

BELAJAR BERSAING POSITIF DAN BERBUAT KREATIF DALAM PENCAPAIAN HASIL BELAJAR MAHASISWA DENGAN MEMANFAATKAN JEJARING SOSIAL UNTUK PEMBELAJARAN

Dede Hasanudin^{1)*}

¹⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

ABSTRACT - This research aims to obtain the complete description about the utilization of www.edmodo.com in the learning activity inside the classroom as well as outside the classroom to improve the learning outcome of fourth semester students from Indonesian Language Education study program on the subject of Syntax in the Faculty of Education and Pedagogy, UHAMKA. The Research began at the start of the even semester lecture of Academic Year 2016-2017 which was started on Mart 2017. This study took two months and ended at the end of May 2017. The research took place in UHAMKA campus, Jln. Tanah Merdeka, Kampung Rambutan, Jakarta Timur. The population is all semester four students, class VI C and VI D, on the subject of Pshicolinguistic, Indonesian Language Study Program, Faculty of Education and Pedagogy, UHAMKA. The sample for research was obtained by raffling between class VI C and VI D, and as the result, the sample for this research is class VI D which contains of 30 students. The result of this research shows that most of the students welcomed the utilization of the social media www.edmodo.com in the learning process. This learning process was not monotonous, not boring, and even on the contrary, creating a creative, innovative, and fun learning process. This was proven by the result of the students' quiz which experienced improvement from the first quiz, second quiz, and third quiz as shown on the following data : First quiz, from 30 students, only 20 students are able to log in to www.edmodo.com, and from 20 students, only 15 students answered correctly, while 5 students had the wrong answer. Meanwhile, 10 students were not able to enter because of late entrance (the quiz was closed automatically). Second quiz, from 30 students, only 24 students were able to log in to www.edmodo.com, and from 24 students, only 18 students answered correctly, while 6 students answered incorrectly. Meanwhile, 6 students unsuccessfully entered because they were late (quiz was closed automatically). Third quiz, from 30 students, only 28 students were able to log in to www.edmodo.com, and from 28 students, there were 25 students who answered correctly, while 3 students answered incorrectly. Meanwhile, only 2 students were not able to enter (quiz was closed automatically).

Keywords: Compete Positively, Be Creative, Student Learning Outcome, Social Media
(www.edmodo.com)

* E-mail: denhas@uhamka.ac.id

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan begitu pesat dan sangat membantu manusia seiring dengan banyak berbagai kemudahan yang bisa didapatkan oleh manusia untuk berkomunikasi. Hal ini adalah wajar, karena sejatinya manusia selalu berpikir, berusaha untuk mengembangkan teknologi ke arah yang lebih baik dalam menuju kesempurnaan.

Kemajuan teknologi ini sangat dirasakan manfaatnya oleh manusia untuk berbagai kepentingan dalam membantu mempermudah kegiatan komunikasi. Sampai sekarang internet masih merupakan pilihan utama manusia untuk berkomunikasi di dunia maya, di samping murah, dengan internet orang bisa dengan mudah berkomunikasi ke seluruh penjuru dunia tanpa batas. Oleh sebab itu, sangat wajar jika banyak bermunculan jejaring sosial. Telah lama kita mengenal *facebook*, *twitter*, dan kini muncul lagi yang baru *skype*, *line*, *wichart*, *instagram* yang kesemuanya itu sangat membantu manusia untuk berkomunikasi secara umum.

Seiring dengan perkembangan di atas, manusia pun mulai berpikir bagaimana menciptakan jejaring sosial yang khusus berbicara tentang dunia pendidikan. Dosen, mahasiswa, guru, dan siswa dari berbagai belahan dunia bisa berkomunikasi membicarakan hal-hal yang berkaitan dengan dunia pendidikan baik berupa materi pembelajaran, metode pembelajaran, tugas-tugas pembelajaran, dan sharing mengenai persoalan-persoalan yang dihadapi baik selama dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung, maupun ketika di luar kelas.

Salah satu jejaring sosial yang berbicara tentang dunia pendidikan adalah www.edmodo.com. Dalam jejaring sosial ini semua yang berkonsentrasi dan berminat memajukan pendidikan dapat berkomunikasi secara langsung dari berbagai penjuru dunia. Mereka adalah pakar pendidikan, praktisi pendidikan, instruktur pendidikan, dosen, mahasiswa, guru, dan siswa. Ada berbagai kemudahan yang dapat kita peroleh dengan menggunakan *www.edmodo.com*. *Pertama*, kita bisa sharing dengan sesama satu profesi membicarakan berbagai persoalan pendidikan. *Kedua*, kita bisa mempromosikan temuan-temuan yang kita dapatkan untuk pengembangan pendidikan. *Ketiga*, kita bisa berdiskusi dengan sesama profesi dan satu disiplin ilmu. *Keempat*, kita juga berdiskusi dengan sesama profesi dengan berbagai disiplin ilmu/lintas ilmu.

Selain kemudahan yang kita dapat di atas, khusus untuk kegiatan pembelajaran, www.edmodo.com juga sangat membantu para pengajar untuk berkomunikasi dengan para peserta didik baik di dalam kelas saat kegiatan pembelajaran, maupun di luar kelas pada saat mengerjakan tugas, atau sharing dengan pengajarnya. Adapun beberapa kemudahan yang kita dapatkan dengan memanfaatkan jejaring ini adalah, *Pertama*, pengajar bisa mengunggah materi baik berupa buku, diktat, maupun power poin ke dalam perpustakaan www.edmodo.com yang dapat diunduh oleh peserta didik, *Kedua*, pengajar dapat memberikan penugasan berupa tugas kelompok, individu kepada peserta didik baik berbentuk pertanyaan terbimbing, pertanyaan bebas ataupun dalam bentuk kuis yang harus dijawab oleh peserta didik dengan tenggat waktu yang telah ditentukan. *Ketiga*, pengajar bisa memonitor hasil kerja peserta didik dengan melihat grafiks kemajuan siswa, *Keempat*, pengajar dan peserta didik bisa sharing membicarakan persoalan-persoalan yang dihadapi baik yang bersifat umum maupun yang bersifat pribadi, dan *Kelima*, pengajar pun bisa sharing dengan orang tua untuk membicarakan hal-hal yang menyangkut perkembangan prestasi anaknya.

Sesuatu yang baru dan unik di www.edmodo.com ini adalah pengajar harus terlebih dahulu membuat portal yang berisi nama dosen, nama mata kuliah, email dosen untuk membuat grup yang nantinya akan berisikan nama-nama mahasiswa yang menjadi anggota grup tersebut. Agar mahasiswa bisa menjadi anggota grup, mahasiswa terlebih

dahulu harus mendapatkan password dari dosen yang memang memiliki kewenangan untuk memimpin grup itu.

Berdasarkan riset yang dilakukan oleh *Seamolec*, ditemukan data bahwa baru 15 % dosen yang memanfaatkan internet untuk kegiatan perkuliahan. Oleh sebab itu, dengan adanya penelitian ini diharapkan para dosen di berbagai perguruan tinggi di Indonesia, banyak yang tertarik untuk menggunakan www.edmodo.com dalam proses pembelajaran. Hal ini harus dilakukan untuk memberikan kemudahan dalam berkomunikasi dengan mahasiswa dan agar kegiatan perkuliahan menjadi bervariasi dan menyenangkan. Seiring dengan munculnya www.edmodo.com ini penulis telah melakukan penelitian untuk membuktikan bahwa www.edmodo.com dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dan dapat menciptakan suasana perkuliahan menjadi hidup dan menyenangkan. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memotivasi para dosen untuk lebih giat lagi memanfaatkan internet dalam dunia pendidikan, serta dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa untuk bersaing secara sehat dalam hal menjawab pertanyaan ataupun menjawab kuis yang diberikan oleh dosen. Dalam www.edmodo.com ini ada tantangan yang membuat mahasiswa termotivasi yaitu, harus menjawab secara online, dan ada tenggat waktunya, sehingga mau tidak mau mahasiswa pun harus sering membuka internet, karena jika telah melewati batas waktu yang ditentukan, maka secara otomatis portal akan tertutup dan mahasiswa tersebut tidak dapat menjawab pertanyaan ataupun kuis yang diberikan oleh dosen dalam sebuah grup mata kuliah, dan akibatnya mahasiswa tersebut tidak mendapatkan nilai apa-apa.

Di sinilah terlihat persaingan yang sehat dan kreatif mahasiswa terlihat, mereka begitu antusias berlomba sesegera mungkin untuk menjawab pertanyaan ataupun kuis yang diberikan oleh dosen, dan secara kreatif pula mereka menjawab agar mendapatkan nilai yang maksimal dari dosen pengampu mata kuliah.

Kajian Pustaka

Hakikat Belajar

Semua manusia terlahir ke dunia ini dalam keadaan tidak tahu apa-apa, ia hanya mampu meniru apa yang dilakukan dan diucapkan oleh orang lain. Seiring dengan berjalan waktu dan perkembangan jasmani maupun rohani manusia butuh akan adanya pengetahuan dalam dirinya. Ia ingin banyak tahu tentang segala sesuatu yang ada di muka bumi ini, itulah sebabnya mengapa manusia harus belajar. Eveline (2010:3) menyatakan belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah perubahan tingkah laku dalam dirinya.

Hakekatnya adalah bahwa dengan banyak belajar, manusia akan tahu jati dirinya, akan mampu memilah dan memilih dan ini akan terlihat dari perubahan prilaku dalam kehidupannya.

Belajar merupakan aktivitas seseorang yang dikhususkan untuk mendapatkan pengetahuan, yang akhirnya menjadi terampil melakukan sesuatu. Dan yang terpenting adalah ada perubahan sikap dan prilaku yang berbeda dari sebelum belajar dan sesudah belajar. Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. (Suyono:2011).

Skinner dalam Dimiyati dan Mudjiono berpandangan bahwa belajar adalah suatu perilaku. pada saat orang belajar. Maka responsnya menjadi lebih baik. sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responsnya menurun. (Dimiyati, 2009: 9).

Lebih jelas tentang belajar adalah apa yang dikatakan oleh para ahli berikut ini yang telah dikutip oleh Isriani Hardini (2012:4) bahwa Gage menyatakan belajar adalah proses di mana suatu organisme berubah perilakunya akibat dari pengalaman, sementara Skinner menyatakan belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Belajar juga dipahami sebagai suatu perilaku, pada saat orang belajar, maka responsnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, jika ia tidak belajar, responsnya menurun. Dengan demikian, belajar diartikan sebagai suatu perubahan dalam kemungkinan atau peluang terjadinya respons. Robert M Gagne, belajar adalah suatu proses yang kompleks dan hasil belajar berupa kapabilitas, timbulnya kapabilitas disebabkan stimulasi yang berasal dari lingkungan dan proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar.

Belajar adalah sebuah proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh kemampuan atau kompetensi yang diinginkan. Smith dan Ragan dalam R. Benny A. Pribadi memaknai konsep belajar sebagai perubahan yang bersifat relatif permanen dalam pengetahuan dan perilaku seseorang yang diakibatkan oleh pengalaman. Gagne dalam Dimiyati dan Mudjiono adalah belajar merupakan sebuah proses yang mendorong terjadinya perubahan disposisi dan kapabilitas siswa. (Benny, 2012:12).

Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Hilgrad dalam Suyono dan Hariyanto belajar adalah suatu proses di mana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respon terhadap situasi. Dan Sukmadinata menyatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai hasil dari pengalaman. (Suyono. 2011: 9)

Hasil Belajar

Setelah belajar tentunya manusia ingin tahu seberapa jauh hasil pencapaian yang telah ia peroleh setelah belajar. Hal ini perlu diketahui untuk mengukur tingkat keberhasilan yang telah dicapai. Hasil Belajar adalah suatu proses yang kompleks dan hasil belajar berupa kapabilitas, timbulnya kapabilitas disebabkan stimulasi yang berasal dari lingkungan dan proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar. Hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung kepada tujuan pendidikannya. Hasil belajar termasuk komponen pendidikan yang harus disesuaikan dengan tujuan pendidikan, karena hasil belajar diukur untuk mengetahui ketercapaian tujuan pendidikan melalui proses belajar mengajar. (Purwanto: 2008:47).

Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Dan hasil belajar didapat setelah siswa menempuh sebuah program pembelajaran, di dalam sebuah hasil belajar terdapat pola-pola, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Dan hasil belajar terdiri atas hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotor.

Menurut Suprijono (2012:5), hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa hal-hal berikut. 1) Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun pemecahan masalah, maupun penerapan aturan, 2) Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang, 3) Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya, 4) Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani, 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. (Thobari: 2011: 23).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan.

Menurut Gagne hasil belajar dibagi menjadi lima kategori berikut:

- 1) Informasi verbal (*verbal information*) adalah kemampuan yang menuntut siswa untuk memberikan tanggapan khusus terhadap stimulasi yang relatif khusus.
- 2) Keterampilan intelektual (*intellectual skills*) adalah kemampuan menuntut siswa untuk melakukan kegiatan kognitif yang unik.
- 3) Strategi kognitif (*cognitive strategies*) mengacu pada kemampuan mengontrol proses internal yang dilakukan oleh individu dalam memilih dan memodifikasi cara berkonsentrasi belajar, mengingat, dan berpikir.
- 4) Sikap (*attitudes*) mengacu pada kecenderungan untuk membuat pilihan atau keputusan untuk bertindak dibawah kondisi tertentu.
- 5) Keterampilan motorik mengacu pada kemampuan melakukan gerakan atau tindakan yang terorganisasi yang direfleksikan melalui kecepatan, ketepatan, kekuatan dan kehalusan.

Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran secara lengkap tentang pemanfaatan www.edmodo.com dalam kegiatan pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa program studi pendidikan Bahasa Indonesia Semester VI pada mata kuliah Psikolinguistik FKIP Uhamka.

Waktu Penelitian dimulai pada awal perkuliahan semester Genap Tahun Akademik 2016-2017 yang dimulai pada bulan Maret 2017. Penelitian ini memerlukan waktu dua bulan dan selesai pada akhir Mei 2017. Tempat Penelitian dilakukan di Kampus Uhamka, Jln. Tanah Merdeka Kampung Rambutan Jakarta Timur.

Populasi adalah seluruh mahasiswa semester VI C dan IV D pada mata kuliah Psikolinguistik program studi Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Uhamka. Sampel Penelitian penulis dapatkan dengan cara mengundi antara kelas VI C dan VI D, dan hasilnya yang menjadi sampel penelitian ini adalah VI D yang berjumlah 30 siswa.

Instrumen penelitian ini adalah peneliti sendiri, dengan dibantu tabel-tabel dan diagram untuk memudahkan penganalisisan.

Pengumpulan data dilakukan dengan dua cara, yaitu :

1. Angket
Digunakan untuk mengetahui minat dan sikap mahasiswa terhadap penggunaan www.edmodo.com dalam proses perkuliahan. Penilaian angket dengan menggunakan skala likert dengan 5 pilihan.
2. Kuis Online
Digunakan untuk mengetahui tingkat keikutsertaan mahasiswa dalam mengikuti kuis, dan capaian belajar mahasiswa setelah mengikuti 3 x kuis dalam mata kuliah sintaksis.

Hasil dan Pembahasan

Data diperoleh dengan dua cara sebagaimana yang telah penulis uraikan di dalam metodologi.

Data hasil pengisian angket

Dari hasil pengisian angket diperoleh data sebagai berikut :

- a. 25 mahasiswa menyatakan sangat setuju (83,3%), 2 mahasiswa menyatakan setuju (6,6%) dan 3 mahasiswa menyatakan kurang setuju(10,1%) . Dengan demikian tidak ada satu mahasiswa pun yang menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju. Ini berarti bahwa sebagian besar mahasiswa menerima penggunaan www.edmodo.com. dalam proses perkuliahan.
- b. 20 mahasiswa menyatakan sangat setuju (66,6%), 6 mahasiswa menyatakan setuju (20%) dan 2 mahasiswa menyatakan kurang setuju (6,6%) dan 2 mahasiswa menyatakan tidak setuju (6,6%). Dengan demikian tidak ada satu mahasiswa pun yang menyatakan sangat tidak setuju. Ini berarti bahwa sebagian besar mahasiswa menerima bahwa menjawab pertanyaan atau kuis dilakukan dengan menggunakan www.edmodo.com.
- c. 25 mahasiswa menyatakan sangat setuju (83,3%), 2 mahasiswa menyatakan setuju (6,6%) dan 3 mahasiswa menyatakan kurang setuju(10,1%) . Dengan demikian tidak ada satu mahasiswa pun yang menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju. Ini berarti bahwa sebagian besar mahasiswa meyakini bahwa penggunaan www.edmodo.com. dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
- d. 23 mahasiswa menyatakan sangat setuju (76,6%), 3 mahasiswa menyatakan setuju (10,1%) dan 2 mahasiswa menyatakan kurang setuju (6,6%) dan 2 mahasiswa menyatakan tidak setuju (6,6%). Dengan demikian tidak ada satu mahasiswa pun yang menyatakan sangat tidak setuju. Ini berarti bahwa sebagian besar mahasiswa meyakini bahwa penggunaan www.edmodo.com. dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar.
- e. 21 mahasiswa menyatakan sangat setuju (70%), 5 mahasiswa menyatakan setuju (16,6%) dan 3 mahasiswa menyatakan kurang setuju(10,1%) dan 1 mahasiswa menyatakan tidak setuju (3,3%). Dengan demikian tidak ada satu mahasiswa pun yang menyatakan sangat tidak setuju. Ini berarti bahwa sebagian besar mahasiswa meyakini bahwa penggunaan www.edmodo.com. dalam proses perkuliahan dapat meningkatkan kedisiplinan mahasiswa.
- f. 24 mahasiswa menyatakan sangat setuju (80%), 2 mahasiswa menyatakan setuju (6,6%) dan 2 mahasiswa menyatakan kurang setuju (6,6%) dan 2 mahasiswa menyatakan tidak setuju (6,6%). Dengan demikian tidak ada satu mahasiswa pun yang menyatakan sangat tidak setuju. Ini berarti bahwa sebagian besar mahasiswa meyakini bahwa menjawab pertanyaan atau kuis dilakukan dengan menggunakan www.edmodo.com. menimbulkan persaingan yang sehat.
- g. 20 mahasiswa menyatakan sangat setuju (66,6%), 4 mahasiswa menyatakan setuju (13,3%) dan 6 mahasiswa menyatakan kurang setuju(20,1%) . Dengan demikian tidak ada satu mahasiswa pun yang menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju. Ini berarti bahwa sebagian besar mahasiswa menerima penggunaan www.edmodo.com. dapat menimbulkan persaingan yang positif dalam mencapai hasil belajar.
- h. 21 mahasiswa menyatakan sangat setuju (70%), 5 mahasiswa menyatakan setuju (16,6%) dan 3 mahasiswa menyatakan kurang setuju(10,1%) dan 1 mahasiswa menyatakan tidak setuju (3,3%). Dengan demikian tidak ada satu mahasiswa pun yang menyatakan sangat tidak setuju. Ini berarti bahwa sebagian besar mahasiswa meyakini bahwa penggunaan www.edmodo.com. dalam proses perkuliahan dapat memudahkan mahasiswa dalam mendapatkan informasi.
- i. 22 mahasiswa menyatakan sangat setuju (73,3%), 4 mahasiswa menyatakan setuju (13,3%) dan 2 mahasiswa menyatakan kurang setuju (6,6%) dan 2 mahasiswa menyatakan tidak setuju (6,6%). Dengan demikian tidak ada satu mahasiswa pun yang menyatakan sangat tidak setuju. Ini berarti bahwa sebagian besar mahasiswa

meyakini bahwa menjawab pertanyaan atau kuis dilakukan dengan menggunakan www.edmodo.com. memerlukan kecepatan dan ketepatan.

- j. 20 mahasiswa menyatakan sangat setuju (66,6%), 4 mahasiswa menyatakan setuju (13,3%) dan 6 mahasiswa menyatakan kurang setuju(20,1%) . Dengan demikian tidak ada satu mahasiswa pun yang menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju. Ini berarti bahwa sebagian besar mahasiswa menerima penggunaan www.edmodo.com. dapat menimbulkan minat dan motivasi belajar yang tinggi. Uraian di atas dapat disederhanakan dalam bentuk tabel dan grafiks berikut ini :

Tabel Sikap Mahasiswa

Pertanyaan Angket	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	25	2	3	0	0
2	20	6	2	2	0
3	25	2	3	0	0
4	23	3	2	2	0
5	21	5	3	1	0
6	24	2	2	2	0
7	20	4	6	0	0
8	21	5	3	1	0
9	22	4	2	2	0
10	20	4	6	0	0
	221	37	32	9	0
	74 %	12 %	11 %	3 %	0 %



Grafik Sikap Mahasiswa

Data hasil pengisian kuis

Dari hasil pengisian kuis diperoleh data bahwa jumlah pengikut kuis semakin meningkat seperti terurai pada data berikut ini

- a. Kuis pertama

Hanya 20 mahasiswa yang mampu log in, ke www.edmodo.com. yang mampu menjawab benar hanya 15 mahasiswa, sedangkan 5 mahasiswa menjawab salah. Sementara itu, 10 mahasiswa tidak berhasil masuk karena sudah terlambat. (kuis sudah ditutup secara otomatis).

- b. Kuis kedua

Hanya 24 mahasiswa yang mampu log in, ke www.edmodo.com. yang mampu menjawab benar hanya 18 mahasiswa, sedangkan 6 mahasiswa menjawab salah.

Sementara itu, 6 mahasiswa tidak berhasil masuk karena sudah terlambat. (kuis sudah ditutup secara otomatis).

c. Kuis ketiga

Hanya 28 mahasiswa yang mampu log in, ke www.edmodo.com. yang mampu menjawab benar sudah mencapai 25 mahasiswa, sedangkan 3 mahasiswa menjawab salah. Sementara itu, hanya 2 orang mahasiswa tidak berhasil masuk karena sudah terlambat. (kuis sudah ditutup secara otomatis).

Dari data di atas, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa semakin sering kita menggunakan www.edmodo.com. untuk melakukan kuis semakin besar kesempatan mahasiswa untuk mendapatkan nilai yang lebih baik. Selain itu semakin sering diadakan kuis semakin banyak mahasiswa yang berpartisipasi. Rincian di atas, dapat disederhanakan dalam bentuk tabel dan grafiks berikut ini :

Kuis	Log ini	Jawaban Benar	Jawaban Salah	Tidak berhasil
Pertama	20	15	6	10
Kedua	24	18	5	6
ketiga	26	25	3	2
	72	58	14	18



Simpulan

Dunia pendidikan tidak bisa melepaskan diri dari perkembangan teknologi. Semakin canggih teknologi selanjutnya diikuti pula oleh para pendidik agar mempermudah untuk mentransfer ilmu pengetahuan. Itu sebabnya hasil penelitian ini mampu membuktikan bahwa dengan memanfaatkan teknologi, dosen bisa menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif. Tentunya hal ini dapat meningkatkan motivasi dan sikap mahasiswa dalam mengikuti proses perkuliahan yang berimbas pada pencapaian hasil belajar mahasiswa yang maksimal.

Jejaring sosial www.edmodo.com. salah satu perkembangan teknologi di dunia maya yang bisa dimanfaatkan oleh para pendidik, untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Hal ini terbukti dengan penelitian yang telah saya lakukan. Sebagian besar mahasiswa menyambut baik dengan pemanfaatan laman ini, sehingga proses pembelajaran tidak monoton, inovatif dan kreatif serta sangat menyenangkan. Selain itu, semakin sering kita melakukan kuis semakin besar minat dan animo mahasiswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Hal ini terbukti dengan peningkatan yang signifikan baik dari jumlah

mahasiswa yang mengikuti kuis dan jumlah mahasiswa yang mampu menjawab kuis dengan benar.

Daftar Pustaka

- Asep Jihad, dkk. 2010. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Agus Suprijono. 2012. *Cooperative Learning. (Teori dan Aplikasi Paikem)*. Yogyakarta: Pustaka
- Deni Kurniawan. 2011. *Pembelajaran Terpadu (Teori Praktik dan Penilaian)*. Bandung: CV. Pustaka Cendekia Belajar.
- Dimiyati dan Mudjiona. *Belajar dan Pembelajaran*. 2009. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eveline Siregar dan Hartini Nara. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Isriani Hardini dan Dewi Puspitasari. 2012. *Strategi Pembelajaran Terpadu*. Yogyakarta: Familia.
- Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa. 2011. *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Purwanto. 2008. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Suyono dan Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

