Efektivitas Media E-Learning Berbasis *Edmodo* Terhadap Mata Kuliah *Bunpou I* Pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta

Sukesta Mohamad
Dwi Astuti Retno Lestari
Eky Kusuma Hapsari
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta
kesta.kestam@gmail.com

Abstract

This paper is a research report about the effectiveness of *Edmodo*-based e-learning media on *Bunpou I* courses in Japanese language education, Universitas Negeri Jakarta. The method used in this research was True Experimental bu using the Pre-test Post-test Control Group Design model. The sample and population in this study were class A and class B in *semester I* of 2018 in the Japanese language study program, Jakarta State University.The instrument used in this study was a test in the form of a pretest - posttest, and a non test in the form of a questionnaire.Based on the results of data analysis, it can be seen that learning using *Edmodo*-based e-learning media on *Bunpou I* courses gets tcount of -0.621 which is smaller than t_{table} of 2.021 at a significance level of 0.05 (5%) with df 40. So tcount < t_{table} (0.621 <2.021). Thus there is no significant difference between *Bunpou I* learning using *Edmodo* based e-learning media and Android-based e-learning media. Then the experimental class produces n-gain of 0.67, which means the level of effectiveness is in the criteria of being. Whereas in the control class it produces n-gain of 0.69 which means that the level of effectiveness is also in the criteria of being. Then the value of effectiveness obtained from the results of the n-gain ratio of the experimental and control classes is 0.97 (0.97 <1). Thus it can be concluded that learning using *Edmodo*-based e-learning media is no more effective than learning using Android-based e-learning media on *Bunpou I*.

Keyword: Effectiveness, E-learning Media, *Edmodo*, Android, *Bunpou I*

A. PENDAHULUAN

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa di dunia yang dianggap paling sulit untuk dipelajari. Bahasa Jepang memiliki banyak sekali perbedaan dengan bahasa Indonesia yang kita pakai sehari-hari, dari mulai huruf, kosa kata, tindak

tutur sampai pada pola kalimat yang digunakan. Jika dalam pembentukan pola kalimat dalam bahasa Indonesia menggunakan susunan SPOK (Subjek, Predikat, Objek, Keterangan), dalam bahasa Jepang kalimat disusun dengan susunan SKOP (Subjek, Keterangan, Objek, Predikat). Kemudian dalam bahasa Jepang juga terdapat perbedaan pola kalimat dalam hal pembentukan kata kerja yang bergantung dengan waktu, ada kalimat lampau, kalimat yang menyatakan sesuatu yang sedang berlangsung, dan lain-lain, sementara di dalam bahasa Indonesia hanya ditambahkan keterangan waktunya saja tanpa mengubah bentuk kata kerja (predikat).

Dalam berkomunikasi, pemahaman terhadap bagaimana suatu kalimat tersusun sangatlah penting. Begitu pula dengan bahasa Jepang, yang memiliki ragam pola kalimat yang sangat banyak untuk penggunaan pada situasi yang berbeda-beda. Lemahnya pemahaman terhadap pola kalimat bahasa Jepang,menyebabkan kurang percaya dirinya seseorang dalam berinteraksi secara lisan menggunakan bahasa Jepang. Hal ini diperkuat oleh data yang didapat dari penyebaran kuesioner yang penulis sebar pada bulan Maret 2017 kepada 76 mahasiswa tingkat 1 dan 2 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta yang menyatakan bahwa 88,2% mahasiswa setuju atas kurangnya percaya diri dalam berinteraksi secara lisan dengan bahasa Jepang disebabkan karena kurangnya pemahaman pola kalimat bahasa Jepang yang dipelajari dalam mata kuliah *Bunpou*. Karena bunpou menurut seorang ahli linguistik Jepang, Ken Machida dalam 小玉 dan 木田(2010:2) adalah 文字通り「文」についての「法」、つまり正しい文を作るための決まりのことです.Oleh karena itu, penting untuk memahami fungsi dan tata cara pembentukan kalimat yang digunakan.

Untuk memaksimalkan hal tersebut, dibutuhkan latihan dan pengulangan dalam pemakaian pola kalimat yang sudah dipelajari. Edward Lee Thorndike dalam teorinya yang dikenal dengan "*law of exercise*"menyatakan bahwa belajar ialah pembentukan hubungan antara stimulus dan respon, dan pengulangan terhadap pengalaman-pengalaman itu memperbesar timbulnya respon yang benar. Sedangkan menurut psikologi *conditioning*, belajar adalah membentuk

suatu kebiasaan dan stimulus yang dapat berupa stimulus sebenarnya maupun stimulus penyerta (Dimyati dan Mudjiono, 2006:46).

Untuk membantu menumbuhkan motivasi dalam belajar dibutuhkan media belajar yang tepat. Media pembelajaran sendiri berkembang dari waktu ke waktu seiring dengan perkembangan teknologi. Terlebih dengan hadirnya internet, kini media pembelajaran menjadi semakin variatif dengan kelebihannya yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Artinya peserta didik dapat mengakses pembelajaran dari mana dan kapan saja, atau dalam dunia pendidikan disebut dengan *e-learning*.

Darin E. Hartley dalam Wahono (2003:2) mengemukakan bahwa "*e-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampaikannya bahan ajar ke peserta didik dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain.

Dewasa ini telah banyak fasilitas *e-learning* yang tersebar di jagat maya. Semakin majunya teknologi mendorong berkembangnya fasilitas-fasilitas belajar baru yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk menambah pengetahuannya tanpa tatap muka dengan guru dengan memanfaatkan aplikasi ataupun internet. Salah satu fasilitas *e-learning* tersebut adalah *Edmodo*. *Edmodo* merupakan sebuah jejaring sosial yang diperuntukan untuk guru dan peserta didiknya agar dapat berinteraksi melalui dunia maya sehingga tercipta "ruang kelas digital" untuk mengakses materi-materi pembelajaran. Kelebihan dari *Edmodo* diantaranya yaitu:

1) Dapat digunakan kapan saja dan dimana saja;
2) Dapat memfasilitas kebutuhan interaksi antara guru dengan peserta didiknya di luar kelas;
3) Mempunyai tampilan dan fitur layaknya jejaring sosial *Facebook* dengan tambahan fitur-fitur yang mendukung pembelajaran seperti *assignment, quiz, student progress* dll;
4) Didukung oleh aplikasi android yang dapat digunakan di *smartphone* sehingga pembelajaran tidak harus menggunakan komputer.

Oleh karena itu, pemakaian *Edmodo* sangat mendukung adanya interaksi kegiatan belajar mengajar sekalipun guru dan murid ada di tempat dan waktu yang berbeda.

Sebagai sebuah penelitian, ada beberapa rumusan masalah yang ingin diketahui jawabannya. Pada artikel ini, bahasan utama yaitu mengenai efektivitas penggunaan media *e-learning* berbasis *Edmodo* terhadap hasil belajar mata kuliah *Bunpou I* pada program studi pendidikan bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta, dan kesan peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan media *e-learning* berbasis *Edmodo*.

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, maka tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Mengetahui efektivitas media *e-learning* berbasis *Edmodo* terhadap mata kuliah *Bunpou I*
2) Mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol
3) Memberikan variasi media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempelajari dan memahami pola kalimat dalam bahasa Jepang
4) Membuat sebuah portal belajar bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNJ yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi penguatan guru atau dosen untuk memulai membiasakan diri dengan teknologi dalam proses belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan dunia industri yang terus bergulir kearah revolusi industri 4.0 yang mana manusia di jaman ini membutuhkan penguasaan teknologi untuk dapat bertahan dalam roda perekonomian dunia. Selain itu, hasil penelitian ini juga menjadi penguatan teori bagi penelitian-penelitian sejenis.

Metode yang digunakan pada penelitian mengenai efektivitas penggunaan media *e-learning* berbasis *Edmodo* terhadap hasil belajar mata kuliah *Bunpou I* pada program studi pendidikan bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta ini adalah *True Experimental* dengan menggunakan model *Pre-test Post-test Control Group Design*, yaitu desain yang memiliki dua kelas (kelas eksperimen dan kelas

kontrol) yang keduanya diberikan *pretest* untuk mengetahui keadaan awal, kemudian diberikan perlakuan yang dilanjutkan dengan pemberian *posttest* untuk mengetahui hasil apakah ada perbedaan hasil antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (Sugiyono, 2010:113).Pada kelas eksperimen, sampel diberikan perlakan dengan menggunakan media *e-learning* berbasis *Edmodo*. Sedangkan di kelas kontrol, sampel diberikan perlakuan dengan menggunakan media *e-learning* berbasis Android. Sampel dan Populasi pada penelitian ini adalah kelas A dan kelas B semester I angkatan 2018 pada program studi pendidikan bahasa Jepang, Universitas Negeri Jakarta.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Bunpou

Katoo dalam Sudjianto dan Ahmad Dahidi (2004:134) menyatakan bahwa aturan-aturan yang umum dan sistematis di dalam masing-masing bahasa disebut gramatika. Gramatika dalam Bahasa Jepang disebut dengan *Bunpou*. Seorang ahli linguistik Jepang, Ken Machida dalam 小玉 dan 木田(2010:2) menyatakan bahwa *Bunpou* adalah 文字通り「文」についての「法」、つまり正しい文を作るための決まりのことです. Artinya yaitu "hukum" tentang "kalimat", aturan untuk membuat kalimat yang benar.

Berdasarkan definisi dari kedua ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *bunpou* adalah sekumpulan aturan mengenai bagaimana membentuk kalimat yang benar dengan memperhatikan struktur bahasa pada suatu bahasa tertentu.

2. *Edmodo*

Edmodo merupakan sebuah media yang diperuntukan untuk melaksanakan pembelajaran secara *online*. *Edmodo* menggabungkan konsep *learning management system* (LMS) dengan jejaring sosial, yang kemudian menjadi sebuah media yang lebih dikenal dengan jejaring sosial pembelajaran (*Social Learning* Network).

Edmodo dikembangkan oleh seorang administrator jaringan dan seorang pengembang web yang bernama Jeff O'Hara dan Nic Borg pada tahun 2008.

Pengembangan *Edmodo* terinspirasi dari jejaring sosial Facebook yang kemudian secara konsep dikembangan dengan penambahan fitur-fitur yang dapat memaksimalkan pembelajaran. Sehingga dimanapun dan kapanpun, pembelajaran dapat dilakukan. Hingga kini, dengan pesatnya kebutuhan pembelajaran *online*, *Edmodo* telah banyak digunakan terutama dalam jenjang pendidikan dasar-menengah dengan lebih dari 29 juta pengguna di seluruh dunia. (Subiyantoro 2013 :160)

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *Edmodo* merupakan media *e-learning* yang menggabungkan konsep "ruang kelas digital" dengan jejaring sosial. Sehingga dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dimanapun dan kapanpun selama tersambung ke dalam koneksi internet.

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Warsita (2008: 121) adalah media yang dirancang secara khusus untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga terjadinya proses pembelajaran.

4. E-Learning

Menurut Munir (2010: 203), *e-learning* adalah pembelajaran dengan menggunakan media atau jasa bantuan perangkat elektronika. Senada dengan Munir, menurut Soekartawi dalam Siregar dan Nara (2011: 103), *e-learning* didefinisikan sebagai pembelajaran yang pelaksanaannya didukung jasa teknologi, seperti telepon, audio, *video tape*, transmisi satelit, atau komputer. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *e-learning* merupakan sebuah pembelajaran yang memaksimalkan penggunaan teknologi sebagai media pengantar pesan pembelajaran yang ingin disampaikan, baik berupa audio, video, aplikasi komputer dan lain-lainnya yang melibatkan teknologi.

5. Android

Android adalah sistem operasi pada perangkat *mobile* berbasis *linux* yang telah di modifikasi. Android awalnya dikembangkan oleh *startup* bernama

Android, Inc. Pada tahun 2005 sebagai strategi untuk masuk ke dunia *mobile*, Google membeli Android dan mengambil alih proses pengembangannya.

Google menginginkan Android menjadi sistem operasi yang terbuka dan gratis. Oleh karena itu, sebagian besar *code* dari android dirilis pada *open source* Apache License yang artinya siapa pun dapat mengunduh *source code* lengkap dari sistem operasi android. (Lee 2012:3)

C. HASIL PENELITIAN

Setelah melakukan analisis terhadap hasil pretest dan postest, maka diperoleh hasil sebagai berikut. Pada kelas eksperimen rata-rata *pre-test* mendapatkan nilai 37,00 dan *post-test* sebesar 76,09. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata *pre-test* mendapatkan nilai 41,42 dan *post-test* sebesar 78,26.

Dari data diatas dapat dilakukan uji-t. Uji-T pada kelas eksperimen dan kontrol dilakukan untuk mengetahui seberapa besar perbedaan tingkat hasil belajar kedua kelas pada tahap awal dan pada tahap akhir. Analisis dilakukan dengan menggunakan *SPSS for windows 16.00*. Ringkasan analisis uji-t*pre test* kelas eksperimen dan kontrol adalah sebagai berikut. Pada uji-t *pre test* mendapatkan nilai signifikasi 0,369, sedangkan pada uji-t *post test* mendapatkan nilai signifikasi 0,538.

Hipotesis yang berlaku pada uji-t adalah apabila nilai signifikansi > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan tingkat hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kontrol. Kemudian apabila nilai signifikansi < 0,05, maka terdapat perbedaan tingkat hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kontrol. Karena nilai signifikansi > 0,05, maka dapat disimpulkan tidak ada perbedaan tingkat hasil belajar pada *pre test*ataupun *post test*antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kemudian penghitungan dilanjutkan dengan menguji normalitas gain untuk hasil *pre test* dan *post test* kelas eksperimen dan kontrol yang dilakukan. *N-gain* yang didapatkan oleh kelas eksperimen adalah 0,67. Maka tingkat efektivitas pembelajaran menggunakan media *e-learning* berbasis *Edmodo* terhadap mata kuliah *Bunpou I* adalah sedang. Sedangkan *n-gain* dari kelas kontrol adalah 0,69.

Maka, pembelajaran menggunakan media *e-learning* berbasis Android terhadap mata kuliah *Bunpou I* juga memiliki tingkat efektivitas sedang.

Lalu berlanjut ke pengujian hipotesis. Hipotesis alternatif (Ha) dalam penelitian ini berbunyi pembelajaran menggunakan media *e-learning* berbasis *Edmodo* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media *e-learning* berbasis Android.

Hipotesis nol (Ho) dalam penelitian ini berbunyi pembelajaran menggunakan media *e-learning* berbasis *Edmodo* tidak lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media *e-learning* berbasis Android.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menghitung nilai efektivitas dengan rumus sebagai berikut.

$$efektifitas = \frac{gain\ kelas\ eksperimen}{gain\ kelas\ kontrol}$$

Apabila efektivitas > 1 maka terdapat perbedaan efektivitas dimana pembelajaran menggunakan media *e-learning* berbasis *Edmodo* dinyatakan lebih efektif daripada menggunakan media *e-learning* berbasis Android. Apabila kurang dari 1 (< 1), maka terdapat perbedaan efektivitas dimana pembelajaran menggunakan media *e-learning* berbasis *Edmodo* tidak lebih efektif daripada menggunakan media *e-learning* berbasis Android.

Dari hasil penghitungan manual didapatkan perbedaan efektivitas antara pembelajaran menggunakan media *e-learning* berbasis *Edmodo* dan pembelajaran menggunakan media *e-learning* berbasis Android adalah 0,97. Berdasarkan kriteria yang sudah dijelaskan, apabila efektivitas < 1 (0,97 < 1), maka terdapat perbedaan efektivitas dimana pembelajaran menggunakan media *e-learning* berbasis *Edmodo* tidak lebih efektif daripada menggunakan media *e-learning* berbasis Android.

Sehingga, Ha yang berbunyi pembelajaran menggunakan media *e-learning* berbasis *Edmodo* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan

media *e-learning* berbasis Android, ditolak. Sedangkan Ho yang berbunyi pembelajaran menggunakan media *e-learning* berbasis *Edmodo* tidak lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media *e-learning* berbasis Android, diterima.

Dengan kata lain, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media *e-learning* berbasis *Edmodo* efektif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada kelas eksperimen namun tidak lebih efektif dibandingkan media *e-learning* berbasis Android.

D. PEMBAHASAN

Pemanfaatan *e-learning* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Dilihat dari perilaku belajar yang terlihat selama penelitian, kelebihan dari pemanfaatan *e-learning* pada dua kelas tersebut yaitu mahasiswa dapat meningkatkan frekuensi belajarnya. Mahasiswa yang kurang dapat memahami materi yang diberikan, akan dapat dengan mudah mengulang materi tersebut agar dapat lebih mendapatkan pemahaman.

Interaksi akademis antara guru dengan mahasiwa ataupun mahasiswa dengan mahasiswa lainnya di luar jam kuliah pun semakin dapat ditingkatkan dengan adanya fitur *link and sharing* dan *chat* yang tidak dibatasi ruang dan waktu. Mahasiswa dapat dengan mudah mengirim penugasan atau guru pun dengan mudah dapat membagikan materi.

Dengan kata lain, efisiensi dalam pembelajaran semakin meningkat. Namun di lain pihak, terdapat juga kekurangan pada penerapan *e-learning* pada kelas eksperimen dan kontrol. Pada penelitian ini, sampel menggunakan *smartphone* dalam pemanfaatan *e-learning* yang sedang diteliti. Hal ini mengakibatkan mudahnya mahasiswa membuka hal yang tidak berhubungan dengan pembelajaran pada *smartphone*nya jika guru tidak mengawasi dengan baik. Selain itu, nilai hasil belajar kelas kontrol yang sedikit lebih besar menguatkan bahwa peran guru sebagai pengajar belum bisa digantikan.

Tanggapan mahasiswa mengenai pembelajaran menggunakan media *e-learning* berbasis *Edmodo* cukup bagus. Terlihat dari hasil interpretasi data angket yang mengatakan bahwa mahasiswa senang menggunakan media *e-learning* berbasis *Edmodo* yang mendapat index % sebesar 60,86%, yang berarti mereka menyetujui pernyataan tersebut. Kemudian, mahasiswa juga menyetujui pernyataan bahwa pembelajaran *Bunpou I* dengan menggunakan media *e-learning* berbasis *Edmodo* menarik, dibuktikan dengan hasil interpretasi data angket sebesar 60,86%. Selain itu, karena *Edmodo* dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, proses mengulang pembelajaran, berkomunikasi bahkan mengirim penugasan kepada dosen jadi lebih mudah.

E. SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan pada penelitian ini adalah pembelajaran menggunakan media *e-learning* berbasis *Edmodo* efektif meningkatkan hasil belajar mahasiswa namun tidak lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media e-learning berbasis Android terhadap mata kuliah *Bunpou I.* Hal yang memungkinkan adanya perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol diantaranya adalah perbedaan metode pembelajaran yang digunakan. Pada kelas eksperimen, mahasiswa belajar secara mandiri. Sedangkan kelas kontrol, guru tetap berperan untuk menjelaskan materi.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil penelitian dengan tema yang sama di kemudian hari. Saran-saran tersebut adalah sebagai berikut :

1. Sebelum pembuatan materi, peneliti diharapkan menentukan terlebih dahulu akan berfungsi sebagai apa *Edmodo* dalam pembelajaran berbasis E-Learning. Kemudian membuat materi berdasarkan fungsinya.
2. Diharapkan peneliti membuat alur teknis pembelajaran dengan *Edmodo* secara lebih rinci. Dari kegiatan awal hingga kegiatan inti dimana materi dalam *Edmodo* dibuat lebih interaktif terhadap siswa jika metode yang digunakan adalah belajar mandiri.

3. Jika fasilitas memungkinkan, disarankan menggunakan laptop dalam pembelajaran dikarenakan terdapat fitur yang tidak terdapat pada *Edmodo* versi Android.

F. DAFTAR PUSTAKA

Dimyati, & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: Rineka Cipta.

Munir. (2010). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.* Bandung: Alfabeta.

Lee, W. M. (2012). *Beginning Android 4 Application Development.* Indianapolis: Wiley.

Siregar, E., & Nara, H. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran.* Bogor: Ghalia Indonesia.

Subiyantoro, E. (2013). *Simulasi Digital Jilid 1.* Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Sudjianto, & Dahidi, A. (2004). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang.* Jakart: Kesaint Blanc.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Wahono, R. S. (2003). *Pengantar E-Learning dan Pengembangannya.*Diakses tanggal 26 April 2017, dari http://ilmukomputer.org/2008/11/25/pengantar-elearning-dan-pengembangannya

Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya.* Jakarta: Rineka Cipta.

Kodama, Yasue, & Kida, Shinri. (2010). *Bunpou wo Oshieru (Kokusaikouryukikin nihongo kyujuhou shirizu dai 4-kan).* Jepang: Kabushikigaisha hitsuji shobou.