



IMPLEMENTASI *HYBRID LEARNING* MENGGUNAKAN APLIKASI *EDMODO* PADA MATAKULIAH METODE PENELITIAN KUALITATIF

Muhammad Sulistiono
Universitas Islam Malang
e-mail: muhammad.sulistiono@unisma.ac.id

Diterima: 20 Mei 2019 | Direvisi: 28 Mei 2019 | Disetujui: 29 Mei 2019 © 2019
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Islam Malang

Abstrak

This article discusses the application of Hybrid Learning using the Edmodo application in the subject of the qualitative research method for fourth semester students at Podi PGMI UNISMA Malang. The discussion chapter is divided into three sub-topics. First is online lecture planning in qualitative research courses. Starting from semester learning plans, learning strategies and material preparation in the form of soft files, so that they are easily uploaded and downloaded by lecturers and students. The second is the implementation of online lectures in qualitative research courses. For some online college students it is new but for most online college students it is new. The difficulties and advantages of online ducting appear on each side. One of the difficulties associated with technical matters is understanding material and collecting tasks. From an excess point of view, one of them is that students no longer print assignments so they are more efficient because there are no printing costs for lecture assignments. The three Edmodo assessments provide a variety of assignment models ranging from file delivery assignments, choice of gandan, essay, match, and incorrect. In addition, the value of learning outcomes is better controlled because each task file, Edmodo provides an assessment form. So that students are able to know the assessment transparently. And if something goes wrong, students and lecturers can monitor each other while conducting joint evaluations.

Kata kunci: *hybrid learning, Edmodo*

Pendahuluan

Saat ini dinamika perkembangan teknologi informasi mengalami percepatan yang luar biasa, bahkan hanya dalam waktu yang singkat tidak menunggu setahun dua tahun. Pergerakan perkembangan teknologi informasi menjadi arus deras dalam gelombang globalisasi. Semua orang hanyut dalam lautan informasi. Jika melihat pada era sebelumnya seseorang yang memiliki informasi lebih banyak maka orang tersebut yang menjadi rujukan. Namun di era sekarang tidak cukup memiliki informasi banyak karena semua orang telah

memiliki banyak informasi. Ketajaman dalam menganalisis terhadap banyak informasi akan menempatkan seseorang pada posisi pusat informasi. Sebagai contoh di era sebelumnya *handphone* menjadi perhatian karena jarang yang memiliki dan didalam *handphone* sendiri mampu menghadirkan informasi. Berbeda dengan era sekarang semua orang sudah memiliki *handphone* semua orang telah memiliki informasi, artinya kreativitas menjadi kunci dalam memanfaatkan informasi untuk menjawab tantangan dari problematika yang terjadi saat ini.

Pada prinsipnya kehidupan dalam ruang dunia nyata menjadi pijakan untuk tetap menjaga eksistensi diri di era sebelumnya. Memang terdapat kelemahan yaitu terbatasnya ruang dan waktu, sinkronisasi terjadi hanya sampai pada batas pandangan saja atau jarak dan bahkan tidak bisa menutup banyak kepada waktu. Ini bisa diamati pada pola-pola interaksi manusia misalnya di kampus, diskusi merupakan metode yang sangat mendominasi di kalangan mahasiswa di dalam diskusi sendiri terdapat interaksi sosial dan interaksi intelektual. Namun jika diamati lebih jauh titik kulminasi justru berakhir pada keterbatasan ruang dan waktu, di saat yang sama masih terlalu dini untuk mencapai titik kulminasi dalam lingkup intelektual dalam hal ini kajian yang sedang dibahas. Pola-pola seperti ini justru menghambat berkembangnya metakognisi manusia sehingga secara tidak langsung akan memberikan implikasi pada sikap dan perilaku yang stagnan dan mudah kehilangan informasi dan akhirnya tertinggal.

Dunia maya menjajikan jangkauan yang lebih luas dan lebih dalam. Interaksi terjadi tiada batas tidak dibatasi pada batas mata memandang, demikian juga dengan waktu tak ada batas-batas tertentu dengan waktu. Dunia maya semakin menarik dengan kecepatan informasi luar biasa. Tidak butuh waktu lama dalam mendapatkan informasi. Diskusi-diskusi yang dibangun dalam dunia maya juga lebih kompleks tinggal menyesuaikan tema dengan peminatan masing-masing baik yang sifatnya lokal, regional, nasional bahkan internasional, mulai dari pemikiran yang konservatif, moderat, sampai radikal menjadi menu-menu diskusi yang tiada henti, dunia maya seolah tak berujung.

Di lain sisi tidak sedikit yang memanfaatkan dunia maya untuk melakukan kejahatan seperti penipuan, perampokan bank, bahkan sampai pada meretas sistem-sistem yang sifatnya urgen. Ini menjadi tantangan tersendiri dalam mengikuti perkembangan dunia maya. Berkaitan dengan dunia maya sebenarnya ada banyak nilai harus tetap menjadi lokomotif dalam berselancar di dunia maya, salah satunya kejujuran, kejujuran dalam hal untuk tetap menjaga keamanan dan kenyamanan dalam berinteraksi dalam dunia maya agar tidak menjadi boomerang

pada diri sendiri jika bertindak tidak jujur. Ada banyak kasus-kasus yang telah terjadi yang berakhir pada penangkapan oleh pihak keamanan.

Dalam dunia pendidikan dunia maya menjadi salah satu alternatif bahkan solusi dalam mengatasi masalah-masalah dalam proses pembelajaran. Dari mulai masalah keterbatasan ruang, masalah kurangnya bahan ajar, minimnya metode pembelajaran yang digunakan guru, bahkan sampai pada masalah sumber daya guru itu sendiri. Di dalam dunia maya sedikit demi sedikit memberikan jawaban atas masalah-masalah tersebut.

Di Indonesia proses pembelajaran di dunia maya biasa disebut dengan daring atau dalam jaringan sedangkan luring adalah luar jaringan artinya menggunakan klasikal. Cirinya adalah pembelajaran dilaksanakan bukan hanya di kelas-kelas seperti pada umumnya tapi dikolaborasikan dengan dunia maya atau lebih dikenal dengan kelas virtual. Penggabungan pembelajaran di dunia nyata dan di dunia maya ini lah yang kemudian dikenal dengan istilah *hybrid learning* atau *blended learning*.

Learning Management System atau biasa disebut LMS adalah *platform-platform* yang dikembangkan dalam dunia pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran dalam jaringan agar lebih berkualitas. Ada banyak LMS yang berkembang saat ini di antaranya *Google Classroom*, *Dokeos*, dan *Edmodo*.

Kajian Teori

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat saat ini tidak bisa dihindari pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini berdampak pada penggunaan alat-alat bantu mengajar seperti komputer dan internet, seperti contohnya *e-learning* (Ekawati, 2018).

E-learning is defined as flexible learning experiences delivered through the use of information and computer technologies to be accessible anytime, anywhere, by anyone. Pengalaman belajar yang fleksibel yang memanfaatkan TIK dan dapat diakses kapan saja, di mana saja, oleh siapa saja (RISTEKDIKTI, 2016).

E-learning adalah salah satu solusi bagi mahasiswa dalam proses pembelajaran yang tampak dibatasi oleh ruang dan waktu yang pada sisi lain mahasiswa dituntut untuk mempelajari banyak materi dan mengerjakan tugas yang bertumpuk dari dosen. Dengan prinsip fleksibel mahasiswa mendapatkan materi dan informasi terbaru bahkan bisa jadi informasi yang diperoleh mahasiswa melebihi dosen karena di era sekarang informasi sangat mudah dimiliki siapapun.

Pengertian *Hybrid learning* adalah model pembelajaran yang mengintegrasikan inovasi dan kemajuan teknologi melalui *system online learning* dengan interaksi dan partisipasi dari model pembelajaran tradisional. Kaye dalam (Hendrayati & Pamungkas, 2013). Dengan demikian *Hybrid learning* merupakan perpaduan antara pembelajaran dalam jaringan dan luar jaringan, perkuliaha sebagian dilakukan di kelas sebagian dilakukan melalui *online*.

Karakteristik kuliah daring yang berbeda dengan pembelajaran di kelas (luring) memerlukan strategi khusus dalam menyediakan sarana komunikasi atau interaksi baik antara mahasiswa dengan dosen maupun antar mahasiswa itu sendiri. Secara umum ada dua jenis komunikasi yang digunakan yaitu komunikasi sinkron dan asinkron. Beberapa saluran yang dipergunakan dalam komunikasi sinkron antara lain chat dan *video conference* (Najib, Mada, & Model, 2018).

Dari penjelasan Najib di atas maka karakteristik kuliah daring memiliki perbedaan yang menonjol jika dibandingkan dengan kelas luring. Pada pembelajaran daring diperlukan strategi khusus yaitu salah satunya menyediakan sarana komunikasi agar interaksi antara mahasiswa dan dosen tetap memiliki kontrol penuh. Interaksi dibangun seperti halnya interaksi di media sosial seperti biasa. Namun syarat administrasi pembelaran tentu tetap diperhatikan seperti pengisian presensi, penyediaan materi yang sifatnya elektronik, forum tanya jawab, tugas, dan sampai pada penilaian akhir.

Komunikasi yang paling baik dalam pembelajaran daring adalah sinkron dimana dosen dan mahasiswa tidak harus pada satu kelas tertentu namun pada waktu yang sama. Dosen bisa jadi diluar negeri sedangkan mahasiswa tetap berada dikelas dengan menggunakan *video conference*. Pembelajaran daring yang menggunakan komunikasi sinkron dilakukan dengan alasan tertentu seperti *video conference* dilakukan karena ingin langsung belajar pada seorang dosen yang ahli pada bidang tertentu yang adanya hanya di luar negeri.

Komunikasi dalam pembelajaran daring yang termasuk kategori asinkron dimana dosen dan mahasiswa tidak harus pada satu kelas tertentu dan tidak harus pada waktu yang sama. Dosen bisa memberikan atau men *share* materi dalam bentuk soft file (*Word, Pdf, PPT, dan Video*), kemudian dosen membuka diskusi dalam forum seperti pada media sosial. Mahasiswa bebas memberikan komentar.

Kedua komunikasi tersebut menjadi solusi alternatif pada mahasiswa dalam mengembangkan dan mendalami satu materi tertentu. Tentu dengan didukung sarana dan prasarana seperti kuota internet dan layanan jaringan yang terjangkau

oleh semua pengguna pembelajaran daring. Selain itu yang tidak kalah penting adalah penyiapan administrasi elektronik yang memadai misalnya dosen harus mempersiapkan materi dalam bentuk soft file di setiap perkuliahan online.

Metode

Artikel ini akan menjelaskan tentang Implementasi *Hybrid Learning* Menggunakan Aplikasi *Edmodo* Pada Matakuliah Metode Penelitian Kualitatif mahasiswa angkatan semester IV Program Studi di Perguruan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Islam Malang. Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan jenis penelitian ini adalah studi kasus. Penelitian studi kasus adalah pendekatan kualitatif yang penelitiannya mengeksplorasi kehidupan nyata, sistem terbatas kontemporer (kasus) atau beragam sistem terbatas (berbagai kasus), melalui pengumpulan data yang detail dan mendalam yang melibatkan beragam sumber informasi atau sumber informasi majemuk (misalnya, pengamatan, wawancara, bahan audiovisual, dan dokumen dan berbagai laporan), dan melaporkan deskripsi kasus dan tema kasus (Cresswell & W, 2015). Pada penelitian ini akan mengeksplorasi pengalaman dosen dan mahasiswa pada sistem terbatas kontemporer atau fokus satu kasus tertentu yaitu penerapan *hybrid learning* menggunakan *Learning Management System Edmodo*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu pengamatan, wawancara, dan dokumentasi.

Lebih jelas lagi dilihat dari aspek pemilihan kasus sebagai objek penelitian, sedikitnya ada tiga macam studi kasus yang selama ini dikembangkan oleh para periset kualitatif yaitu *intrinsic case study*, *instrumental case study*, dan *collective case study* (Salim, 2006). Pada penelitian ini tergolong pada *intrinsic case study* karena dilakukan untuk memahami secara lebih baik suatu kasus tertentu yaitu penerapan implementasi *Hybrid Learning* menggunakan aplikasi *Edmodo* pada matakuliah metode penelitian kualitatif.

Hasil Dan Pembahasan

Perencanaan Program *Hybrid Learning*

Perencanaan dalam program *Hybrid Learning* menggunakan *LMS Edmodo* tertuang pada rencana pembelajaran semester mata kuliah penelitian kualitatif. Mata kuliah penelitian kualitatif adalah salah satu matakuliah core dalam metodologi penelitian yang memiliki bobot 2 sks yang dipasarkan pada semester IV yang pada saat ini ditempuh oleh mahasiswa angkatan 2017. Adapun capaian pembelajaran lulusan inti yang tertera pada rencana pembelajaran semester

adalah (1) Memanfaatkan hasil penelitian untuk pengembangan satuan/program Pendidikan dasar MI/SD, (2) Menguasai konsep dasar dan prosedur penelitian yang dapat penyelesaian masalah pendidikan anak usia dasar MI/SD secara prosedural. Sedangkan capaian pembelajaran mata kuliah sebagai berikut: (1) Mahasiswa mampu menjabarkan Konsep Dasar Penelitian kualitatif, (2) Mahasiswa mampu menjabarkan Paradigma penelitian kualitatif, (3) Mahasiswa mampu menjabarkan Jenis-jenis penelitian kualitatif, (4) Mahasiswa mampu menjabarkan Perumusan masalah dalam penelitian kualitatif, (5) Mahasiswa mampu menjabarkan Tahap-tahap Penelitian, (6) Mahasiswa mampu menjabarkan Teknik penelitian, (7) Mahasiswa mampu menjabarkan Analisis dan interpretasi data, (8) Mahasiswa mampu menjabarkan Kriteria dan teknik pemeriksaan keabsahan data, (9) Mahasiswa mampu membuat Proposal Penelitian.

Adapun deskripsi mata kuliah metode penelitian kualitatif adalah Pasca perkuliahan mahasiswa diharapkan memiliki pengetahuan tentang konsep dasar dan karakteristik metode penelitian kualitatif, dasar teoretis, perbedaannya dengan metode penelitian kuantitatif, paradigma, perumusan masalah, tahap-tahap, teknik penelitian, uji keabsahan data, menganalisis data dan menyusun rancangan penelitian.

Kriteria, bentuk perilaku, dan materi dalam proses pembelajaran dalam mata kuliah penelitian kualitatif adalah: (1), Mahasiswa mendiskusikan secara kritis tentang Konsep Dasar Penelitian kualitatif, (2) Mahasiswa mendiskusikan secara kritis-analitis Paradigma penelitian kualitatif, (3) Mahasiswa mendiskusikan secara kritis tentang Jenis-jenis penelitian kualitatif, (4) Mahasiswa mendiskusikan secara kritis Perumusan masalah dalam penelitian kualitatif, (5) Mahasiswa mendiskusikan secara kritis Tahap-tahap Penelitian, (6) Mahasiswa mendiskusikan secara kritis Teknik penelitian, (7) Mahasiswa mendiskusikan secara kritis Analisis dan interpretasi data, (8) Mahasiswa mendiskusikan secara kritis Kriteria dan teknik pemeriksaan keabsahan data (9) Mahasiswa mendiskusikan secara kritis Teknik Penulisan Laporan Penelitian, (10) Mahasiswa mendiskusikan Hasil *Grand Tour*, (11) Mahasiswa mendiskusikan Hasil *Mini Tour* (12) Mahasiswa mengidentifikasi variabel dan menyusun redaksi judul penelitian, (13) Mahasiswa mengidentifikasi fokus penelitian, tujuan penelitian, dan definisi operasional, (14) Mahasiswa menyusun kajian pustaka dan metode penelitian, (15) Mahasiswa menyusun paparan data dan temuan penelitian, (16) Mahasiswa menyusun pembahasan, penutup dan daftar rujukan.

Pada rancangan metode pembelajaran yang digunakan dalam mata kuliah penelitian kualitatif ini adalah kolaborasi antara lain: diskusi, ceramah, Tanya

jawab, dan focus group discussion. Pertemuan pertama sampai pada pertemuan ke sepuluh melakukan perkuliahan menggunakan tatap muka. Pertemuan ke sebelas sampai lima belas perkuliahan menggunakan daring menggunakan *Learning Management System* yang dalam menggunakan *Edmodo*. Sehingga akumulasi tatap muka pada tataran teori penelitian kualitatif sepuluh pertemuan dan lima kali daring, walaupun ada peluang banyak dalam menambah pertemuan dalam kuliah daring karena sudah tidak terbatas pada ruang waktu.

Pelaksanaan Program *Hybrid Learning*

Berdasarkan observasi perencanaan program *Hybrid Learning* di atas. Pertemuan pertama sampai ke sepuluh perkuliahan metode penelitian kualitatif dilakukan dengan presentasi makalah dan diskusi dan di akhir dosen memberikan penjelasan-penjelasan terkait dengan pertanyaan yang belum terjawab pada sesi diskusi dan memberikan wawasan tambahan terkait dengan metode penelitian kualitatif. Sejauh ini tidak terjadi masalah karena metode pembelajaran diskusi juga sering digunakan pada mata kuliah selain metode penelitian kualitatif.

Selain itu dosen memberikan penguatan terhadap materi perbedaan penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif di beberapa kali pertemuan. Karena terkadang walau sudah dijelaskan terkadang mahasiswa masih belum mengerti secara utuh perbedaan penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif. Memang terlihat rumit karena membedakan dua metodologi yang selalu belomba-lomba dalam menunjukkan eksistensinya di mata kaum intelektual utama dikalangan para peneliti.

Permasalahan sinkronisasi antara materi, pemahaman, dan hasil karya tulis juga menjadi salah satu hal yang menarik untuk ditelaah dalam penelitian ini. Dalam hal pemahaman materi mahasiswa terlihat mengerti. Namun ketika mereka mulai praktik dalam hasil karya tulis tidak sedikit yang mengalami kendala. Kesalahan terjadi umum pada sistematika penulisan, ada beberapa yang mengerjakan tugas yang sifatnya teoretis padahal perintah tugas adalah membuat narasi yang diambil dari lokus penelitian.

Pada pertemuan kesepuluh dosen mulai mengarahkan mahasiswa pada perkuliahan daring menggunakan *Learning Management System* pada kasus ini yang digunakan adalah *Edmodo*. Mahasiswa diminta untuk mengunduh *Edmodo* pada play store. Pada tahap ini tidak terjadi masalah yang signifikan. Karena mahasiswa sekarang rata-rata sudah memiliki smartphone masing-masing terkecuali masalah *Wireless Fidelity* atau populer disebut *Wifi*. Ketersediaan *Wifi* yang disediakan oleh kampus masih tergolong lemah. Sehingga tidak jarang mahasiswa mengeluhkan hal tersebut. Dan pada akhirnya mahasiswa menggunakan kuota internet secara

mandiri. Tanpa mereka sadari sebenarnya mereka masuk pada aktivitas perkuliahan menggunakan *smartphone* yang biasanya hanya mereka gunakan untuk kebutuhan bersosialisasi di media sosial. Namun ada beberapa mahasiswa yang sudah berpengalaman dalam menggunakan *Edmodo*. Setelah di dalam ternyata sebagian kecil pernah menggunakan sejak sekolah menengah atas yang digunakan guru sebagai salah satu media dalam proses pembelajaran.

Tahap selanjutnya adalah *sign up* atau daftar pada *Edmodo*. Pada tahap ini mahasiswa tidak mengalami hambatan kecuali pada pengisian formulir pada *user name*. Biasanya kegagalan terjadi pada pengisian *user name* diakibatkan *user name* yang diajukan memiliki kesamaan dengan *user name* orang lain dan harus menggunakan *user name* yang lebih unik lagi.

Adapun langkah langkah mendaftar sebagai berikut: Langkah pertama buka situs *edmodo* di <https://www.edmodo.com>. Lalu klik *button I'm a Student* (karena akan mendaftar sebagai siswa), setelah itu muncul halaman formulir pendaftaran *Edmodo*. Pada formulir ada beberapa kolom yang harus diisi dengan identitas yang sebenarnya diantaranya : (1) *First Name* : Diisi dengan nama awal pengguna, (2) *Last Name* : Diisi untuk nama belakang pengguna, (3) *Group Code* : Merupakan kolom untuk mengisi kode dari group kelas yang akan diikuti untuk membuat akun *edmodo* yang diberikan oleh masing-masing guru atau dosen yang bersangkutan, (4) *Email* : Merupakan kolom pilihan dimana pada kolom ini diberikan pilihan untuk memasukkan *email* atau tidak, tetapi disarankan agar memasukkan alamat *email*, jika lupa dengan *password Edmodo* maka dapat menggunakan konfirmasi pada *email* tersebut, (5) *Username* : Isinya tidak harus sesuai dengan nama anda, karena *username* ini nantinya hanya menjadi *ID* pada saat anda *login*, (6) *Password*: Kolom ini merupakan kolom yang harus diisi, dimana ketika anda ingin *login* ke *Edmodo*, akan diminta untuk mengisi *password*, dan buatlah *password* yang mudah untuk diingat. Jika semua kolom telah terisi dengan benar dan baik. Langkah kedua yaitu silahkan klik *button signup for free* yang berada pada bagian bawah formulir dengan begitu proses pembuatan akun akan segera dimulai, apabila terjadi kegagalan silahkan cek pada setiap kolom yang anda masukkan dan pastikan semua kolom terisi dengan benar, biasanya pada kolom *user name* meminta nama yang unik jika gagal maka *user name* tersebut sudah digunakan oleh orang lain keunikan *user name* bisa dalam bentuk kolaborasi huruf dan angka. Dan langkah yang terakhir Jika berhasil membuat akun *edmodo* baru sebagai siswa maka ada ucapan selamat datang yang diucapkan oleh guru pada kelas tersebut.

Berikut hasil wawancara kepada beberapa mahasiswa terkait dengan penerapan program *Hybrid Learning* menggunakan *Edmodo* pada mata kuliah penelitian kualitatif:

Bagi beberapa mahasiswa penerapan program *Hybrid Learning* menggunakan *Edmodo* adalah pengalaman pertama mereka di semester 4 pada mata kuliah penelitian kualitatif. Namun ada juga beberapa mahasiswa telah mengenal *Edmodo* Sejak kelas 2 SMA dan ada juga mulai dari SMK.

Untuk kesan yang didapatkan oleh mahasiswa pada pembelajaran daring ini beragam ada yang mengatakan “Seru dan sedikit menantang saat menunggu *deadline* tugasnya dan tegang saat ada pemberitahuan tugas rasanya deg degan”. Ada juga yang memberikan kesan “Sangat canggih dan memudahkan jika ada tugas tapi dalam posisi tidak di kampus. Tinggal kirim dimanapun bisa asal nyambut internet sudah selesai, nggak harus bertemu dengan tatapan mata, tapi ada tidak enaknyanya *deadlinenya* terlalu cepat dan ketika ada notif masuk jadi dek-dekan karena takut tugasnya repot tapi *deadlinenya* cepat”. Dan ada mahasiswa yang kurang tertarik dengan alasan penjelasan di kelas lebih memahamkan.

Kesulitan yang dihadapi dalam pembelajaran daring ini. Rata-rata mahasiswa mengalami kesulitan pada *log in*. Dalam pembuatan user name mereka diminta nama yang unik yang belum pernah digunakan oleh orang lain. Ada juga yang lupa *password*. Ada juga yang tiba-tiba keluar kelas tanpa alasan karena salah klik. Dan yang terpenting adalah jaringan yang terkadang lambat sehingga menghambat proses perkuliahan daring.

Kelebihan bagi mahasiswa dalam perkuliahan daring ini adalah mahasiswa merasa leluasa dalam mempelajari materi, pengumpulan tugas dalam bentuk file tidak menggunakan kertas sehingga tidak mengeluarkan biaya cetak. Mahasiswa tidak perlu bertemu dosen di kampus. Karena mahasiswa dan dosen terhubung sama seperti interaksi di media sosial.

Adapun tempat favorit mahasiswa ketika perkuliahan daring bermacam-macam. Ada yang di warung kopi, ada yang di rumah, ada yang di kamar kos. Dimanapun yang menyediakan wifi gratis menjadi tempat mahasiswa dalam melakukan perkuliahan daring.

Dari beberapa pengalaman mahasiswa di atas dari hasil wawancara menjelaskan beberapa masalah teknis yaitu pemahaman secara utuh tentang perkuliahan daring. Sehingga mereka masih mengalami kesulitan dalam hal teknis dalam mendaftar pada aplikasi, teknis pengumpulan tugas karena sebagian besar dari mahasiswa perkuliahan daring masih pengalaman pertama. Namun sisi percepatan dalam memhami materi dan pengerjaan tugasnya sebenarnya

mahasiswa mengalami kemudahan karena sama halnya mereka berkomentar dan mengirim pesan pada media sosial.

Penilaian hasil belajar mata kuliah penelitian kualitatif Program *Hybrid Learning*

Berdasarkan dokumentasi penilaian dalam perkuliahan daring tergolong sangat lengkap. *Edmodo* memiliki banyak model tugas yang akan dipilih oleh dosen. Mulai dari penugasan dalam bentuk *pengiriman file word, ppt, excel, video*. Sampai pada ujian dalam bentuk pilihan ganda, mencocokkan, esai, dan benar salah.

Penilaian pada mata kuliah penelitian kualitatif dikemas dalam bentuk penugasan. Yaitu mahasiswa diminta untuk mengirimkan file tugas penelitian sesuai *deadline* yang ditentukan, file yang dikumpulkan dalam bentuk word. Dalam proses penilaian sebenarnya dosen dan mahasiswa sama seperti sedang melakukan pembimbing pada tugas penelitian. Word yang dinilai dosen bisa langsung diberi komentar jika ada hal yang harus direvisi dan setelah itu dosen bisa melakukan penilaian terhadap tugas yang telah direview oleh dosen. Nilai pun langsung terkirim ke akun setiap mahasiswa yang dinilai. Data nilai akan tersimpan rapi di data nilai mahasiswa. Selain itu pada *Edmodo* ada lencana yang digunakan sebagai apresiasi pada mahasiswa memperoleh nilai terbaik. Selain itu kelebihan lain pada penilaian, nilai mahasiswa bisa diekspor ke excel sehingga dosen bisa mengolah data nilai mahasiswa lebih lanjut.

Simpulan

Perencanaan Program *Hybrid Learning* menggunakan *Edmodo* pada mata kuliah penelitian kualitatif menjadi hal yang sangat penting kaitannya dengan persiapan rencana pembelajaran semester, strategi tatap muka atau perkuliahan luring dan perkuliahan daring yang proporsional, penugasan yang terencana dengan baik karena penugasan tidak lagi terbatas dikelas dan waktu tertentu sehingga dibutuhkan kontrol yang lebih baik.

Pelaksanaan Program *Hybrid Learning* menggunakan *Edmodo* pada mata kuliah penelitian kualitatif memberikan pengalaman perkuliahan yang berbeda. Ada yang telah berpengalaman dalam perkuliahan daring namun sebagian besar ada yang baru pertama kali. Kesulitan yang dihadapi yaitu terkait dengan hal teknis pendaftaran utama pada user name karena dituntut untuk memiliki user name yang belum digunakan orang lain atau yang unik. Selain itu pada pengumpulan tugas masih ada beberapa mahasiswa yang pengumpulan tidak sesuai

form penugasan yang telah disediakan. Sehingga pada yang mengumpulka tugas di postingan dan di inbox.

Penilaian hasil belajar mata kuliah penelitian kualitatif Program *Hybrid Learning* menggunakan *Edmodo* memiliki bermacam-macam jenis. Ada penugasan, pilihan ganda, esai, mencocokkan, dan salah benar. *Form* penilaian yang disediakan sangat detail karena setiap penugasan telah disediakan *form* penilaiannya sehingga jika tidak segera diisi oleh dosen maka akan mudah sekali terdeteksi oleh mahasiswa sehingga komplain tugas yang belum dinilai dosen akan sering terjadi.

Daftar Rujukan

- Cresswell, & W, J. (2015). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ekawati, N. E. (2018). Application of Blended Learning with Edmodo Application Based on PDEODE Learning Strategy to Increase Student Learning Achievement. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 8(1), 7–16.
<https://doi.org/10.30998/formatif.v8i1.2303>
- Hendrayati, H., & Pamungkas, B. (2013). Implementasi Model Hybrid Learning Pada Proses Pembelajaran Mata Kuliah Statistika II Di Prodi Manajemen FPEB UPI. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(2), 18--184.
- Najib, W., Mada, U. G., & Model, E. (2018). *Analisis Penerapan Pembelajaran Daring Pada Mata Kuliah Jaringan Komputer dengan Metode Massive Open Online Course (MOOC)*. (November 2017).
- RISTEKDIKTI. (2016). *Kebijakan Pendidikan Jarak Jauh dan E-Learning di Indonesia*. Retrieved from <http://kopertis3.or.id/v2/wp-content/uploads/Paulina-Pannen-Kebijakan-PJJ-dan-E-Learning.pdf>
- Salim, A. (2006). *Teori & Paradigma Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Tiara Wacana.