

## **KONSEP *BLENDED LEARNING* BERBASIS EDMODO DI ERA *NEW NORMAL***

***Utami Maulida***

Sekolah Tinggi Agama Islam Binamadani Tangerang  
tamymaulida@gmail.com

### **ABSTRAK**

Perkembangan teknologi yang cepat membuat pandangan pembelajaran berubah pula. Dahulu, pembelajaran hanya dilakukan di dalam kelas dengan media cetak yang disediakan oleh pendidik, sekarang melalui pemanfaatan internet guru/dosen dapat melaksanakan pembelajaran di mana saja dan kapan saja. Oleh karena itu pembelajaran yang demikian dapat memfasilitasi dosen untuk melaksanakan pembelajaran yang dinamis dan dapat mengontrol mahasiswa dalam pembelajaran di luar kelas. Sehubungan dengan adanya pandemi Covid-19 ini memaksa guru/dosen melangkah lebih cepat dalam hal inovasi pembelajaran baik pendidikan usia dini, dasar, sampai ke pendidikan tinggi ingin memulai menerapkan *blended learning* dan dapat menggunakan Edmodo. Platform pembelajaran yang disediakan oleh Edmodo adalah guru/dosen mampu memberikan materi, tugas berupa latihan, kuis baik dalam bentuk gambar, audio atau yang lainnya dengan mudah, melalui pemanfaatan Edmodo diharapkan bahwa pendidik bisa meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materinya dan adanya pembelajaran yang sifatnya dinamis dan efektif karena pembelajaran dapat dilaksanakan kapanpun dan di mana pun.

**kata kunci : *Blended learning, Edmodo, covid-19, newnormal***

### **A. PENDAHULUAN**

“Belajar Sepanjang Hayat” sebuah ungkapan yang sering diutarakan khalayak ramai. Manusia dapat memperoleh pengetahuan di mana pun dan kapan pun yang berlangsung sepanjang kehidupan seseorang dan proses belajar berlangsung dari waktu ke waktu hingga pada era digital ini. Dewasa ini, persepsi masyarakat belajar di era digital adalah mengganti pembelajaran tradisional dengan pembelajaran kekinian yang bergantung pada piranti-piranti komunikasi seperti *laptop* dan ponsel pintar. Hal ini yang membuat

beberapa tenaga pendidik nampak resah karena pembelajaran tradisional akan lenyap. Faktanya, pembelajaran tradisional seperti sudah menjadi warisan yang populer di Indonesia. Pembelajaran tradisional yang diandalkan beberapa tenaga pendidik di Indonesia adalah metode ceramah, di mana proses pembelajaran ini terikat oleh dimensi ruang dan waktu. Artinya siswa/mahasiswa harus belajar di dalam kelas, jika siswa/mahasiswa tidak mengikuti materi pada waktu yang ditentukan maka kesempatan memperoleh pengetahuan akan hilang. Namun, jika Pembelajaran jarak jauh diterapkan setiap penyampaian materi akan berdampak buruk bagi psikologis dan moral siswa/mahasiswa.

Indonesia tengah berupaya merancang dan melaksanakan pembelajaran inovatif yang mampu menghasilkan *Human resource* yang kompetitif. Salah satu bentuk upaya perbaikan kualitas pembelajaran di Indonesia adalah memadukan antara pembelajaran berbasis teknologi dan pembelajaran tradisional, yang disebut *Blended Learning*. Seiring upaya yang dilakukan Indonesia pun diterpa badai pandemi global covid 19 (corona virus disease -19) sehingga terjadi perubahan proses belajar mengajar secara paksa. Pada awalnya proses belajar mengajar 90% secara tradisional, namun ketika ada regulasi kementerian pendidikan dan kebudayaan Nadiem Makarim maka proses belajar mengajar dilakukan secara online 100% dan tidak ada tatap muka atau yang dikenal dengan PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh).

Seiring berjalannya waktu dan terlihat melumpuhnya perekonomian Indonesia maka pemerintah merujuk sk terdahulu yaitu surat keputusan menteri Kesehatan HK.01.07/MENKES/328/2020 tanggal 20 Mei 2020 tentang Panduan Pencegahan dan Pengendalian Covid-19 di Tempat Kerja Perkantoran dan Industri dalam Mendukung Keberlangsungan Usaha pada Situasi Pandemi, sebagai awal dimulainya masa new normal (kenormalan baru)<sup>1</sup> membuat skema tatanan hidup baru atau disebut *new normal* tanpa terkecuali di sektor pendidikan dengan memberlakukan pembelajaran *blended learning* pada tahun ajaran baru 2020/2021 untuk siswa/mahasiswa yang berada di zona hijau.

---

<sup>1</sup> Penjelasan atas keputuas menteri kesehatan Republik Indonesia nomor HK.01.07menkes/328/2020/tentang Panduan Pencegahan dan pengendalian virus corona disease 2019 (covid-19) di tempat kerja perkantoran dan industry dalam mendukung keberlangsungan usaha dalam situasi pandemi

*Blended Learning* merupakan solusi pembelajaran di era digital karena akan meningkatkan keterampilan soft skill bagi siswa/mahasiswa.<sup>2</sup> Media yang digunakan pada model blended learning ini adalah media elektronik (e-learning). Salah satu jenis penerapan dari pembelajaran elektronik (e-learning) adalah pembelajaran berbasis web yang bisa diakses melalui jaringan internet. Salah satu situs web berbasis teknologi adalah Edmodo, yakni memiliki fitur beragam dan dapat digunakan oleh pendidikan rendah hingga pendidikan tinggi.

## B. KONSEP BLENDED LEARNING

### 1. Pengertian *Blended Learning*

*Blended learning* merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang terdiri dari dua suku kata, *blended* dan *learning*. *Blended* artinya campuran atau kombinasi yang baik. *Blended learning* ini pada dasarnya merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap-muka dan secara virtual.<sup>3</sup> Senada dengan Husamah, M. Yusuf T dalam artikelnya mengemukakan *blended learning* sebagai integrasi antara *face to face* dan online learning untuk membantu pengalaman kelas dengan mengembangkan teknologi informasi dan komunikasi.<sup>4</sup> Ungkapan di atas mengandung makna bahwa *blended learning* menggambarkan sebuah kesempatan yang mengintegrasikan inovasi dengan memanfaatkan teknologi pada pembelajaran online. Pun berinteraksi dan partisipasi dari keuntungan pembelajaran tatap muka.

Sementara itu, Uwes A. Chaeruman menjelaskan *blended learning* sebagai pembelajaran yang mengkombinasikan desain pembelajaran *synchronous* dan *asynchronous* secara tepat guna untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>5</sup> Dua desain pembelajaran memiliki proses yang berbeda, yakni *asynchronous* (asikronis) memungkinkan siswa untuk belajar dan mengerjakan aktifitas pembelajaran pada waktu yang sama. Misalnya, siswa dapat membaca pesan atau merespon diskusi dalam forum. Sebaliknya, desain pembelajaran

---

<sup>2</sup> Perihadi Singgih. 2013. Model Blended Learning. Surakarta: Yuma Pustaka. h. 9

<sup>3</sup> Husamah, *Pembelajaran Bauran*. Prestasi Pustaka. 2014. h. 16

<sup>4</sup> M. Yusuf T. *Jurnal Lentera Pendidikan (Mengenal Blended Learning)* vol.14. No. 2 2011. h. 4

<sup>5</sup> Uwes A. Chaeruman. . *Implementing Blended Learning: a Case Based Sharing Experience*. Diambil dari <http://www.teknologipendidikan.net/2011/06/21/implementing-blended-learning-acasebased-sharing-experience/> pada Juni 2019

*synchronous* (sikronis) biasanya dilakukan pada rentang waktu tertentu dimana siswa melakukan aktifitas pembelajaran dalam waktu yang bersamaan.<sup>6</sup> Sistem Pembelajaran pada *Blended learning* bersifat fleksibel karena mahasiswa dapat mengontrol aktivitas belajar sesuai waktu (*time*), tempat (*place*), jalur (*path*) dan kecepatan (*pace*) sehingga siswa/mahasiswa memiliki kesempatan lebih banyak untuk berinteraksi dengan guru/dosen dan siswa/mahasiswa saat proses pembelajaran di kelas.<sup>7</sup> Beberapa definisi di atas, memberikan gambaran bahwa *blended learning* merupakan kombinasi antara pembelajaran konvensional dan berbasis online secara tepat guna untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adalah memberikan kesempatan bagi berbagai karakteristik pebelajar agar terjadi belajar mandiri, berkelanjutan, dan berkembang sepanjang hayat, sehingga belajar akan menjadi lebih efektif, lebih efisien, dan lebih menarik.

## 2. Kelebihan *Blended Learning*

Berdasarkan perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran, saat ini tidak ada metode tunggal yang ideal untuk semua jenis pembelajaran. Karena setiap teknologi memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Untuk meminimalisir kekurangan metode tunggal baik dari segi pembelajaran tradisional maupun pembelajaran online, maka diintegrasikan kedua model pembelajaran tersebut yang saat ini dikenal dengan *Blended learning*. Husamah mengemukakan beberapa kelebihan *Blended learning*. Yaitu:<sup>8</sup>

1. Siswa/mahasiswa leluasa untuk mempelajari materi pelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan materi yang sudah disediakan dosen/guru di platform online.
2. Siswa/mahasiswa dapat berdiskusi dengan guru/dosen secara jarak jauh.
3. KBM dapat dikontrol dan dikelola oleh guru/dosen.
4. Guru/dosen dapat melakukan penambahan materi melalui fasilitas internet
5. Guru/dosen dapat membuat kuis, feedback, memanfaatkan hasil tes dengan efektif.
6. Siswa/mahasiswa dapat berbagi file.

---

<sup>6</sup> Handoko Waskito. *Blended Learning : Konsep dan Penerapannya*. Padang : LPTK Universitas Andalas. h. 12.

<sup>7</sup> Eko Risdianto, *Model Blended Learning Berbasis Moodle*. Halaman Moeka. 2018. h 4

<sup>8</sup> Husamah, *Pembelajaran Bauran*. 2014. h. 35

### 3. Unsur-Unsur *Blended Learning*

Pembelajaran berbasis *Blended learning* mengkombinasikan dua metode pembelajarandan memiliki 6 (enam) unsur, yaitu :<sup>9</sup>

1. Tatap muka
2. Belajar mandiri
3. Aplikasi
4. Tutorial
5. Kerjasama
6. Evaluasi

Pembelajaran tatap muka dilakukan sebelum ditemukannya teknologi online. Guru/dosen sebagai sumber belajar utama, diantaranya guru/ dosen menyampaikan materi, memulai diskusi, memberi bimbingan, tugas kuliah, dan ujian. Pembelajaran tatap muka dilakukan secara sinkron (*synchronous*). Artinya pembelajaran terbatas oleh tempat dan waktu.

Pembelajaran mandiri adalah mengakomodasi pembelajaran tatap muka dengan memberikan tugas belajar melalui modul dan tugas makalah, tujuannya agar mahasiswa yang berlainan karakteristik kecerdasannya akan belajar sesuai dengan kecepatan belajarnya. Dalam pembelajaran berbasis *blended learning*, akan banyak sumber belajar yang harus diakses oleh mahasiswa, karena sumber-sumber tersebut tidak hanya terbatas pada sumber belajar yang dimiliki dosen, perpustakaan lembaga pendidikannya saja, melainkan sumber-sumber belajar yang ada di perpustakaan seluruh dunia. Pengajar yang profesional dan kompeten dalam disiplin ilmu tentu dapat merancang sumber-sumber belajar mana saja yang dapat diakses untuk mengkombinasikan dengan buku, multi media, dan sumber belajar lain.

Pembelajaran berbasis masalah dalam *blended learning* disebut dengan aplikasi. Melalui pembelajaran berbasis masalah mahasiswa akan belajar secara *problem solving*, dimulai dari melacak konsep, prinsip, dan prosedur yang harus diakses untuk memecahkan masalah. Pembelajaran ini berbeda dengan pembelajaran tradisional yang secara keseluruhan “disajikan” oleh dosen. Karena asumsinya, mahasiswa dianggap belum memiliki pengetahuan prasyarat untuk memecahkan masalah, sehingga konsep-konsep tersebut disajikan terlebih dahulu. Melalui pembelajaran berbasis masalah, mahasiswa akan secara aktif mendefinisikan masalah, mencari berbagai alternatif pemecahan, dan

---

<sup>9</sup> DeNeui, D.L. and T.L. Dodge, "Asynchronous Learning Networks and Student Outcomes: The Utility of Online Learning Components in Hybrid Courses," *Journal of Instructional Psychology*, 2006, 33: 4, pp. 1256-259.

melacak konsep, prinsip, dan prosedur yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah tersebut.

#### 4. Tujuan *Blended Learning*

Pada dasarnya tujuan *blended learning* untuk mengoptimalkan proses pembelajaran di industry digital. Namun secara spesifik *blended learning* dapat membantu pendidik untuk berkembang lebih baik secara teknologi dalam proses pembelajaran sesuai model dan preferensi dalam belajar, selain itu dapat meningkatkan fleksibilitas dalam penjadwalan pendidik dengan menggabungkan aspek terbaik dari tatap muka dan instruksi online. Jika kelas tradisional/tatap muka melibatkan siswa secara penuh dalam pengalaman interaktif sementara kelas online memberikan konten multimedia yang kaya akan pengetahuan tanpa batas, selama memiliki akses internet.<sup>10</sup>

#### 5. Klasifikasi *Blended Learning*

Model *Blended learning* memiliki beberapa klasifikasi model, yaitu:

1. *Rotation Model*
2. *Flex Model*
3. *Self – Blend Model*
4. *Enriched –Virtual Model*

Menurut Eko Risdianto<sup>11</sup>, pada poin pertama klasifikasi model *Blended Learning* memiliki sub-klasifikasi di antaranya adalah : (1) *station-rotation model* (rotasi stasiun),(2) *lab – rotation model* , (3) *flipped – classroom model*,(4) *Individual – rotation model*.

Teknik pelaksanaan pembelajaran menggunakan *station- rotation model* (rotasi stasiun) merupakan model yang memungkinkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara memutar stasiun-stasiun pembelajaran melalui jadwal tertentu, di mana setidaknya salah satu stasiun adalah stasiun pembelajaran online. Model ini paling umum digunakan di sekolah dasar karena guru sudah terbiasa berputar di “pusat” atau “stasiun”.<sup>12</sup> Sementara *Lab Rotation model* hampir serupa dengan model sebelumnya yang sudah di bahas, siswa/ mahasiswa mempunyai kesempatan untuk memutar stasiun melalui jadwal yang

---

<sup>10</sup> Wendhi Prayitno, *Artikel LPMP Kemendibud Yogyakarta: Implementasi Blended Learning dalam Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah*.

<sup>11</sup> Eko Risdianto, *Model Blended Learning Berbasis Moodle*. 2018. h 13

<sup>12</sup> <https://maglearning.id/2019/02/03/model-model-penerapan-blended-learning/>  
diakses pada tanggal 17 Juni 2020. pada pukul 14.15

telah ditetapkan oleh guru/dosen namun pelaksanaannya dengan lab komputer khusus yang dapat mengatur jadwal yang fleksibel dengan guru/dosen. Oleh karena itu sarana prasana lembaga harus ter-*update*. Beda hal dengan *Flipped Classroom* ini merupakan versi yang paling banyak dikenal, *Flipped Classroom* dimulai dari pembelajaran siswa yang dilakukan secara online di luar kelas atau di rumah dengan konten-konten yang sudah disediakan sebelumnya. Setelah melakukan proses pembelajaran online di luar sekolah siswa kemudian memperdalam dan berlatih memecahkan soal-soal di sekolah bersama guru dan / atau teman sebaya. Dengan demikian bisa dianggap peran pembelajaran tradisional di kelas menjadi “terbalik”. Namun pada dasarnya pembelajaran ini masih mempertahankan format pembelajaran tradisional namun dijalankan dengan konteks yang baru. Sub klasifikasi terakhir dari kelompok rotasi adalah *enriched- virtual model*, model ini sama seperti Station-Rotation, namun siswa/mahasiswa belajar secara individu.<sup>13</sup>

## C. PEMBAHASAN

### 1. Blended Learning Berbasis Edmodo

Dewasa ini, internet sudah digunakan diberbagai kalangan baik dari kalangan bawah hingga kalangan atas dan tidak luput di kalangan pendidikan. Beberapa lembaga pendidikan tengah berlomba-lomba untuk mengeksistensikan diri melalui pembelajaran online. Bahkan model ujian pun sudah berbasis online. Jika melihat sudut pandang yang berbeda ada beberapa lembaga yang masih menggunakan pembelajaran tradisional dengan metode yang populer adalah metode ceramah dan resitasi. Salah satu pertimbangan untuk tidak menggunakan internet sebagai media pembelajaran adalah tidak dapat mengetahui psikologis siswa/mahasiswa saat kegiatan belajar mengajar. Namun, jika hanya pembelajaran tradisional yang didistribusikan maka siswa/mahasiswa kurang memiliki keterampilan *soft skill*. Hal ini yang membuat *Human resource* di Indonesia belum siap memanfaatkan teknologi secara utuh.

Oleh karena itu, untuk menemukan *win-win solution* adalah menghadirkan pembelajaran kekinian yaitu *blended learning*. Model *blended learning* sendiri merupakan suatu model pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online

---

<sup>13</sup> Jero Budi Darmayasa.dkk. *Panduan Belajar E-learning*. Univ Borneo Tarakan. 2019.h.4

yang menggunakan sumber belajar e-learning.<sup>14</sup> Dari aspek aksesibilitas, penerapan model *blended learning* memungkinkan guru/dosen untuk mendistribusikan materi pembelajaran dan media pembelajaran secara online sehingga dapat diakses oleh siswa dimanapun dan kapanpun dengan koneksi internet, akses pun dapat dilakukan melalui laptop ataupun melalui telfon pintar. Untuk kualitas pembelajaran, penerapan model pembelajaran meningkatkan pengalaman belajar mahasiswa melalui berbagai media pembelajaran, baik berupa teks, audio, video, animasi, maupun melalui forum diskusi online. Selain itu, dengan sistem online, biaya untuk proses belajar, seperti penyediaan bahan ajar, distribusi bahan ajar, dan bahkan mungkin penyediaan media pembelajaran

Media yang digunakan pada model *blended learning* ini adalah media elektronik (e-learning). Salah satu jenis penerapan dari pembelajaran elektronik (e-learning) adalah pembelajaran berbasis web yang bisa diakses melalui jaringan internet. Salah satu situs web berbasis teknologi adalah Edmodo. Edmodo yang merupakan Jejaring sosial yang menghubungkan para guru/ dosen dan lembaga, serta berbagi konten pembelajaran di seluruh dunia yang bersifat Online (Menggunakan akses Internet). Bahkan dapat menghubungkan ke wali siswa/mahasiswa.

Edmodo adalah sebuah situs yang diperuntukan bagi pendidik untuk membuat kelas virtual. Edmodo adalah salah satu website microblogging yang didirikan pada tahun 2008 oleh Nicolas Brog dan Jeff O'Hara. Dalam artikelnya Jenna Zwang mengungkapkan bahwa Edmodo adalah sebuah situs pendidikan berbasis *social networking* yang di dalamnya terdapat berbagai konten untuk pendidikan.<sup>15</sup>

Situs tersebut gratis dan mudah digunakannya selama seorang dosen/guru dan mahasiswa/ murid dapat terhubung dengan internet. Edmodo adalah sebuah jawaban bagi sebuah ruang kelas virtual yang nyaman dan aman, dikarenakan siswa/ mahasiswa bisa berinteraksi dalam pantauan guru/ dosennya (bebas cyber crime dan cyber bullying). Guru/dosen bisa 'mengunci' siswa/mahasiswa dengan demikian ia hanya bisa membaca dan tidak bisa berkomentar pada seisi 'kelas' namun tetap ia bisa berkomunikasi langsung dengan guru/dosennya. Tidak ada orang luar yang bisa masuk dan melihat kelas virtual yang dibuat oleh seorang guru/dosen tanpa mendapat kode khusus dari guru/ dosen yang

---

<sup>14</sup> Hadi, A. S. *Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*. 2012. Yogyakarta: Graha Ilmu. h. 38

<sup>15</sup> Jenna Zwang. (2010). *Edmodo : A Free, Secure Social Networking Site For Schools*. Artikel diakses dari <http://www.eschoolnews.com/2010/12/15/edmodo-a-free-secure-social-networking-site-for-schools/> -padatanggal : 26 Juli 2020

bersangkutan. Guru/ dosen dapat memulai pertanyaan, *upload* foto atau video, *save* presentasi bahan ajar, yang kesemuanya bebas untuk diunduh oleh siswa/ mahasiswa dan dikomentari. Siswa/ mahasiswa bisa kembali kapan saja untuk mengulang materi yang diberikan guru/mahasiswanya, bahkan tugas dapat diberikan melalui edmodo. Siswa/mahasiswa juga dapat mengumpulkannya lewat edmodo, hanya upload dan dapat dipadukan dengan situs lain seperti wall wisher, glogster dan lain sebagainya. Guru/ dosen dapat meng-*input* nilai dari pekerjaan siswa/ mahasiswa sebagai acuan.

Media pembelajaran Edmodo yang sangat berfungsi selain dapat digunakan untuk siswa/ mahasiswa dan guru/ dosen, dapat juga dimanfaatkan oleh orang tua untuk memantau perkembangan belajar anaknya dengan mendaftar akun sebagai orang tua.<sup>16</sup> Mahasiswa yang menggunakan Edmodo dapat saling berdiskusi kapanpun dan dimanapun terkait mata kuliah dengan mahasiswa lain, menambah interaksi guru/dosen dengan mahasiswa, mereka dapat lebih mandiri dalam belajar, materi yang sudah di upload oleh guru/dosen dapat di download oleh mahasiswa dan digunakan sebagai sumber referensi belajar. Selain itu, tugas yang diberikan melalui fitur assignment dan quiz yang memiliki batas waktu pengerjaan, sehingga dapat melatih kedisiplinan, dalam mengerjakan tugas.

Edmodo mempunyai beberapa manfaat pembelajaran, diantaranya adalah :

1. Edmodo mempunyai wahana komunikasi dan berdiskusi secara efisien untuk dosen dan mahasiswa
2. Sebagai sarana yang tepat untuk ujian, polling, maupun kuis
3. Guru/dosen dapat memberikan materi berupa pertanyaan, foto, slide, dan video pembelajaran.
4. Mahasiswa dapat mengakses materi pembelajaran dimanapun dan kapan pun.
5. Kuis Edmodo dapat di-*setting* tanggal dan waktu, sehingga mahasiswa memperhatikan tenggang waktu kuis tersebut.
6. Penilaian dapat di-share dan dapat dilihat oleh mahasiswa, serta dapat didownload berupa Microsoft excel.

Dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh *online*, mahasiswa akan lebih leluasa atau bebas mengungkapkan pendapat atau mengajukan pertanyaan karena tidak ada mahasiswa lainnya yang secara fisik mengamatinya. Diskusi *online* melalui edmodo memberikan kebebasan mahasiswa untuk berpendapat. Mahasiswa terlihat leluasa dalam

---

<sup>16</sup> Dharmawati, *Penggunaan Media e-Learning Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran English for Business*. QUERY: Jurnal Sistem Informasi. 2017.

bertanya maupun berpendapat menggunakan bahasanya sehari-hari bahkan beberapa mahasiswa berkomentar di luar materi. Di sinilah fungsi dosen dalam edmodo, dimana dosen dapat memantau diskusi yang dilakukan mahasiswa. Guru/dosen dapat menegur mahasiswa jika mulai berkomentar di luar materi dan dosen dapat melihat keaktifan mahasiswa dalam berdiskusi tersebut. Kelebihan pembelajaran online salah satunya adalah pengawasan terhadap pembelajaran perkembangan mahasiswa jadi lebih mudah.

Pembelajaran *Blended learning* berbasis Edmodo adalah salah satu inovasi terbaru untuk mengidentifikasi potensi dan tantangan mahasiswa pada kemampuan membaca. Untuk meningkatkan kemampuan membaca, Edmodo ditampilkan layak media sosial *facebook*, sehingga mahasiswa yang menggunakan *facebook* akan terbiasa. Edmodo sangat mudah dioperasikan, dapat dioperasikan menggunakan laptop bahkan dengan *handphone* baik berupa web ataupun mendownload aplikasi tersebut.

Guru/dosen dapat mengintegrasikan pembelajaran tradisional dan pembelajaran *online* dalam satu tatap muka, yaitu pada pemberian materi dan diskusi secara tradisional, sementara penugasan atau kuis secara *online* melalui Edmodo. Dosen dapat memantau mahasiswa yang telat dan tidak mengerjakan kuis atau tugas, pun dapat memberikan lencana jika mahasiswa dapat mengerjakan tugas dengan baik sebagai reward.

## 2. Konsep *Blended Learning* Berbasis Edmodo di Era *New Normal*

Memasuki era *new normal* sudah pasti klaster pendidikan kembali ke keadaan normal dan tentunya diperlukan penerapan sistem pembelajaran yang dapat memadukan pembelajaran tatap muka dengan *online* menggunakan protokol kesehatan. Beberapa aspek yang harus dipertimbangkan oleh pemerintah untuk menerapkan pembelajaran bauran di era *New Normal* adalah system pembelajara, kurikulum, kompetensi guru, dan infrastruktur instansi harus dipersiapkan.

Penulis lebih fokus pada sistem pembelajaran, di mana pembelajaran *blended learning* di era *new normal* berbeda sebelum masa *new normal* bahkan masa pandemi. Selama pembelajaran tradisional/ tatap muka dilaksanakan harus memperhatikan protokol kesehatan dalam mengupayakan pencegahan penyebaran covid-19. pada proses pembelajaran, instansi harus menerapkan *physical distancing*,

menggunakan masker, dan mencuci tangan dengan sabun, serta jika tidak memungkinkan harus menggunakan *hand sanitizer*. Penerapan *physical distancing* dalam kelas siswa harus menjaga jarak tempat duduk dan akan berdampak pada lokalisasi. Dengan demikian perlu dirumuskan pola siswa/mahasiswa masuk ke kelas, pola yang lebih banyak digunakan adalah model *shift*. Pun *Blended learning* diterapkan selama masa *new normal* perlu dipertimbangkan untuk tetap dilanjutkan dalam proses pembelajaran. Siswa/mahasiswa dan guru/dosen harus sudah mengenal *Blended Learning*.

Model *Blended learning* yang dikembangkan mengacu pada definisi-definisi yang telah digambarkan dalam tabel di bawah ini. Sehingga pengembangan pembelajaran *online* bukan lagi sebagai pelengkap atau pengganti kegiatan tatap muka, diskusi, forum dan lain-lain dan semuanya dilakukan secara sistematis dan terintegrasi pada web yang dikembangkan.

| Prosentase Bahan Ajar Berbasis Web | Model           | Deskripsi                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|------------------------------------|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 0%                                 | Tradisional     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembelajaran tanpa memanfaatkan fasilitas online</li> <li>• Pembelajaran dengan tatap muka</li> </ul>                                                                                                                                                                            |
| 1 – 29%                            | Web Facilitated | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemanfaatan web dalam proses pembelajaran untuk membantu peningkatan penguasaan bahan ajar yang tidak terpenuhi dalam proses tatap muka (pemberian materi tambahan melalui teknologi web)</li> <li>• pemanfaatannya lebih banyak pada pengumpulan tugas (assignments)</li> </ul> |
| 30 – 79%                           | Blended         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proses pembelajaran m</li> <li>• Menggunakan kombinasi antara bahan ajar berbasis web dan tatap muka</li> <li>• porsi pembelajaran online lebih besar dari tatap muka</li> <li>• Dalam proses pembelajaran, interaksi (forum diskusi) lebih banyak dilakukan.</li> </ul>         |

|      |                   |                                                                                                                                             |
|------|-------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 100% | Online/e-learning | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seluruh proses pembelajaran melalui online</li> <li>• Tidak ada pembelajaran tatap muka</li> </ul> |
|------|-------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Tabel model pembelajaran srikandi 2016

Berdasarkan klasifikasi blended learning yang dikemukakan Eko Risdianto terdapat empat (4) tipe yaitu *rotation model*, *flex model*, *self-blend model*, *enriched-virtual model*. *Rotation model* memiliki sub-bab klasifikasi yaitu (1) *station-rotation model* (rotasi stasiun), (2) *lab – rotation model*, (3) *flipped – classroom model*, (4) *Individual – rotation model*.<sup>17</sup> Beberapa klasifikasi model *blended learning* yang dikemukakan di atas dapat diaplikasikan pada platform edmodo baik secara *real-time* dan *non real-time*.

Pada tipe *rotation model* sub *station rotation*, jika melakukan *e-learning* dengan Edmodo model rotasi ini membutuhkan peran semua siswa/mahasiswa. Artinya, model ini ditujukan untuk satu kelas pada saat proses pembelajaran dan siswa diatur membuat kelompok/stasiun, kemudian guru/dosen memberikan materi secara rotasi pada stasiun. teknik penerapannya dapat dilakukan dalam ruang kelas pada saat tatap muka. model rotasi stasiun ini tidak membutuhkan laboratorium namun menjadi terbatas jika dilakukan hanya di dalam kelas secara *real time* dan tidak memungkinkan diterapkan di era *new normal*.

Sementara lab model hampir seperti station model namun pada saat *e-learning* semua siswa/mahasiswa harus berada dalam laboratorium komputer dan sudah tentu instansi yang menggunakan model tersebut medianya terpenuhi. *Lab model* ini dapat menggunakan Edmodo secara *real time* yang artinya guru/dosen membuat soal pada waktu sebelumnya dan dikerjakan secara bersamaan oleh siswa/mahasiswa dengan waktu yang sudah ditentukan oleh guru/dosen. sementara teori disampaikan pada saat tatap muka, sama halnya dengan *station- rotation* yang terbatas oleh waktu dan kurang memungkinkan jika diterapkan di masa *new normal*.

---

<sup>17</sup> Eko Risdianto, *Model Blended Learning Berbasis Moodle*. h.4

Pada *flip –model rotation* sedikit berbeda dari kedua model yang telah dipaparkan di atas, yaitu materi tersedia di web atau platform pembelajaran online salah satunya Edmodo, lalu dari segi praktik dilakukan di lapangan. konsep *flip model* dapat diterapkan pada masa *new normal* baik instansi yang sudah memiliki website *e-learning* atau masih menggunakan platform pembelajaran online seperti Edmodo. Jika ditinjau dari prosentase yang ditabelkan oleh srikandi, penerapan *blended learning* 30 – 79% dapat dikatakan 40 – 60%. 40% dilakukan secara tatap muka/ tradisional sementara 60% dilakukan secara *online* atau sebaliknya. Namun jika ditinjau dari situasi dan kondisi saat ini 40% dilakukan secara tatap muka untuk penyampaian teori dan 60% secara *online* atau saat ini dikenal dengan sebutan PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh). Guru/dosen dapat mendesain pembelajaran *online* menggunakan Edmodo dengan memanfaatkan fitur-fitur Edmodo. fitur yang tepat digunakan untuk siswa dan mahasiswa agar mendapatkan *feedback* teori yang telah disampaikan pada saat tatap muka adalah fitur tugas dan kuis. Tugas dan kuis harus didesain sesuai dengan perencanaan pembelajaran.

Pada model *individual – rotation* dirotasikan secara perorangan, siswa/ mahasiswa menyesuaikan diri bergiliran antara pembelajaran.<sup>18</sup> Model ini sangat tepat untuk melihat psikologis siswa/mahasiswa, namun jika diterapkan 1 model murni selama 1 semester sangat tidak disarankan karena terkait waktu (*time*), tempat (*place*), jalur (*path*) dan kecepatan (*pace*)<sup>19</sup> Model ini dapat dikombinasi dengan model *flip rotation* dengan tujuan agar selama rotasi pembelajaran dapat melihat psikologis siswa/mahasiswa dan dapat kecerdasan emosional dari segi afektif siswa/mahasiswa dapat terukur. Dari empat model *blended learning* dalam kategori rotasi penulis menyimpulkan bahwa model yang lebih tepat digunakan di era *new normal* adalah *flip rotation* dan *individual rotation* yang dikombinasikan. harapan guru/dosen dapat melihat siswa/mahasiswa dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik.

---

<sup>18</sup> Eko Risdianto, *Model Blended Learning Berbasis Moodle*. h. 17

<sup>19</sup> Eko Risdianto, *Model Blended Learning Berbasis Moodle*. h. 17

*Flex Model* termasuk dalam jenis model *Blended Learning* di mana pembelajaran *online* adalah inti atau tulang punggung pembelajaran siswa, namun masih didukung oleh aktivitas pembelajaran *offline*.<sup>20</sup> Materi disampaikan secara *online* walaupun guru/dosen berada di dalam ruang kelas untuk memberikan dukungan seperlunya. Siswa/mahasiswa dapat melakukan pembelajaran *online* di tempat yang berbeda, pun dilakukan secara *real time*. Jika model ini disandingkan dengan Edmodo maka fitur yang digunakan adalah polling, diskusi berupa tanya jawab di kolom komentar, membuat grup kecil, kemudian dapat dievaluasi melalui fitur tugas dan kuis. hasilnya dapat disave sebagai administrasi pembelajaran guru/dosen. *Flex model* memungkinkan perubahan *real time* jadwal untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa/mahasiswa, namun model ini lebih cocok digunakan untuk mahasiswa dibandingkan siswa karena konsep *flex model* ini dilakukan secara mandiri. Jika pada era *new normal* dosen menerapkan *flex model* maka konsep *blended learning* menjadi 21 – 79%, 21% tatap muka seperlunya dan 79% *online*.

Pada *Self Blend*, siswa/mahasiswa menjalankan *blended learning* dalam pembelajaran inkuiri dan pencapaian tujuan pembelajaran formal. Siswa/mahasiswa terhubung dengan guru secara fisik dan digital, karena pembelajaran diarahkan sendiri maka peran pembelajaran online dan guru/dosen berubah, tidak ada pertemuan/pembelajaran online formal yang harus diselesaikan. model ini secara utuh belum dapat disandingkan dengan platform Edmodo, model ini lebih tepat disandingkan pada platform “ruang guru”.

Pada *Enriched Virtual Model*, fokus siswa/mahasiswa adalah menyelesaikan pembelajaran online, mereka melakukan pembelajaran tatap muka dengan guru/dosen hanya sesekali sesuai kebutuhan. Model ini seperti *flex model*, namun berbeda dari model *Flipped Classroom* dalam keseimbangan waktu pengajaran tatap muka online. Dalam model pembelajaran

---

<sup>20</sup> <https://maglearning.id/2019/02/03/model-model-penerapan-blended-learning/> diakses pada tanggal 9 Juni 2020. Pukul 20.00 WIB

*Enriched Virtual Model*, siswa/ mahasiswa tidak akan belajar secara tatap muka dengan guru setiap hari, tetapi tetap dalam pengaturan *flipped*. Siswa menyelesaikan tujuan pembelajaran secara individu. Jika masih dalam pengaturan *flip model*, maka sudah pasti dapat disandingkan dengan Edmodo.

## KESIMPULAN

Konsep *blended learning* di era *new normal* sudah layak untuk di desain agar materi yang disampaikan guru/dosen dapat terpenuhi oleh siswa/mahasiswa. Penulis menyimpulkan model *blended learning* yang dapat digunakan di era *new normal* adalah *flip model rotation*, *individual rotation* (dua model ini merupakan kategori rotasi), *flex model*, dan *enriched virtual model* dengan konsep 30% tatap muka 70% *e-learning*. Ketika pembelajaran tradisional dilaksanakan maka protokol kesehatan harus diterapkan guna mencegah penyebaran covid-19. Empat model *blended learning* tersebut dapat dipadukan dengan platform Edmodo dan dapat memanfaatkan fitur-fitur Edmodo yang sudah disediakan. Fitur-fitur yang dapat dimanfaatkan adalah berdiskusi secara *real time* dengan cara bertukar pendapat di kolom komentar baik berupa lisan atau tulisan bahkan dapat membuat grup kecil, untuk mendapatkan *feedback* dari hasil pembelajaran guru/dosen dapat mengukur hasil belajar siswa dengan fitur tugas dan kuis, hasilnya dapat diarsipkan sebagai adminitrasi pembelajaran guru/dosen.

## DAFTAR PUSTAKA

- Chaeruman,Uwes A. . *Implementing Blended Learning: a Case Based Sharing Experience*. Diambil dari <http://www.teknologipendidikan.net/2011/06/21/implementing-blended-learning-acase-based-sharing-experience/> pada pukul Juni 2019.
- Darmayasa, Jero Budi dkk. *Panduan Belajar E-learning*. Univ Borneo Tarakan. 2019

- Dharmawati, *Penggunaan Media e-Learning Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran English for Business*. QUERY: Jurnal Sistem Informasi. medan. 2017.
- Hadi, A. S. *Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*. 2012. Yogyakarta: Graha Ilmu
- <https://maglearning.id/2019/02/03/model-model-penerapan-blended-learning/> diakses pada tanggal 17 Juni 2020. pada pukul 14.15
- Husamah, *Pembelajaran Bauran*. Prestasi Pustaka. 2014. h. 16
- M. Yusuf T. *Jurnal Lentera Pendidikan (Mengenal Blended Learning)* vol.14. No. 2 2011. h. 4
- Risdianto, Eko *Model Blended Learning Berbasis Moodle*. Halaman Moeka. 2018.
- DeNeui, D.L. and T.L. Dodge, "Asynchronous Learning Networks and Student Outcomes: The Utility of Online Learning Components in Hybrid Courses," *Journal of Instructional Psychology*, 2006.
- Singgih, Perihadi . 2013. *Model Blended Learning*. Surakarta: Yuma Pustaka
- Waskito, Handoko. *Blended Learning : Konsep dan Penerapannya*. Padang : LPTK Universitas Andalas. 2018
- Zwang, Jenna. *Edmodo : A Free, Secure Social Networking Site For Schools*. Artikel diakses dari <http://www.eschoolnews.com/2010/12/15/edmod> . terbit pada tahun 2010