

KEBUTUHAN MEDIA *E-LEARNING* BERBASIS EDMODO PADA MATA KULIAH SEJARAH AUSTRALIA DAN PASIFIK

Nur Agustiningsih¹, Deki Syaputra ZE²

*nur.agustiningsih@unbari.ac.id*¹, *deki.syaputra.ze@unbari.ac.id*²
Universitas Batanghari¹²

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui media-media yang digunakan dalam pembelajaran mata kuliah sejarah Australia dan pasifik dan mengetahui konten media dalam e-learning yang perlu dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Sumber data yang sumber data diperoleh melalui wawancara, observasi dan angket. Teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif terdiri atas tiga alur yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang digunakan dosen selama ini berupa buku teks, handout PDF dan powerpoint yang hanya berisi teks saja sehingga media masih kurang bersifat interaktif. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada mahasiswa diperoleh hasil media yang dipilih oleh mahasiswa adalah media powerpoint interaktif.

Kata Kunci: Australia dan Pasifik, Edmodo, E-Learning, Kebutuhan Media.

Abstract: *The purpose of this study is to determine the media used in learning Australian and Pacific history courses and to find out what media content in e-learning needs to be developed. This research uses descriptive qualitative research method. Sources of data that data sources are obtained through interviews, observations and questionnaires. Data analysis techniques using interactive analysis models consist of three flows, namely data reduction, data presentation and conclusion withdrawal. The results showed that the media used by lecturers in the form of textbooks, PDF handouts and powerpoints that only contain text so that the media is still not interactive. Based on the results of the questionnaire given to students obtained media results selected by students is an interactive powerpoint media.*

Keywords: *Australia and Pacific, Edmodo, E-Learning, Learning Need*

PENDAHULUAN

Teknologi informasi (TI) mengalami perkembangan yang pesat, tidak hanya mempengaruhi proses produksi dalam dunia industri tetapi juga mempengaruhi dunia pendidikan. Menjadi sebuah tuntutan bagi dunia pendidikan untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi tersebut. Berbagai macam aplikasi dan software dikembangkan untuk menunjang pengembangan berbagai media pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi informasi dan telekomunikasi dalam bentuk e-learning merupakan salah satu bentuk inovasi dalam dunia pembelajaran. E-learning adalah kegiatan pembelajaran dimana pada prosesnya didukung oleh peranan sistem perangkat elektronik dalam menyajikan isi atau konten pelajaran. Perkembangan teknologi telah memberikan pengaruh terhadap perkembangan pendidikan. Saat ini perkembangan e-learning telah memperkaya cara pembelajaran yang awalnya dilakukan dengan konvensional yaitu dengan menghadirkan siswa pada tempat dan waktu bersamaan saat ini tidak lagi harus menghadirkan

siswa secara bersamaan dan di batasi waktu dan tempat (Aunurrohman, 2009: 238)

E-learning sendiri merupakan model pembelajaran yang menyesuaikan dengan perkembangan saat ini dimana mahasiswa sangat masiv dalam penggunaan internet untuk kebutuhan sehari-hari didukung dengan perangkat-perangkat elektronik yang mereka miliki. Perangkat elektronik seperti smartphone hampir dimiliki oleh seluruh mahasiswa. Hal tersebut memudahkan mereka untuk berinteraksi dengan dunia digital. Clark dan Mayer (2008:7) mendefinisikan bahwa *E-learning* adalah program pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik dengan menggunakan perangkat digital seperti laptop atau komputer, smartphone dan di desain untuk menunjang kemandirian dalam belajar.

Melihat perkembangan yang demikian E-learning dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran, selain itu E-learning dapat mengakomodir berbagai gaya belajar mahasiswa karena mereka dapat melaksanakan pembelajaran secara daring dan belajar sesuai dengan keinginan mereka sendiri dengan difasilitasi dengan konten-konten pembelajaran yang telah disediakan oleh dosen. E-learning sendiri telah dimanfaatkan oleh banyak univervistas dalam pembelajaran salah satunya adalah universitas batanghari jambi, meskipun belum semua dosen belum menggunakannya. Namun dalam pelaksanaannya konten-konten yang disajikan masih sangat sederhana dan kurang bervariasi. Hal ini tentu saja menyebabkan mahasiswa masih kurang optimal dalam pemanfaatannya.

Untuk mengatasi hal tersebut maka perlu dilakukan pengembangan konten-konten E-learning yang lebih bervariasi dan menarik sehingga hasilnya lebih maksimal. Salah satunya adalah powerpoint interaktif. Media yang bersifat interaktif merupakan media yang mampu menyediakan komunikasi dua arah antara pengguna dengan aplikasi yang digunakan sehingga dalam penggunaannya terjadi interaksi timbal balik diantara keduanya (Maryani, 2015). Aplikasi powerpoint sendiri dapat menyajikan berbagai fitur diantaranya adalah teks, gambar, animasi, suara, video dan link. Guru juga akan lebih mudah menyusun materi presentasi sehingga materi dapat disampaikan dengan lebih baik (Suyono & Nugroho, 2012).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Sumber data yang sumber data diperoleh melalui wawancara, observasi dan angket yang diberikan kepada 56 mahasiswa Prodi Pendidikan Sejarah Universtias Batanghari Jambi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan angket. Teknik pengambilan sampel dengan cara purposive sampling. Validitas data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode.

Teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif terdiri atas tiga alur kegiatan yaitu: 1) *Data Reduction* (Reduksi data) Mereduksi data berarti memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. 2) *Data Display* (Penyajian Data) Penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart*, dan sejenisnya. 3) *Conclusion Drawing/ Verification*. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Dengan demikian kesimpulan dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak. Seperti yang telah dikemukakan Sugiyono (2011: 252) bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah peneliti berada di lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian di lakukan pada mata kuliah sejarah Australia dan Pasifik pada program studi pendidikan Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari Jambi. Identifikasi masalah dalam penelitian ini dilakukan dengan analisis kebutuhan yang di lakukan observasi selama perkuliahan daring melalui edmodo, wawancara serta angket yang diberikan kepada 56 mahasiswa melalui google form.

Databerdasarkan hasil wawancara dan observasi diperoleh hasil bahwa mahasiswa kurang antusias dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran secara daring. Media yang diberikan dosen selama ini berupa buku teks, handout PDF dan powerpoint yang hanya berisi teks saja sehingga media masih kurang bersifat interaktif. Berdasarkan angket analisis kebutuhan diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1 Pembelajaran menggunakan e-learning diperlukan saat ini sebesar

Jawaban	Jumlah Mahasiswa	Persentase (%)
Ya	53	94,6%
Tidak	3	6,4%

Tabel 2 Media pembelajaran yang lebih mudah dipahami oleh mahasiswa (boleh memilih lebih dari satu)

Jawaban	Jumlah Mahasiswa	Persentase (%)
Video Animasi	19	33,9%
Video Presentasi	30	53,6 %
Powerpoint interaktif	36	64,3 %
PDF Handout	21	37,5%

Tabel 3 Media yang paling disukai mahasiswa

Jawaban	Jumlah Mahasiswa	Persentase (%)
Video Animasi	16	28,6%
Video Presentasi	11	19,6%
Powerpoint interaktif	23	41,1%
PDF Handout	6	10,7%

Tabel 4 Media pembelajaran yang dapat membantu dalam belajar mahasiswa (boleh memilih lebih dari satu)

Jawaban	Jumlah Mahasiswa	Persentase (%)
Video Animasi	21	37,5%
Video Presentasi	27	48,2%
Powerpoint	33	58,9%
PDF Handout	21	37,5%

Tabel 5 Media yang paling membantu dalam belajar mahasiswa

Jawaban	Jumlah Mahasiswa	Persentase (%)
Video Animasi	11	19,6%
Video Presentasi	16	28,6%
Powerpoint interaktif	22	39,3%
PDF Handout	7	12,5%

Tabel 6 Media persiapan menghadapi UTS/UAS mahasiswa mempelajari kembali media pembelajaran (boleh memilih lebih dari satu)

Jawaban	Jumlah Mahasiswa	Persentase (%)
Video Animasi	12	21,4%
Video Presentasi	20	35,7%
Powerpoint interaktif	36	64,3%
PDF Handout	31	55,4%

Tabel 7 Media pembelajaran yang paling sering diulang mahasiswa saat menghadapi UTS/UAS adalah

Jawaban	Jumlah Mahasiswa	Persentase (%)
Video Animasi	4	7,1%
Video Presentasi	6	10,7%
Powerpoint interaktif	28	50%
PDF Handout	18	32,1%

Tabel 8 Sumber belajar e-learning yang diakses mahasiswa dari internet (boleh memilih lebih dari satu)

Jawaban	Jumlah Mahasiswa	Persentase (%)
Youtube	31	55,4%
Jurnal Ilmiah	20	35,7%
Web Edukasi	35	62,5%
Lainnya	7	12,6%

Tabel 9 Sumber belajar e-learning yang paling sering diakses mahasiswa dari internet

Jawaban	Jumlah Mahasiswa	Persentase (%)
Youtube	20	35,7%
Jurnal Ilmiah	10	17,9%
Web Edukasi	21	37,5%
Lainnya	5	8,8%

Tabel 10 Perangkat yang digunakan mahasiswa dalam pembelajaran online (e-learning)

Jawaban	Jumlah Mahasiswa	Persentase (%)
Hp/Tablet	50	89,3%
Laptop/PC	6	10,7%

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut maka konten e-learning yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran dalam bentuk powerpoint interaktif. Sebanyak 64,3% mahasiswa lebih mudah memahami materi yang disajikan dalam bentuk powerpoint interaktif dari pada media lainnya. Yang dimaksud dengan interaktif adalah terjadinya komunikasi dua arah, saing aktif dan berhungan serta memiliki hubungan timbal balik antara satu dengan yang lainnya (Warsita, 2008). E-learning ini juga dapat dimanfaatkan sebagai

Melalui media powerpoint interaktif tersebut dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran secara interaktif. Dimana peserta didik dirangsang untuk melakukan interaksi timbal balik secara langsung dengan media tersebut, sehingga pemahaman siswa akan lebih mendalam dan bermaksa karena mengalami secara langsung melalui bahan ajar maupun tugas serta pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam media powerpoint interaktif tersebut. Media powerpoint interaktif juga akan meningkatkan motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran sebagaimana hasil penelitian yang telah dilakukan oleh (Maria & Wahyudi, 2016), melalui media powerpoint guru dapat mengontrol dengan baik aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Media powerpoint interaktif ini selain menyajikan teks juga dilengkapi dengan video, gambar, animasi dan soal latihan yang didesain secara menarik membuat siswa lebih termotivasi dan senang, sehingga dalam mengikuti pelajaran lebih fokus dan tidak mudan merasa jenuh. Syahputra (2020) turut menjelaskan bahwa pembelajaran tentu membutuhkan media yang interaktif, terlebih lagi pada mata pelajaran sejarah dianggap membosankan bagi beberapa kelompok peserta didik. Penggunaan media dapat membantu menyampaikan pesan menjadi suatu yang *real*, tidak berbasis teks dan buku.

Dalam pembelajaran daring powerpoint interaktif ini dapat digunakan sebagai pembelajaran yang dapat menghantarkan pesan dari dosen kepada mahasiswa. Adapun manfaat media pembelajaran menurut Kemp & Dayton dalam Azhar Arsyad (2014) adalah sebagai berikut 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis; 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra manusia; 3) Menimbulkan gairah belajar siswa; 4) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan; 5) Memungkinkan peserta didik belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya; 6) Dapat memberikan persepsi yang sama bagi peserta didik.

Untuk menjelaskan materi yang sifatnya teoritis media powerpoint dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang ingin disampaikan oleh guru. Selain itu powerpoint juga dapat menyajikan gagasan lebih menarik sehingga efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dalam penelitian Raras (2012), media powerpoint dapat meningkatkan motivasi siswa serta rata-rata hasil belajar IPA siswa meningkat menjadi 86,06. Sejalan dengan penelitian Asmadji, (2013), penggunaan powerpoint sebagai medeia pembelajaran mata pelajaran IPA mampu meningkatkan aktivitas siswa sampai 90%.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media yang digunakan dosen selama ini berupa buku teks, handout PDF dan powerpoint yang hanya berisi teks saja sehingga media masih kurang bersifat interaktif. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada mahasiswa diperoleh hasil bahwa media powerpoint interaktif merupakan media yang paling mudah dipahami oleh mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Depok : PT Rajafindo Persada
- Asmadji, H. (2013). Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Pesawat Sederhana Siswa Kelas V SDN Ketabang 1 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 1–14.
- Aunurrahman (2009) *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. 2008. *E-learning and The Science of Instruction*. San Fransisco: Preiffer
- Maria, R. A. &, & Wahyudi. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang. *Scholaria*, 6(1), 143–157.
- Maryani, D. (2015). *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang Matematika*. 12(1), 18–24.
- Raras, K. L. H. (2012). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint terhadap Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V SD SN Batusari 6 Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak. In *Skripsi. Salatiga: FKIP Universitas Kristen Satya Wacana*.
- Sugiyono (2011) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: AFABETA
- Suyono, & Nugroho, G. K. (2012). Optimalisasi Microsoft Office Powerpoint 2010 dalam Pembuatan Media Interaktif Penggandaan Dokumen untuk Program Keahlian Administrasi Perkantoran Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1. *Journal Speed - Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 4(2), 29–37.
- Syahputra, M. A. D., Sariyatun, S., & Ardianto, D. T. (2020). Pemanfaatan situs purbakala candi muaro jambi sebagai objek pembelajaran sejarah lokal di era digital. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 3(1), 77-87.
- Warsita, B (2008) *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta