kesan paling awal ketika mengamati kedua model pembelajaran ini nampak sama pada bagian tertentu, dan berbeda pada sisi yang lain. Namun pada dasarnya, kedua model pembelajaran tersebut memiliki

karakteristik yang hampir sama sesuai dengan fungsi, pola dan pendekatannya dalam kegiatan perkuliahan. Disinilah keterampilan dosen dalam mengelola internet teruji secara fungsional dalam mengelola perkuliahan.

4.2. Implementasi Model Pembelajaran *Blended Learning* di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

4.2.1 Implementasi Model Pembelajaran *Blended Learning* melalui *Website Based Learning* (WBL)

Pada tahapan implementasi *Web Based Learning*, dimulai dengan perkenalan antara mahasiswa dengan Dosen di kelas A dan B. Pada satu sesi di pertemuan pendahuluan yang dilakukan dengan tatap muka secara langsung selama lebih kurang 10 menit. Kemudian dijelaskan terlebih dahulu materi perkuliahan yang akan dilaksanakan bersama. Bersamaan dengan penjelasan materi perkuliahan tersebut diberikan motivasi agar mahasiswa lebih bersemangat untuk belajar. Pertemuan selanjutnya dilakukan melalui website digunakan untuk pembelajaran dilengkapi dengan fitur file materi yang bisa didownload, link ke website terkait, forum dan chatting.

Salah satu metode pembelajaran yang bisa dilakukan melalui website ini adalah *problem solving*. Dosen memberikan permasalahan yang diposting di forum, kemudian mahasiswa secara berkelompok berupaya merumuskan solusi dari permasalahan tersebut dengan mempelajari file materi dan mengunjungi website

terkait. Dengan memanfaatkan fitur forum dan chatting, mahasiswa dapat berdiskusi dan mengeluarkan pendapatnya sehingga tiap kelompok kemudian dapat membuat kesimpulan dari hasil diskusi yang mengarah pada solusi permasalahan.

Hasil diskusi mahasiswa pada forum di web, dievaluasi oleh Dosen bersama dengan mahasiswa. Evaluasi ini dilakukan setelah tenggat waktu yang diberikan untuk diskusi berakhir. Evaluasi ini berkaitan dengan materi pembelajaran dan permasalahan mahasiswa saat menggunakan website. Evaluasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran, mahasiswa memberikan tanggapan yang beragam. Seluruh kelompok mahasiswa dapat memberikan solusi permasalahan yang diposting di forum oleh Dosen.

4.2.2. Implementasi Model Pembelajaran *Blended Learning* Melalui Aplikasi Edmodo

Proses pembelajaran mata dimulai dengan dosen menyampaikan kontrak perkuliahan yang akan dijalani selama satu semester. Selanjutnya dosen memberikan pengarahan kepada mahasiswa tentang media Edmodo, apa manfaatnya serta bagaimana cara kerjanya. Setelah mahasiswa dirasa sudah paham dan mengerti selanjutnya dosen bersama dengan mahasiswa membuat akun edmodo, dan join di grup yang sudah dibuat oleh dosen mata kuliah tersebut. Grup digunakan dosen dan mahasiswa sebagai sarana penyampaian materi, tempat pengumpulan tugas maupun sarana untuk melakukan diskusi.

Langkah awal yang harus dilakukan seorang dosen sebelum menggunakan

Edmodo adalah dengan memiliki akun Edmodo terlebih dahulu. Membuat akun di Edmodo sangat mudah, kunjungi www.edmodo.com lalu pilih tombol "I'm a Lecturer" untuk membuat akun baru sebagai seorang dosen. Isi form registrasi dengan data-data yang valid, lalu pilih tombol "Sign Up" sebagai pelengkap proses pendaftaran. Dosen akan menerima konfirmasi pendaftaran melalui email, disertai petunjuk langkah selanjutnya untuk mengatur akun Edmodo-nya.

Setelah memiliki akun Edmodo, dosen dapat membentuk kelas belajar. Dalam hal ini dosen dapat membuat lebih dari satu kelas seperti layaknya pembelajaran di kelas konvensional yang biasa. Di setiap kelas yang dibuat akan terdapat kode grup (*Group Code*) yang berbeda-beda sebagai kunci akses bagi mahasiswa untuk dapat terdaftar di kelasnya. Untuk setiap mahasiswa yang tergabung, Edmodo secara otomatis memberikan juga kode orang tua (*parent code*) yang diperuntukkan untuk orangtua/wali mahasiswa sehingga dapat turut memantau perkembangan belajar anaknya secara langsung melalui system ini. Setelah mahasiswa bergabung di dalam kelas virtual yang telah dibuat oleh dosen, maka dosen dan mahasiswa sudah dapat saling berinteraksi.

4.3. Efektifitas Model Pembelajaran *Blended Learning* di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

4.3.1 Efektifitas Model Pembelajaran *Blended Learning* melalui *Website Based Learning*

Hasil pengamatan menunjukkan pada minggu ketiga dan keempat perkuliahan hanya 32% mahasiswa yang berhasil mengunduh materi perkuliahan yang dikirimkan dosen dengan lancar, 32% berhasil setelah melakukan kesalahan

beberapa kali, sedangkan yang 36% lainnya tidak berhasil atau tidak bisa melakukannya. Kedua, berkaitan dengan aktivitas mengunduh/mengunggah tugas, 27% mahasiswa yang sukses melakukannya tanpa kesulitan, 38% berhasil meskipun masih ada kesalahan cara dan prosedur, sedangkan 35% lainnya tidak berhasil melakukannya. Ketiga, seperti halnya indikator kedua, mahasiswa yang dapat memanfaatkan aplikasi LMS dengan baik untuk mengerjakan kuis ada 27%, yang 38% berhasil namun masih kesalahan, dan 35% tidak dapat melakukannya. Dengan demikian, mahasiswa yang belum berhasil mengoperasikan aplikasi LMS adalah (1) 38% untuk mengunduh materi, (2) 35% dalam mengunduh/mengunggah tugas, dan (3) 35% untuk mengerjakan kuis.

Berdasarkan capaian indikator tersebut, Peneliti bersama Dosen pengampu matakuliah melakukan refleksi dengan mengidentifikasi sumber kesulitan pengoperasian aplikasi WBL ini melalui wawancara terhadap mahasiswa yang masih bermasalah. Adapun penyebab masalah pada mahasiswa adalah (1) kurangnya penguasaan kosa kata berbahasa Inggris, (2) tidak memahami maksud ikon-ikon yang terdapat dalam WBL, (3) tidak memahami fungsi fitur-fitur dalam aplikasi, dan (4) terbatasnya waktu pengerjaan/revisi tugas karena dosen terlambat dalam pengirimannya.

4.3.2. Efektifitas Model Pembelajaran *Blended Learning* melalui Edmodo

Dalam kegiatan pembelajaran, aplikasi Edmodo memberi manfaat bagi kemudahan dosen maupun mahasiswa dalam proses belajar dan mengajar sehingga bisa berdiskusi tanpa tatap muka kapan saja dan dimana saja. Edmodo tersedia untuk perangkat *smartphone*, *android* dan *iphone*. Edmodo tidak memerlukan server di

sekolah sehingga bisa diaplikasikan dalam satu kelas, satu sekolah, hingga satu kota. Edmodo juga bisa diakses oleh orang tua. Sehingga orang tua dapat memantau anaknya dalam proses pembelajaran. Disisi lain Edmodo mempunyai group code, sehingga peserta harus memiliki code yang ditentukan oleh guru untuk bisa bergabung dalam kelas.

Terlihat misalnya, dosen dapat menggunakan Edmodo untuk menginstruksikan, menetapkan, dan membicarakan dengan mahasiswanya secara online diwaktu yang secara bersamaan. Sedangkan, kekurangan dari Edmodo yaitu tidak memiliki pilihan untuk mengirim pesan tertutup. Tidak ada fasilitas Chat, tidak menerapkan beberapa halaman yang dapat dilihat oleh user.

V. PENUTUP

5.1. Kesimpulan

a) Model pembelajaran *Blended Learning* di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

1) *Website Based Learning*

Website Based Learning merupakan fitur khas pembelajaran dengan menggunakan website yang telah di buat oleh subyek maupun obyek pendidikan dengan orientasi pada aktivitas membaca, berdiskusi, mengkonstruksi pengetahuan, ekspresi melalau fitur chat, bahkan melakukan kegiatan pencarian informasi.

2) Aplikasi Edmodo

Edmodo merupakan aplikasi yang diciptakan menggunakan konsep *social networking* yang mengacu pada jejaring sosial, sehingga sistem ini memiliki fitur yang mirip

dengan social media namun di fokuskan pada platform pembelajaran untuk berkolaborasi dan terhubung antara pengajar dan peserta didiknya dalam berbagi konten pendidikan, mengelola pembelajaran atau tugas dan menangani pemberitahuan setiap aktivitas akademik. Sehingga dapat simpulkan bahwa Edmodo merupakan aplikasi yang aman digunakan oleh dosen dan mahasiswadalam perkuliahan.

b) Implementasi model pembelajaran *Blended Learning* di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

1) Implementasi *Website Based Learning* sebagai model *Blended Learning* di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

1. Dosen membuat website yang sudah di desain sedemikian sesuai kebutuhan perkuliahan.
2. Dosen memberikan pengarahan mengenai materi perkuliahan.
3. Mahasiswa merespon penjelasan dan arahan dosen dengan mempelajari materi perkuliahan di website
4. Mengevaluasi pelaksanaan perkuliahan yang diselenggarakan sesuai dengan kalender akademik,

2) Implementasi Aplikasi Edmodo sebagai model *Blended Learning* di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Dosen dan mahasiswa melakukan login dengan aplikasi Edmodo sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan Edmodo.Selanjutnya

kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi Edmodo.

c) Efektifitas model pembelajaran *Blended Learning* di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

1) Efektifitas model pembelajaran *Blended Learning* melalui *Website Blended Learning* di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan model WBL, diantaranya;

- a) Akses untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan web sering kali menjadi masalah bagi pembelajar.
- b) Kesulitan dalam pengiriman tugas, meliputi pengaturan batas waktu dan pemberian peringkat nilai.
- c) Kesulitan dalam pengadaan kuis terletak pada hal pengaturan, batas waktu dan penskoran.

Kelebihan Model Pembelajaran *Website Based Learning*, diantaranya;

- a) Dimungkinkan terjadinya distribusi pendekatan dan kapasitas daya tampung yang tidak terbatas karena tidak memerlukan ruang kelas.
 - b) Proses pembelajaran tidak terbatas oleh waktu.
- 2) Efektifitas model pembelajaran *Blended Learning* melalui Aplikasi Edmodo di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
- Aplikasi Edmodo memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

1. Edmodo menjamin keamanan dan kemudahan atas aktivitas pembelajaran
 2. Dosen dapat mengumpulkan bahan atau materi yang digunakan dalam pembelajaran, sehingga membantu siswa untuk mencari alternatif sumber pelajaran untuk dipelajari oleh siswa.
 3. Edmodo menyediakan akses yang cepat dan mudah seperti tugas, kuis, sumber belajar berbasis web.
 4. Dosen dapat berbagi file, ide dan materi lainnya dengan guru lain. Hal ini memungkinkan mereka untuk memperluas perpustakaan dan strategi pembelajaran.
 5. *User Interface*. Dengan mengadaptasi tampilan seperti facebook, secara sederhana edmodo relatif mudah untuk digunakan bahkan untuk pemula sekalipun.
 6. *Compatibility*. Edmodo mendukung preview berbagai jenis format file seperti: pdf, pptx, html dan sebagainya.
- Namun demikian, Aplikasi Edmodo juga memiliki kekurangan, antara lain;
1. Edmodo tidak terintegrasi dengan jenis sosial media apapun, seperti facebook, twitter atau google plus.
 2. Penggunaan bahasa program yang masih berbahasa inggris sehingga terkadang menyulitkan dosen dan mahasiswa.
 3. *Video Conference* belum tersedia. Hal ini cukup penting untuk berinteraksi dengan

mahasiswa manakla dosen tidak bisa hadir.

5.2. Saran

Dalam penerapan *Blended Learning*, sedapat mungkin dosen memastikan memastikan seluruh mahasiswanya memiliki sarana dan prasarana yang memadai, sehingga dalam belajar secara mandiri via online tidak banyak hambatan dikarenakan faktor sarana dan prasana yang kurang memadai. Selebihnya, dosen telah menyiapkan problem solving dalam mengatasi permasalahan yang mungkin muncul dalam kegiatan pembelajaran Blanded Learning ini, baik menggunakan *Web Based Learning* maupun Aplikasi Edmodo.

DAFTAR PUSTAKA

- Adri, Muhammad. (2008). *Pemanfaatan Internet sebagai Sumber Pembelajaran*. IlmuKomputer.com
- AnwarNurul Hikmah, 201 *Efektivitas Media pembelajaran Edmodo TerhadapMinat Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Fisika Kelas XI IPA SMAN 1 Tanete Rilau*, Skripsi, Makassar: Fakultas Keguruan dan Tarbiyah Universitas Negeri Islam Alauddin Makassar,
- Arsyad, Azhar, 2011, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada,
- Daryanto,2013, *Media Pembelajaran, Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media,
- Dharmawati, 2017, *Penggunaan media e-Learning Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran English for Busines*, Jurnal QUERY: Jurnal Sistem Informasi,
- Dwiharja, Laksmi Mahendradi, 2015,*Memfaatkan Edmodo sebagai Media Pembelajaran, Prosiding Seminar Nasional*,
- Donni. 2017. *Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran: Inovatif, Kreatif, Dan Prestatif Dalam Memahami Peserta Didik*. Bandung: Pustaka setia.
- Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018, *Pedoman Pendidikan FITK Tahun 2018*, (Malang; BAA FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang)
- Haryanto, E, 2008,*Teknologi Informasi dan Komunikasi: Konsep dan Perkembangannya, Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Andi
- Ibrahim, Nurwahyuningsih dan Ishartiwi, 2017,*Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Mata Pelajaran IPA untuk Siswa SMP*, Jurnal Refleksi Edukatika
- Indrajit, R, E, 2011,*Peranan Teknologi Informasi Pada Perguruan Tinggi: Paradigma, Konsep, Startegi Implementasi*, Jakarta: APTIKOM
- Indrajit, Richardus Eko, 2011,*Teknologi Informasi dan Perguruan Tinggi : Menjawab Tantangan Pendidikan Abad ke-21*, APTIKOM
- Istiqomah,Sri B,T,& Ninik Azizah,2013, *Penerapan Metode Blended Learning Berbasis ICT*, Jurnal Eduhealth

- Izzudin. Syarif.(2012). *“Pengaruh model blended learning terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa smk”*. Jurnal Pendidikan Vokasi,Vol 2, Nomor 2, Juni 2012
- Jusuf, Heni. 2016. *“Pengembangan Blended Learning Untuk Memotivasi Peserta Didik Dalam Memahami Materi Ajar,”* Jurnal Ilmu Teknologi Informasi Terapan, 3 Nomor 1
- Lukito Edi Nugroho, 2009,*Pemanfaatan Teknologi Informasi Di Perguruan Tinggi*, Prajnya Media, Yogyakarta
- Muhammad Nasir, *Ristek Dikti Di Era Revolusi Industri 4,0*, pembukaan Rapat Kerja Nasional (Rakernas) Kemenristekdikti 2018 di Universitas Sumatra Utara (USU), Medan, Sumatra Utara, pada hari ini, Rabu (17/1/2018),
- Nugraha, Riyan. (2015). *Penerapan Metode Pembelajaran Bauran (Blended Learning) Dengan Media Blog Dalam Pembelajaran*, Menulis Teks Cerpen. Universitas Pendidikan Indonesia
- Noeng Muhadjir, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Rake Sarasin, 2000)
- Prasetyono, Singgih dan Sondang,Meini,2013,*Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo*, Jurnal Pendidikan Teknik Elektro
- Rusman, dkk, 2011,*Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: Raja Grafindo Persada,
- Robert C, Bogdan & Sari Knoop Biklen, *Quality Research for Education: An Introduction to Theory and Methods* (Boston : Allyn and Bacon, tt,), p, 2, Lihat juga Norman K,Denzim Yvonna S,Lincoln, *Handbook of Qualitative Resarch* (California: Sage Publication, 1994)
- Sukmadinata, Nana Syaodih,2007, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Rusman, dkk 2013.*Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer. Mengembangkan Profesionalisme Dosen Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018, *Pedoman Pendidikan Tahun 2018*, (Malang: UIN Press)
- Wendhie Prayitno. 2015. *Jurnal Pendidikan Implementasi Blended Learning dalam Pembelajaran pada Pendidikan dasar dan Menengah*. diakses 2 Juli 2019.