

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI EDMODO TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN BIOLOGI

*Fitrah Al Anshori, Universitas Cokroaminoto Palopo, Indonesia
Sukmawati Syam, Universitas Cokroaminoto Palopo, Indonesia
*Corresponding author E-mail: fitrahbiologi@gmail.com

Received: 06, 11.2019, Revised: 12, 03.2020, Accepted: 13, 05.2020.

ABSTRACT.

This study was to determine the effect of using the Edmodo application on learning motivation of biology education students. This research is a quasi-experimental (Quasi experimental design). The design used in this study is posttest - only control design. The population in this study were all semester VI students of Biology Education Study Program at Cokroaminoto Palopo University 2016/2017, amounting to 86 people. The sample consists of 2 classes where class A is the experimental class taught using the Edmodo application and class B is the control class taught without using the edmod application. The instrument in this study was a learning motivation questionnaire. The results showed that: there was no influence of the use of the Edmodo application on the learning motivation of biology education students.

Keywords:

Edmodo, learning motivation, biology

ABSTRAK.

Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Edmodo terhadap motivasi belajar mahasiswa pendidikan biologi. Penelitian ini merupakan experiment semu (*Quasi experimental design*). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *posttest – only control design*. Populasi dalam penelitian adalah seluruh mahasiswa semester VI prodi pendidikan biologi Universitas Cokroaminoto Palopo angkatan 2016/2017 berjumlah 86 orang. Sampel terdiri dari 2 kelas dimana kelas A adalah kelas eksperimen dibelajarkan menggunakan aplikasi *edmodo* dan kelas B adalah kelas kontrol dibelajarkan tanpa menggunakan aplikasi *edmod*. Instrumen dalam penelitian ini adalah angket motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : tidak ada pengaruh penggunaan aplikasi Edmodo terhadap motivasi belajar mahasiswa pendidikan biologi.

Kata kunci :

Edmodo, motivasi belajar, biologi

PENDAHULUAN

Sistem pembelajaran yang baik dapat menghasilkan lulusan yang memiliki daya saing tinggi. Beragam model pembelajaran dapat meningkatkan pengalaman, keterampilan dan sikap yang lebih baik. Permendikbud No. 49 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, telah mengharuskan sistem pembelajaran di perguruan tinggi berbasis pada capaian pembelajaran (Pasal 5,6,7), serta proses pembelajarannya memiliki karakteristik yang mencerminkan sifat interaktif,

holistik, integratif, saintifik, kontekstual, tematik, efektif, kolaboratif, dan berpusat pada mahasiswa (Pasal 11 ayat (1)). Oleh karena itu pola pembelajaran di perguruan tinggi yang terpusat pada dosen (*Teaching Centered Learning*) dinilai sudah tidak memadai lagi, dan harus diubah menjadi berpusat pada mahasiswa (*Student Centered Learning*) (Sailah, 2014).

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) berdampak pada perkembangan model pembelajaran di dalam kampus. Beberapa kampus sudah

p-issn : 2355-7192; e-issn : 2613-9936
<http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/fpb>

mulai menggunakan internet untuk media pembelajaran. Mahasiswa sudah mulai mencari literatur melalui internet. Perkembangan ICT juga bisa dijadikan sarana untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di dalam kelas, seperti penggunaan aplikasi untuk mengerjakan dan mengumpulkan tugas serta digunakan untuk alat evaluasi yang mudah bagi mahasiswa dan dosen.

Media ICT semakin lama semakin mudah dijangkau oleh kalangan dosen dan mahasiswa. Hal ini dibuktikan dari jumlah kepemilikan *smartphone* pada kalangan mahasiswa mencapai 80%. *Smartphone* yang dimiliki mahasiswa hanya terbatas penggunaannya untuk komunikasi menggunakan media sosial dan bermain game yang tidak berhubungan dengan pembelajaran. Media sosial yang dimiliki mahasiswa hanya sebatas berperan untuk hiburan dan bertukar informasi semata semata antar sesama teman.

Smartphone yang dimiliki mahasiswa bisa dimanfaatkan untuk memudahkan pembelajaran menggunakan aplikasi android dan *website* yang dikenal dengan nama "Edmodo". Aplikasi ini membantu mahasiswa dan dosen untuk mengumpulkan tugas, berdiskusi secara daring dan melaksanakan ujian. Aplikasi ini kurang dikenal pemanfaatannya dalam pembelajaran di kelas walaupun penggunaannya yang cukup mudah. Kelebihan lain dari aplikasi Edmodo adalah pembelajaran dapat melibatkan orang tua sehingga mereka dapat melihat hasil belajar anaknya dengan bergabung di aplikasi Edmodo. Diperlukan bukti empiris penggunaan aplikasi Edmodo terhadap pembelajaran agar dapat dijadikan alat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas.

Oleh karena itu penelitian ini berfungsi untuk mendapatkan bukti empiris pengaruh penggunaan aplikasi

Edmodo terhadap motivasi belajar mahasiswa pendidikan biologi di Universitas Cokroaminoto Palopo.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan motivasi belajar mahasiswa menggunakan *e-learning* berbasis Edmodo, mengetahui ada atau tidak pengaruh penggunaan *e-learning* berbasis Edmodo terhadap motivasi belajar,

LANDASAN TEORI

Aplikasi Edmodo

Media jejaring sosial Edmodo lahir setelah Facebook berkembang pesat jumlah penggunanya. Hampir setiap orang yang memiliki jaringan internet, baik komputer (PC), laptop, *tablet*, atau ponsel pasti mengenal dan mungkin memiliki *account* Facebook. Edmodo diciptakan oleh Borg & O'Hara pada akhir tahun 2008. Borg & O'Hara menyadari kebutuhan lingkungan sekolah untuk berkembang memenuhi tuntutan dunia abad ke21. Keberhasilan platform jejaring sosial sebelumnya, seperti MySpace dan Facebook, menunjukkan bahwa banyak siswa sebagai pengguna media jejaring sosial tersebut tetapi aktivitas mereka tidak terhubung dengan belajar dan pembelajaran di sekolah. Borg & O'Hara percaya bahwa jejaringan sosial diarahkan pada kebutuhan peserta didik bisa memberi dampak besar terhadap bagaimana mereka berkolaborasi, dan belajar dalam dunia mereka, daripada hanya mengandalkan guru mereka di sekolah (Gushiken, 2013).

Jadi bisa dikatakan bahwa Edmodo merupakan media jejaring sosial yang dipersiapkan untuk belajar dan pembelajaran bagi guru dan siswa, dosen dan mahasiswa, sehingga tercipta sistem pembelajaran yang inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Terbukti, lebih dari 18 juta pengguna (2008-2013), Edmodo berhasil mengumpulkan pujian dari guru dan siswa. Guru menggunakan

p-issn : 2355-7192; e-issn : 2613-9936
<http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/fpb>

Edmodo untuk mengirim pengumuman dan tugas bagi siswa mereka. Siswa menggunakan Edmodo untuk berkomunikasi dengan guru-guru mereka untuk bertanya tentang pelajaran dan pekerjaan rumah, dan berkolaborasi dengan sesama siswa pada kegiatan dan ide-ide proyek. Di samping itu lingkungan Edmodo bebas dari iklan, *game*, dan gangguan lain yang mungkin mengganggu belajar siswa (Gushiken, 2013).

Edmodo merupakan situs jejaring sosial berbasis lingkungan kampus (*School Based Environment*). Edmodo diciptakan menggunakan konsep *social networking*, yang mengacu pada jejaring sosial Facebook sehingga sistem ini memiliki fitur yang mirip dengan Facebook (Basori, 2013).

Menurut Priono (2018) Edmodo adalah jejaring sosial terbatas dengan guru sebagai pusatnya. Murid dapat masuk ke dalam sebuah *circle* di Edmodo hanya apabila diundang oleh gurunya. Oleh karena itu, murid tahu bahwa orang-orang yang ada di *circle* tersebut hanyalah teman-teman sekelasnya. Semua orang di Edmodo adalah anonim, termasuk guru, karena itulah semua orang bisa dengan bebas mengemukakan komentar, pertanyaan, jawaban, ide dan pendapat tanpa harus khawatir mempermalukan diri sendiri. Agar suasana di *circle* Edmodo tetap kondusif, guru akan menjadi semacam pengawas. Guru dapat memberikan poin untuk murid pengguna yang pendapatnya bagus dan berguna. Guru juga dapat memberikan hukuman kepada murid pengguna yang tidak sopan atau mengganggu. Kemudian dalam Edmodo tidak boleh ada singkatan-singkatan semacam bahasa SMS atau twitter. Bahasa yang digunakan harus formal dan jelas. Orang tua murid juga bisa bergabung di *circle* Edmodo anaknya.

Penggunaan aplikasi Edmodo dalam proses pembelajaran berbasis e-learning dapat membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan interaktif

(Hadi, 2018). Penggunaan pembelajaran *blended learning* yang menggunakan aplikasi Edmodo memiliki dampak positif dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan partisipasi mahasiswa dengan sesama mahasiswa terutama dalam pembelajaran kelompok, meningkatkan interaksi antara mahasiswa dan dosen selama pembelajaran, memudahkan mahasiswa memahami materi pelajaran, (Ekayati, 2018).

Motivasi Belajar

Salah satu faktor motivasi ialah mendapat imbalan yang mengandung nilai informasi, maksudnya jika siswa mendapatkan informasi yang baru, dan informasi itu mempunyai makna atau arti maka siswa akan termotivasi untuk melakukan sesuatu yang baru terutama kaitannya dengan belajar (Winkel & Hastuti, 2006). Motivasi belajar tidak hanya berasal dari dalam diri seseorang, tetapi juga berasal dari luar seperti dari seorang guru sehingga siswa dapat memiliki semangat belajar dan memiliki arah belajar yang baik (Emda, 2018).

Metode *blended learning* memberikan pengaruh dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Hal ini berdasarkan hasil penelitian Syarif (2012) yang mengungkapkan bahwa adanya peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa yang signifikan akibat penerapan model *blended learning*.

Pembelajaran daring seperti menggunakan aplikasi iDu (*iLearning Education*) dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, membuat mahasiswa tidak jenuh dalam proses pembelajaran dan membuat mahasiswa. Menggunakan pembelajaran daring dapat membuat mahasiswa menjadi lebih kreatif dan dapat meningkatkan wawasannya selama mengikuti perkuliahan (Rahardja *et al.*, 2018)

Menurut Maslow (Marsh, 2010) mengemukakan bahwa motivasi peserta didik adalah variabel yang kompleks dan saling terkait dengan berbagai faktor lainnya seperti *anxiety* (kecemasan), kebutuhan untuk berprestasi, kebutuhan untuk diterima, keingintahuan, dan kebutuhan lain yang digariskan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*) dengan memberikan perlakuan khusus berupa penggunaan aplikasi *edmodo* untuk kelas eksperimen dan tanpa perlakuan khusus untuk kelas control. Penelitian ini melibatkan dua kelompok mahasiswa, yaitu satu kelompok sebagai kelompok eksperimen (percobaan) dan satu kelompok sebagai kelompok kontrol (pembanding). Kelompok eksperimen diajar dengan menggunakan *edmodo* sedangkan pada kelompok kontrol tanpa menggunakan *edmodo*.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *posttest-only control design*. Desain penelitian digambarkan pada Tabel 1

Tabel 1. Desain penelitian

Kelompok	Perlakuan	Posttest
R1	X1, Y1	Q
R2	X2, Y1	Q

Keterangan :

R1 : Kelompok Eksperimen

R2 : Kelompok Kontrol

X1 : Perlakuan pembelajaran menggunakan aplikasi *edmodo*

X2 : Tanpa perlakuan pembelajaran menggunakan aplikasi *edmodo*

Y1 : Efektivitas pembelajaran

Q : Posttest

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Cokroaminoto Palopo Jl. Latamacelling. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh mahasiswa angkatan

2016/2017 semester 6 yang memprogram mata kuliah perkembangan hewan. Teknik sampling yang digunakan adalah *sampling jenuh* yaitu penggunaan seluruh populasi menjadi sampel sehingga terpilih sampel penelitian ini adalah mahasiswa kelas VI A sebagai kelas eksperimen yang dibelajarkan menggunakan *edmodo* dan kelas VI B sebagai kelas control yang dibelajarkan tanpa menggunakan *edmodo*. Total sampel sebanyak 86 mahasiswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan pemberian angket motivasi belajar kepada masing-masing setiap kelompok mahasiswa pada kedua kelompok (eksperimen dan kontrol). Pemberian tes dilakukan setelah kedua kelompok diberikan perlakuan (*treatment*) selama 4 kali pembelajaran di kelas. Data hasil belajar dan motivasi mahasiswa selama mengikuti pembelajaran akan dianalisis di penelitian ini.

Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis deskriptif untuk mendeskripsikan motivasi belajar mahasiswa, sedangkan analisis statistik inferensial digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Edmodo terhadap motivasi belajar mahasiswa yang dibelajarkan menggunakan aplikasi Edmodo. Untuk memudahkan membuat deskripsi hasil motivasi belajar mahasiswa maka perlu dibuat pengkategorian data.

Tabel 2. Pedoman kategori motivasi belajar mahasiswa

Keterangan	Skor yang di peroleh
Sangat Rendah	$X \leq M - 1,5SD$
Rendah	$M - 1,5SD < X \leq M - 0,5SD$
Sedang	$M - 0,5SD < X \leq M + 0,5SD$
Tinggi	$M + 0,5SD < X \leq M + 1,5SD$
Sangat tinggi	$M + 1,5SD < X$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Posttest berupa angket diberikan kepada kedua kelompok mahasiswa yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Menggunakan 20 item pertanyaan. Hasil deskripsi data motivasi belajar dapat dilihat pada Tabel 3

Tabel 3. Analisis motivasi belajar mahasiswa pendidikan biologi

Kategori	Frek		%		Rata-rata	
	Ex	K	Ex	K	Ex	K
Sangat Redah	0	0	0	0		
Rendah	0	0	0	0		
Cukup	1	5	0,45	2,05	65,62	63,51
Tinggi	26	21	11,7	8,61		
Sangat Tinggi	18	15	8,1	6,15		

Berdasarkan data Tabel 3 diketahui bahwa motivasi belajar mahasiswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada kategori tinggi dengan skor rerata kelas eksperimen 65,62 dan skor rerata kelas kontrol 63,51. Motivasi belajar mahasiswa kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berbeda jauh.

Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan uji *Shapiro wilk* karena jumlah masing – masing data dibawah 50 siswa. Pengujian dilakukan menggunakan aplikasi SPSS dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ atau $\alpha = 0,05$.

Adapun kriteria pengujian: Jika *p-value* = $\alpha = 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan jika *p-value* < $\alpha = 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data yang diteliti tidak berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil uji normalitas hasil belajar mahasiswa kelas experiment dan kelas kontrol

Kelompok	Shapiro-Wilk		
	Statist	df	Sig.
Motivasi			
	ic		
Kelas	.959	45	.114
Experimen			
Kelas kontrol	.956	41	.116

Berdasarkan Tabel 4 hasil uji normalitas data motivasi belajar memiliki skor signifikansi kelas experiment 0,114. Karena nilai 0,114 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data posttest kelas experiment berdistribusi normal. Sedangkan hasil uji normalitas pada kelas kontrol memiliki nilai signifikansi 0,116. Karena nilai 0.116 > 0,05 maka data posttest kelas kontrol berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menyelidiki variansi kedua sampel sama atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis *Independent Sample t-test*. Data yang memenuhi syarat adalah jika varian sama atau subjek berasal dari kelompok yang homogen.

Uji yang digunakan adalah uji *Levene's test*. Nilai *Levene's Test* dapat dilihat pada tabel output *independent sample t-test* menggunakan SPSS. Pada uji *Levene's test* digunakan taraf signifikan =5% atau =0,05. Adapun kriteria pengujian: Jika nilai sig > 0,05 maka varians data adalah homogen. Jika nilai sig

p-issn : 2355-7192; e-issn : 2613-9936
http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/fpb

< 0,05 maka varians data adalah tidak homogen.

Uji homogenitas motivasi belajar mahasiswa

Tabel 5. Uji homogenitas motivasi belajar mahasiswa

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Motivasi belajar mahasiswa	Based on Mean	.030	1	80	.862
	Based on Median	.084	1	80	.773
mahasiswa	Based on Median and with adjusted df	.084	1	78.708	.773
	Based on trimmed mean	.036	1	80	.850

Berdasarkan Tabel 4 uji homogenitas skor signifikansi $0,862 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data motivasi bersifat homogen.

Uji Hipotesis

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka memenuhi syarat dilakukan analisis statistik inferensial untuk menguji hipotesis dengan menggunakan statistik uji t (*Independent Sample t-test*) dengan taraf signifikansi = 0,05. Dengan kriteria, jika $p\text{ value} =$ maka H_0 diterima dan jika $p\text{value} <$ maka H_0 ditolak. Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah diajukan. Untuk pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS.

Pengaruh penggunaan aplikasi Edmodo terhadap motivasi belajar mahasiswa pendidikan biologi.

Tabel 6. Hasil uji *Independent sample test* motivasi belajar mahasiswa pendidikan biologi

F	Sig.	t	df	Sig.
.095	.758	1.582	84	.117
		1.578	82.36	.118
			3	

Berdasarkan Tabel 6 hasil uji *Independent sample test* motivasi belajar mahasiswa biologi memiliki nilai sig (0,117) > 0,05 maka dapat disimpulkan tidak terdapat pengaruh penggunaan aplikasi edmodo terhadap motivasi belajar mahasiswa pendidikan biologi.

Berdasarkan analisis motivasi belajar mahasiswa yang dibelajarkan menggunakan aplikasi Edmodo dengan yang tidak menggunakan aplikasi Edmodo terlihat tidak terdapat perbedaan yang signifikan sehingga tidak terdapat pengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa karena motivasi belajar mahasiswa di kedua kelas termasuk kategori tinggi.

Walaupun tidak terdapat perbedaan motivasi belajar mahasiswa antara kelas experiment dan kelas kontrol tetapi antusias mahasiswa tersebut mempelajari penggunaan aplikasi Edmodo tinggi. Hal ini dilihat dari aktivitas mahasiswa yang bertanya mengenai pembuatan akun, cara menjawab soal, selama proses pembelajaran seluruh mahasiswa memiliki akun Edmodo. Walaupun selama penggunaannya terkadang mahasiswa ada yang lupa akun lupa sandi dan lupa cara menjawab soal. Hal ini disebabkan karena mahasiswa yang belum pernah menggunakan pembelajaran *online*.

Tidak adanya perbedaan motivasi belajar antara mahasiswa yang dibelajarkan menggunakan *edmodo* dengan yang tidak disebabkan karena

p-issn : 2355-7192; e-issn : 2613-9936
<http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/fpb>

mahasiswa kelompok kelas tersebut memiliki motivasi belajar yang tinggi untuk mempelajari materi perkuliahan.

Selama penggunaan aplikasi *Edmodo*, mahasiswa jadi lebih tertib dalam menjawab soal dan tepat waktu dalam mengerjakan tugas secara online. Selama pembelajaran menggunakan aplikasi *Edmodo* terdapat beberapa masalah yang dihadapi oleh mahasiswa dan dosen seperti mahasiswa yang masih awam dalam menggunakan aplikasi *Edmodo*.

Masalah yang dalam dalam menggunakan aplikasi *Edmodo* juga dialami Sulistiono (2019) dimana mahasiswa yang diajar menggunakan aplikasi *Edmodo* sebagian besar baru pertama kali melakukan perkuliahan secara daring, pada saat pengumpulan tugas banyak yang tidak sesuai dengan form yang diinstruksikan oleh dosennya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah tidak terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *edmodo* terhadap motivasi belajar mahasiswa pendidikan biologi

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis, maka penulis dapat memberikan saran – saran sebagai berikut :

1. Bagi pengajar agar mempertimbangkan menggunakan aplikasi *e-learning* seperti *Edmodo* untuk memaksimalkan proses belajar mengajar.
2. Bagi pengajar yang akan menggunakan aplikasi *Edmodo* agar terlebih dahulu melatih siswa menggunakan aplikasi ini sebelum dipakai.
3. Bagi peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan penelitian ini dan menguji variabel lain yang berkaitan dengan penggunaan *e-learning*

berbasis *edmodo* diproses pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Basori, 2013, Pemanfaatan Social Learning Network "Edmodo" dalam Membantu Perkuliahan Teori Bodi Otomotif di Prodi PTM, *Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi*, Vol 4, No 2, Hal 99-105
- Ekayati, R. (2018). Implementasi metode blended learning berbasis aplikasi *edmodo*. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 4(2).
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172-182.
- Gushiken, B. (2013). Integrating *edmodo* into a high school service club: to promote interactive online communication. TCC Worldwide Online Conference.
- Hadi, F. R., & Rulviana, V. (2018). Analisis Proses Pembelajaran E-Learning Berbasis *Edmodo* pada Mata Kuliah Geometri. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1), 63-68.
- Marsh, C. (2010). *Becoming a teacher: knowledge, skill, & issue*. (5rd ed). Sydney: Pearson Educational International.
- Priono, Agus I. 2018 Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Menggambar 2 Dimensi Menggunakan *Computer Aided Design*. *Journal of Mechanical Engineering Education*, Vol. 5, No. 2, Desember 2018. Hal 130-131.

Rahardja, U., Aini, Q., Ariessanti, H. D., & Khoirunisa, A. (2018). Pengaruh Gamifikasi pada iDu (iLearning Education) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *NJCA (Nusantara Journal of Computers and Its Applications)*, 3(2).

Sailah, Ilah (2014). *Buku kurikulum pendidikan tinggi*. Jakarta: Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.

Syarif, I.(2012). “Pengaruh Model *Blended Learning* terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa SMK”.*Jurnal Pendidikan Vokasi*. 2(2), Hlm 234-249.

Sulistiono, M. (2019). Implementasi Hybrid Learning Menggunakan Aplikasi Edmodo Pada Matakuliah Metode Penelitian Kualitatif. *ElementerIs: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 1(1), 57-67.

Winkel, W. S. & Hastuti. S. (2006). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.