

Pembelajaran Blanded Berbasis Aplikasi Edmodo: Studi Penerapan Pembelajaran Virtual Dalam Perkuliahan Tari Pendidikan

Ria Sabaria¹, Agus Budiman^{2*}

^{1,2}Program Studi Pendidikan Seni Tari, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia
Jln. Dr. Setiabudhi No. 229 Bandung

*agusbudiman@upi.edu **

Era digitalisasi adalah suatu era yang mampu mengindikasikan adanya perubahan dinamika kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang harus direspon positif oleh kita untuk dimanfaatkan sebaik mungkin dalam berbagai aktivitas sehari-hari, termasuk dalam kegiatan pendidikan “belajar mengajar”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh aplikasi mobile edmodo untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam perkuliahan tari pendidikan melalui pendekatan blended learning yang memadukan dua strategi pembelajaran yakni konvensional learning dan virtual learning melalui sistem aplikasi mobile edmodo. Penelitian eksperimen ini menggunakan sampel penelitian sebanyak 36 mahasiswa pada semester 5 yang mengkontrak mata kuliah tari pendidikan. Untuk mengungkap data dan informasi lebih mendalam dalam penelitian ini, peneliti menggunakan data kuantitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan studi literatur. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan program SPSS 17.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (Mobile- Application) Edmodo merupakan salah satu aplikasi yang bisa diakses melalui smartpone atau perangkat teknologi lainnya seperti laptop dan computer, dapat dijadikan sebagai forum atau sarana belajar mengajar dalam perkuliahan tari pendidikan oleh dosen dan mahasiswa. Aplikasi mobile edmodo mampu menciptakan ruang pembelajaran yang tidak hanya dapat dilakukan secara konvensional learning, akan tetapi dapat dilakukan secara virtual learning yang tidak terbatas dengan ruang kelas perkuliahan yang biasanya dilakukan di dalam kelas secara bersamaan dan bertatap muka langsung.

Kata Kunci : MobileTeknologi, Edmodo, Tari Pendidikan, Pembelajaran Blanded

Blended Learning Based On Edmodo Applications : Study Of Application Of Virtual Learning In Educational Dance Lectures

The era of digitalization is an era that is able to indicate a change in the dynamics of scientific and technological progress that must be responded positively by us to make the best use of it in various daily activities, including in "teaching and learning" educational activities. The purpose of this study was to determine how far the influence of the Edmodo mobile application to improve student learning outcomes in educational dance lectures through a blended learning approach that combines two learning strategies, namely conventional learning and virtual learning through the Edmodo mobile application system. This experimental study used a research sample of 36 students in semester 5 who contracted educational dance courses. To reveal more in-depth data and information in this study, researchers used quantitative data with data collection techniques using observation, interviews, and literature studies. Data analysis was carried out quantitatively with the SPSS 17.0 program. The results of the study show that (Mobile- Application) Edmodo is an application that can be accessed via smartphones or other technological devices such as laptops and computers, which can be used as forums or teaching and learning facilities in educational dance lectures by lecturers and students. The edmodo mobile application is able to create a learning space that can not only be done in conventional learning, but can be done virtually unlimited learning with classroom lectures which are usually carried out in the classroom simultaneously and face to face.

Keywords: Mobile Technology, Edmodo, Educational Dance, Blended Learning

**Corresponding Author*

Received: October 19, 2021; Accepted February 22, 2022; Published February 24, 2022

<https://doi.org/10.31091/mudra.v37i1.1766>

© 2021 The Author(s). Published by Pusat Penerbitan LP2MPP Institut Seni Indonesia Denpasar.

This is an open-access article under the CC BY-NC-SA license

PENDAHULUAN

Tuntutan untuk memanfaatkan *e-learning* pada saat ini sudah tidak bisa dihindarkan lagi sebagai bentuk konsekuensi pesatnya perkembangan teknologi di dunia (Al-Qahtani & Higgins, 2013; Furió, Juan, Seguí, & Vivó, 2015; Tseng & Walsh Jr, 2016). Pembelajaran *e-learning* sebagai suatu bentuk pergeseran paradigma pendidikan dalam melihat dan menyampaikan materi pembelajaran, dan berguna untuk mengurangi terjadinya *trend* kesenjangan pengetahuan. Dalam dua tahun ini sistem pembelajaran di Indonesia hampir semua jenjang dilakukan secara daring atau berbasis *e-learning* (Mustofa, Chodzirin, Sayekti, & Fauzan, 2019; Pangondian, Santosa, & Nugroho, 2019; Rusdiana & Nugroho, 2020). Kondisi ini dipengaruhi juga situasi darurat pandemic covid 19 yang mengharuskan proses pendidikan dilakukan secara daring (Cahyani, Listiana, & Larasati, 2020; Dewi, 2020; Handarini & Wulandari, 2020; Oktawirawan, 2020; Trisnadewi & Muliani, 2020).

Konsep pembelajaran *e-learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mengoptimalkan perangkat teknologi sebagai media pembelajarannya (Inglis & Ehlers, 2009; Lwoga, 2012). Pembelajaran online memiliki karakteristik sama dengan pembelajaran berbasis digital (Ahmed, Sangi, & Mahmood, 2017; Ceobanu, Roxana, & Asandului, 2009; Woodill & Officer, 2004). Dalam konsep pembelajaran *e-learning*, posisi pengajar tidak lagi harus melakukan interaksi dan komunikasi secara langsung (Aparicio & Bacao, 2013) melalui tatap muka di dalam kelas dalam jam intra yang sudah ditentukan, akan tetapi *e-learning* lebih fleksibel dalam mengatur waktu tatap muka di dalam melaksanakan pembelajaran. Pengajaran boleh disampaikan pada waktu yang sama (*synchronously*) ataupun pada waktu yang berbeda (*asynchronously*). *E-learning* merupakan konsep pendidikan era baru dalam abad 21 (Bezovski & Poorani, 2016; Sangrà, Vlachopoulos, & Cabrera, 2012). Sheffield, Blackley, & Moro, (2018) menyatakan bahwa *e-learning* adalah salah satu jenis sistem pendidikan terbaru yang telah menarik perhatian para pendidik di dunia.

Dalam pembelajaran *e-learning mobile* teknologi dijadikan sebagai salah satu perangkat yang sering digunakan sebagai media pembelajarannya (Altameem, 2011; Georgieva, Smrikarov, & Georgiev, 2005; Martin et al., 2011). Bariş & Tosun, (2013) menggambarkan pengaruh penggunaan alat *e-learning* dalam proses pendidikan di SMA dan menyimpulkan adanya pengaruh positif alat ini pada siswa. Selain itu, platform *e-learning*

memungkinkan pengguna mengakses informasi di komputer pribadi sementara *mobile e-learning* (*M-learning*) memungkinkan pengguna mengakses melalui perangkat *mobile* (Zamfiroiu & Sboru, 2014). Oleh karena itu, siswa dapat berinteraksi dengan kursus mereka secara online melalui platform teknologi semacam itu. Park, (2011) meneliti tentang perangkat *mobile* sejenis seluler merupakan perangkat alat komunikasi yang tersebar di mana-mana, yang sangat memungkinkan menjadi media teknologi dalam kegiatan pengajaran dan pembelajaran, termasuk dalam kegiatan pembelajaran tari (Pangestika & Yanuartuti, n.d.; Widiastuti, 2018; Komalasari et al., 2021; Sekarningsih et al., 2021).

Saat ini pembelajaran *e-learning* sudah banyak diterapkan pula dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi (Chea, Tan, & Huan, 2019). Hal ini sebagai suatu perwujudan sikap adaptif dosen terhadap perkembangan teknologi yang semakin canggih dan berkembang (Idrus & Ismail, 2010; Norouzi, Samet, & Sharifuddin, 2012). Koswara, (2005) menjelaskan kemampuan baru yang diperlukan dosen untuk *e-learning*, antara lain; 1) Mengerti tentang *e-learning*, 2) Mengidentifikasi karakteristik mahasiswa, 3) Mendesain dan mengembangkan materi kuliah yang interaktif sesuai dengan perkembangan teknologi baru, 4) Mengadaptasi strategi mengajar untuk menyampaikan materi secara elektronik, 5) Mengorganisir materi dalam format yang mudah untuk dipelajari, 6) Melakukan training dan praktek secara elektronik, 7) Terlibat dalam perencanaan, pengembangan, dan pengambilan keputusan, dan 7) Mengevaluasi keberhasilan pembelajaran, attitude dan persepsi para mahasiswanya

Prinsip-prinsip pembelajaran yang digunakan dalam perkuliahan merupakan prinsip-prinsip belajar untuk orang dewasa. Dalam proses pembelajarannya peserta diberikan kesempatan untuk berperan aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran melalui tanya jawab, curah pendapat, dan diskusi, serta praktik. Hamzah, (2008) menyatakan bahwa dalam penyelenggaraan pendidikan orang dewasa hendaklah berlandaskan pada prinsip-prinsip di antaranya: peserta memandang bahwa tujuan program belajar adalah tujuan mereka sendiri. Oleh karena itu, peserta dilibatkan dalam proses merumuskan tujuan belajar dengan mempertimbangkan kebutuhan belajar mereka (Lieb & Goodlad, 2005).

Studi tentang pembelajaran *blended* telah dilakukan beberapa peneliti. Zhou & Li, (2019) meneliti mode pembelajaran *blended* di pendidikan tinggi melalui

pemanfaatan mobile diarahkan untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Yagci, (2015) meneliti tentang penerapan model pembelajaran *blended* untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa dengan menggunakan aplikasi Edmodo dan perangkat seluler yang dijadikan media pembelajarannya. Saleh Al-Essa, (2018) meneliti penggunaan aplikasi edmodo dalam mode pembelajaran *blended* untuk meningkatkan tata bahasa perempuan di Arab. Namun belum banyak peneliti yang memfokuskan penggunaan aplikasi edmodo melalui model pembelajaran *blended* untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa diperguruan tinggi.

Dari hasil pengamatan dalam pelaksanaan perkuliahan, dosen memberitahukan arah tujuan yang ingin dicapai dari setiap kegiatan pembelajaran. Hal ini berdampak kepada peserta yang dapat menilai relevansi materi dengan tujuan yang ingin dicapai dari kegiatan pembelajaran yang mereka lakukan. Dalam Kuliah yang menggunakan prinsip-prinsip belajar orang dewasa, tingkat partisipasi dari peserta Kuliah sangat diharapkan. Dengan demikian, semakin tinggi keikutsertaan peserta Kuliah, semakin tinggi pula tanggung jawab peserta Kuliah dalam melakukan pembelajaran.

Edmodo merupakan perangkat lunak *open source* yang digunakan sebagai pelajaran berbasis internet dengan menggunakan *website*. Akan tetapi dalam proses interaksi pembelajarannya tidak semua orang bisa masuk kelas dalam ruang belajar aplikasi Edmodo karena harus menggunakan kode pembelajaran yang dibuat oleh guru (Khodary, 2017). Setiap siswa memiliki kode akses pribadi yang diberikan oleh guru dan kode pribadi ini memungkinkannya untuk bergabung dengan Edmodo. Karenanya, tidak orang asing bisa bergabung. Edmodo merupakan salah satu teknologi pendidikan yang sering digunakan guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Aplikasi edmodo ini dapat menyediakan ruang mengajar dan mengajar bagi guru dan siswa dalam menyiapkan berbagai informasi materi ajar, ruang diskusi dan pemberian latihan soal kepada siswa Vania, Setiawan, & Wijaya, 2018).

Perkuliahan dengan memanfaatkan teknologi informasi Edmodo, pada dasarnya telah berupaya untuk menerapkan prinsip-prinsip belajar orang dewasa, tetapi belum sepenuhnya prinsip-prinsip tersebut terealisasi dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya kesempatan yang diberikan kepada peserta Kuliah untuk terlibat dalam merumuskan tujuan belajar yang ingin dicapai dan dalam merumuskan materi Kuliah. Hal tersebut dikarenakan penyusunan Silabus telah

ditentukan oleh akademik dan rapat Dosen serta penetapan kurikulum.

Dalam pelaksanaannya, proses penerapan *e-learning* dalam pembelajaran dapat dilakukan dalam dua pendekatan pembelajaran atau sering disebut dengan istilah *Blended Learning* atau pembelajaran campuran (Hockly, 2018; Yagci, 2015; Zhou & Li, 2019). Pendekatan pembelajaran yang diterapkan di dalam *conventional learning* dan *virtual learning* menerapkan konten-konten andragogi, dengan asumsi berbasis kebutuhan, pemecahan masalah, dan berbasis lapangan. Dalam pembelajaran *conventional learning*, metode pembelajaran yang diterapkan bagi orang dewasa akan menghasilkan perubahan perilaku baik dalam hal pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Oleh karena itu, fungsi pendidik (pembimbing) dapat dikatakan sebagai (1) penyebar pengetahuan, (2) pelatih keterampilan, dan (3) perancang pengalaman belajar kreatif.

Sebagaimana pendapat Munir (Munir & IT, 2009) penerapan pembelajaran yang berpusat kepada pembelajar dengan strategi *e-learning* dapat dilakukan dengan mudah dalam proses pembelajaran sehari-hari melalui internet, karena didasarkan atas hal-hal antaralain: 1) Adanya fasilitas perangkat komputer beserta jaringan internetnya, 2) Pengajar berperan hanya sebagai pembimbing atau pengarah, 3) Strategi pembelajaran berbeda untuk setiap pembelajar atau suatu kelas disesuaikan dengan kondisi pembelajar atau kelas, dan 4) Pembelajar diberi kesempatan untuk terlibat aktif dalam merumuskan materi pembelajaran yang ingin dipelajari, bahkan menghubinginya melalui internet, dan pembelajar dapat mengevaluasi proses dan hasil belajarnya sendiri.

Tujuan penelitian ini ingin memperoleh data dan informasi hasil penerapan aplikasi edmodo dalam model pembelajaran *blended* dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa di perkuliahan tari pendidikan di perguruan tinggi. Selain itu, hasil penelitian ini akan memberikan rekomendasi teruji dalam memilih mode pembelajaran daring yang dapat diterapkan oleh dosen dalam memberikan berbagai materi perkuliahan di perguruan tinggi. Kondisi pandemik covid 19 (Buchholz, DeHart, & Moorman, 2020) ini mengharuskan banyak pilihan cara belajar dan mengajar yang dapat diterapkan oleh dosen dalam memberikan materi perkuliahannya di pendidikan tinggi. Berdasarkan hasil pengamatan pembelajaran, bahwa persentase perkuliahan adalah 2 SKS dengan 16 kali pertemuan. Setelah menerapkan model "*blended learning system*" melalui Edmodo, jumlah jam

pelajaran mampu dikurangi sebanyak hampir 30%, yakni pengurangan jumlah pertemuan kelas menjadi 11 kali pertemuan. Hal ini sejalan dengan pendapat Munir & IT, (2009) yang menyatakan bahwa dalam sistem *blended learning*, 30%-79% konten pembelajaran sudah tersaji di internet.

METODE

Desain penelitian yang digunakan pada tahap pelaksanaan penelitian adalah *Pre Eksperimen "One Group Pre-test and Posttest"* dengan pendekatan analisis statistik menggunakan data kuantitatif. Desain ini hanya menggunakan satu kelompok kelas eksperimen dalam menerapkan treatment pembelajarannya. Metode penelitian kuantitatif dipilih karena penelitian ini ingin meneliti adanya hubungan sebab akibat antar variabel yang akan diuji (Karabulut & Kesli Dollar, 2016). Ada lima variabel mempengaruhi (variabel x) yang akan dianalisis untuk melihat adanya sebab akibat terhadap variabel Y (variabel yang dipengaruhi) yakni persoalan hasil belajar mahasiswa dalam perkuliahan tari pendidikan. Kelima variabel x tersebut meliputi variabel diskusi online, penugasan online, *quiz multiple choice online*, *quiz essay online* dan *sharing file online*.

Penelitian dilakukan di Program Studi Pendidikan Seni Tari, Universitas Pendidikan Indonesia. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam satu semester dengan jumlah pertemuan selama 16 kali pertemuan dalam satu pertemuan dilakukan selama 100menit. Data pretest dilakukan sebelum treatment pembelajaran melalui aplikasi *mobile edmodo* diberikan, guna mengetahui seberapa jauh pemahaman dan kemampuan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan melalui aplikasi ini. Data pretest dilakukan melalui pengisian angket pembelajaran yang isi pertanyaannya terkait dengan materi yang akan diberikan melalui system pembelajaran *e-learning*. Variable penelitian yang dikembangkan dalam kisi-kisi angket terkait dengan variabel diskusi online, penugasan online, *quiz multiple choice online*, *quiz essay online* dan *sharing file online*. Dari variable-variabel tersebut akan ditemukan data seberapa jauh pengaruh aplikasi mobile edmodo terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa dalam perkuliahan tari pendidikan. Angket yang dibuat diberikan kepada seluruh mahasiswa yang mengikuti kelas mata kuliah tari pendidikan.

Kelas eksperimen sebagai sampel penelitian yang digunakan mengambil kelas mata kuliah tari pendidikan pada mahasiswa semester 5 yang berjumlah 36 orang. Sampel dipilih berdasarkan

secara acak. Berdasarkan kelompok jenis kelamin sampel penelitian adalah 77,8% adalah perempuan (28) sedangkan 22,2% terdiri dari siswa laki-laki (8). Jumlah pertanyaan dalam angket yang digunakan dalam penelitian ini. Untuk item mengenai penerapan *mobile learning edmodo* terdiri dari X1 (*diskusi on-line*) berjumlah 3 pertanyaan, X2 (penugasan online) berjumlah 2 pertanyaan, X3 (*quiz multiple choice online*) berjumlah 2 pertanyaan, X4 (*quiz essay on-line*) berjumlah 2 pertanyaan, X5 (*sharing file dan informasi online*) berjumlah 3 pertanyaan, sehingga item pertanyaan tersebut semuanya valid. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa semua item tersebut dapat digunakan dalam instrument penelitian selanjutnya. Hipotesis yang diujikan adalah "Terdapat pengaruh antara penerapan *mobile-learning application edmodo* terhadap hasil belajar mata kuliah tari pendidikan di Departemen Pendidikan Seni Tari". Dengan hipotesis statistic sebagai berikut:

$$H_0 : \rho_{yx1} = \rho_{yx2} = \rho_{yx3} = \rho_{yx4} = \rho_{yx5} = 0,$$

$$H_1 : \rho_{yx1} = \rho_{yx2} = \rho_{yx3} = \rho_{yx4} = \rho_{yx5} \neq 0$$

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan program SPSS 17.00 didapat bahwa dengan melihat tabel anova diperoleh p-value (sig) 0,00. Dengan $\alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak artinya secara simultan variabel diskusi online, penugasan online, *quiz multiplechoice online*, *quiz essay online* dan *sharing file online* berpengaruh terhadap hasil belajar mata kuliah tari pendidikan di Departemen Pendidikan Seni Tari. Analisis data melalui tahapan membuat skor rata-rata, melakukan uji-t digunakan untuk membandingkan perbedaan hasil sebelum dan sesudah tes (Yakut & Aydin, 2017).

HASIL PENELITIAN

Teknologi informasi merupakan bahan pokok dari *virtual learning* yang berperan dalam menciptakan pelayanan yang cepat, akurat, teratur, akuntabel, dan terpercaya. Adapun faktor pendukung model pembelajaran *mobile-learning* melalui edmodo, di antaranya: 1) infrastruktur, 2) Sumber Daya Manusia, 3) Kebijakan, 4) Finansial, dan 5) konten dan aplikasi.

Agar teknologi informasi dapat berkembang dengan baik, pertama dibutuhkan infrastruktur yang memungkinkan akses informasi di manapun dan tentunya dengan kecepatan yang mencukupi. Kedua, faktor SDM menuntut ketersediaan *human brain* yang menguasai teknologi tinggi. Ketiga, faktor kebijakan menuntut adanya kebijakan berskala makro dan mikro yang berpihak pada pengembangan teknologi informasi jangkapanjang. Keempat, faktor finansial membutuhkan adanya sikap positif dari lembaga untuk mendorong timbulnya industri

teknologi informasi. Kelima, faktor konten dan aplikasi menuntut adanya informasi yang disampaikan pada orang, tempat, dan waktu yang tepat serta ketersediaan aplikasi untuk menyampaikan konten tersebut dengan nyaman pada penggunaannya.

Mobile learning Edmodo merupakan salah satu produk teknologi informasi, tentu saja memiliki faktor pendukung dalam terciptanya pembelajaran yang bermutu. Faktor-faktor tersebut meliputi pertama, harus ada kebijakan sebagai payung yang antara lain mencakup sistem pembiayaan dan arah pengembangan. Kedua, pengembangan isi atau materi, misalnya kurikulum harus berbasis teknologi informasi dan komunikasi (memadukan dua pendekatan tatap muka dan *virtual*). Dengan demikian, hal yang dikembangkan tidak terbatas pada operasional atau latihan penggunaan komputer. Ketiga, persiapan tenaga pengajar, dan keempat, penyediaan perangkat kerasnya.

Implementasi metode pembelajaran virtual tentunya berbeda dengan implementasi metode pembelajaran konvensional. Namun, untuk mata kuliah tertentu yang cenderung membutuhkan pengalaman langsung (praktik), tidak semua metode pembelajaran virtual dapat diterapkan. Untuk menjawab analisa tersebut, peneliti menguji variabel penerapan *mobile learning application edmodo* terhadap hasil belajar pada mata kuliah tari pendidikan di Departemen Pendidikan Seni tari, sebagaimana dijelaskan pada tabel 1, tabel 2 dan gambar 1.

Peneliti melakukan perhitungan *regresi linear* berganda sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Pengujian Analisis Jalur

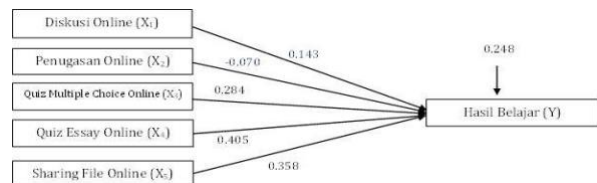
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	5.873	1.809		3.247	.003
x1	.393	.208	.143	1.891	.068
x2	-.356	.279	-.070	-	.212
				1.275	
x3	.928	.363	.284	2.555	.016
x4	1.533	.223	.405	6.884	.000
x5	.950	.296	.358	3.210	.003

Tabel 2. Hasil Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.969 ^a	.938	.928	1.62932

Nilai *koefisien* determinasi dapat dilihat dari nilai *R square* yang sebesar 0.938. Artinya bahwa pengaruh kelima variabel baik Variabel Diskusi Online (X1),

Penugasan Online (X2), *Quiz Multiple Choice Online* (X3), *Quiz Essay Online* (X4) dan *Sharing File Online* (X5) terhadap hasil belajar mata kuliah tari pendidikan (Y) sebesar 93.8%, sedangkan sisanya sebesar 6.2 % dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diamati.



Gambar 1. Diagram Jalur Sebelum Model *Trimming*

Berdasarkan gambar diatas, dapat disimpulkan bahwa variabel penerapan diskusi online dan penugasan online tidak berpengaruh terhadap hasil belajar pada mata kuliah tari pendidikan, sehingga variabel tersebut dibuang dari model, dan mengulang kembali perhitungan hanya dengan variabel yang berpengaruh saja. Perhitungan tersebut disajikan pada tabel 3, tabel 4, tabel 5 dan gambar 2.

Tabel 3. Korelasi Model *Trimming*

Correlations		Multiple Choice	Quiz Essay	Sharing File	Hasil Belajar
Multiple Choice	Pearson Correlation	1	.402*	.899**	.846**
	Sig. (2-tailed)		.015	.000	.000
N		36	36	36	36
Quiz Essay	Pearson Correlation	.402*	1	.488**	.744**
	Sig. (2-tailed)	.015		.003	.000
N		36	37	36	36
Sharing File	Pearson Correlation	.899**	.488**	1	.881**
	Sig. (2-tailed)	.000	.003		.000
N		36	36	36	36
Hasil Belajar	Pearson Correlation	.846**	.744**	.881**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
N		36	36	36	37

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabel 4. Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					F	df1	df2		
1	.964 ^a	.930	.923	1.685	.930	141.010	3	32	.000

a. Predictors: (Constant), Multiple Choice, Quiz Essay, Sharing File

Berdasarkan tabel di atas, setelah menggunakan model *trimming* dengan membuang variabel Diskusi Online dan Penugasan Online nilai koefisien determinasi variabel *Quiz multiple choice online* (X3), *Quiz Essay Online* (X4) dan *sharing file* (X5) terhadap hasil belajar (Y) sebesar 0.930 x 100% = 93%, sedangkan sisanya sebesar 7 % dipengaruhi

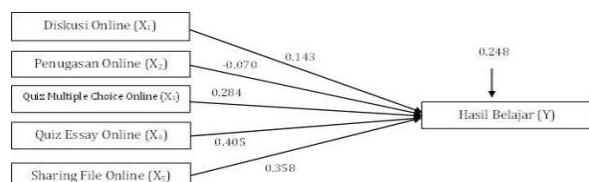
oleh faktor lain yang tidak diamati.

Tabel 5. Hasil Uji-T Model *Trimming* Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		T	Sig.
	B	Std. Error	Beta			
1 (Constant)	5.138	1.439			3.571	.001
Multiple Choice	1.184	.352	.362		3.361	.002
Essay	1.628	.205	.430		7.958	.000
Sharing File	.917	.300	.345		3.052	.005

a. Dependent Variable: Adopsi inovasi

Persamaan struktural pengaruh variabel *multiple choice online* (X3), *essay online* (X4), dan *sharing file online* (X5) terhadap hasil belajar pada mata kuliah tari pendidikan (Y) dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Jalur Setelah Model *Trimming*

Berdasarkan hasil perhitungan setelah dilakukan *trimming* terhadap variabel diskusi online dan penugasan online, maka diperoleh nilai p-value (sig) 0,00 dengan $\alpha = 0,05$ dan $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak artinya secara simultan Multiple Choice Online (X3), EssayOnline (X4), dan Sharing File Online (X5) berpengaruh terhadap hasil belajar pada mata kuliah tari pendidikan di Departemen Pendidikan Seni Tari. Mengenai koefisien determinasi diperoleh nilai R square 0,930. $R^2 \times 100\% = 0,930 \times 100\% = 93\%$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan mobile learning application edmodo memiliki pengaruh yang signifikan sebesar 93% terhadap hasil belajar. Sedangkan 7% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diamati, seperti disimpulkan pada tabel 6.

Tabel 6. Rekapitulasi pengaruh metode virtual terhadap hasil belajar

Variabel	Hasil Belajar				
	F hitung	F table	Signifikasi	Alpha 5 %	Koefisien Determinasi
Mobile learning Application Edmodo	141.010	2.5581	0.000	0.05	0.930 x 100% = 93%

Sumber : Hasil pengolahan peneliti, 2018

Hubungan antara variabel *multiple choice* (X3) hasil belajar (Y) memiliki koefisien korelasi sebesar 0.846 yang artinya memiliki hubungan yang sangat kuat, sedangkan mengenai pengaruh diperoleh nilai

p-value (sig) sebesar 0.001 dengan $\alpha=0,05$ dan $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka H_0 ditolak, artinya variabel *multiple choice* memiliki pengaruh langsung sebesar $\beta = 0.362^2 \times 100\% = 13.104\%$ dan pengaruh tidak langsung yang melalui *essay online* (X4) sebesar $0.062575 \times 100\% = 6.257\%$, serta pengaruh tidak langsung yang melalui *sharing file* (X5) sebesar $0.112276 \times 100\% = 11.227\%$, sehingga pengaruh total variabel *multiple choice* sebesar $0.305895 \times 100\% = 30.589\%$ terhadap variabel hasil belajar mata kuliah tari pendidikan.

Variabel antara *essay online* (X4) dengan hasil belajar (Y) memiliki korelasi sebesar 0.744 yang artinya memiliki hubungan yang kuat, sedangkan mengenai pengaruh diperoleh nilai p-value (sig) sebesar 0.000 dengan $\alpha=0,05$ dan $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka H_0 ditolak, artinya variabel *essay online* berpengaruh langsung sebesar $\beta = 0.430^2 \times 100\% = 18.49\%$ dan pengaruh tidak langsung yang melalui *multiple choice* sebesar $0.062575 \times 100\% = 6.257\%$, serta pengaruh tidak langsung yang melalui *sharing file* sebesar $0.072395 \times 100\% = 7.239\%$, sehingga pengaruh total variabel *essay online* sebesar $0.31987 \times 100\% = 31.987\%$ terhadap variabel hasil belajar mata kuliah tari pendidikan di Departemen Pendidikan Seni Tari.

Variabel *sharing file online* (X5) dengan hasil belajar mata kuliah tari pendidikan (Y) memiliki nilai koefisien korelasi sebesar 0.881 yang artinya memiliki hubungan yang sangat kuat diantara kedua variabel tersebut, sedangkan mengenai pengaruh diperoleh nilai p-value (sig) sebesar 0.005 dengan $\alpha=0,05$ dan $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka H_0 ditolak, artinya variabel *sharing file online* berpengaruh langsung sebesar $\beta = 0.345^2 \times 100\% = 11.902\%$ dan pengaruh tidak langsung yang melalui *multiple choice online* sebesar $0.112276 \times 100\% = 11.227\%$, serta pengaruh tidak langsung yang melalui *essay online* sebesar $0.072395 \times 100\% = 7.239\%$, sehingga pengaruh total variabel *sharing file online* sebesar $0.31987 \times 100\% = 31.987\%$ terhadap variabel hasil belajar mata kuliah tari pendidikan di Departemen Pendidikan Seni Tari, seperti disimpulkan pada tabel 7.

Tabel 7. Rekapitulasi pengaruh variabel parsial terhadap hasil belajar

Variabel	Hasil Belajar					
	Kolerasi	T hitung	T tabel	Signifikasi	Alpha 5%	Beta
Multiple Choice	0.846	3.361	2.032	0.002	0.05	0.362
Essay Online	0.744	7.958	2.032	0.000	0.05	0.430
Sharing File	0.881	3.052	2.032	0.005	0.05	0.345

Sumber : Hasil pengolahan peneliti, 2018

PEMBAHASAN

Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan teknologi merupakan suatu keharusan yang tidak bisa dihindari oleh dosen dan mahasiswa di pendidikan tinggi (Tobing & Pranowo, 2020). Konsep pembelajaran online diterapkan oleh dosen dalam upaya menyampaikan materi perkuliahan yang diberikan untuk menggantikan kegiatan pembelajaran yang biasanya dilakukan secara tatap muka langsung (Fitriyana, Wiyarsi, Ikhsan, & Sugiyarto, 2020).

Dalam penelitian ini penggunaan aplikasi edmodo memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa dalam memanfaatkan fitur belajar multiple choice online, essay online dan sharing file online yang terdapat pada system kerja aplikasi edmodo. Secara keseluruhan hasil menunjukkan 93% berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa dalam perkuliahan tari pendidikan di Departemen Pendidikan Seni Tari, sedangkan sisanya sebesar 7 % dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diamati. Edmodo merupakan aplikasi yang jenis jejaring social yang memiliki kemiripan dengan jejaring social facebook (Haefner & Hanor, 2012). Akan tetapi akses belajar memalui aplikasi edmodo ini memiliki tingkat keamanan dan privasi yang cukup baik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Hankins, 2015). Keamanan penggunaan aplikasi edmodo dalam pembelajaran salah satunya dengan menggunakan kode pengguna untuk terlibat dalam grup diskusi atau pembelajaran yang dilaksanakan. Aplikasi edmodo ini memiliki keuntungan tersendiri bagi penggunanya baik guru maupun siswa yang akan dengan mudah memanfaatkan aplikasi edmodo melalui seluler pribadi yang diakses melalui pemanfaatan internet. Aplikasi edmodo identik dengan jejaring media social berbasis internet yang dapat digunakan dalam pendidikan (Gómez, Ruiz, & Orcos, 2015), karena dapat digunakan sebagai user friendly yang tidak memiliki batasan tempat berkomunikasi dan interaksi seorang individu atau kelompok social media.

Edmodo memiliki banyak pilihan yang dapat dilakukan oleh dosen dan mahasiswa dalam melaksanakan belajar dan pembelajaran. Secara mandiri mahasiswa dapat melakukan pembelajaran secara individu untuk mengembangkan kesadaran mahasiswa dalam melakukan pembelajaran mandiri. Ada beberapa peran pendidik dan peserta didik yang dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi edmodo. Pendidik dapat menggunakan aplikasi edmodo untuk menyimpan file baik yang terkait dengan materi perkuliahan maupun materi tugas-

tugas perkuliahan yang dapat diakses langsung oleh mahasiswa. Cara kerja edmodo dalam pembelajaran turut mengatur waktu (Deshpande, 2016), mahasiswa dalam mengerjakan dan mengumpulkan tugas yang diberikan oleh mahasiswa. Dalam edmodo juga dapat menyediakan ruang bagi mahasiswa untuk mendiskusikan hasil pekerjaannya melalui kegiatan presentasi yang didesain dengan PPT materi presentasi. Karena dalam aplikasi edmodo disediakan ruang bagi pendidik dan peserta didik untuk berkomunikasi secara bersama-sama dalam membahas materi yang dipresentasikan rekan kelasnya.

Kegiatan pembelajaran dalam aplikasi edmodo akan mewujudkan beberapa kegiatan pembelajaran secara online seperti kegiatan diskusi on-line, penugasan online, quiz multiple choice online, quiz essay on-line, dan sharing file dan informasi online. Melalui papan pesan yang terdapat dapat aplikasi edmodo memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk melakukan diskusi secara online dengan pendidik dan peserta didik lainnya (Turkmen, 2012). Peserta didik diberikan kesempatan untuk belajar jujur dalam melakukan evaluasi diri sendiri (self evaluation) yang diposting melalui aplikasi edmodo. Fitur dalam aplikasi edmodo memiliki ruang bagi peserta didik untuk menemukan sumber literasi informasi yang dipersiapkan oleh pendidik sesuai dengan materi belajar yang akan dipelajari oleh peserta didik. Edmodo memiliki fasilitas ruang belajar yang memberikan dorongan belajar kepada peserta didik untuk secara aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Dorongan belajar ini yang akhirnya akan mampu membelajarkan peserta didik untuk selalu bertanggung jawab, disiplin dan aktif dalam menyelesaikan segala tugas secara kolaboratif (Curran-Sejkora, 2013) yang diberikan oleh dosen.

Edmodo melatih peserta didik untuk melakukan belajar secara mandiri dan melakukan proyek pekerjaan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pendidik. Dosen memberikan kesempatan kepada masing-masing mahasiswa untuk berdiskusi dalam merespon postingan hasil proyek kegiatan mahasiswa tentang tugas perkuliahan yang diberikan dosen. Dalam proses kegiatannya mahasiswa akan menanggapi postingan yang dibuat temannya, kemudian memberikan umpan balik dari apa yang sudah dikerjakan temannya. Bentuk umpan balik yang diberikan berupa ide dan argumentasi berbeda sebagai refleksi positif yang ditunjukkan oleh mahasiswa lain dalam memberikan feedback hasil pekerjaannya temannya. Dosen selalu memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk melakukan diskusi secara khusus

membahas tanggapan mahasiswa dalam memanfaatkan aplikasi edmodo sebagai ruang belajar bersama. Mahasiswa memberikan respon positif dalam melihat aplikasi edmodo yang dapat digunakan sebagai ruang belajar untuk meningkatkan kemampuan belajar mandiri. Edmodo merupakan alat dan media dalam bentuk aplikasi yang memiliki relevansi dengan kebutuhan cara belajar mahasiswa pada era saat ini. Mahasiswa yang menggunakan edmodo tidak perlu memiliki akun khusus untuk dapat masuk ke ruang belajar yang sudah disiapkan oleh dosen Prasad & Prasad, 2012). Edmodo ini tidak hanya dapat digunakan sebagai mode instructional tetapi dapat digunakan oleh dosen dalam mode memberikan penilaian kepada mahasiswa Sumardi & Muamaroh, 2020).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai “Pengaruh mobile learning application Edmodo Terhadap hasil belajar mata kuliah tari pendidikan di Departemen Pendidikan Seni tari, maka peneliti dapat menarik kesimpulan antarlain: 1) Variabel penerapan mobile application edmodo yaitu multiple choice online, essay online dan sharing file online berpengaruh terhadap hasil belajar mata kuliah tari pendidikan di Departemen Pendidikan Seni Tari dengan total pengaruh sebesar 93%, sedangkan sisanya sebesar 7 % dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diamati, 2) Variabel Penerapan Diskusi Online secara parsial tidak berpengaruh terhadap hasil belajar mata kuliah tari pendidikan di Departemen Pendidikan Seni tari. 3) Variabel Penerapan Penugasan Online secara parsial tidak berpengaruh terhadap hasil belajar mata kuliah tari pendidikan di Departemen Pendidikan Seni tari, 3) Variabel penerapan quiz multiple choice online secara parsial berpengaruh langsung sebesar 13.1%, pengaruh tidak langsung sebesar 17.5% dan pengaruh total sebesar 30.6% terhadap hasil belajar mata kuliah tari pendidikan di Departemen Pendidikan Seni tari, 4) Variabel penerapan quiz essay online secara parsial berpengaruh langsung sebesar 18.5% pengaruh tidak langsung sebesar 13.4% dan pengaruh total sebesar 31.9% terhadap hasil belajar mata kuliah tari pendidikan di Departemen Pendidikan Seni tari, dan 5) Variabel penerapan sharing file online secara parsial berpengaruh langsung sebesar 11.9%, pengaruh tidak langsung sebesar 18.4% dan pengaruh total sebesar 30.3% terhadap hasil belajar mata kuliah tari pendidikan di Departemen Pendidikan Seni tari.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada semua

yang telah mendukung dan membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini. Ucapan terima kasih penelitian sampaikan kepada LPPM UPI yang sudah mendanai kegiatan penelitian ini dan departemen pendidikan seni tari FPSD UPI yang telah memberikan ijin untuk mengadakan penelitian.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmed, M. U., Sangi, N. A., & Mahmood, A. (2017). A Learner Model for Adaptable e-Learning. *Interaction*, 8(6).
- Al-Qahtani, A. A. Y., & Higgins, S. E. (2013). Effects of traditional, blended and e- learning on students' achievement in higher education. *Journal of Computer Assisted Learning*, 29(3), 220–234.
- Altameem, T. (2011). Contextual mobile learning system for Saudi Arabian universities. *International Journal of Computer Applications*, 21(4), 21–26.
- Aparicio, M., & Bacao, F. (2013). E-learning concept trends. *Proceedings of the 2013 International Conference on Information Systems and Design of Communication*, 81–86.
- Bariş, M. F., & Tosun, N. (2013). Sosyal ağ ve e- portfolyo entegrasyonu: Facebook örneği. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 2(2), 122–129.
- Bezovski, Z., & Poorani, S. (2016). The evolution of e-learning and new trends. *Information and Knowledge Management*, 6(3), 50–57. IISTE.
- Buchholz, B. A., DeHart, J., & Moorman, G. (2020). Digital Citizenship During a Global Pandemic: Moving Beyond Digital Literacy. *Journal of Adolescent and Adult Literacy*, 64(1), 11–17. <https://doi.org/10.1002/jaal.1076>
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123–140.
- Ceobanu, C., Roxana, C., & Asandului, L. (2009). A theoretical framework for quality indicators in elearning. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 10(4), 126–135.
- Chea, C. C., Tan, J., & Huan, J. (2019). Higher education 4.0: the possibilities and challenges. *Journal of Social Sciences and Humanities*, 5(2), 81–85.

- Curran-Sejkora, E. (2013). *Student interactions in Edmodo versus Facebook*. Arizona State University.
- Deshpande, S. (2016). Arousal and Learning of Language through Edmodo. *Journal of Technology for ELT*, 6(1).
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61.
- Fitriyana, N., Wiyarsi, A., Ikhsan, J., & Sugiyarto, K. H. (2020). Android-based-game and blended learning in chemistry: Effect on students' self-efficacy and achievement. *Cakrawala Pendidikan*, 39(3), 507–521. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i3.28335>
- Furió, D., Juan, M., Seguí, I., & Vivó, R. (2015). Mobile learning vs. traditional classroom lessons: a comparative study. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31(3), 189–201.
- Georgieva, E., Smrikarov, A., & Georgiev, T. (2005). A general classification of mobile learning systems. *International Conference on Computer Systems and Technologies-CompSysTech*, 8, 14–16.
- Gómez, A., Ruiz, Á. A. M., & Orcos, L. (2015). UX of social network Edmodo in undergraduate engineering students. *IJIMAI*, 3(4), 31–36.
- Haefner, J. M., & Hanor, J. (2012). iPads apps for utility and learning. *Proceedings of the 28 Th Annual Conference on Distance Teaching and Learning*, 1–5.
- Hamzah. (2008). Model Pembelajaran, Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif. *Bumi Aksara, Jakarta*.
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 496–503.
- Hankins, S. N. (2015). *The effects of Edmodo on student achievement in middle school*. St. Thomas University Miami Gardens, Florida.
- Hockly, N. (2018). Blended learning. *ELT Journal*, 72(1), 97–101.
- Idrus, R. M., & Ismail, I. (2010). Role of institutions of higher learning towards a knowledge-based community utilising mobile devices. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 2766–2770.
- Inglis, A., & Ehlers, U. D. (2009). Web 2.0–e-learning 2.0–quality 2.0? Quality for new learning cultures. *Quality Assurance in Education*.
- Karabulut, A., & Kesli Dollar, Y. (2016). The effects of presenting different types of vocabulary clusters on very young learners' foreign language learning. *Education 3-13*, 44(3), 255–268.
- Khodary, M. M. (2017). Edmodo Use to Develop Saudi EFL Students' Self-Directed Learning. *English Language Teaching*, 10(2), 123–135.
- Koswara, E. (2005). Konsep pendidikan tinggi berbasis e-learning: Peluang dan tantangan. *Prosiding Konferensi Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi Indonesia ITB*, 3–4.
- Komalasari, H., Budiman, A., Masunah, J., & Sunaryo, A. (2021). *Desain Multimedia Pembelajaran Tari Rakyat Berbasis Android Sebagai Self Directed Learning Mahasiswa Dalam Perkuliahan*. 36, 96–105.
- Lieb, S., & Goodlad, J. (2005). *Principles of adult learning*. Best Practice Resources.
- Lwoga, E. (2012). Making learning and Web 2.0 technologies work for higher learning institutions in Africa. *Campus-Wide Information Systems*.
- Martin, S., Diaz, G., Plaza, I., Ruiz, E., Castro, M., & Peire, J. (2011). State of the art offrameworks and middleware for facilitating mobile and ubiquitous learning development. *Journal of Systems and Software*, 84(11), 1883–1891.
- Munir, D., & IT, M. (2009). Pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi informasi dan komunikasi. *Bandung: Alfabeta*.
- Mustofa, M. I., Chodzirin, M., Sayekti, L., & Fauzan, R. (2019). Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi. *Walisongo Journal of Information Technology*, 1(2), 151–160.
- Norouzi, M., Samet, A., & Sharifuddin, R. S. B. (2012). Investigate the effect of mobile learning over the critical thinking in higher education. *Advances in Natural and Applied Sciences*, 6(6), 909–916.
- Oktawirawan, D. H. (2020). Faktor Pemicu Kecemasan Siswa dalam Melakukan Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 20(2), 541–544.

- Pangondian, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E. (2019). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesuksesan Pembelajaran Daring Dalam Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)*, 1(1).
- Pangestika, F. Y., & Yanuartuti, S. (n.d.). Pembelajaran Mandiri Seni Tari Melalui Konten Youtube sebagai Inovasi Pembelajaran Masa Kini. *Gondang: Jurnal Seni Dan Budaya*, 4(2), 144–151.
- Park, Y. (2011). A pedagogical framework for mobile learning: Categorizing educational applications of mobile technologies into four types. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 12(2), 78–102.
- Prasad, E., & Prasad, R. (2012). Social media in teaching and learning. *International Journal of Computer Science and Communication Engineering, ICETIE-2012*, 10–13.
- Rusdiana, E., & Nugroho, A. (2020). Respon Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Bagi Mahasiswa Mata Kuliah Pengantar Hukum Indonesia UNESA. *Integralistik*, 31(1), 1–12.
- Saleh Al-Essa, N. (2018). The Impact of Using Edmodo as a Blended Learning Medium on Promoting Saudi EFL Female Secondary School Students' English Grammar. *Arab World English Journal (November 2018) Theses ID*, 221.
- Sangrà, A., Vlachopoulos, D., & Cabrera, N. (2012). Building an inclusive definition of e-learning: An approach to the conceptual framework. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 13(2), 145–159.
- Sekarningsih, F., Budiman, A., & Gustiaji, G. R. (2021). *Wix Web-Based Dance Learning Media to Support Teaching in The Pandemic Era in High School*. 21(1), 178–191.
- Sheffield, R., Blackley, S., & Moro, P. (2018). A professional learning model supporting teachers to integrate digital technologies. *Issues in Educational Research*, 28(2), 487–510.
- Sumardi, S., & Muamaroh, M. (2020). Edmodo impacts: Mediating digital class and assessment in english language teaching. *Cakrawala Pendidikan*, 39(2), 319–331. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i2.30065>
- Tobing, R. L., & Pranowo, D. D. (2020). Blended learning in French intermediate grammar learning: Is it effective? *Cakrawala Pendidikan*, 39(3), 645–654. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i3.32035>
- Trisnadewi, K., & Muliani, N. M. (2020). Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *COVID-19: Perspektif Pendidikan*, 35.
- Tseng, H. W., & Walsh Jr, E. J. (2016). Blended vs. traditional course delivery: Comparing students' motivation, learning outcomes, and preferences. *Quarterly Review of Distance Education*, 17(1).
- Turkmen, H. G. (2012). Using social networking in EFL classroom in higher education. *Conference Proceedings Of» ELearning and Software for Education «(ELSE)*, (01), 350–354. " Carol I" National Defence University Publishing House.
- Vania, P. F., Setiawan, W., & Wijaya, A. F. C. (2018). Edmodo as Web-Based Learning to Improve Student's Cognitive and Motivation in Learning Thermal Physics. *Journal of Science Learning*, 1(3), 110–115.
- Widiastuti, N. M. D. (2018). Inovasi Aplikasi Media Pembelajaran Tari Bali Berbasis Android. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 33(2), 287–295.
- Woodill, G., & Officer, D. C. L. (2004). Where is the Learning in E-learning? *A Critical Analysis of the Elearning Industry (Operitel Corporation)*. Peterborough, Ontario, Canada: Operitel Corporation.
- Yagci, T. (2015). Blended Learning via Mobile Social Media & Implementation of" EDMODO" in Reading Classes. *Advances in Language and Literary Studies*, 6(4), 41–47.
- Yakut, A. D., & Aydın, S. (2017). An experimental study on the effects of the use of blogson EFL reading comprehension. *Innovation in Language Learning and Teaching*, 11(1), 1–16.
- Zamfiroiu, A., & Sboră, C. (2014). Statistical analysis of the behavior for mobile E-learning. *Procedia Economics and Finance*, 10, 237–243.
- Zhou, M., & Li, Z. (2019). Blended mobile learning in theatre arts classrooms in higher education. *Innovations in Education and Teaching International*, 56(3), 307–317.