

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS EDMODO
POKOK BAHASAN ANALISIS LINGKUNGAN BISNIS PADA SISWA KELAS X SMKN 4 SURABAYA**

Eko Budi Marjono

Program Studi Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya,

E-mail: ekomarjono@mhs.unesa.ac.id

Tri Sudarwanto

Program Studi Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya,

E-mail: trisudarwanto@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis Edmodo pada pokok bahasan analisis lingkungan bisnis. Pengembangan media pembelajaran berbasis Edmodo menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari Analisis, Desain (Perancangan), *Development* (Pengembangan), Implementasi, dan Evaluasi. Populasi sekaligus sampel dalam penelitian sebanyak 35 siswa, dan implementasi penelitiannya dilakukan sebanyak 2 kali menggunakan kelas kecil dan kelas besar. Penelitian dilaksanakan dengan cara memberikan soal *pre-test* dan *Post-test*. Teknik Analisis penelitian menggunakan skala Likert. Media pembelajaran berbasis Edmodo Layak dari segi kelayakan materi dan mendapatkan rata-rata keseluruhan skor sebesar 82,72% dan dari segi kelayakan media mendapat kategori Layak dengan perolehan rata-rata keseluruhan skor sebesar 90,71%. Media Pembelajaran berbasis Edmodo Layak digunakan sebagai Media pembelajaran di kelas.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Edmodo, Kelayakan

Abstract

The research aims to determine the feasibility of Edmodo-based learning media on the subject of business environment analysis. Development of Edmodo-based learning media uses the ADDIE development model which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The population as well as the sample in the study were 35 students, and the research implementation was carried out 2 times using small classes and large classes. The study was conducted by providing pre-test and post-test questions. Research analysis techniques using a Likert scale. Edmodo-based learning media in terms of the feasibility of the material and get an overall average score of 82.72% and in terms of the feasibility of the media get the Eligible category with an overall average score of 90.71%. Edmodo-based learning media is appropriate to be used as learning media in the classroom.

Keywords: Learning Media, Edmodo, Feasibility

PENDAHULUAN

Di era sekarang ini, pemanfaatan teknologi telah banyak ditemui di semua kalangan. Pemanfaatan teknologi bukan hanya di gunakan pada komunikasi saja, namun banyak bidang yang memanfaatkan teknologi yang ada. Bidang-bidang pemanfaatan teknologi tersebut adalah bidang ekonomi, perdagangan, dan bahkan bidang pendidikan.

Menjamurnya perdagangan Online atau e-commerce, membuktikan bahwa teknologi mampu menjangkau bidang lain selain bidang komunikasi. Di bidang pendidikan pun teknologi telah banyak digunakan, contohnya adalah pemanfaatan media sosial berbasis pendidikan yaitu Edmodo.

Harusnya bagi pebisnis mula-mula mempelajari tentang lingkungan bisnis yang selalu berkembang sangatlah penting untuk dilakukan, selain karena memang harus memahami bisnis dan lingkungannya, mempelajari analisis lingkungan bisnis juga merupakan salah satu langkah untuk membentuk strategi penjualan yang mengacu pada lingkup bisnis. Di sekolah khususnya Sekolah menengah kejuruan

ada salah satu materi yang seharusnya dikuasai oleh siswa yaitu materi perencanaan bisnis, yang didalamnya juga memuat materi analisis lingkungan bisnis. Kurikulum SMK saat ini lebih menekankan pembelajaran Student Center atau berpusat pada siswa, dan guru hanya berperan sebagai fasilitator dalam kegiatan belajar mengajar. Capaian pembelajaran di SMK menuntut siswa untuk lebih memahami berbagai materi pokok salah satunya adalah pemanfaatan teknologi dalam perdagangan atau (e-commerce).

Materi Analisis Lingkungan Bisnis merupakan materi yang ada di jurusan Pemasaran di SMKN 4 Surabaya. Berdasarkan pengamatan penulis, siswa kurang menguasai materi Analisis Lingkungan Bisnis, serta kurang antusias dalam mengikuti mata pelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Zaenal Achmad, kepala jurusan pemasaran di SMKN 4 Surabaya pada tanggal 28 Agustus 2019 yang lakukan di sekolah dalam pembelajaran siswa cenderung kurang mandiri, serta kurang antusias

mengikuti pelajaran. Hal ini terbukti dari adanya siswa selalu bergantung pada guru dalam pembelajaran, siswa hanya mencatat, memahami dan tidak bertanya jika tidak disuruh.

Keadaan di lapangan menunjukkan siswa dikelas X jurusan pemasaran dalam mempelajari materi analisis lingkungan bisnis, nilai yang didapat masih belum mencapai KKM, proses belajar mengajar yang dilakukan berpusat pada guru, banyak siswa yang saat pelajaran berlangsung tidak dapat mengikuti pelajaran karena sakit ataupun izin untuk tidak mengikuti pelajaran, sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang membantu siswa untuk belajar sendiri (mandiri), dan guru hanya berperan sebagai fasilitator, media pembelajaran yang dikembangkan juga harus memenuhi kebutuhan belajar siswa pada saat siswa izin untuk tidak mengikuti pelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan harus mendukung proses belajar siswa, proses belajar bukan hanya di dalam kelas namun juga mendukung proses belajar siswa kapan saja dan dimana saja.

Di era perkembangan teknologi yang semakin berkembang ini, sekolah juga melengkapi sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan teknologi dan internet yang semakin berkembang. Contohnya saja, Sekolah dilengkapi dengan fasilitas wifi, Laboratorium komputer, dan penggunaan LCD Proyektor untuk menunjang proses pembelajaran sesuai dengan penggunaan teknologi yang berkembang dimasa sekarang. Siswa pula dituntut untuk mampu memahami materi dan mendapat nilai diatas KKM. Di era perkembangan teknologi yang semakin berkembang ini, sekolah juga melengkapi sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan teknologi dan internet yang semakin berkembang. Siswa di SMKN 4 Surabaya, menurut pengamatan penulis, sebagian besar siswanya telah mempunyai Smartphone Canggih berbasis Android, ipad, netbook, dan juga laptop.

Hal ini menunjukkan bahwa seiring dengan perkembangan teknologi sekarang ini, siswa pun mengikuti perkembangan teknologi tersebut. Dalam menyikapi perkembangan Teknologi tentunya Sekolah juga menyediakan fasilitas yang terkait dengan perkembangan teknologi, seperti wifi. Dalam pelaksanaannya Fasilitas Wifi di sekolah digunakan untuk proses administrasi sekolah, melihat informasi, digunakan untuk mengakses media sosial, dan tidak jarang penulis menemukan di lapangan fasilitas ini digunakan siswa untuk bermain game online.

Proses pembelajaran di SMKN 4 Surabaya mengacu pada penggunaan kurikulum 2013, dimana kurikulum 2013 menekankan siswa yang lebih aktif daripada gurunya. Oleh karena itu, penulis tertarik ingin mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan media Edmodo.

Media pembelajaran Edmodo, merupakan platform yang memungkinkan kita membuat kelas

digital yang didalamnya terdapat fitur-fitur intuitif dan penyimpanan yang tidak terbatas, di Edmodo kita juga dapat membuat grup dengan cepat, menjadwalkan kuis, mengelola kemajuan, memberikan tugas rumah dan dengan Edmodo kita dapat menemukan konten pendidikan dari seluruh web, baik secara gratis ataupun berbayar, selain itu guru dapat berkolaborasi dengan guru yang lain. Edmodo juga dapat ditambahkan media pembelajaran tambahan, seperti video, gambar, suara.

Tuntutan zaman serta kemajuan sains dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan kemandirian belajar. Dengan menerapkan Edmodo dalam pembelajaran, diyakini dapat mengatasi masalah-masalah yang sedang dihadapi oleh siswa. Media pembelajaran Edmodo juga memiliki kekurangan, yaitu, pada media Edmodo tidak menyediakan fitur video conference sehingga tidak memungkinkan untuk bertatap muka secara langsung dari jarak jauh.

Jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran di SMKN 4 Surabaya merupakan jurusan yang mengajarkan siswa untuk memahami pemasaran, bisnis dan marketing. SMKN 4 Surabaya, merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan atas di Surabaya. SMKN 4 Surabaya telah mengenal pembelajaran berbasis Edmodo sebelumnya, namun pembelajaran berbasis Edmodo ini pelaksanaannya belum maksimal, dan hanya diperkenalkan di kelas 12. Media pembelajaran berbasis Edmodo belum diperkenalkan di kelas yang lain. Berdasarkan kenyataan di lapangan ini, penulis ingin menerapkan pembelajaran berbasis Edmodo di kelas X, hal ini bertujuan agar pembelajaran berbasis Edmodo di sekolah tersebut pelaksanaannya lebih maksimal.

Penelitian diimplementasikan di kelas X juga dilakukan untuk menjawab pertanyaan terkait bagaimana jika pembelajaran berbasis Edmodo ini diterapkan di kelas X yang merupakan kelas paling muda serta memperkenalkan berbasis teknologi kepada siswa baru. SMKN 4 Surabaya dipilih karena sebagian guru sudah mengenal Edmodo, sehingga hal ini memudahkan penulis dalam pelaksanaan penelitian. Memanfaatkan media pembelajaran berbasis Edmodo dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Charoenwet dan Christensen, 2016).

Herlambank (2015) menyimpulkan bahwa hasil belajar menggunakan Edmodo menunjukkan tidak adanya hubungan antara pemakaian media Edmodo untuk pembelajaran dengan hasil nilai belajar siswa.

Keterbaruan dalam penelitian ini adalah pada materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis Edmodo. Pada penelitian sebelumnya, membahas mengenai materi yang lain. Pada penelitian sebelumnya, menyimpulkan keefektifan Edmodo

sebagai media pembelajaran di kelas. Penelitian penulis membahas mengenai kelayakan Edmodo sebagai media pembelajaran di kelas. Keterbaruan penelitian adalah, pemakaian media pembelajaran berbasis Edmodo diterapkan di kelas X, setelah sebelumnya media pembelajaran berbasis Edmodo ini pernah diterapkan di kelas XII.

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka penulis sangat tertarik untuk mengangkat penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Edmodo pada pokok bahasan Analisis Lingkungan Bisnis pada siswa kelas X SMKN 4 Surabaya”.

Tujuan dari penelitian adalah mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis Edmodo, Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis Edmodo melalui Validasi Media dan Validasi Materi dari ahli, dan mengetahui Respon siswa terhadap media pembelajaran Edmodo pada pokok bahasan Analisis Lingkungan Bisnis pada siswa kelas X SMKN 4 Surabaya.

Arif Prabowo dan Musfiqon (2018: 6) mendefinisikan pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum. Sanjaya (2015: 227) mendefinisikan proses pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa, antara siswa dengan siswa; ataupun antara siswa dengan lingkungannya. Rayandra (2012:458) menyebutkan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan kemauan dan pesan dari si pembelajar sehingga dapat mendukung terjadinya proses pembelajaran yang bertujuan, terkendali, dan disengaja.

Manfaat media pembelajaran adalah untuk Mengatasi terjadinya kesalahan pemahaman dalam memahami materi pelajaran, Maka dari itu diperlukan media sebagai alat bantu dalam belajar untuk mengatasi kesalahan dalam pemahaman materi pelajaran, Mengatasi keterbatasan ruang, pembelajaran akan lebih menarik, memudahkan pemahaman, metode belajar mengajar di kelas akan lebih bervariasi, serta siswa akan banyak melakukan kegiatan pembelajaran. Wibawanto (2017:06) Menyebutkan manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga dapat mengatasi sikap pasif peserta didik, dan memberikan rangsangan yang sama, dan menimbulkan persepsi yang sama, serta mempersamakan pengalaman belajar antar siswa.

Wiarto (2016:80) media dalam pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi 4 yaitu media audio, media visual, media audio visual dan multimedia. Wiarto (2016:41) Menyebutkan 6 (enam) prinsip dan kriteria pemilihan media belajar yaitu Kesesuaian, kejelasan penyajian media pembelajaran, Media harus mudah diakses keterjangkauan, ketersediaan, dan berorientasi pada siswa.

Hanifah dan Julia (2014: 18) mendefinisikan Edmodo adalah media sosial network microblogging yang aman dan diperuntukkan bagi siswa dan guru. Tan (2017: 229) mendefinisikan Edmodo adalah platform microblogging pribadi yang sengaja dikembangkan untuk guru dan siswa dengan memperhatikan dan mengutamakan privasi penggunaannya. Hanifah dan Julia (2014: 18) mendefinisikan Edmodo adalah media sosial network microblogging yang aman dan diperuntukkan bagi siswa dan guru. Tan (2017:237) menyebutkan fitur dan sarana yang terdapat dalam platform Edmodo yaitu: (1) Polling yang berfungsi untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai hal tertentu; (2) Gradebook, merupakan fitur untuk memberi nilai pada siswa secara manual ataupun otomatis; (3) Quiz, yakni fitur yang berfungsi untuk memberikan evaluasi hasil belajar berupa soal-soal pilihan ganda, uraian ataupun isian singkat; (4) File and Links, Fitur ini berfungsi untuk mengirim catatan yang berupa file dan link; (5) Library, fitur untuk mengunggah file berupa bahan ajar materi, gambar, video, referensi, presentasi, dan lain sebagainya; (6) Assignment, untuk memberikan tugas kepada siswa secara online; (7) fitur Award Bafige, fungsi dari fitur ini adalah sebagai pemberian penghargaan kepada siswa; (8) Parent Code, merupakan fitur untuk orang tua siswa yang berfungsi untuk memantau aktivitas belajar yang dilakukan oleh anak.

Pada materi Analisis Lingkungan bisnis terdapat Tujuan pembelajaran dan Capaian pembelajaran. Sutrisno (2018:19) dalam modul perencanaan Bisnis menyebutkan ada 4 tujuan pembelajaran, dan terdapat 6 Capaian pembelajaran. Tujuan dari pembelajaran Analisis Lingkungan Bisnis yaitu siswa diharapkan mampu (1) Menjelaskan lingkungan bisnis secara umum; (2) Menganalisis lingkungan eksternal mikro; (3) Menganalisis lingkungan bisnis eksternal mikro; (4) merespon lingkungan bisnis. Sedangkan untuk capaian pembelajaran, siswa harus mampu memahami mengenai (1) apakah bisnis itu; (2) Pihak-pihak yang terlibat dalam bisnis; (3) Tujuan Bisnis; (4) Mengetahui lingkungan bisnis eksternal mikro; (5) mengenal bisnis eksternal mikro; (6) merespon lingkungan bisnis. Analisis lingkungan bisnis masuk dalam mata pelajaran perencanaan bisnis, materi analisis lingkungan bisnis termasuk dalam salah satu kompetensi dasar yang ada pada mata pelajaran perencanaan bisnis.

Materi analisis lingkungan bisnis ini erat hubungannya dengan dunia bisnis atau usaha, karena dengan mampu melakukan analisis lingkungan bisnis, mengenal pelaku bisnis, mengenal tujuan bisnis, mengenal segala macam bisnis dan lingkungannya akan sangat membantu para pebisnis, khususnya pebisnis pemula untuk menentukan strategi yang tepat dalam menjalankan bisnis. Termasuk bisnis e-commerce yang sedang berkembang saat ini.

lingkungan bisnis pula sangat berpengaruh dalam menjalankan bisnis e-commerce, bagaimana lingkungan dengan pembeli, pemasok, penyalur, dsb.

Oleh karena itu mempelajari analisis lingkungan bisnis sangatlah penting, khususnya bagi pebisnis pemula, agar pebisnis lebih mengenal lingkungannya, dan mampu menentukan langkah yang tepat untuk menjalankan bisnisnya.

METODE PENELITIAN

Model Pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Penelitian dilaksanakan di kelas X jurusan Pemasaran SMKN 4 Surabaya. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMKN 4 Surabaya tahun ajaran 2018/2019 yang terdiri dari 35 siswa.

Pengambilan data pada penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Juli 2019-Agustus 2019. Tahap awal dalam model pengembangan ADDIE adalah melakukan Analisis yaitu Analisis Kebutuhan dan Analisis Kompetensi, tahap selanjutnya adalah tahap perancangan media. Tahap pertama dalam perancangan media adalah pemilihan media pembelajaran, pemilihan media pembelajaran didasarkan pada analisis kebutuhan yang diperoleh saat penulis melakukan observasi lapangan dan wawancara. Berdasarkan analisis kebutuhan. Sekolah membutuhkan media pembelajaran yang membuat siswa aktif, serta memberikan materi kepada siswa yang sedang ijin tidak mengikuti pelajaran. Edmodo dipilih karena kemudahan penggunaannya, sekolah pun sudah mengenal Edmodo sebelumnya. Oleh sebab itu, penulis memilih media pembelajaran berbasis Edmodo untuk diterapkan di kelas X. Tahap perancangan selanjutnya adalah penyusunan isi media pembelajaran berbasis Edmodo.

Materi yang menjadi isi dalam media pembelajaran berbasis Edmodo adalah materi yang terdapat dalam mata pelajaran perencanaan bisnis, pada kompetensi dasar atau pokok bahasan analisis lingkungan bisnis. Materi diajarkan dalam 3 kali pertemuan, karena pada pokok bahasan ini, materi yang dicakup cukup banyak, sehingga dapat dilakukan dalam 3 kali pertemuan.

Materi disesuaikan dengan kebutuhan pebisnis pemula yang seharusnya mempelajari bisnis dan lingkungannya, sebagai materi dasar untuk menjalankan bisnis, sudah selayaknya materi analisis lingkungan bisnis dipahami. Isi dari media pembelajaran Edmodo, dilengkapi dengan soal Pre-test serta soal Post-Test, soal ini diberikan pada saat pertemuan pembelajaran. Soal pre-test diberikan pada saat siswa belum diajarkan materi, soal post-test diberikan setelah siswa menerima materi.

Media Pembelajaran yang telah selesai dirancang kemudian di validasi untuk mengetahui kelayakan media dari segi kelayakan materi dan kelayakan media berdasarkan penilaian dari ahli

media dan ahli materi. Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi uji coba media yang dilakukan dengan cara memberikan tes berupa pre-test dan post-test kepada sebanyak 10 orang untuk kelompok kecil dan melakukan uji coba pada kelas besar dengan siswa sebanyak 35 orang.

Tahap Evaluasi dilakukan setelah mendapat data dari hasil uji coba, apakah terdapat media efektif dan layak digunakan berdasarkan penilaian oleh validator media dan materi, dan berdasarkan angket respon siswa. Evaluasi juga dilihat hasil nilai yang diperoleh siswa dari tes *pre-test* dan *post-test*.

Media pembelajaran Edmodo, dipastikan layak, bila memenuhi penilaian kriteria validasi, yaitu memastikan media yang akan di uji cobakan, dan menjadi media pembelajaran di kelas tersebut efektif dan efisien untuk digunakan, mudah untuk diperbaiki, dapat digunakan, komunikatif, serta visual yang diberikan bersifat sederhana dan tidak berlebihan.

Kriteria Kelayakan media memakai skala Likert yaitu dengan rentang nilai antara 1 sampai 5, dengan kategori sangat tidak setuju sampai dengan sangat setuju. Bobot penilaian test dinyatakan dalam sistem skor maksimum sesuai dengan tingkat kesukarannya. Hal ini penulis memberikan skor sesuai bobot soal yakni: Sukar: 25, Sedang: 20, Mudah: 15.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SMKN 4 Surabaya adalah Sekolah Menengah Kejuruan Negeri di kota Surabaya yang berdiri pada tahun 1969 dan beralamatkan di Jl. Kranggan, Sawahan, Surabaya.

Pengembangan Media pembelajaran berbasis Edmodo menggunakan model pengembangan ADDIE, dan diterapkan secara penuh, karena ketersediaan fasilitas yang ada mendukung dan mencukupi untuk melakukan kegiatan penelitian pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis Edmodo.

Simpulan dari analisis kebutuhan adalah sekolah memerlukan media pembelajaran yang mampu membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, dan siswa yang saat itu ijin untuk tidak mengikuti pelajaran dapat tetap menerima materi yang saat itu diajarkan, serta pemanfaatan fasilitas internet disekolah untuk sarana pembelajaran lebih maksimal. Kompetensi Dasar Analisis Lingkungan Bisnis seusia digunakan untuk materi bahasan dalam pelaksanaan penelitian, karena lingkungan bisnis merupakan materi dasar yang seharusnya dipahami oleh siswa, sebagai bekal siswa tersebut setelah tamat atau lulus dari SMKN 4 Surabaya.

Isi dari media pembelajaran Edmodo yang penulis buat adalah materi Perencanaan Bisnis pada pokok bahasan Analisis Lingkungan Bisnis. Isi dari media tidak hanya berupa uraian materi namun juga

berisi soal-soal latihan. Uraian materi dan latihan soal disajikan dalam 3 pertemuan. Selain materi yang berbentuk uraian teks, materi juga disajikan dalam bentuk video pembelajaran. Sehingga pada tahapan ini penulis juga menyiapkan video pembelajaran untuk diselipkan di media pembelajaran Edmodo sebagai penunjang atau pendukung materi dalam teks dan supaya pembelajaran lebih menyenangkan.

Pada tahapan perancangan, menggunakan platform yang telah ada, penulis hanya mengisinya dengan materi dan soal latihan. Untuk dapat mengisi platform Edmodo diperlukan jaringan internet yang stabil, karena platform ini berbasis Online, mirip dengan sosial media. Untuk mengimplementasikan platform Edmodo dikelas juga diperlukan jaringan internet yang stabil. Untuk tahapan awal platform Edmodo, dapat diawali dengan membuka internet Browser dan menulis URL untuk menuju ke halaman Edmodo, untuk tahap selanjutnya dapat mengikuti arahan yang telah penulis jabarkan sebelumnya.

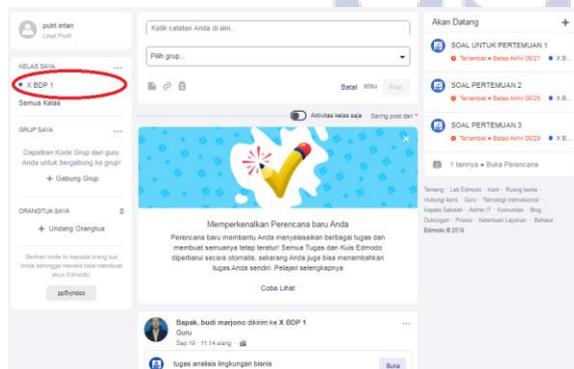
Berikut adalah langkah-langkah pembuatan akun platform Edmodo untuk siswa:

Tabel 1. Langkah-langkah Pembuatan Akun Edmodo

Langkah	Keterangan
Pertama	buka aplikasi internet browser
Kedua	URL https://new.Edmodo.com . Dan memilih menu mendaftar sebagai siswa

(Sumber: Diolah Peneliti, 2019)

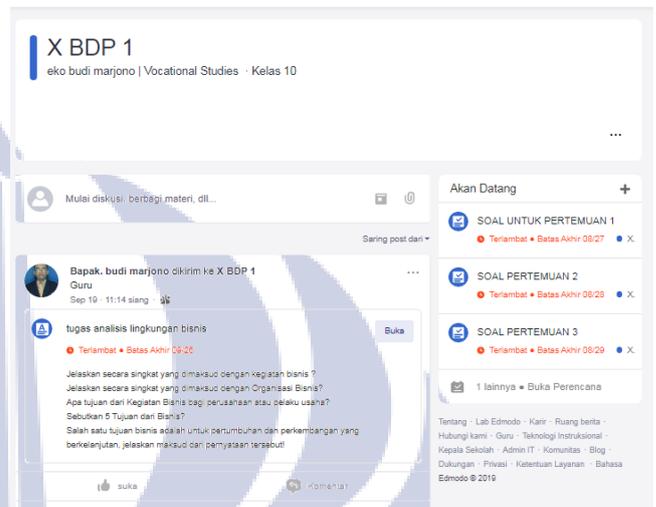
Setelah itu akan muncul tampilan pengisian data akun Edmodo, isi menurut nama depan dan belakang masing-masing siswa, juga mengisi kode kelas yang akan diikuti dan *password* keamanan akun Edmodo. Pada kategori Edmodo untuk siswa akan muncul tampilan info kontak orang tua, jika orangtua memiliki akun Edmodo maka diwajibkan untuk mengisi sesuai yang ada di kolom. Kalau tidak memiliki bisa memilih opsi lewat. Jika semuanya sudah selesai maka tampilannya akan seperti berikut.



Gambar 1. Tampilan Kelas Edmodo

Siswa dapat langsung menuju ke kelas yang dituju yang dapat dicari di samping kiri (bertanda

merah). Dan setelah diklik maka akan menuju ke kelas tersebut dan merubah tampilannya seperti berikut.



Gambar 2. Tampilan Isi Kegiatan Kelas Edmodo

Rata-rata keseluruhan aspek kelayakan materi didapat sebesar 82,72% dengan kategori sangat layak menurut persentase kelayakan Riduwan (2013). Jumlah rata-rata keseluruhan aspek validasi media didapatkan persentase sebesar 90,71% dan mendapat kategori Sangat Layak menurut persentase kelayakan Riduwan (2013). Rata-rata keseluruhan angket respon siswa didapat sebesar 83,3% dan dikategori Sangat Layak menurut persentase kelayakan Riduwan (2013).

Implementasi dari media pembelajaran berbasis Edmodo pada pokok bahasan analisis lingkungan bisnis. Proses implementasi dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan dan dibagi dalam 2 kelompok yakni kelompok kecil dan kelompok besar. Tahapan implementasi tidak mengalami hambatan yang berarti, responden atau siswa cenderung menurut akan instruksi yang diberikan oleh penulis, responden juga tertarik membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.

Tahap evaluasi menyajikan hasil yang diperoleh siswa pada saat implementasi yaitu berupa nilai didapat pada saat pemberian soal post test dengan rata-rata nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai yang diperoleh pada saat pre test.

Evaluasi kelayakan media, materi dan respon siswa juga diperoleh kategori layak menurut persentase kelayakan Riduwan (2015).

Hal ini dapat menunjukkan, bahwasanya siswa terbantu belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Edmodo.

Kesesuaian pengembangan media pembelajaran Edmodo dengan tujuan dan capaian pembelajaran kurikulum 2013 revisi 2017 adalah, pada media pembelajaran berbasis Edmodo pembelajaran dapat dilakukan secara mandiri oleh siswa, sehingga hanya

memerlukan sedikit peran guru dalam pembelajaran. Pada kurikulum 2013 yang lebih menekankan siswa untuk lebih belajar secara mandiri, daripada bergantung pada guru.

Dari segi kualitas instruksional, media pembelajaran berbasis Edmodo mampu memotivasi siswa untuk belajar, siswa juga lebih mudah memahami pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Edmodo. Platform Edmodo yang mirip dengan media sosial memudahkan siswa dalam penggunaannya, selain itu media Edmodo dapat juga diaplikasikan dimanapun siswa berada dan kapanpun dengan bantuan jaringan internet yang stabil. Dengan media pembelajaran berbasis Edmodo, siswa lebih mudah untuk mendapatkan materi pelajaran, terutama bagi siswa yang sedang absen atau tidak masuk sekolah karena izin dan sakit.

Selain siswa, guru juga memerlukan media pembelajaran yang mampu membuat siswa terlibat aktif dalam proses belajar dan mengajar, sehingga siswa mampu memaksimalkan hasil belajarnya. Penulis membuat media pembelajaran ini berbasis Edmodo. Penulis hanya menggunakan platform yang sudah ada dan mengisinya dengan materi, video pembelajaran dan juga soal-soal latihan, agar siswa mampu terlibat aktif dalam pembelajaran, dengan menggunakan platform yang mirip seperti media sosial yang digunakan sehari-hari.

Dari hasil analisis kompetensi, penulis dapat menyimpulkan, bahwa siswa perlu belajar mengenai materi perencanaan bisnis pada pokok bahasan dasar yaitu menganalisis lingkungan bisnis. Pada materi tersebut, diperkenalkan materi-materi dasar pada lingkungan bisnis yang berguna bagi siswa untuk terjun kelapangan, sebagai bekal untuk siswa saat tamat dari sekolah. Pokok bahasan analisis lingkungan bisnis merupakan pokok bahasan yang penting untuk dipelajari karena materi tersebut membahas bisnis dan lingkungannya.

Pada tahapan perancangan, menggunakan platform yang telah ada, penulis hanya mengisinya dengan materi dan soal latihan. Untuk dapat mengisi platform Edmodo diperlukan jaringan internet yang stabil, karena platform ini berbasis online, mirip dengan social media. Untuk mengimplementasikan platform Edmodo dikelas juga diperlukan jaringan internet yang stabil. Pada siswa, pembuatan akun Edmodo dapat dilakukan dengan cara yang sama, hanya pada tahapan pemilihan peran, siswa dapat memilih sebagai siswa. Pada siswa dapat mempelajari materi dan menjawab soal yang telah ditulis oleh guru yang secara otomatis tampil diberanda siswa.

Tahap pengembangan merupakan tahapan dimana media akan divalidasi oleh ahli, validasi yang dilakukan yaitu validasi media oleh salah satu praktisi pembelajaran (dosen) jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan (KTP) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP), untuk validasi materi dilakukan

oleh Dosen Prodi Pendidikan Tata Niaga Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya, dan guru jurusan Pemasaran di SMKN 4 Surabaya. Kesimpulannya Media pembelajaran berbasis Edmodo dan Materi telah Layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Implementasi dari media pembelajaran Edmodo pada pokok bahasan analisis lingkungan bisnis. Proses implementasi dilaksanakan sebanyak 3 kali

Tahapan implementasi merupakan tahapan pelaksanaan uji coba media pembelajaran berbasis Edmodo di kelas. Pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran inti pembelajaran.

Yang pertama adalah pertemuan 1 membahas mengenai materi pada pertemuan 1, dan seterusnya hingga pertemuan ke tiga. Implementasi penelitian dilaksanakan di laboratorium komputer, masing-masing siswa mendapat 1 komputer, laboratorium komputer sekolah juga dilengkapi dengan fasilitas wifi, sehingga memudahkan siswa untuk mengimplementasikan platform Edmodo, dan mengerjakan soal melalui platform tersebut, dan penulis dapat segera memberikan nilai secara otomatis.

Implementasi dilakukan dengan mengerjakan soal pre-test sebelum membuka platform Edmodo, setelah selesai mengerjakan soal Pre-test siswa mempelajari materi dengan membuka materi melalui akun Edmodo masing-masing. Kemudian siswa mengerjakan soal Post-test apabila siswa telah selesai mempelajari materi, pengerjaan soal post-test dilakukan langsung di platform Edmodo di kolom Quis yang telah di sediakan di platform Edmodo. Hasil yang telah diperoleh setelah mengerjakan soal post-test akan langsung otomatis mendapatkan penilaian.

Tahapan implementasi tidak mengalami hambatan yang berarti, responden atau siswa cenderung menurut akan instruksi yang diberikan oleh penulis, responden juga tertarik membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.

Tahapan selanjutnya merupakan tahapan evaluasi. Tahap evaluasi ini penulis jabarkan perolehan nilai siswa, yakni nilai pre-test atau nilai sebelum siswa membuka platform Edmodo, dan perolehan nilai post-test yaitu nilai setelah siswa mengerjakan soal-soal latihan yang ada didalam platform Edmodo setelah mempelajari materi yang ada didalam platform Edmodo. Berdasarkan hasil nilai yang diperoleh siswa pada saat mengerjakan soal pre-test dan post test, didapatkan nilai pada saat uji coba 1 atau kelas kecil yaitu rata-rata nilai pada pre-test sebesar 54,67, sedangkan rata-rata nilai pada post test sebesar 80,67. Perolehan nilai pada saat uji coba 2 atau kelas besar diperoleh hasil rata-rata nilai pada pre-test sebesar 77,85, sedangkan rata-rata nilai pada post-test dikelas besar diperoleh sebesar 78,6.

Dapat disimpulkan bahwa perolehan rata-rata nilai post-test lebih tinggi daripada perolehan rata-rata nilai pre-test, hal ini menunjukkan jika media pembelajaran berbasis Edmodo juga dapat meningkatkan perolehan hasil nilai belajar siswa.

Salah satu hal aspek yang divalidasi dalam media adalah kualitas teknis yang didalamnya termasuk dalam pemilihan font, warna tulisan, dan ukuran huruf, dan kemenarikan video yang ada didalam media pembelajaran video scribe. Validator media juga menilai aspek RPP dan pelaksanaan implementasi media, sehingga validator tidak hanya menilai isi dalam media pembelajaran berbasis Edmodo, termasuk video pembelajaran, namun validator juga lebih menilai mengenai RPP, rencana implementasi, mengatur materi dengan jumlah pertemuan, dan lain sebagainya. Jumlah keseluruhan presentase kelayakan media diperoleh sebesar 90,71% dengan kategori sangat layak menurut presentase kelayakan Riduwan (2015).

SIMPULAN

Simpulan penelitian ini adalah: Pengembangan media pembelajaran berbasis Edmodo menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Kelayakan materi mendapat rata-rata persentase sebesar 82,72% dengan kategori sangat layak. Kelayakan media mendapat rata-rata persentase sebesar 90,71% dengan kategori sangat layak. Hasil dari angket respon siswa mendapat rata-rata persentase kelayakan sebesar 83,3% dan mendapatkan kategori layak menurut persentase kelayakan Riduwan (2015).

SARAN

Berdasar hasil dari penelitian, maka saran untuk penelitian selanjutnya yaitu: membuat *platform* pembelajaran yang lebih unik, kreatif dan inovatif dengan tujuan memaksimalkan pembelajaran. Memanfaatkan Teknologi yang telah ada sebelumnya seperti halnya media sosial untuk keperluan pembelajaran dan konten-konten yang bersifat mendidik. Memanfaatkan media pembelajaran berbasis Edmodo untuk mata pelajaran yang lain, serta memaksimalkan pembelajaran tidak hanya dengan media sosial, namun juga media pembelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

Arif prabowo, T., Musfiqon, M. 2018. *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.

Charoenwet, Salubsri dan Cristensen, Ami. 2016. The effect of Edmodo Learning Network on students' perception, self-regulated learning Behaviours and learning Performance. Proceedings of the 10th Internatinal multi-

Conference on Society, Cybernation and Infomatics (IMSCI 2016). Thailand : Surat pittaya School, Chulalongkor University Language Institute.

http://hrmars.com/hrmars_papers/The_Effects_Of_Collaborative_Mobile_Learning_Using_Edmodo_Among_Economics_Undergraduates1.pdf

Hanifah, N., Julia. 2014. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar Membedah Anatomi Kurikulum 2013. Sumedang: Upt Sumedang Press.

<https://docplayer.info/30737239-Prosiding-seminar-nasional-pendidikan-dasar-membedah-anatomi-kurikulum-2013-untuk-membangun-masa-depan-pendidikan-yang-lebih-baik.html>

Herlambank, Muhammad Azyes. 2015. "Hubungan Penggunaan Media pembelajaran Edmodo dengan hasil belajar siswa pada pelajaran simulasi digital di SMK Negeri 1 Gombong". Teknik Informatika. Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta

Rayandra, Asyar (2012). Kreatif mengembangkan Media Pembelajaran. Cetakan Pertama. Jakarta: Referensi Jakarta

Sanjaya, H. W. 2015. Kurikulum Dan Pembelajaran (Teori & Praktek KTSP). Jakarta: Pranademedi Group.

Sutrisno. 2018. Perencanaan Bisnis Program Keahlian dan Pemasaran. Bogor: Yudistira

Tan, T. 2017. Teaching is an Art Maximize Your Teaching. Yogyakarta: CV. Budi Utama.

Wiarso, Giri. 2016. Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani. Cetakan Pertama. Yogyakarta : Laksitas

Wibawanto, Wandah. 2017. Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran *Interaktif*. Cetakan Pertama. Jember: Cerdas Ulet Kreatif