

**PEMBELAJARAN MODEL *E-LEARNING* MENGGUNAKAN APLIKASI EDMODO PADA
MATA KULIAH KOSMOGRAFI MAHASISWA
SEMESTER IV PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI**

Silvia Arianti

Universitas PGRI Palangka Raya

Abstrak

Perkembangannya inovasi bidang teknologi, pembelajaran melalui komputer dapat terakses ke internet. Pemanfaatan teknologi tersebut selain sebagai upaya mengatasi permasalahan teknis pembelajaran, juga sebagai upaya menjawab masalah substansial pembelajaran yang dituntut dalam perubahan paradigma pembelajaran. Pembelajaran seperti ini disebut pembelajaran berbasis web biasa dikenal dengan istilah *e-Learning*. Sistem online *e-Learning* merupakan bentuk implementasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Perubahan paradigma tersebut yakni pengembangan diri peserta didik secara mandiri serta tuntutan kreativitas dan dinamika ilmu pengetahuan. Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengembangkan materi pembelajaran *E-Learning* pada bahan ajar materi Kosmografi, dan kelas virtual Edmodo. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pustaka dan penelitian lapangan. Pada penelitian ini uji kelompok kecil dilakukan pada 4 mahasiswa dan uji coba kelompok besar melibatkan 8 mahasiswa pada program studi pendidikan geografi. Meskipun dikategorikan baik, namun secara umum ada penurunan sebesar 4,54%. Hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan skor total 79,04%, sedangkan hasil uji coba kelompok besar skor total yang diperoleh adalah 74,5%.

Kata Kunci: *E-Learning, Edmodo, Kosmografi*

PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang sangat cepat telah banyak mempengaruhi perilaku dan cara pandang manusia terhadap berbagai dimensi kehidupan dan lingkungannya. Salah satu perkembangan yang sangat fenomenal saat ini adalah lahirnya sebuah teknologi bernama internet. Indonesia adalah negara dengan pengguna internet yang cukup besar, dengan angka pertumbuhan yang besar dari tahun ke tahun. Menurut survey *Internet World Stats* dalam situs resminya, Indonesia dengan pengguna sekitar 25 juta, merupakan negara dengan pengguna terbanyak di

kawasan Asia Tenggara dan pengguna terbanyak ke lima di Asia di bawah China (298 juta), Jepang (94 juta), India (81 juta) dan Korea Selatan (36,8 juta). Hal ini mengisyaratkan bahwa Indonesia memiliki potensi besar untuk dapat menyetarakan diri dengan negara-negara maju dalam berbagai aspek kehidupan apabila diupayakan dengan baik dan konsisten.

Dalam bidang pendidikan, perkembangan teknologi internet mempengaruhi banyak hal, salah satunya yaitu lahir konsep *e-Learning*. Wahono menyatakan bahwa *e-Learning* akan membawa pengaruh terjadinya proses

transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi (*contents*) maupun sistemnya. Saat ini *e-Learning* telah banyak diimplementasikan di berbagai institusi, baik institusi pendidikan maupun industri. Penerapannya didominasi oleh satu pendekatan bernama *Virtual Learning Environment* (VLE). Pendekatan tersebut diaplikasikan menggunakan perangkat lunak berupa *Learning Management System* (LMS) seperti Moodle, Claroline dan lain-lain. Sebagai gambaran, Moodle sebagai LMS tersukses saat ini, telah diintegrasikan sekitar 40 ribu situs terregistrasi dari 196 negara. Pembelajaran *e-Learning* atau pembelajaran elektronik sebagai salah satu alternatif kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui pemanfaatan teknologi komputer dan internet. Seseorang yang tidak dapat mengikuti pendidikan konvensional karena berbagai faktor penyebab, misalnya harus bekerja (*time constraint*), kondisi geografis (*geographical constraints*), jarak yang jauh (*distance constraint*), kondisi fisik yang tidak memungkinkan (*physical constraints*), daya tampung sekolah konvensional yang tidak memungkinkan (*limited available seats*), phobia terhadap sekolah, putus sekolah, atau karena memang di didik melalui pendidikan keluarga di rumah (*home schoolers*) dimungkinkan untuk dapat tetap belajar, yaitu melalui *e-Learning*. Penyelenggaraan *e-Learning* sangat ditentukan antara lain oleh:

(a) sikap positif peserta didik (motivasi yang tinggi untuk belajar mandiri), (b) sikap positif tenaga kependidikan terhadap teknologi komputer dan internet, (c) ketersediaan fasilitas komputer dan akses ke internet, (d) adanya dukungan layanan belajar, dan (e) biaya akses ke internet yang terjangkau untuk kepentingan pembelajaran/pendidikan. Perkembangan di berbagai negara memperlihatkan bahwa jumlah pengguna internet terus meningkat; demikian juga halnya dengan jumlah peserta didik yang mengikuti *e-Learning* dan institusi penyelenggara *e-Learning*.

Fungsi *e-Learning* dapat sebagai pelengkap atau tambahan, dan pada kondisi tertentu bahkan dapat menjadi alternatif lain dari pembelajaran konvensional. Peserta didik yang mengikuti kegiatan pembelajaran melalui program *e-Learning* memiliki pengakuan yang sama dengan peserta didik yang mengikuti kegiatan pembelajaran secara konvensional. Peserta didik maupun dosen/guru/instruktur dapat memperoleh manfaat dari penyelenggaraan *e-Learning*. Beberapa di antara manfaat *e-Learning* adalah fleksibilitas kegiatan pembelajaran, baik dalam arti interaksi peserta didik dengan bahan pembelajaran, maupun interaksi peserta didik dengan dosen/guru/instruktur, serta interaksi antara sesama peserta didik untuk mendiskusikan materi pembelajaran.

KAJIAN LITERATUR***E-LEARNING***

Penelitian Hanifah, Nanang Supriadi, Rany Widyastuti (2019), bertujuan untuk mengetahui perkembangan bahan ajar di PT bentuk modul dengan menggunakan model pembelajaran matematika Knisley pada subjek des transformasi linear yang menarik, menarik, dan efektif digunakan dalam kuliah di Aljabar Linier. Subjek tes i dan penelitian ini adalah semester ketiga mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Ini artikel metode ini adalah Penelitian dan Pengembangan (R&D) yang menggunakan Model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Itu hasil penilaian ahli layak untuk digunakan dengan skor rata-rata 3,00 dari pakar materi dan 3,08 dari pakar media. Tanggapan dari siswa di uji coba kelompok kecil menarik dengan skor rata-rata 2,92, sedangkan dalam uji coba kelompok besar kriteria sangat menarik dengan skor rata-rata 3,27. Hasil dari n-mendapatkan perhitungan pada saat pretest dan posttest adalah 0,70 termasuk dalam kategori efektivitas tinggi. Karena itu, bisa disimpulkan bahwa modul transformasi linear menggunakan K nisley model pembelajaran matematika dikategorikan layak, menarik, dan efektif untuk digunakan dalam kuliah Aljabar Linier.

E-Learning berasal dari huruf 'e' (*electronic*) dan 'learning' (pembelajaran). Jadi *e-Learning* adalah pembelajaran yang

menggunakan jasa elektronika. Model pembelajaran *e-Learning* kini telah menjadi pilihan para penyelenggara pendidikan, karena keunggulan yang dimilikinya. Definisi *e-Learning* sangat beragam yang mungkin satu sama lain berbeda, namun satu hal yang sama tentang *e-Learning* atau electronic learning adalah pembelajaran melalui jasa bantuan elektronika. Saat ini *e-Learning* bahkan merupakan salah satu alternatif untuk menyelesaikan berbagai masalah pendidikan. Terlebih setelah fasilitas yang mendukung pelaksanaan *e-Learning* seperti internet, komputer, listrik, telepon dan hardware dan software lainnya tersedia dalam harga yang relatif terjangkau, maka *e-Learning* sebagai alat bantu pembelajaran menjadi semakin banyak diminati.

Menurut Hartley (2001) dalam (Wahono, 2005:2), *e-Learning* didefinisikan sebagai berikut: *E-Learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke mahasiswa dengan menggunakan media Internet, Intranet atau media jaringan komputer lain. *E-Learning* merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Dengan demikian, secara sederhana dapatlah dikatakan bahwa pembelajaran elektronik (*e-Learning*) merupakan kegiatan pembelajaran yang

memanfaatkan jaringan berupa Internet, *local area network* (LAN) dan, *wide area network* (WAN) sebagai metode penyampaian, interaksi, dan fasilitasi serta didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar lainnya (Brown, 2000; Feasey, 2001) dalam Siahaan (2003).

Jadi secara umum syarat sebuah aktifitas *e-Learning* adalah:

- Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan jaringan LAN, ataupun WAN yang tentu saja berbasis internet
- Tersedianya dukungan layanan atau materi belajar yang dapat dimanfaatkan oleh peserta belajar, bisa saja berupa *softcopy*, *hardcopy* atau *cd-rom*, dan
- Tersedianya dukungan layanan konsultasi yang dapat membantu peserta belajar apabila mengalami kesulitan.

Di samping ketiga persyaratan tersebut di atas, untuk mendukung efektifitas *e-Learning* diperlukan dukungan lembaga yang menyelenggarakan kegiatan *e-Learning*, sikap positif dari peserta didik dan tenaga pendidik terhadap teknologi komputer dan internet, sedangkan rancangan sistem pembelajaran yang bisa dipelajari oleh setiap peserta belajar, sistem evaluasi terhadap kemajuan atau perkembangan belajar peserta belajar, dan mekanisme umpan balik yang dikembangkan oleh lembaga penyelenggara. Bahan ajar *e-Learning* dipilih karena memiliki kelebihan dibanding bahan ajar jenis lainnya.

- Kelebihan pertama, bahan ajar *e-Learning* dapat memadukan antara teks dengan media bergerak seperti animasi dan video. Perpaduan tersebut sangat bermanfaat bagi mahasiswa karena bahan ajar ditampilkan secara utuh dengan kombinasi media yang lebih lengkap daripada bahan ajar cetak. mahasiswa menjadi lebih mudah memahami karena media bergerak mampu menggambarkan seperti lingkungan sebenarnya.
- Kelebihan kedua, bahan ajar *e-Learning* dapat dimanfaatkan secara fleksibel. Fleksibilitas bahan ajar *e-Learning* yang ditampilkan di dalam web dapat dimanfaatkan tanpa terikat tempat dan waktu. Sejalan dengan hal itu, Plucker (2014) mengungkapkan bahwa situs atau web merupakan "teks hidup" yang dapat digunakan secara fleksibel sebagai sumber daya pedagogis dalam program mandiri yang berfokus pada kecerdasan.
- Kelebihan ketiga, pemanfaatan bahan ajar *e-Learning* untuk pembelajaran dapat meningkatkan kualitas belajar mahasiswa. Mamentu (2013) dalam penelitiannya menyebutkan, sebanyak 78,5% mahasiswa dapat meningkatkan kualitas belajar dengan menggunakan bahan ajar *e-Learning*. Hasil tersebut dipengaruhi oleh indikator-indikator yang meliputi: kualitas web, penyajian

materi, interaksi program, interaksi user, panduan, desain pembelajaran, dan fasilitas *e-Learning*. Hasil penelitian lain diungkapkan oleh Sudiby (2013) yang menyatakan bahwa hasil belajar mahasiswa setelah menggunakan *Edmodo Blog Education*, nilai kognitif mahasiswa cukup meningkat dibandingkan sebelumnya menjadi 76,05%.

- Kelebihan keempat, bahan ajar *e-Learning* dapat bekerja secara otomatis karena dapat diintegrasikan dengan Learning Management System (LMS). Hal ini karena LMS begitu mudah, fleksibel, dan nyaman. Morris (2012) mengungkapkan bahwa daya tarik menggunakan LMS adalah metode yang fleksibel dan nyaman dalam memberikan pendidikan online. Sistem tersebut memudahkan dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran mulai persiapan, tahap pelaksanaan, sampai evaluasi. Pada saat evaluasi, dosen tidak perlu melakukan koreksi secara manual karena sudah dilakukan secara otomatis oleh LMS. Salah satu LMS yang digunakan adalah Edmodo.

EDMODO

Pada Penelitian Nita Pungky Wibowo (2019), Pengaruh model pembelajaran *blended learning* menggunakan aplikasi edmodo terhadap hasil belajar dan keterlibatan siswa pada pokok bahasan mata

dan kaca mata untuk siswa kelas XI MIPA 2 SMA N 1 Ngemplak, dari penelitian ini kita dapat mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *blended learning* terhadap: (1) hasil belajar siswa kelas XI MIPA 2 SMA N 1 Ngemplak dalam mempelajari pokok bahasan mata dan kacamata dengan menggunakan model *blended learning* menggunakan aplikasi edmodo, (2) keterlibatan siswa kelas XI MIPA 2 SMA N 1 ngemplak selama pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning*. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian gabungan kuantitatif-kualitatif yang bersifat riset *experimental* dengan menggunakan desain *one-grup pretest-posttest*. penelitian ini dilaksanakan di SMA N 1 Ngemplak selama bulan april–maret 2019. subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA 2 yang berjumlah 29 siswa. *Treatment* yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *blended learning*. instrumen yang digunakan adalah tes tertulis yang terdiri dari *pretest* dan *posttest*, angket tanggapan model pembelajaran *blended learning* menggunakan aplikasi edmodo. hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat perbedaan kemampuan hasil belajar siswa, yang terlihat dari hasil *pretest* dan hasil *posttest*. hal tersebut terlihat dari rata-rata nilai hasil *posttest* lebih tinggi daripada nilai hasil *pretest*. (2) selama melaksanakan kegiatan pembelajaran siswa memiliki keterlibatan

yang baik. Keterlibatan siswa tersebut dapat dilihat dari ketika siswa memperhatikan, berani menyampaikan pendapat dan bertanya, mengerjakan tugas, serta semangat ketika pembelajaran berlangsung.

Edmodo merupakan platform pembelajaran berbasis jejaring sosial yang diperuntukan untuk dosen, sekaligus orang tua. Edmodo pertama kali dikembangkan pada akhir tahun 2008 oleh Nic Borg dan Jeff O'hara dan Edmodo sendiri bisa dibilang merupakan program *e-Learning* yang menerapkan sistem pembelajaran yang mudah, efisien sekaligus lebih menyenangkan. Edmodo menjadi salah satu jaringan sosial yang paling cepat berkembang di tahun 2011 awal, terbukti dengan adanya sekitar 1 juta pengguna di dalamnya. Hanya beberapa bulan kemudian, pengguna bertambah menjadi 7 juta orang dan akhirnya pada tahun 2015, terdapat 50 juta pengguna Edmodo yang berasal dari berbagai belahan dunia. Edmodo sangatlah membantu sekali dalam proses pembelajaran. Edmodo menyediakan cara yang aman dan mudah untuk membangun kelas virtual berdasarkan pembagian kelas layaknya di sekolah. Desain tampilan yang dimiliki Edmodo hampir sama dengan desain tampilan Facebook. Dengan Edmodo, dosen dapat mengirim nilai, tugas, maupun kuis untuk mahasiswa dengan mudah. Bukan hanya proses belajar mengajar antara dan dosen yang semakin dimudahkan, dosen pun dapat saling berdiskusi dengan

dosen-dosen lainnya yang berada di belahan dunia lain, berbagi pengalaman mengajar, dan sebagainya. Dalam penggunaan Edmodo, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan seperti kode khusus untuk setiap kelas/grup. Jika mahasiswa ingin bergabung pada suatu grup, maka mahasiswa terlebih dahulu mengetahui kode khusus grup tersebut. Manfaat Edmodo untuk Pembelajaran, Edmodo mempunyai beberapa manfaat dalam pembelajaran sebagai berikut:

- Edmodo merupakan wahana komunikasi dan diskusi yang sangat efisien untuk para dosen dan .
- Dengan Edmodo, mahasiswa satu dengan mahasiswa lainnya dapat dengan mudah berinteraksi dan berdiskusi dengan pantauan langsung dari dosennya.
- Selain itu, Edmodo mempermudah komunikasi antara dosen, sekaligus orang tua .
- Sebagai sarana yang tepat untuk ujian maupun quiz.
- Dosen dapat memberikan bahan ajar seperti pertanyaan, foto, video pembelajaran kepada dengan mudah. Selain itu, juga dapat mengunduh bahan ajar tersebut.

Dengan adanya Edmodo, orang tua dapat memantau kegiatan belajar anaknya dengan mudah. Mempermudah dosen dalam

memberikan soal dari mana saja dan kapan saja.

KOSMOGRAFI

Pada Penelitian Furqan Ishak Aksa, Ramdan Afrian, Hartutik (2017), masalah keringnya nilai spiritual dalam pembelajaran kosmografi di perguruan tinggi. Hal ini disebabkan bahan ajar kosmografi yang tersedia saat ini hanya mengandung ranah kognitif. Kondisi ini membuat pembelajaran kosmografi di perguruan tinggi tidak berhasil menjadikan mahasiswa sebagai pribadi yang mengagungkan Tuhan dan bertaqwa sesuai dengan amanat Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar kosmografi dengan mengintegrasikan ayat Al Quran. Prosedur penelitian dilakukan dengan memodifikasi model Dick and Carey yang dilakukan melalui 7 tahap. Hasil penelitian menunjukkan tingkat penerimaan produk bahan ajar mencapai 80, 42 %. Temuan penting dari penelitian ini adalah integrasi ayat Al Quran ke dalam bahan ajar dapat menambah keyakinan responden kepada Tuhan Yang Maha Esa atas penciptaan alam semesta. Hal ini membuat mahasiswa menjadi pribadi yang mengagungkan Tuhan. Meskipun kecerdasan spiritual sulit diukur dengan berbagai instrument, namun paling tidak pendapat sebagian besar responden, dapat dijadikan tolak ukur bahwa pembelajaran kosmografi berbasis Al Quran

dapat meningkatkan keyakinan mahasiswa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Kosmografi ("pengukuran langit") adalah ilmu yang mengkaji penggambaran alam semesta, baik langit maupun bumi (atau benda-benda langit lainnya). Kajian dari ilmu ini menghasilkan berbagai peta langit maupun bumi. Pengetahuan akan posisi berbagai benda langit yang dipelajari dalam kosmografi dalam bentuknya yang paling awal telah lama dimanfaatkan oleh berbagai bangsa dunia pada masa prasejarah sebagai pedoman navigasi untuk menunjukkan arah atau posisi pengamat; atau sebagai panduan untuk penentuan suatu kegiatan budaya. Sebagai misalnya diberikan dua contoh. Pelaut masa lalu mengandalkan pengetahuan mengenai posisi beberapa rasi bintang sebagai petunjuk untuk memulai suatu perjalanan lewat laut serta untuk menentukan arah. Dukun dari suatu masyarakat agraris akan membaca tanda-tanda di langit dan alam sekitarnya untuk menentukan kapan suatu upacara atau kegiatan penanaman dimulai. Dari pengetahuan mengenai kosmografi-lah berbagai sistem penanggalan dibuat. Ilmu-ilmu modern seperti geografi, geodesi, kartografi, serta astronomi mendapat banyak kontribusi dari kosmografi.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam mengumpulkan informasi dan data-data dalam menyusun adalah Studi pustaka

meliputi hal-hal berikut: (1) analisis kelemahan penyajian materi, (2) analisis kebutuhan penyajian materi, dan (3) studi literatur tentang hasil-hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar *e-Learning*. Dan studi lapangan meliputi hal-hal berikut: (1) observasi, (2) analisis kesiapan SDM, (3) analisis sarana penunjang uji coba misalnya komputer dan jaringan internet. Tahap selanjutnya dari penelitian ini adalah pengembangan yang meliputi tiga langkah, yaitu: (1) penyusunan bahan ajar, (2) validasi, dan (3) penyusunan kelas virtual Edmodo. Penyusunan bahan ajar dilakukan secara online. Hasil validasi digunakan untuk memperbaiki bahan ajar. Pada tahap akhir pengembangan, bahan ajar ditampilkan di dalam kelas virtual Edmodo. Tahap akhir dari penelitian ini adalah uji coba yang terdiri dari dua uji coba yaitu uji coba kelompok kecil dan besar. Uji coba kelompok kecil terdiri dari 4 mahasiswa, sedangkan uji coba kelompok besar terdiri dari 8 mahasiswa. Penentuan subjek uji coba dipilih berdasarkan kemampuan IT dan kognitif yang rendah. Alasannya, jika bahan ajar ini mampu diterima oleh mahasiswa dengan kemampuan IT dan kognitif yang rendah, maka mahasiswa yang kemampuan IT dan kognitifnya lebih tinggi semakin mudah memahami.

HASIL DAN PEMBAHASAN

No	Indikator	Jumlah Soal	Kelompok Kecil		Kelompok Besar	
			%	Kategori	%	Kategori
1	Kualitas situs web/teknologi	10	75,8	Baik	74,6	Baik
2	Penyajian materi	10	79,2	Baik	73,1	Baik
3	Interaksi program	5	86,8	Sangat Baik	74,4	Baik
4	Interaksi pemakai	6	75,6	Baik	71,4	Baik
5	Desain pembelajaran	6	81,0	Sangat Baik	76,3	Baik
6	Panduan penggunaan <i>e-learning</i>	6	75,3	Baik	72,3	Baik
7	Fasilitas Edmodo	7	76,0	Baik	71,8	Baik
Σ		50	79,04		74,5	

Tabel 1. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil dan Kelompok Besar

Berdasarkan hasil uji coba menunjukkan ada perbedaan antara uji coba kelompok kecil dengan uji coba kelompok besar. Meskipun dikategorikan baik, namun secara umum ada penurunan sebesar 4,54%. Hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan skor total 79,04%, sedangkan hasil uji coba kelompok besar skor total yang diperoleh adalah 74,5%. Penurunan perolehan skor total pada uji coba dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain, yaitu: (1) kemampuan subjek uji coba dalam TIK, (2) kualitas jaringan internet, (3) sarana yang dipakai dalam mengakses bahan ajar *e-Learning*, dan (4) adanya persepsi *like* and *dislike* terhadap pembelajaran *e-Learning*. Penurunan hasil yang diperoleh pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar dipengaruhi oleh kemampuan subjek uji coba pada bidang TIK. Pada uji coba kelompok kecil, subjek uji coba memiliki kemampuan terhadap komputer dan internet sangat baik. Atas dasar tersebut, penilaian terhadap kualitas web juga baik. Hal ini dilatar belakangi oleh intensitas browsing yang cukup tinggi sehingga

terbiasa dengan tampilan bacaan di internet. Persepsi itulah yang menimbulkan rasa suka pada saat membaca bahan ajar di web. Sebaliknya, subjek uji coba kelompok besar memiliki kemampuan yang beragam sehingga hasilnya tidak sebaik pada uji coba kelompok kecil. Penilaian terhadap kualitas web dipengaruhi juga oleh koneksi internet. Web akan tampil sempurna jika diakses dengan jaringan internet yang baik. Sebaliknya, web sulit tampil sempurna jika diakses di lokasi yang jaringan internetnya kurang baik. Pada uji coba kelompok kecil dilakukan di sekolah yang memiliki jaringan internet baik. Adapun pada uji coba kelompok besar dilakukan di tempat tinggal masing-masing subjek uji coba dengan kualitas jaringan internet yang beragam, ada yang baik dan ada yang kurang baik. Sarana yang dipakai mengakses juga mempengaruhi tampilan web. Hal ini disebabkan adanya perbedaan antara versi desktop dengan mobile. Pada uji coba kelompok kecil, subjek uji coba menggunakan komputer sehingga tampilan web terlihat sempurna, sedangkan pada uji coba kelompok besar subjek uji coba ada yang menggunakan handphone sehingga yang dilihat versi mobile. Berdasarkan kondisi tersebut, penilaian terhadap web tidak sebaik pada saat uji coba kelompok kecil. Faktor terakhir yang menyebabkan terjadinya penurunan penilaian terhadap bahan ajar *e-Learning* adalah karena faktor like dan dislike. Keberagaman kemampuan

subjek uji coba terhadap bidang IT berpengaruh terhadap penilaian bahan ajar tersebut. Subjek uji coba yang suka terhadap dunia internet memberikan penilaian yang baik. Hal ini terjadi pada uji coba kelompok kecil karena subjek uji coba dipilih bagi mahasiswa yang memiliki pengetahuan dan terampil dalam dunia internet. Adapun pada uji coba kelompok besar, kemampuan subjek uji coba dalam bidang IT lebih beragam sehingga bagi mahasiswa yang tidak terbiasa dengan bacaan online tidak menyukai hal tersebut. Akibatnya, penilaian yang diberikan tidak sebaik pada saat uji coba kelompok kecil.

SIMPULAN

Penelitian dilaksanakan di Universitas PGRI Palangka Raya dengan melakukan Uji coba pada kelompok kecil dan besar. Uji coba kelompok kecil terdiri dari 4 mahasiswa, sedangkan uji coba kelompok besar melibatkan 8 mahasiswa. Uji coba produk ini untuk mengetahui kelayakan produk melalui respon yang diberikan oleh siswa. Adapun hasil uji coba pada kelompok kecil dan besar dapat diamati seperti di bawah ini. Produk pengembangan ini berupa bahan ajar *e-Learning* dengan materi kosmografi. Segala aktivitas yang berkaitan dengan uji coba produk ini tertuang dalam kelas virtual Edmodo. Bahan ajar *e-Learning* ini telah direvisi berdasarkan hasil penilaian validator dan uji coba pada kelompok kecil

dan besar. Validator ahli terdiri atas dosen Geografi. Uji kelompok kecil dilakukan pada 4 mahasiswa dan uji coba kelompok besar melibatkan 8 mahasiswa pada program studi pendidikan geografi. Meskipun dikategorikan baik, namun secara umum ada penurunan sebesar 4,54%. Hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan skor total 79,04%, sedangkan hasil uji coba kelompok besar skor total yang diperoleh adalah 74,5%. Penurunan perolehan skor total pada uji coba dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain, yaitu: (1) kemampuan subjek uji coba dalam TIK, (2) kualitas jaringan internet, (3) sarana yang dipakai dalam mengakses bahan ajar *e-Learning*, dan (4) adanya persepsi like and dislike terhadap pembelajaran *e-Learning*. Penurunan hasil yang diperoleh pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar dipengaruhi oleh kemampuan subjek uji coba pada bidang TIK. Pada uji coba kelompok kecil, subjek uji coba memiliki kemampuan terhadap komputer dan internet sangat baik. Berdasarkan persentase kevalidan yang diperoleh uji coba kelompok kecil dan besar, bahan ajar *e-Learning* pada materi kosmografi yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid. Oleh karena itu, bahan ajar *e-Learning* ini layak sudah digunakan.

DAFTAR RUJUKAN

- Borg, W. R. Gall, M. D. & Gall, J. P. 2003. *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman Inc.
- Furqan Ishak Aksa, Ramdan Afrian, Hartutik (2017). Pengembangan Bahan Ajar Kosmografi Berbasis Al Quran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Mahasiswa: Jurnal Mkg, Fakultas Hukum Dan Ilmu Sosiasl Undiksha Dan Igi. Diakses 22 Juni 2020.
- Hanifah, H., Supriadi, N., & Widyastuti, R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *E-Learning* Berbantuan Media Pembelajaran Edmodo Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik. *NUMERICAL: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(1), 31-42. <https://doi.org/10.25217/numerical.v3i1.453>, diakses pada 20 Juni 2020.
- Mamentu, F. Y. 2013. Pengaruh Penggunaan media Pembelajaran Online Edmodo Terhadap Hasil Belajar mahasiswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran TIK Di SMAN 1 Tondano. *Jurnal Ilmiah Engineering and Education*, Vol 1, No 4, (Online), (<http://ejournal.unima.ac.id/index.php/Fatek/article/view/1485>), diakses 8 Juni 2020.
- Nita Pungky Wibowo, 2019, Pengaruh model Pembelajaran Blended Learning menggunakan Aplikasi Edmodo terhadap Hasil Belajar Dan Keterlibatan Siswa Pada Pokok Bahasan Mata Dan Kacamata untuk siswa Kelas Xi Mipa 2 Sma N 1 Ngemplak, Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. diakses 22 Juni 2020.
- Plucker, J. A., & Esping, A. 2014. Developing and maintaining a website for teaching and learning about intelligence. *Intelligence* 42: 171+. Gale

- Education, Religion and Hu-manities Lite Package, (Online), <http://go.galegroup.com/ps/i.do?id=GAL E%7CA355504928&v=21&u=ptn058&it=r&p=SPJ.SP01&sw=w&asid=f0f401c348fe7c727c0b95b2e68f3723>), diakses 07 Juni 2020.
- Siahaan, S. (2003). *E-Learning* (Pembelajaran Elektronik) Sebagai Salah Satu Alternatif Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. No. 042. Tahun Ke-9. Mei 2003. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sudiby, W. 2013. Penggunaan Media Pembelajaran Fisika dengan *E-Learning* Berbasis Edmodo Blog Education Pada Materi Alat Optik untuk Meningkatkan Respons Motivasi dan Hasil Belajar mahasiswa Di SMPN 4 Surabaya. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika* Vol. 02 No. 03 Tahun 2013, 187. Sumarmi. 2012. *Model-Model Pembelajaran Geografi*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Suwignyo, H. & Santoso, A. 2008. *Bahasa Indonesia Keilmuan*. Malang: UM Press.
- Wahono, R. S. (2005). *Pengantar E-Learning dan Pengembangannya*. Ilmu komputer.com (IKC).