

**LAPORAN KEMAJUAN
PENELITIAN DOSEN ISI YOGYAKARTA
SKEMA PENELITIAN DOSEN PEMULA**



Judul Penelitian

Implementasi *Social Network Learning* Berbasis Edmodo Sebagai Alternatif Pertemuan Kelas pada Situasi Pandemi Covid-19 di Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta

Peneliti :

**Ujang Nendra Pratama, S.Kom., M.Pd. (NIP 199102082019031009)
Galuh Destari Kumala Dewi (NIM 1610111017)**

Dibiayai oleh DIPA ISI Yogyakarta tahun 2020

Nomor: DIPA-023.17.2.667539/2020 tanggal 27 Desember 2019

Berdasarkan SK Rektor Nomor: 287/IT4/HK/2020 tanggal 30 Juni 2020

Sesuai Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian

Nomor: 2365.F/IT4/PG/2020 tanggal 3 Juli 2020

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
LEMBAGA PENELITIAN
November 2020**

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR PENELITIAN DOSEN INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA SKEMA PENELITIAN DOSEN PEMULA

Judul Kegiatan Implementasi Social Network Learning Berbasis Edmodo Sebagai Alternatif Pertemuan Kelas pada Situasi Pandemi Covid-19 di Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta

Ketua Peneliti

Nama Lengkap : Ujang Nendra Pratama, S.Kom., M.Pd.
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta
NIP/NIK : 199102082019031009
NIDN : 0508029101
Jab. Fungsional : Staff Pengajar
Jurusan : Sendratasik
Fakultas : FSP
Nomor HP : 081904216139
Alamat Email : ppsisijogja@gmail.com
Blaya Penelitian : DIPA ISI Yogyakarta : Rp. 7.000.000
Tahun Pelaksanaan : 2020

Anggota Mahasiswa (1)

Nama Lengkap : Galuh Destari Kumala Dewi
NIM : 1610111017
Jurusan : SENI DRAMA TARI DAN MUSIK
Fakultas : SENI PERTUNJUKKAN

Mengetahui
Dekan Fakultas FSP



Siswadi, M.Sn.
NIP 195911061988031001

Yogyakarta, 19 November 2020
Ketua Peneliti

Ujang Nendra Pratama, S.Kom., M.Pd.
NIP 199102082019031009

Menyetujui
Ketua Lembaga Penelitian



Dr. Nur Sahid, M.Hum
NIP 196202081988031001

RINGKASAN

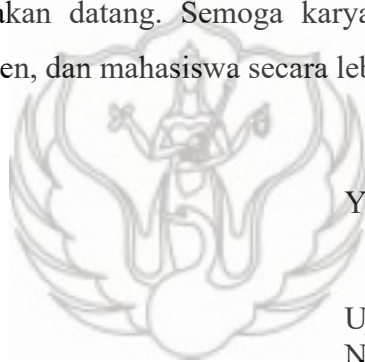
Pandemik Covid-19 membawa dampak yang sangat besar bagi seluruh aktivitas kehidupan manusia akhir-akhir ini, tak terkecuali di bidang pendidikan tinggi. Berdasarkan persoalan yang timbul akibat datangnya virus Corona yang memiliki kemampuan menyebar sangat cepat dan luas, maka komunitas belajar pun sampai harus dibatasi. Masing-masing dari satuan pendidikan telah mengeluarkan surat edaran resmi dalam rangka memberikan alternatif pelaksanaan pembelajaran pertemuan kelas dengan pembelajaran daring. Berbagai macam *online tools* telah dijadikan media baru oleh para pendidik di lingkungan ISI Yogyakarta untuk memenuhi kebutuhan belajar para mahasiswa. Salah satu platform pembelajaran *online* yang cukup populer di dunia adalah Edmodo. Beberapa fitur dalam aplikasi tersebut dapat menyediakan berbagai perangkat pengajaran, seperti *sharing* materi berbagai format, presensi digital, penugasan, kuis formatif, hingga arsip skor untuk bahan penilaian. Aplikasi Edmodo dapat digunakan melalui *platform* Android maupun *web browser* sehingga dapat memudahkan fleksibilitas ruang dan waktu. Aplikasi telah dimanfaatkan oleh peneliti guna mendukung pembelajaran di tengah penuh keterbatasan dewasa ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan kelas *online* berbasis edmodo, dengan cara melakukan survei respon pengguna yaitu para mahasiswa. Kuesioner diberikan pada seluruh mahasiswa aktif jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan dari tiga angkatan, yaitu berjumlah 125. Analisis data dilakukan dengan statistik deskriptif berupa tabulasi dan visualisasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas online sebagai alternatif pertemuan kelas dinyatakan baik oleh para mahasiswa. Preferensi pilihan responden baik secara frekuensi pilihan maupun rerata skor pada setiap aspek indikator penilaian menunjukkan level *High*. Hasil menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara responden laki-laki dan perempuan. Data hasil penelitian ini lebih lanjut dapat dimanfaatkan sebagai kajian produktif untuk penerapan pembelajaran jarak jauh di bidang Pendidikan Seni Pertunjukan. Luaran yang dihasilkan berupa publikasi ilmiah. Publikasi ilmiah yang telah tercapai adalah artikel prosiding penelitian internasional bereputasi dan Jurnal nasional terakreditasi.

Kata_kunci_1: covid-19, pembelajaran seni, edmodo, pembelajaran daring

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah S.W.T. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyusun laporan akhir penelitian dengan judul “Implementasi *Social Network Learning* Berbasis Edmodo Sebagai Alternatif Pertemuan Kelas Pada Situasi Pandemi Covid-19 di Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta”. Penyusunan laporan akhir penelitian ini dilakukan untuk memenuhi salah syarat terakhir agar dapat memenuhi tanggung jawab sebagaimana kesepakatan yang telah dilakukan bersama LPM ISI Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa sangat sulit untuk melaksanakan dan menyusun laporan penelitian ini tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak.

Semoga Allah S.W.T. membalas segala kebaikan seluruh pihak yang membantu penulis selama ini. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan di dalam laporan penelitian ini, maka dari itu penulis berharap adanya kritik dan saran yang membangun demi perbaikan dalam masa yang akan datang. Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca, dosen, dan mahasiswa secara lebih luas.



Yogyakarta, 19 November 2020

Ujang Nendra Pratama
NIP. 199102082019031009

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
RINGKASAN	iii
PRAKATA.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
LATAR BELAKANG.....	1
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	2
PENELITIAN TERDAHULU	2
LANDASAN TEORI	3
BAB III. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	6
BAB IV. METODE PENELITIAN	6
JENIS PENELITIAN	6
PEMILIHAN RESPONDEN	6
PROSEDUR PENGUMPULAN DATA.....	7
ANALISIS DATA.....	7
BAB V. HASIL YANG DICAPAI.....	9
PERSEPSI MAHASISWA PADA ASPEK <i>TEACHING & LEARNING</i>	9
PEERSEPSI PADA ASPEK DEVELOPING A COMMUNITY OF LEARNERS	10
PERSEPSI MAHASISWA PADA ASPEK <i>THE INSTRUCTOR/FACILITATOR</i>	10
BAB VI. KESIMPULAN	14
DAFTAR PUSTAKA	15
LAMPIRAN.....	17

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kriteria Level Persepsi.....	7
Tabel 2. Hasil Persepsi <i>Teaching & Learning</i>	9
Tabel 3. Hasil Persepsi <i>Developing Learners Community</i>	10
Tabel 4. Hasil Persepsi <i>The Instructor</i>	11
Tabel 5. Hasil Rerata Skor Survei.....	12
Tabel 6. Hasil Uji ANOVA untuk Respon Pengguna berdasarkan Gender	13



DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1.** *Road Map* Penelitian Implementasi SNL berbasis Edmodo5
- Gambar 2.** Diagram *Fish-bone* yang Menggambarkan Tahapan Riset dan Target *Outputnya*.....8
- Gambar 3.** Visualisasi Sebaran Frekuensi Skor12



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. Draft Artikel Ilmiah	17
LAMPIRAN 2. Bukti Status <i>Submission</i> atau <i>Reprint</i> Artikel Ilmiah	18
LAMPIRAN 3. Bukti Luaran Tambahan (Konferensi Internasional)	19
LAMPIRAN 4. Produk Penelitian / Luaran Lain (Prosiding Internasional)	20
LAMPIRAN 5. Copy Surat Pernyataan Tanggungjawab Belanja (SPTB) 100%	21
LAMPIRAN 6. Rekapitulasi Penggunaan Anggaran 70%	22
LAMPIRAN 7. Rekapitulasi Penggunaan Anggaran 30%	24



BAB I. PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG

Covid-19 mulai meresahkan warga akademik di Indonesia semenjak akhir bulan maret 2020, ditandai dengan adanya Surat Edaran resmi dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (No. 4/2020) tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran virus Corona. Salah satu dari konten surat edaran tersebut adalah terkait proses belajar dilaksanakan dari rumah dengan pembelajaran daring/jarak jauh. Di satu sisi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta juga telah menyusul mengeluarkan surat edaran sampai yang terakhir (No. 1534/IT4/HK/2020) tentang pembelajaran daring dan bekerja dari rumah (BDR). Oleh karenanya, maka telah diimplementasikan pembelajaran daring dari setiap dosen dan mahasiswa.

Tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi dan internet yang begitu pesat telah membawa perubahan yang sangat signifikan, terutama dalam bidang pendidikan dan pembelajaran. Pemerintah pun telah lama merespon hal tersebut dengan lahirnya kebijakan pendidikan jarak jauh yang tertulis dalam UU No.12/2012 tentang Pendidikan Tinggi [1] (lebih khusus pada Permendikbud No.109/2013) [2]. Namun demikian, pemerataan infrastruktur serta ketersediaan sumber daya manusia menjadi penentu terhadap implementasi hal terkait. Peristiwa pandemik Covid-19 seolah menjadi pemecut kesadaran para akademisi agar mempersiapkan bekal kompetensi untuk memberikan pembelajaran maya berbasis internet. Berbagai macam peralatan dan sumber telah melimpah di era keterbukaan informasi hari-hari ini, berdasarkan pengamatan sehari-hari dan laporan para mahasiswa, beberapa pengajar menggunakan dukungan teknologi sesuai kemampuannya, semisal: WhatsApp group, telekonferensi, sosial media, dan arsip berkas *online* (Google Drive, One Drive, e-Mail). Di samping itu, ada beberapa alternatif *platform* sejenis *Social Network Learning* yang memiliki kemampuan seperti halnya dengan Edmodo, namun juga menawarkan fitur khususnya masing-masing (Google Classroom, Schoology, Weebly, Lectora, dll.). Edmodo dan Google Classroom merupakan dua tools yang telah digunakan secara massif sebagai kelas digital [3].

Peneliti telah melakukan implementasi pembelajaran daring dengan aplikasi *online* berbasis Edmodo di lingkungan Prodi Pendidikan Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta. Implementasi dilakukan pada 4 Mata Kuliah kompetensi pedagogi (Teknologi Pembelajaran, Evaluasi Pembelajaran Seni, Pengantar Kurikulum dan Pembelajaran, Tata Kelola Pembelajaran), dengan jumlah kelas tiga angkatan (2017, 2018, 2019) serta mahasiswa aktif

keseluruhannya sesuai data presensi adalah 125. Berdasarkan hal ini, maka perlu adanya penilaian pemanfaatan fasilitas aplikasi kelas *online* melalui survei atau evaluasi pengguna.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

PENELITIAN TERDAHULU

Studi terkait pembelajaran online berbasis Edmodo (*virtual classroom / course-ware*) telah banyak diteliti, dalam hal ini dipilih beberapa studi yang relevan terkait konteks penelitian yang dilaksanakan. Dalam suatu riset, para guru pra-jabatan yang memanfaatkan pembelajaran terbalik (*flipped learning*) dengan *courseware* Edmodo justru mampu memperoleh nilai tes prestasi dan nilai akhir yang jauh lebih tinggi daripada kelompok pengajaran tradisional [4]. Dalam penelitian tersebut, guru-guru pra-jabatan sebagai responden pada kedua kelompok uji dan control mendapatkan skor persepsi kepuasan lingkungan kelas (*classroom environment perceptions*) yang tidak jauh berbeda.

Dalam riset lainnya, platform Edmodo dianggap mampu memberikan sumber daya pengajaran yang kaya dan penuh warna, sehingga berpotensi merangsang minat belajar dan meningkatkan kemampuan pebelajar. Rancangan dan aplikasi kelas terbalik berbasis Edmodo kali ini dikembangkan pada pengajaran *english listening* untuk mahasiswa tahun pertama [5]. Hasil penelitian berikutnya menyatakan bahwa mahasiswa memiliki tingkat kesiapan yang tinggi dalam menggunakan Edmodo untuk belajar. Hasil positif dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa Edmodo dapat dimanfaatkan untuk mencapai hasil pembelajaran setiap mata ajar, terutama di tingkat pendidikan tinggi [6].

Dalam bidang pembelajaran sains, suatu riset menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar mahasiswa yang signifikan melalui penggunaan edmodo (eksperimen) dibandingkan dengan pengajaran konvensional di kelas (kontrol). Edmodo dinilai efektif untuk meningkatkan hasil pembelajaran media [7]. Sejalan dengan hal tersebut, dalam aspek sharing konten, Edmodo sebagai salah satu *collaborative tools* dapat memudahkan siswa berbagi gambar dan teks. Edmodo digunakan paling umum sebagai ruang sosial di mana gambar dapat diunggah dan dikomentari [8]. Riset di atas menyampaikan secukup bukti mengenai daya manfaat Edmodo dalam pembelajaran berbagai aspek dan bidang studi. Oleh karenanya, penelitian ini akan mengetahui kemanfaatannya secara khusus pada bidang kompetensi pedagogi seni pertunjukan.

Edmodo, media sosial and *learning management system* (LMS) berbasis Moodle bermanfaat untuk pengembangan interaksi aktif [9]. Beberapa penelitian terdahulu menemukan berbagai daya manfaat pada implementasi Edmodo dalam pembelajaran, bahkan