



**PENGEMBANGAN MEDIA E-LEARNING MENGGUNAKAN  
EDMODO PADA MATERI SISTEM MONETER UNTUK  
SISWA KELAS X IPS DI MAN 1 JEMBER**

**SKRIPSI**

Oleh

**Anik Wahyuningsih  
NIM. 110210301061**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER**

**2015**



**PENGEMBANGAN MEDIA E-LEARNING MENGGUNAKAN  
EDMODO PADA MATERI SISTEM MONETER UNTUK  
SISWA KELAS X IPS DI MAN 1 JEMBER**

**SKRIPSI**

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat  
untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Ekonomi (S1)  
dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

**Anik Wahyuningsih  
NIM. 110210301061**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER**

**2015**

## PERSEMBAHAN

Dengan penuh kebahagiaan dan rasa syukur yang tak terhingga pada Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang atas rahmat, hidayah-Nya dan sholawatnya serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Dengan segala ketulusan dan kerendahan hati, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Almarhum Ayahanda Abu Na'im dan Ibunda Paini atas segala ketulusan cinta, kasih sayang, arahan, dukungan, pengorbanan dan doa yang tiada henti demi keberhasilan dan kesuksesan saya;
2. Kakak saya Moh. Nasikin, Siti Nurul Istiqomah, dan Adik saya Rohmawati, Mareta, serta Kakak ipar saya Abdul Aziz, Kurniasih atas semangat, bimbingan, dan do'a yang tiada henti-hentinya demi keberhasilan dan kesuksesan saya;
4. Almamater yang kebanggakan Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember sebagai tempat menuntut ilmu;
5. Bapak/Ibu Guruku ditingkat SD, SMP, dan SMA, Bapak/Ibu Dosen di Pendidikan Ekonomi - FKIP - Universitas Jember, serta semua orang yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman dengan penuh keikhlasan dan tanpa pamrih.

**MOTTO**

*Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain \**

*Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah \*\*)*

*Ilmu pengetahuan tanpa agama lumpuh, agama tanpa ilmu pengetahuan buta \*\*\*)*

---

<sup>1</sup> (Q.S Al-Insyirah 6-7)

<sup>2</sup> Lessing

<sup>3</sup> Albert Einstein

**PERNYATAAN**

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Anik Wahyuningsih

NIM : 110210301061

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *E-Learning* Menggunakan *Edmodo* Pada Materi Sistem Moneter Untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Jember” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika disebutkan sumbernya dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapatkan sanksi akademik jika di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 15 Juni 2015  
Yang menyatakan,

Anik Wahyuningsih  
NIM. 110210301061

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA E-LEARNING MENGGUNAKAN  
EDMODO PADA MATERI SISTEM MONETER UNTUK  
SISWA KELAS X IPS DI MAN 1 JEMBER**

**SKRIPSI**

diajukan guna memenuhi syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Program Sarjana  
Strata Satu Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Program Studi Pendidikan Ekonomi pada  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Jember

Nama Mahasiswa : Anik Wahyuningsih  
NIM : 110210301061  
Jurusan : Pendidikan IPS  
Program Studi : Pendidikan Ekonomi  
Angkatan Tahun : 2011  
Tempat, Tanggal Lahir : Banyuwangi, 05 April 1993

Disetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Sri Kantun, M.Ed  
NIP. 19581007 198602 2 001

Titin Kartini, S.Pd, M.Pd  
NIP. 19801205 200604 2 001

**PENGESAHAN**

Skripsi berjudul “Pengembangan Media E-Learning Menggunakan Edmodo Pada Materi Sistem Moneter Untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Jember” telah diuji dan disahkan pada:

Hari, tanggal : Senin, 15 Juni 2015

Tempat : Gedung I FKIP Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

**Dr. Sri Kantun, M.Ed**

NIP. 19581007 198602 2 001

**Titin Kartini, S.Pd, M.Pd**

NIP. 19801205 200604 2 001

Anggota I

Anggota II

**Drs. Djoko Widodo, M.M**

NIP. 19600217 198603 1 003

**Dra. Retna Ngesti S, M.P**

NIP. 19670715 199403 2 004

Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Jember

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd

NIP. 19540501 198303 1 005

## RINGKASAN

### **Pengembangan Media E-Learning Menggunakan Edmodo Pada Materi Sistem Moneter Untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Jember.;**

Anik Wahyuningsih, 110210301061; 2015; 77 halaman; Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Perkembangan teknologi informasi (TI) yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Hal tersebut menuntut dunia pendidikan untuk menyesuaikan perkembangan TI dalam penggunaan media pembelajaran. Proses pembelajaran di MAN 1 Jember sudah mengikuti perkembangan TI yaitu menggunakan media *powerpoint* dan blog. Namun, penggunaan media tersebut kurang memberikan hasil yang maksimal. Hal tersebut ditunjukkan dengan respon siswa yang rendah sehingga membuat siswa cepat bosan, guru masih harus mengulang materi sebelumnya, dan hasil belajar siswa yang kurang memuaskan. Oleh karena itu diperlukan pengembangan terhadap media yang selama ini digunakan agar lebih menarik, efisien dan efektif. Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan media pembelajaran berupa media E-Learning menggunakan Edmodo yang menarik, efisien dan efektif pada materi sistem moneter untuk siswa kelas X IPS di MAN 1 Jember.

Model pengembangan yang digunakan dikembangkan oleh S. Thiagarajan *et,al.*, yang sering dikenal dengan model Four-D, namun penelitian ini hanya menggunakan (*define, design, dan develop*). Uji coba produk dilakukan dua kali (terbatas dan luas). Desain uji coba yang digunakan adalah desain eksperimen *before-after*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik wawancara, angket, dan tes. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah deskriptif kuantitatif. Hal tersebut meliputi analisis uji kemenarikan, efisiensi dan efektivitas media *E-Learning* menggunakan *Edmodo*. Uji kemenarikan media diukur

dengan menggunakan angket respon siswa. Uji efisiensi media diperoleh melalui wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran ekonomi dan siswa kelas X IPS 3 di MAN 1 Jember. Sedangkan uji efektifitas media diperoleh dari hasil belajar siswa pada materi sistem moneter sebelum dan sesudah menerapkan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo*. Kemudian diuji dengan rumus *paired sample t test*.

Hasil validasi tahap I isi materi dan desain menunjukkan media sudah layak namun ada beberapa kriteria yang direvisi sesuai saran dari validator. Kemudian media direvisi dan divalidasi tahap II dan menunjukkan hasil validasi isi materi dan desain sebesar 100%. Setelah itu media diujicobakan pada subjek uji coba (terbatas dan luas), dan hasilnya menunjukkan bahwa media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* merupakan media yang menarik, efisien dan efektif. Hal tersebut ditunjukkan pada rata-rata skor respon siswa sebesar 91,07% dengan intepretasi sangat menarik. Sedangkan rata-rata nilai hasil belajar siswa meningkat dari 73,07 menjadi 80,50 dengan waktu belajar sedikit berkurang dibanding dengan alokasi yang ditetapkan dalam silabus. Hasil uji beda (*paired sample t-test*) nilai  $t_{hitung} = 13.377 \geq t_{0,05;29} = 2,045$  dengan nilai signifikansi  $= 0,000 < \alpha = 0,050$  yang menunjukkan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* efektif.

Saran yang diberikan dalam penelitian pengembangan ini ialah perluasan subjek ujicoba dan materi yang ditautkan pada media. Namun, tetap memperhatikan kebutuhan guru serta karakteristik siswanya.

## PRAKATA

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah, berupa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media E-Learning Menggunakan Edmodo Pada Materi Sistem Moneter Untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Jember”. Karya tulis ilmiah ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Sunardi, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
2. Dr. Sukidin, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Titin Kartini, S.Pd, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Dr. Sri Kantun, M.Ed selaku Dosen Pembimbing I dan Titin Kartini, S.Pd, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan pikiran serta perhatiannya guna memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini, serta Drs. Joko Widodo, M.M selaku Dosen Penguji I dan Dra. Retna Ngesti S, M.P selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan masukan pada skripsi ini;
5. Semua dosen-dosen FKIP Program Studi Pendidikan Ekonomi yang selama ini telah banyak membimbing serta memberikan ilmu kepada penulis sampai akhirnya saya dapat menyelesaikan studi ini;
6. Bapak Drs. M. Anwari Sy., M.A. selaku Kepala MAN 1 Jember yang telah memberikan izin penelitian;

7. Ibu Emy Sriwijayanti, S.E. selaku Guru Mata Pelajaran Ekonomi MAN 1 Jember;
8. Siswa siswi kelas X IPS 3 MAN 1 Jember yang telah membantu kelancaran skripsi ini;
9. Kaharudin Syah yang telah bersedia membimbing, memberikan semangat, menemani dan menjadi tempat bercurah hati selama ini;
10. Sahabat-sahabat saya (Ikrimatul Husna, Nur Rizki A'yunillah, Nurul Maidah, Elisa Ferdianti, Rita Erlina dan Arik Kristanto) yang telah menjadi tempat bercurah hati dan terima kasih atas kebersamaannya selama ini;
11. Keluarga besar 5 Utama "Sholeha" (Ninik, Indah, Tutus, Aprilina, Trisnado, Hidayati, Lusi, Nia) yang selalu memberikan dukungan, semangat dan terima kasih atas kebersamaannya selama ini;
12. Seluruh teman-teman seperjuangan di Pendidikan Ekonomi angkatan 2011 serta kakak maupun adik angkatan, terima kasih atas doa, dukungan dan semangatnya; dan
13. Semua pihak yang membantu terselesaikannya penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amin.

Jember, 15 Juni 2015

Penulis

**DAFTAR ISI**

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	ii
<b>MOTTO</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	v
<b>PENGESAHAN</b> .....	vi
<b>RINGKASAN</b> .....	vii
<b>PRAKATA</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvii
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	5
<b>1.3 Tujuan Pengembangan</b> .....	5
<b>1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan</b> .....	6
<b>1.5 Pentingnya Pengembangan</b> .....	7
<b>1.6 Asumsi Pengembangan</b> .....	7
<b>1.7 Keterbatasan Pengembangan</b> .....	8
<b>1.8 Definisi Istilah</b> .....	8
<b>BAB 2. KAJIAN PUSTAKA</b> .....	10
<b>2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu</b> .....	10
<b>2.2 Karakteristik Mata pelajaran Ekonomi Materi</b> <b>Sistem Moneter</b> .....	12

<b>2.3 Media Pembelajaran</b> .....	18
2.3.1 Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	21
2.3.2 Media E-Learning Menggunakan Edmodo .....	22
2.3.3 Kekurangan dan Kelebihan Media E-Learning Menggunakan Edmodo.....	26
<b>2.4 Kemenarikan, Efisiensi dan Efektifitas Media Pembelajaran E-Learning Menggunakan Edmodo Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Sistem Moneter</b> .....	28
2.4.1 Media E-Learning Menggunakan Edmodo yang Menarik .....	28
2.4.2 Media E-Learning Menggunakan Edmodo yang Efisien.....	29
2.4.3 Media E-Learning Menggunakan Edmodo yang Efektif .....	30
<b>2.5 Pengembangan Media E-Learning Menggunakan Edmodo Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Sistem Moneter</b> .....	31
<b>BAB 3. METODE PENGEMBANGAN</b> .....	36
<b>3.1 Model Pengembangan</b> .....	36
<b>3.2 Prosedur Pengembangan</b> .....	38
<b>3.3 Pelaksanaan Uji Coba Produk</b> .....	42
3.3.1 Subjek Uji Coba .....	42
3.3.2 Desain Uji Coba .....	43
3.3.3 Instrumen Pengumpulan Data .....	45
<b>3.4 Teknik Analisis Data</b> .....	47
<b>BAB 4. HASIL PENGEMBANGAN</b> .....	49
<b>4.1 Data Pendukung</b> .....	49
<b>4.2 Data Utama</b> .....	54
<b>4.3 Pembahasan</b> .....	70

<b>BAB 5. KAJIAN DAN SARAN .....</b>	<b>74</b>
<b>5.1 Kajian Produk yang Telah Direvisi .....</b>	<b>74</b>
<b>5.2 Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan         Produk Lebih Lanjut .....</b>	<b>77</b>
<b>DAFTAR BACAAN.....</b>	<b>79</b>



## DAFTAR TABEL

2.1 Kompetensi Inti, kompetensi dasar, materi pokok, dan indikator mata pelajaran ekonomi materi sistem moneter di MAN 1 Jember kelas X IPS semester genap tahun ajaran 2014/2015. ....	13
3.1 Interpretasi Nilai .....	47
4.1 Jumlah Kelas dan Siswa di MAN 1 Jember .....	50
4.2 Sarana dan Prasarana MAN 1 Jember .....	51
4.3 Fasilitas Penunjang Kegiatan Pembelajaran.....	51
4.4 Jumlah Guru dan Pegawai MAN 1 Jember .....	52
4.5 Hasil Validasi dan Revisi Isi/Materi Oleh Validator 1 .....	56
4.6 Hasil Validasi dan Revisi Isi/Materi Oleh Validator 2.....	57
4.7 Hasil Validasi dan Revisi Desain Oleh Validator 1 .....	58
4.8 Hasil Validasi dan Revisi Desain Oleh Validator 2 .....	58
4.9 Jadwal Pelaksanaan Uji Coba Terbatas .....	59
4.10 Hasil Skor Setiap Indikator Pada Angket Respon Siswa .....	60
4.11 Tabulasi Hasil Wawancara Pada Uji Coba Terbatas.....	61
4.12 Distribusi Nilai Pretest dan Posttest Pada Uji Coba Terbatas.....	62
4.13 Hasil Statistik ( <i>Paired Samples Statistics</i> ) Uji Coba Terbatas.....	63
4.14 Hasil Statistik ( <i>Paired Samples Correlations</i> ) Uji Coba Terbatas .....	63
4.15 Hasil Statistik ( <i>Paored Samples Test</i> ) Uji Coba Terbatas .....	64
4.16 Jadwal Pelaksanaan Uji Coba Luas .....	65
4.17 Hasil Skor Setiap Indikator Pada Angket respon Siswa .....	65
4.18 Tabulasi Hasil Wawancara pada Uji Coba Luas .....	66
4.19 Distribusi Nilai Pretest dan Posttest Pada Uji Coba Luas .....	67
4.20 Hasil Statistik ( <i>Paired Samples Statistics</i> ) Uji Coba Luas .....	68
4.21 Hasil Statistik ( <i>Paired Samples Correlations</i> ) Uji Coba Luas .....	68

4.22 Hasil Statistik (*Paired Samples Test*) Uji Coba Luas ..... 69



**DAFTAR GAMBAR**

2.1 Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian) .....	32
2.2 Tahap <i>Design</i> (Perancangan) .....	33
2.3 Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan) .....	34
2.4 Tahap <i>Disseminate</i> (Penyebaran) .....	35
3.1 Prosedur Pengembangan Media <i>E-Learning</i> Menggunakan <i>Edmodo</i> .....	37
3.2 Desain Eksperimen <i>Before-After</i> .....	44
4.1 Struktur Organisasi MAN 1 Jember .....	53

**DAFTAR LAMPIRAN**

<b>A. MATRIKS PENELITIAN.....</b>	<b>81</b>
<b>B. TUNTUTAN PENELITIAN .....</b>	<b>82</b>
<b>C. LEMBAR VALIDASI ISI/MATERI DAN DESAIN.....</b>	<b>84</b>
C.1 Hasil Validasi Isi/Materi Tahap I .....	90
C.2 Hasil Validasi Isi/Materi Tahap II .....	96
C.3 Hasil Validasi Desain Tahap I .....	102
C.4 Hasil Validasi Desain Tahap II .....	108
C.5 Skoring Hasil Validasi Isi Materi .....	114
C.6 Skoring Hasil Validasi Desain .....	115
<b>D. ANGKET RESPON SISWA .....</b>	<b>116</b>
D.1 Transkrip Hasil Angket Respon Siswa (Terbatas) .....	118
D.2 Transkrip Hasil Angket Respon Siswa (Luas) .....	120
D.3 Skoring Hasil Angket Respon Siswa (Terbatas) .....	122
D.4 Skoring Hasil Angket Respon Siswa (Luas) .....	123
<b>E. TRANSKIP HASIL WAWANCARA .....</b>	<b>125</b>
<b>F. NILAI HASIL BELAJAR SISWA</b>	
F.1 Hasil Ulangan Harian Siswa .....	131
F.2 Daftar Nilai Pretest dan Posttest (Terbatas) .....	132
F.3 Daftar Nilai Pretest dan Posttest (Luas) .....	133
<b>G. HASIL UJI BEDA DENGAN SPSS IBM V. 21</b>	
G.1 Hasil Analisis Uji Beda (Terbatas) .....	134
G.2 Hasil Analisis Uji Beda (Luas) .....	135
<b>H. MEDIA E-LEARNING MENGGUNAKAN EDMODO.....</b>	<b>136</b>
<b>I. BAHAN AJAR MATERI SISTEM MONETER .....</b>	<b>161</b>
<b>J. SILABUS .....</b>	<b>176</b>

<b>K. RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b> .....	183
<b>L. DOKUMENTASI KEGIATAN</b> .....	190
<b>M. DENAH LOKASI PENELITIAN (MAN 1 JEMBER)</b> .....	196
<b>N. SURAT IJIN PENELITIAN</b> .....	197
<b>O. SURAT KETERANAGN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN</b> .....	198
<b>P. LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI</b> .....	199
<b>Q. DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b> .....	201



## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi (TI) yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Hal tersebut menuntut dunia pendidikan untuk menyesuaikan perkembangan TI dalam penggunaan media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran diharapkan bisa menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Materi sistem moneter terdiri dari beberapa sub materi yaitu: pengertian standar moneter, macam-macam standar moneter, sistem standar kurs internasional dan kebijakan pemerintah dalam bidang moneter. Materi tersebut mengharuskan guru untuk mengemas materi agar bisa tersampaikan dengan menarik, sesuai dengan alokasi waktu, dan bisa mencapai tujuan pembelajaran.

Saat ini, sekolah-sekolah sudah banyak mengikuti perkembangan TI dalam proses pembelajaran, salah satunya di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Jember. Pada penyampaian materi sistem moneter, guru sudah menggunakan media pembelajaran berbasis TI yaitu *powerpoint* dan *blog*. Namun, seperti yang diakui guru bahwa media *powerpoint* dan *blog* masih belum menarik. Hal tersebut seperti yang dikatakan guru ekonomi di MAN 1 Jember dalam wawancara awal:

*“Sebenarnya saya sudah mencoba menggunakan media powerpoint dan blog. Namun respon siswa masih rendah, terutama yang duduk di deretan belakang. Pada saat saya menerangkan dengan media powerpoint. Siswa masih banyak yang pasif saat pembelajaran. Hal seperti itu menurut saya sangat menghambat proses pembelajaran.” (E, 39 Tahun)*

Hasil wawancara di atas menunjukkan bahwa media TI yang digunakan dalam proses pembelajaran belum memberikan daya tarik bagi siswa. Kurangnya daya tarik media pembelajaran dapat menyebabkan siswa cepat bosan dan kesulitan dalam

memahami materi yang disampaikan sehingga membuat guru harus mengulang kembali materi yang sudah dijelaskan.

Media pembelajaran berbasis TI yang efisien ditunjukkan dengan kesesuaian penyampaian materi dengan alokasi waktu yang ditentukan dalam RPP. Namun media yang digunakan guru MAN 1 Jember selama ini belum efisien. Hal tersebut ditunjukkan dengan ketidaktepatan waktu yang digunakan 3x45 menit dalam menyampaikan materi, sedangkan alokasi waktu yang ditentukan di RPP yaitu 2x45 menit. Hal tersebut diakui oleh guru MAN 1 Jember:

*“pada saat saya menerangkan materi, saya harus mengulang-ulang materi yang saya ajarkan sebelumnya karena beberapa siswa masih ada yang kurang paham dengan materi yang diajarkan, pengulangan tersebut membuat jatah jam mengajar materi selanjutnya terpotong.” (E, 39 Tahun)*

Media pembelajaran berbasis TI yang efektif ditunjukkan dengan ketercapaian tujuan pembelajaran yang dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa. Namun, media yang digunakan guru MAN 1 Jember belum efektif. Hal ini ditunjukkan dengan dokumen yang diperoleh dari guru mengenai hasil belajar siswa, rata-rata hasil ulangan harian siswa kelas X IPS 3 pada materi sistem moneter yaitu sebesar 74 (*Lampiran F.1*).

Hal diatas dapat disimpulkan bahwa fokus permasalahan terletak pada media pembelajaran yang digunakan belum menarik, belum efisien dan belum efektif. Oleh karena itu diperlukan pengembangan terhadap media yang selama ini digunakan agar lebih menarik, lebih efisien dan lebih efektif. Media yang dikembangkan perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi sehingga siswa dapat dengan mudah menggunakan media dan memahami materi. Salah satu media pembelajaran tersebut ialah media *E-Learning* menggunakan *Edmodo*.

Media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* merupakan media pembelajaran yang berbentuk web pribadi berbasis internet dan mengutamakan privasi siswa. Sehingga siswa dapat mengakses bahan ajar yang sudah disediakan oleh guru sesuai dengan materi yang diajarkan, petunjuk penggunaan media, latihan soal, *powerpoint*, dan video pembelajaran. Media ini dikembangkan secara *online* yang penggunaannya

dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun dengan menuliskan alamat pada *search engine* [www.edmodo.com](http://www.edmodo.com). Selain diakses melalui komputer media *Edmodo* juga bisa diakses melalui *Handphone Android* secara *online* dengan mendownload aplikasi *Edmodo* di *Google PlayStore*.

Media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* dirancang dengan sistem yang aman dan dikhususkan untuk pembelajaran, sebagai tempat bagi guru dan siswa dalam berkomunikasi secara aman dan terkontrol. Kelebihan dari *Edmodo* ini ialah bisa digunakan secara *online* kapanpun dan dimanapun, mudah dalam mengakses materi pembelajaran. Media ini berupa halaman web yang memiliki fitur untuk menyajikan materi yang ingin disampaikan. Siswa dan guru dapat melakukan tanya jawab pada media *Edmodo* tidak terfokuskan pada tempat dan waktu.

Media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* dapat diakses melalui komputer dan *handphone*. Apabila mengakses menggunakan komputer dilakukan di laboratorium komputer. Namun, apabila mengakses menggunakan *handphone* dapat dilakukan di dalam kelas. Proses pembelajaran yang menggunakan fasilitas *handphone* sudah banyak di sekolah-sekolah. Informasi yang diperoleh dari pihak sekolah Tata Tertib MAN 1 Jember, sudah mengizinkan siswa kaitannya dengan penggunaan *handphone* sebagai media pembelajaran. Berikut hasil wawancara dengan wakil kepala sekolah tata tertib (TATIB) MAN 1 Jember menyatakan bahwa:

*“..kaitannya dengan HP sebenarnya sekolah tidak melarang, namun dianjurkan kepada siswa selalu menaruh HP di kotak yang sudah disediakan pada saat bel masuk berbunyi. HP tersebut boleh dipergunakan untuk browsing materi pelajaran asalkan itu perintah dan dipantau oleh guru yang mengajar.”*  
(R, 38 Tahun)

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *handphone* dalam proses pembelajaran akan membantu siswa di dalam mencari materi pelajaran yang dibutuhkan. Hal tersebut sangat mendukung penggunaan *E-Learning* dengan menggunakan *Edmodo* yang berbantuan *handphone*.

Media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* akan membuat siswa menjadi lebih aktif karena tanpa guru pembelajaran tetap berlangsung, siswa menjadi lebih interaktif

sesama teman untuk saling bertukar informasi. Selain itu, apabila mendapat tugas dari guru dapat dikerjakan pada media tersebut karena media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* terhubung langsung dengan internet. Siswa juga dapat berlatih mengerjakan soal yang telah tersedia dan selalu di *update* oleh guru. Media ini melatih kemandirian siswa, namun tetap menjaga interaksi antara guru dan siswa maupun siswa dengan siswa lainnya. Siswa dapat dengan mudah mempelajari materi sistem moneter yang telah disusun dan diringkas dalam media *E-Learning* berbasis *Edmodo* tersebut.

Setelah peneliti menawarkan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* ini, guru ekonomi menyatakan tertarik dan membutuhkan media yang dikembangkan tersebut, berikut hasil wawancaranya:

*“Saya sangat setuju apabila media E-Learning ini diterapkan di MAN 1 Jember, dengan diterapkan media E-Learning ini siswa dapat belajar, berdiskusi tentang ekonomi dengan saya dan teman-teman lainnya melalui media ini. Jadi tidak hanya melalui pembelajaran di kelas saja. Saya rasa, siswa akan tertarik karena tampilannya mirip sekali dengan facebook yang biasa digunakan siswa sekarang ini.” (E, 39 Tahun)*

Pengembangan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* tentunya membutuhkan dukungan dari pihak sekolah agar tepat guna. Informasi yang diperoleh dari wakil kepala bagian sarana dan prasarana MAN 1 Jember diketahui bahwa fasilitas belajar sekolah memadai. Hal tersebut seperti yang diungkapkan oleh wakil sarana dan prasarana sebagai berikut:

*“Fasilitas belajar di MAN 1 Jember sudah tergolong lengkap jika disesuaikan dengan media yang mbak kembangkan, seperti viewer, laptop, dan jaringan internet yang menggunakan hotspot area serta jaringan internet untuk paket handphone dengan sistem TSC (Telkomsel School Community)”(R, 30 Tahun)*

Penelitian sejenis yang berkaitan dengan media *Edmodo* ini pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yaitu Gede Suriadhi tahun 2013 mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha jurusan teknologi pendidikan fakultas ilmu pendidikan dengan judul “Pengembangan *E-Learning* Berbasis *Edmodo* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMP Negeri 2 Singaraja”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *E-Learning* berbasis *Edmodo* dinyatakan layak oleh para ahli dengan mendapat

kualifikasi baik dari segi kemenarikan, efisiensi, dan efektifitas pembelajaran setelah menggunakan media *E-Learning* berbasis *Edmodo*.

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media *E-Learning* Menggunakan *Edmodo* Pada Materi Sistem Moneter Untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Jember”**.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, dapat dikemukakan rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berbasis TI yang selama ini digunakan dalam pembelajaran kurang menarik, kurang efisien dan kurang efektif. Peneliti perlu mengembangkan media tersebut menjadi media yang lebih menarik, lebih efisien, dan lebih efektif yaitu berupa media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* pada materi sistem moneter untuk siswa kelas X IPS di MAN 1 Jember.

### **1.3 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan pada rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan media pembelajaran berupa media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* yang menarik, efisien dan efektif pada materi sistem moneter untuk siswa kelas X IPS di MAN 1 Jember.

#### 1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk dari penelitian pengembangan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* ini. Media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* ini mempunyai spesifikasi khas dibandingkan dengan media pembelajaran yang sudah ada. Perbedaannya terletak pada sifatnya yang privasi dalam bentuk kelas *virtual* dengan menggunakan kode grup (*group code*), fitur kuis (*quiz*) yang dilengkapi dengan batas waktu (*deadline*), tersedianya fitur rekapan nilai (*gradebook*) yang digunakan untuk merekap nilai siswa secara otomatis pada kuis pilihan ganda yang dilakukan secara *online*, dan *Edmodo* juga bisa diakses melalui *handphone* kapanpun dan dimanapun dengan terhubung internet. Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Petunjuk penggunaan media, berfungsi sebagai petunjuk bagi siswa dalam mengoperasikan media yang dikembangkan. Petunjuk penggunaan media ini berupa file dengan format *pdf*. File tersebut dapat diakses secara *online* atau *offline* dengan mengunduh pada menu **Folder Buku Petunjuk Penggunaan Media**.
2. Bahan ajar berupa *e-book*, yang berisi materi tentang sistem moneter. Materi dalam bahan ajar mengadopsi dari buku karangan Ismawardono, Alam S, dan Supriyanto dkk. Peneliti menggabungkan materi dari ketiga buku tersebut agar menjadi lebih menarik, jelas dan mudah dimengerti.
3. Video pembelajaran, yang berisi tayangan video tentang materi sistem moneter. Hal tersebut berfungsi agar siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan. Video tersebut mengadopsi dari *youtube* dengan format HD (*High Definition*).
4. *Powerpoint presentation*, dibuat lebih rinci dari pada video dan bahan ajar dengan menuliskan point-point dari bahan ajar. File *powerpoint* yang ditautkan menggunakan format PPTX (format terbaru yang berbasis XML). Hal ini berfungsi untuk mempermudah siswa memahami materi. *Powerpoint* dapat diakses pada fitur **Folder Powerpoint Presentation**.

5. Latihan soal dan kuis, yang di dalamnya berisi latihan soal dengan berbagai bentuk jenis, seperti: pilihan ganda, isian, benar salah, menjodohkan dan esai. Latihan soal dan kuis ini berfungsi sebagai sarana latihan siswa untuk mengetahui kemampuan siswa setelah dikembangkan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo*.
6. Forum diskusi, yang dapat digunakan oleh siswa untuk kegiatan diskusi dan bertukar informasi mengenai materi sistem moneter.

### **1.5 Pentingnya Pengembangan**

Adapun pentingnya pengembangan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1. Media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan kepada siswa tidak terpaku pada tempat dan waktu sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan Teknologi Informasi (TI) saat ini.
2. Media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan kebutuhan guru dalam kegiatan pembelajaran materi sistem moneter.

### **1.6 Asumsi Pengembangan**

Asumsi dari penelitian pengembangan ini adalah media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas X IPS dan kebutuhan guru di MAN 1 Jember. Media pembelajaran *Edmodo* yang dikembangkan menjadi media yang menarik, efektif dan efisien dalam membantu mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

### 1.7 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan yang dibuat dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan *E-Learning* menggunakan *Edmodo* terbatas pada materi sistem moneter.
2. Pengembangan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* hanya terbatas pada siswa kelas X IPS di MAN 1 Jember.
3. Media yang dikembangkan ialah media *E-Learning* menggunakan *Edmodo*
4. Penelitian pengembangan dilakukan dengan menggunakan model Four-D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan (1974). Langkah penelitian yang dilakukan terbatas sampai pada tahap pengembangan (*develop*) untuk mengetahui daya tarik, efisiensi, dan efektivitas media yang dikembangkan.

### 1.8 Definisi Istilah

#### 1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu usaha untuk menghasilkan produk, kualitas menjadi lebih baik.

#### 2. Media *E-Learning* menggunakan *Edmodo*

Media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* merupakan halaman web yang berukuran kecil (*platform microblogging*) atau pribadi yang dikembangkan untuk siswa kelas X IPS dengan mengutamakan privasi siswa. Media ini dikembangkan untuk mempermudah siswa dan guru dalam berinteraksi diluar jam pelajaran dan menghemat waktu pembelajaran.

#### 3. Materi sistem moneter

Materi sistem moneter merupakan sistem yang didasarkan atas standar nilai uang, termasuk di dalamnya peraturan tentang ciri-ciri dan sifat-sifat dari uang yang berfungsi menjaga kestabilan nilai tukar. Oleh karena itu di Indonesia moneter dikendalikan oleh bank indonesia.

4. Media pembelajaran *Edmodo* yang menarik

Media pembelajaran yang menarik merupakan media yang apabila digunakan dapat menumbuhkan motivasi, respon dan semangat siswa untuk mempelajari materi serta memberi kemudahan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru di kelas X IPS di MAN 1 Jember.

5. Media pembelajaran *Edmodo* yang efisien

Media pembelajaran yang efisien merupakan media yang waktu penyampaian materi yang digunakan dengan media pembelajaran *Edmodo* tersebut tepat waktu dan singkat tidak melebihi batas waktu yang ditentukan oleh silabus (3x45menit) sehingga pencapaian pemahaman siswa kelas X IPS di MAN 1 Jember optimal.

6. Media pembelajaran *Edmodo* yang efektif

Media pembelajaran *Edmodo* yang efektif merupakan media yang apabila digunakan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar siswa kelas X IPS di MAN 1 Jember.

Berdasarkan definisi istilah di atas, maka yang dimaksud dengan pengembangan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* pada materi sistem moneter kelas X IPS di MAN 1 Jember adalah proses perbaikan media pembelajaran yang sudah ada sebelumnya menjadi media pembelajaran yang lebih menarik berupa media *Edmodo*, memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi sehingga menjadi media yang tepat dan dapat menghemat waktu pembelajaran serta dapat mencapai tujuan pembelajaran yang optimal dengan meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IPS di MAN 1 Jember.

## BAB 2. KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dibahas mengenai teori-teori yang berkaitan dengan variabel penelitian yang akan dijadikan dasar teori untuk mendukung penelitian pengembangan, diantaranya ialah tinjauan penelitian terdahulu, karakteristik materi sistem moneter, media pembelajaran, media *E-Learning* menggunakan *Edmodo*, kemenarikan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo*, efisiensi media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* dan efektifitas media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* serta pengembangan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* pada materi sistem moneter.

### 2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Penelitian sejenis mengenai pengembangan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* pada mata pelajaran ekonomi belum ditemukan, sehingga peneliti mengawali penelitian pengembangan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* pada mata pelajaran ekonomi di tingkat SMA. Penelitian yang menunjang diterapkan pada mata pelajaran IPA jenjang SMP yang dilakukan oleh Gede Suriadhi (2013) mahasiswa jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha dengan judul “Pengembangan *E-Learning* Berbasis *Edmodo* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMP Negeri 2 Singaraja”. Penelitian tersebut menunjukkan hasil validasi media *E-Learning* berbasis *Edmodo* dinyatakan layak oleh para ahli media sebesar 92%, ahli desain 92% serta mendapat respon yang positif dari siswa dilihat dari uji lapangan sebesar 90,44 %. Hasil validasi uji ahli isi, media, desain dan uji lapangan dinyatakan berada pada kualifikasi baik sehingga media berbasis *Edmodo* dikatakan dinyatakan layak diterapkan.

Penelitian pengembangan sejenis lainnya juga menjadi acuan penelitian pengembangan, namun dilakukan pada mata pelajaran matematika yaitu penelitian yang dilakukan oleh Puput Tri Widyawati (2012) jurusan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web dengan *Moodle* Pada Pokok bahasan Himpunan Kelas VII SMP”. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki daya tarik dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dengan melihat nilai yang diperoleh siswa setelah diterapkan media tersebut.

Penelitian pengembangan ini apabila dibandingkan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Gede Suriadhi dan Puput Tri Widyawati memiliki beberapa persamaan dan perbedaan. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi (TI) dan memiliki tujuan untuk mengetahui kemenarikan, efisiensi dan efektifitas dari media yang diterapkan.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian pengembangan ini terletak pada jenjang pendidikan, kelas, mata pelajaran, sekolah yang digunakan sebagai subjek penelitian dan teknik analisis yang digunakan untuk menguji keefektifan media. Penelitian terdahulu oleh Gede Suriandhi mengembangkan *E-Learning* Berbasis *Edmodo* yang diterapkan pada mata pelajaran IPA kelas VIII Jenjang pendidikan SMP dan Puput Tri Widyawati mengembangkan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web dengan *Moodle* yang diterapkan pada mata pelajaran matematika kelas VII jenjang pendidikan SMP, sedangkan dalam penelitian ini mengembangkan media *E-Learning* Menggunakan *Edmodo* yang diterapkan pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS Jenjang pendidikan SMA. Adanya perbedaan tersebut dijadikan acuan bagi peneliti agar penelitian pengembangan sekarang menjadi lebih baik.

## 2.2 Karakteristik Mata Pelajaran Ekonomi Materi Sistem Moneter

Sekolah Menengah Atas (SMA) memiliki beberapa jurusan salah satunya ialah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki berbagai macam cabang ilmu sosial, salah satunya adalah ekonomi. Ekonomi merupakan mata pelajaran ilmu sosial di sekolah yang mempelajari perilaku individu dan masyarakat dalam usaha memenuhi kebutuhan hidupnya yang tak terbatas dengan alat pemuas kebutuhan yang terbatas jumlahnya serta mempelajari aktivitas manusia yang berhubungan dengan produksi, distribusi, dan konsumsi terhadap barang dan jasa.

Salah satu materi yang dipelajari di dalam ekonomi adalah sistem moneter. Materi sistem moneter ini membutuhkan pemahaman siswa yang baik agar materi dapat tersampaikan dengan baik. Menurut Yulaelawati (2007:72) pemahaman didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami materi/bahan. Hasil belajar dari pemahaman lebih baik dari ingatan sederhana, hafalan atau pengetahuan tingkat rendah. Taksonomi bloom menjelaskan bahwa kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi dari pada pengetahuan. Pemahaman siswa sangat dipentingkan berkaitan dengan implementasi kurikulum 2013, tidak hanya pengetahuan yang diperoleh dari guru dalam proses pembelajaran dikelas melainkan siswa harus aktif memahami pelajaran dalam konteks lebih luas. Media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman serta pengetahuan dalam mempelajari materi sistem moneter. Siswa dapat menggali informasi berkaitan dengan materi sistem moneter di media *Edmodo* dengan bimbingan guru.

Berikut adalah kompetensi inti, kompetensi dasar, materi pokok dan indikator dari mata pelajaran ekonomi kelas X IPS di MAN 1 Jember tahun ajaran 2014/2015.

**Tabel 2.1 Kompetensi Inti, kompetensi dasar, materi pokok, dan indikator mata pelajaran ekonomi materi sistem moneter di MAN 1 Jember kelas X IPS semester genap tahun ajaran 2014/2015.**

<b>Kompetensi Inti</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.</li> <li>2. Menghayati, mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.</li> <li>3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</li> <li>4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah kongkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.</li> </ol>		
<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Materi Pokok</b>	<b>Indikator</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 Mensyukuri sumberdaya sebagai karunia Tuhan YME dalam rangka pemenuhan kebutuhan.</li> <li>2.1 Bersikap jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, kreatif, mandiri, kritis dan analitis dalam mengatasi permasalahan ekonomi</li> <li>3.6 Mendeskripsikan sistem pembayaran dan alat pembayaran</li> <li>4.6 Menyimulasikan sistem pembayaran dan alat pembayaran</li> </ol>	Sistem Moneter	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendefinisikan pengertian standar moneter</li> <li>2. Menyebutkan macam-macam standar moneter</li> <li>3. Mendiskripsikan sistem standar kurs internasional</li> <li>4. Menjelaskan kebijakan pemerintah dalam bidang moneter</li> </ol>

*Sumber : Silabus MAN 1 Jember Kelas X IPS (Lampiran J)*

Tabel diatas menunjukkan bahwa kompetensi inti, kompetensi dasar serta indikator menjadi isi proses pada penelitian pengembangan ini. Indikator dari materi pokok sistem moneter menunjukkan target yang harus dicapai oleh siswa selama proses pembelajaran. Materi sistem moneter ini diberikan pada siswa kelas X IPS semester genap sebagai materi yang mengajak siswa untuk mengetahui kondisi

moneter sebenarnya. Pembahasan materi sistem moneter akan dijelaskan sebagai berikut:

#### **a. Pengertian Standar Moneter**

Menurut Iswardono (2008:21), standar moneter diartikan sebagai sistem moneter yang didasarkan atas standar nilai uang, termasuk di dalamnya peraturan tentang ciri-ciri/sifat-sifat dari uang, pengaturan tentang jumlah uang yang beredar (baik logam ataupun kertas), ekspor-impor logam mulia serta fasilitas bank dalam hubungannya dengan demand deposit (simpanan yang setiap saat dapat diambil)

#### **b. Macam-Macam Standar Moneter**

Menurut Iswardono (2008:21-36), pada hakikatnya standar moneter bisa dikategorikan menjadi 2 golongan, yaitu.

##### 1. Standar barang (*commodity standard*)

Standar barang adalah sistem moneter di mana nilai uang dijamin sama dengan berat tertentu barang (emas atau perak). Setiap nilai uang yang beredar dijamin dengan barang tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Standar barang ini diklasifikasikan menjadi dua, yaitu.

##### a) Standar Tunggal (*Mono Metalism Standard*)

###### 1) Standar emas (*the gold standard*),

sebagai suatu sistem moneter di mana suatu negara bebas memperjualbelikan emas dengan harga yang pasti. Di samping itu, negaranya juga mengizinkan seseorang untuk mengimpor dan mengekspor emas tanpa batas.

###### 2) Standar perak (*the silver standard*),

suatu sistem standar moneter di mana suatu bangsa bebas memperjualbelikan perak dengan harga yang pasti dan mengizinkan seseorang untuk mengimpor dan mengekspor perak tanpa batas. Standar perak mempunyai kebaikan dan keburukan yang sama dengan standar emas.

b) Standar Kembar (*Bimetalism Standard*)

suatu negara menggunakan dua logam sebagai logam standar, misalnya emas dan perak dengan perbandingan tertentu di antara kedua macam standar tersebut.

2. Standar kepercayaan (*faith standart*)

Standar kepercayaan merupakan sistem moneter di mana nilai uang tidak dijamin dengan seberat tertentu barang, tetapi kepercayaan masyarakat dapat menerima uang sebagai alat pembayaran yang sah.

**c. Sistem Standar Kurs Internasional**

Sistem moneter internasional merupakan sistem keuangan yang berlaku untuk semua Negara di dunia yang membahas tentang pembayaran atas transaksi lintas negara dilaksanakan. Sistem ini menentukan bagaimana kurs tukar asing ditentukan dan bagaimana pemerintah dapat mempengaruhi kurs tukar. Sistem moneter internasional yang berfungsi dengan baik akan memfasilitasi perdagangan internasional dan investasi, serta mempermudah adaptasi terhadap perubahan.

Nilai tukar adalah harga suatu mata uang terhadap mata uang lainnya atau nilai dari suatu mata uang terhadap nilai mata uang lainnya (Salvatore 1997:9). Macam-macam kurs yaitu: kurs beli, yaitu kurs yang digunakan apabila bank atau money changer membeli valuta asing atau apabila kita akan menukarkan valuta asing yang kita miliki dengan rupiah; kurs jual, yaitu kurs yang digunakan apabila bank atau money changer menjual valuta asing atau apabila kita akan menukarkan rupiah dengan valuta asing yang kita butuhkan; dan kurs tengah, yaitu kurs antara kurs jual dan kurs beli (penjumlahan kurs beli dan kurs jual yang dibagi dua).

Ada empat sistem standar kurs yang pernah dipakai oleh negara-negara di dunia, yaitu standar emas, sistem kurs tetap dan terkendali (*adjustable peg exchange rate system*), sistem kurs mengambang bebas (*free floating exchange rate system*), dan sistem kurs mengambang terkendali (*managed floating exchange rate system*). Sistem moneter mengatur penentuan tingkat kurs mata uang suatu negara dalam

sistem keuangan internasional. Sistem tersebut ditentukan oleh intervensi pemerintah dan fleksibilitas tingkat kurs terhadap mekanisme pasar. Untuk mendukung pemahaman anda, berikut tabelnya.

Intervensi Pemerintah	Tingkat Kurs	
	Tetap	Fleksibel
Tidak ada atau otomatis	Standar emas	Mengambang bebas
Ada, dengan kebijakan	Tetap dan terkendali	Mengambang terkendali

Sumber : Alam S., 2013:284

#### d. Kebijakan Pemerintah dalam Bidang Moneter

Kebijakan moneter merupakan kebijakan bank sentral atau otoritas moneter dalam bentuk pengendalian besaran moneter dan suku bunga untuk mencapai perkembangan kegiatan perekonomian yang diinginkan. Kegiatan perekonomian yang dimaksud adalah kestabilan perekonomian makro yang tercermin dalam kestabilan harga (rendahnya laju inflasi), membaiknya perkembangan *output riil* (pertumbuhan ekonomi) serta cukup luasnya kesempatan kerja yang tersedia.

Kebijakan moneter yang dimaksud di atas adalah bagian integral dari kebijakan ekonomi makro yang pada umumnya dilakukan dengan mempertimbangkan siklus ekonomi, sifat perekonomian suatu negara (terbuka atau tertutup) serta faktor-faktor fundamental ekonomi lainnya.

#### e. Jenis-jenis Kebijakan Moneter

1. Kebijakan moneter ketat (*tight money policy*) untuk mengurangi/membatasi jumlah uang beredar. Kebijakan ini dilakukan pada saat perekonomian mengalami inflasi.
2. Kebijakan moneter longgar (*easy money policy*) untuk menambah jumlah uang beredar. Kebijakan ini dilakukan untuk mengatasi pengangguran dan

meningkatkan daya beli masyarakat (permintaan masyarakat) pada saat perekonomian mengalami resesi atau depresi.

**f. Tujuan Kebijakan Moneter**

1. Menjaga kestabilan Ekonomi Artinya pertumbuhan arus barang dan jasa seimbang dengan pertumbuhan arus barang dan jasa yang tersedia.
2. Menjaga kestabilan Harga, Harga suatu barang merupakan hasil interaksi antara jumlah uang yang beredar dengan jumlah uang yang tersedia di pasar.
3. Meningkatkan kesempatan kerja, Pada saat perekonomian stabil pengusaha akan mengadakan investasi untuk menambah jumlah barang dan jasa sehingga adanya investasi akan membuka lapangan kerja baru sehingga memperluas kesempatan kerja masyarakat.
4. Memperbaiki neraca Perdagangan Kerja Masyarakat, dengan jalan meningkatkan ekspor dan mengurangi impor dari luar negeri yang masuk ke dalam negeri atau sebaliknya.

**g. Kebijakan Moneter di Indonesia**

Era perekonomian global, interaksi ekonomi antar negara merupakan salah satu aspek penting dari perkembangan ekonomi suatu negara yang semakin terbuka. Semakin besarnya keterkaitan antar negara, maka semakin terbuka pula perekonomian negara yang bersangkutan seperti yang tercermin pada peningkatan transaksi perdagangan dan arus dana antarnegara Keterbukaan perekonomian suatu negara akan membawa konsekuensi pada perencanaan dan pelaksanaan kebijakan ekonomi makro, termasuk kebijakan moneternya. Indonesia sebagai salah satu negara yang menganut keterbukaan ekonomi mau tidak mau juga harus memiliki strategi tersendiri dalam melaksanakan kebijakan moneternya. Bank Indonesia sebagai otoritas moneter berusaha melakukan langkah-langkah strategis guna meningkatkan upaya pemulihan perekonomian Indonesia yang mengalami keterpurukan akibat krisis ekonomi yang berkepanjangan.

Kebijakan moneter yang dilakukan dalam rangka pengendalian jumlah uang beredar (JUB), dapat dilakukan melalui beberapa instrumen. Adapun instrumen kebijakan moneter di Indonesia dapat dikelompokkan menjadi:

1. Kebijakan Moneter Kualitatif adalah kebijakan moneter yang dilakukan oleh Bank Indonesia dalam bentuk himbauan moral kepada para pemimpin bank-bank umum agar ikut mengamankan apa yang menjadi kebijakan Bank Indonesia. Wujud kebijakan moneter kualitatif ini antara lain: (1) bujukan moral (*moral suasion*); dan (2) kredit selektif.
2. Kebijakan Moneter Kuantitatif adalah kebijakan moneter dalam rangka pengendalian jumlah uang yang beredar melalui pengendalian besaran moneter yang berujud angka-angka atau kuantitatif. Wujud kebijakan moneter kuantitatif antara lain: (1) Operasi Pasar Terbuka (*Open Market Operation*) yaitu dalam bentuk keterlibatan BI dalam pengendalian JUB dengan cara intervensi atau terjun ke pasar untuk menjual atau membeli surat berharga; (2) Politik Diskonto/ Kebijakan Suku Bunga (*Discount Rate Policy*) yaitu kebijakan BI dalam pengendalian JUB dengan cara menaik-turunkan suku bunga Sertifikat Bank Indonesia (SBI); (3) Kebijakan Nisbah Cadangan atau cash ratio yaitu kebijakan BI dalam pengendalian JUB dengan cara menaik-turunkan prosentase Cadangan Wajib yang harus disetor oleh bankbank umum dari dana pihak ketiga yang berhasil dihimpun oleh bank-bank umum.

### **2.3 Media Pembelajaran**

Media merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber kepada seseorang dengan tujuan apa yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Media pembelajaran digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran tidak hanya sebagai sarana, namun saat ini media pembelajaran juga dapat memberikan dorongan stimulus maupun pengembangan aspek intelektual maupun emosional siswa (Rusman, 2011:170).

Menurut Gagne (dalam Arsyad, 2011:4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Sedangkan menurut Miarso (dalam Rusman, 2011:170) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan untuk belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Berdasarkan pendapat diatas, media pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu alat bantu secara fisik untuk mempermudah guru dalam menyalurkan pesan kepada siswa pada saat pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan juga dapat memberikan rangsangan kepada siswa untuk berfikir dan belajar, menyempurnakan proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Media dalam proses pembelajaran cukup penting untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran terutama membantu siswa untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran tidak serta merta digunakan dalam proses pembelajaran, namun memerlukan perencanaan yang baik sebelum media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan harus benar-benar dikuasai guru, dapat memberikan kemudahan dalam mentransformasikan ilmu pengetahuannya kepada siswa secara jelas dan efektif.

Menentukan maupun memilih media pembelajaran, seorang guru harus mempertimbangkan beberapa prinsip sebagai acuan dalam mengoptimalkan pembelajaran. Menurut Rusman (2011:175) prinsip-prinsip tersebut adalah.

1. Efektivitas

Pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan pada ketepatangunaan (efektivitas) dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran atau pembentukan kompetensi. Guru harus dapat berusaha agar media pembelajaran

yang diperlukan untuk membentuk kompetensi secara optimal dapat digunakan dalam pembelajaran.

2. Relevansi

Kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan, karakteristik materi pelajaran, potensi dan perkembangan siswa, serta dengan waktu yang tersedia.

3. Efisiensi

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus benar-benar memperhatikan bahwa media tersebut hemat waktu tetapi dapat menyampaikan inti pesan yang dimaksud, persiapan dan penggunaannya relatif memerlukan waktu yang singkat, kemudian hanya memerlukan sedikit tenaga.

4. Dapat digunakan

Media pembelajaran yang dipilih harus benar-benar dapat digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran, sehingga dapat menambah pemahaman siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

5. Kontekstual

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus mengedepankan aspek lingkungan sosial dan budaya siswa. Alangkah baiknya jika mempertimbangkan aspek pengembangan pada pembelajaran *life skills*.

Salah satu tujuan media pembelajaran ialah sebagai alat bantu untuk mempermudah guru dalam menyalurkan pesan kepada siswa. Berikut fungsi dari media pembelajaran yaitu.

- a. Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif
- b. Penggunaan media merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran
- c. Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran
- d. Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas.

- e. Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan menurut Hamalik (dalam Rusman, 2011:172).

Fungsi dari media pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut tidak terlepas dari manfaat yang dihasilkan dari penggunaan media pembelajaran. Menurut Sujana (dalam Arsyad, 2011:28) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu.

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran;
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

### **2.3.1 Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dapat memberikan kemudahan dalam proses belajar siswa, dengan demikian diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap pelajaran ekonomi materi sistem moneter. Media pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan proses belajar siswa bermacam-macam dilihat dari segi perkembangan teknologi, seperti yang dikemukakan oleh Reigeluth (dalam Arsyad, 2011:38) media diklasifikasikan menjadi 5 kelompok, yaitu.

1. Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, *field-trip*)

2. Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan (*workbook*), alat bantu kerja, dan lembaran lepas)
3. Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparasi, slide)
4. Media berbasis audio visual (video, film, program *slide-tape*, televisi) dan
5. Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*)

Penelitian ini difokuskan untuk mengembangkan jenis media pembelajaran berbasis komputer. Media pembelajaran berbasis komputer salah satunya adalah internet. Pembelajaran menggunakan internet saat ini sudah menjadi revolusi di dalam dunia pendidikan. Hal tersebut memungkinkan pemakainya melakukan interaksi dalam memperoleh pengetahuan dan informasi yang diinginkan. Gordin et.al., (dalam Rusman, 2011:278) menyatakan bahwa pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran mengakomodasikan siswa untuk belajar secara mandiri. Para siswa dapat mengakses secara online dari berbagai perpustakaan, museum, database, dan mendapatkan sumber primer tentang berbagai peristiwa sejarah, biografi, rekaman, laporan, data statistik.

Media yang digunakan dalam pembelajaran ekonomi saat ini masih terbatas pada jenis media audio visual seperti *powerpoint*, gambar, dan buku, untuk itu perlu adanya pengembangan terhadap media pembelajaran yang sudah ada. Media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti termasuk dalam media berbantuan komputer, yaitu berupa media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* yang dioperasikan melalui komputer dengan fasilitas internet.

### **2.3.2 Media *E-Learning* Menggunakan *Edmodo***

Media E-learning merupakan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik melalui media internet untuk menyampaikan materi pembelajaran yang dikemas dalam *e-book*. Menurut Koran (dalam Rusman, 2011:288), *E-Learning*

adalah pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan.

Menurut Purbo (dalam Rusman, 2011:288) istilah “e” atau singkatan dari elektronik dalam *E-Learning* digunakan sebagai istilah untuk segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha-usaha pembelajaran lewat teknologi elektronik internet. Teknologi internet, intranet, satelit, tape audio/video, TV interaktif dan CD-ROM adalah sebagian dari media elektronik yang digunakan pembelajaran boleh disampaikan secara ‘*synchronously*’ (pada waktu yang sama) ataupun ‘*asynchronously*’ (pada waktu yang berbeda). Materi pembelajaran dan pembelajaran yang disampaikan melalui media ini mempunyai teks, grafik, animasi, simulasi, audio, dan video. Media tersebut menyediakan kemudahan untuk ‘*discussion group*’ dengan bantuan profesional dalam bidangnya.

Media pembelajaran *E-Learning* yang dikembangkan ini tidak terlepas dari dukungan fitur *Learning Management System* (LMS). LMS digunakan untuk membuat materi pembelajaran online berbasis web dan mengelola kegiatan pembelajaran serta hasil-hasilnya. LMS ini sering disebut dengan *platform E-Learning* atau *learning content management system* (LCMS). Intinya LMS adalah aplikasi yang mengotomasi dan memvirtualisasi proses belajar mengajar secara elektronik.

Media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* merupakan suatu *Learning Management System* (LMS) untuk pembelajaran yang dikembangkan pada tahun 2008 oleh Nicolas Borg dan Jeff O’Hara. Menurut pendirinya, ide membuat dan mendirikan *Edmodo* terlintas di pikiran mereka ketika mereka bekerja di dua sekolah yang berbeda di daerah Chicago (dalam <http://en.wikipedia.org/wiki/Edmodo>). Mereka bekerjasama untuk mengembangkan jaringan yang aman yang bisa memungkinkan siswa, guru serta orang tua untuk terhubung dan berkolaborasi, berbagi konten dan aplikasi pendidikan, akses pekerjaan rumah dan tugas-tugas lain, mendiskusikan kegiatan kelas, dan mengingatkan satu sama lain tentang tanggal ujian atau suatu acara.

Media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* adalah sebuah laman web dengan menggunakan konsep *social networking* berbasis *microblogging* (web dalam ukuran kecil) yang dikhususkan untuk membangun lingkungan belajar *online* yang aman dan nyaman untuk berbagi data, informasi dan juga konten-konten pendidikan. *Edmodo* menggunakan desain yang mirip dengan sosial media *facebook* dan menyediakan pengajar dan pelajar tempat yang aman untuk menghubungkan, berkolaborasi dan berbagi konten.

Karakteristik media *E-Learning* menurut Rusman (2011:289) antara lain.

1. Memanfaatkan jasa teknologi elektronik, dimana guru dan siswa, siswa dan sesama siswa atau guru dan sesama guru dapat berkomunikasi dengan relatif mudah dengan tanpa dibatasi oleh hal-hal yang protokoler.
2. Memanfaatkan keunggulan komputer (digital media dan *computer network*).
3. Menggunakan bahan ajar bersifat mandiri (*self learning materials*) disimpan dikomputer sehingga dapat diakses oleh guru dan siswa kapan saja dan dimana saja bila yang bersangkutan memerlukannya.
4. Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat dikomputer.

Dalam praktiknya *E-Learning* memerlukan bantuan teknologi yang dikenal dengan istilah: *computer based learning* (CBL) yaitu pembelajaran yang sepenuhnya menggunakan komputer; dan *computer assisted learning* (CAL) yaitu pembelajaran yang menggunakan alat bantu utama komputer. Selain memerlukan bantuan teknologi berupa komputer, *E-Learning* juga membutuhkan jaringan internet. Internet yang dibutuhkan dalam media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* apabila diakses melalui komputer meliputi *wifi*, modem, dll. Media *Edmodo* juga bisa diakses melalui *handphone* dengan bantuan internet dari paket data dan *wifi*. Teknologi ini juga sering dipakai pada pendidikan jarak jauh (*distance learning*) yang dimaksudkan agar kombinasi antara murid dan guru bisa terjadi dengan keunggulan teknologi *E-Learning* ini. Diantara banyak fasilitas internet menurut Purbo (dalam

Rusman,2011:290), “ada lima aplikasi standar internet yang dapat digunakan untuk keperluan pendidikan, yaitu *email*, *mailing list* (milis), *news group*, *file transfer protocol* (FTC), dan *word wide web* (WWW)”. Kelima aplikasi standar internet yang digunakan untuk keperluan pendidikan, media *E-Learning* yang akan dikembangkan menggunakan standar internet *word wide web* (WWW).

Media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* dapat diakses dengan menuliskan alamat pada *search engine* [www.Edmodo.com](http://www.Edmodo.com). Selanjutnya masukkan *username* dan *password* pada kotak isian *login*. Setelah siswa login, siswa mulai dapat mengakses media pembelajaran yang terdapat pada *Edmodo*, seperti.

1. Petunjuk penggunaan media, berfungsi sebagai petunjuk bagi siswa dalam mengoperasikan media yang dikembangkan. Petunjuk penggunaan media ini berupa file dengan format *pdf*. File tersebut dapat diakses secara *online* atau *offline* dengan mengunduh pada menu **Folder Buku Petunjuk Penggunaan Media**.
2. Bahan ajar berupa *e-book*, yang berisi materi tentang sistem moneter. Materi dalam bahan ajar mengadopsi dari buku karangan Ismawardono, Alam S, dan Supriyanto dkk. Peneliti menggabungkan materi dari ketiga buku tersebut agar menjadi lebih menarik, jelas dan mudah dimengerti.
3. Video pembelajaran, yang berisi tayangan video tentang materi sistem moneter. hal tersebut berfungsi agar siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan. Video tersebut mengadopsi dari *youtube* dengan format HD (*High Definition*).
4. *Powerpoint presentation*, dibuat lebih rinci dari pada video dan bahan ajar dengan menuliskan point-point dari bahan ajar. File *powerpoint* yang ditautkan menggunakan format PPTX (format terbaru yang berbasis XML). Hal ini berfungsi untuk mempermudah siswa memahami materi. *Powerpoint* dapat diakses pada fitur **Folder Powerpoint Presentation**.
5. Latihan soal dan kuis, yang di dalamnya berisi latihan soal dengan berbagai bentuk jenis, seperti: pilihan ganda, isian, benar salah, menjodohkan dan esai.

Latihan soal dan kuis ini berfungsi sebagai sarana latihan siswa untuk mengetahui kemampuan siswa setelah dikembangkan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo*.

### 2.3.3 Kekurangan dan Kelebihan Media *E-Learning* Menggunakan *Edmodo*

Media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* merupakan media TI yang sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran, karena dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Namun media ini memiliki kelemahan, secara internal kelemahan media ini ialah belum tersedianya sintaks *online* secara langsung pada *Edmodo* dan media ini hanya terbatas pada mata pelajaran ekonomi materi sistem moneter untuk siswa kelas X IPS di MAN 1 Jember. Secara eksternal kelemahan media ini tergantung pada fasilitas komputer dan jaringan internet yang tersedia. Adapun kelebihan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* menurut Umaroh (2012), yaitu.

a. Menggunakan Bahasa Inggris.

Meskipun menggunakan bahasa inggris, namun tidak menyulitkan bagi guru karena bahasa yang digunakan itu bahasa teknis. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan guru dalam bahasa inggris.

b. Tampilan layar yang familiar

Tampilan Layar yang digunakan media Edmodo menyerupai *facebook*, sehingga secara sederhana *Edmodo* relatif mudah untuk digunakan bahkan untuk pemula sekalipun.

c. Kompatibel.

Kompatibilitas atau kecocokan pada media Edmodo ini mendukung *preview* berbagai jenis format file seperti: *pdf*, *pptx*, *html*, *swf* dan sebagainya.

d. Aplikatif

Media Edmodo tidak hanya dapat diakses dengan menggunakan PC (*laptop/desktop*) tetapi juga bisa diakses dengan menggunakan *gadget* berbasis *Android OS*.

e. Keamanan.

Hal ini berfungsi bagi seorang guru dalam memberikan tugas serta nilai kepada siswa. Sehingga tidak ada gangguan dari orang lain yang tidak berkepentingan.

f. Fitur

Fitur yang tersedia di media *Edmodo* salah satunya ialah forum diskusi, komunitas belajar, peran orang tua, grup, dll. Hal ini dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar, berdisku antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa.

g. Melibatkan orang tua siswa

Media *Edmodo* memungkinkan orang tua siswa untuk mendaftar dan terlibat dalam pembelajaran anak-anak mereka. Hal ini bertujuan sebagai pengontrolan terhadap orang tua kepada anaknya dalam proses pembelajaran di sekolah, selain itu orang tua juga bisa melihat hasil belajar siswa secara otomatis.

Kelebihan lainnya dari media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* menurut Gary, 2011:6-45 (dalam <http://www.kajianpustaka.com/2014/06/Edmodo.html>) adalah: (1) *Edmodo* bisa membantu guru dalam membuat berita dalam grup atau memberi tes yang bersifat online. (2) *Edmodo* juga akan memungkinkan siswa untuk mengirim artikel dan blog yang relevan dengan kurikulum kelas sesuai dengan perintah guru. (3) Guru dapat menggunakan *Edmodo* untuk mengembangkan ruang diskusi dimana siswa dapat berkomunikasi satu dengan yang lainnya diwaktu yang sama. (4) Guru juga dapat menggunakan *Edmodo* untuk menginstruksikan, menetapkan, dan membicarakan dengan siswanya secara *online* diwaktu yang sama secara bersamaan.

## **2.4 Kemenarikan, Efisiensi dan Efektifitas Media Pembelajaran *E-Learning* Menggunakan *Edmodo* Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Sistem Moneter**

### **2.4.1 Media *E-Learning* Menggunakan *Edmodo* yang Menarik**

Media pembelajaran yang menarik apabila media tersebut dapat menumbuhkan motivasi dan semangat siswa untuk mempelajari isi yang dimuat pada media tersebut. Seorang guru diharuskan menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan, alat bantu yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan siswa memperhatikan dan senang serta tidak menjadikan siswa merasa terbebani pada saat memanfaatkan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* tersebut.

Media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* diterapkan untuk mata pelajaran ekonomi materi sistem moneter. Media *E-Learning* yang menarik akan menjadikan minat belajar siswa meningkat sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Saat ini guru dituntut untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Purbo (dalam Rusman, 2011:289) mensyaratkan tiga hal yang wajib dipenuhi dalam merancang *E-Learning* termasuk *Edmodo*, yaitu.

#### **a. Sederhana**

Sistem yang sederhana akan memudahkan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi dan menu yang ada. Kemudahan pada menu yang disediakan, akan mengurangi kesulitan dari sistem *E-Learning* itu sendiri. Hal tersebut akan mempermudah siswa dan membuat siswa tertarik dalam belajar.

#### **b. Personal**

Syarat personal berarti pengajar dapat berinteraksi dengan baik seperti layaknya seorang guru yang berkomunikasi dengan murid di depan kelas. Pendekatan dan interaksi yang lebih personal, peserta didik diperhatikan kemajuannya serta dibantu segala persoalan yang dihadapinya. Hal ini akan membuat peserta didik betah berlama-lama di depan layar komputernya.

c. Cepat

Layanan yang ditunjang dengan kecepatan, respon yang cepat terhadap keluhan dan kebutuhan siswa lainnya menyebabkan perbaikan pembelajaran dapat dilakukan secepat mungkin oleh pengajar atau pengelola.

#### 2.4.2 Media *E-Learning* Menggunakan *Edmodo* yang Efisien

Efisiensi adalah kemampuan menggunakan waktu, tenaga dan biaya dengan baik dan tepat. Efisiensi media pembelajaran pada penelitian pengembangan ini dapat dilihat melalui penggunaan waktu pertemuan yang dibutuhkan dalam penyampaian materi. Menurut Sudjana (2009:59), efisiensi berkenaan dengan pengorbanan yang relatif kecil untuk memperoleh hasil yang optimal. Misalnya untuk memahami materi sistem moneter yang seharusnya dilaksanakan 2x pertemuan (3 x 45 menit), dapat dilakukan dalam waktu 1x pertemuan (2 x 45 menit). Jangka waktu 1x pertemuan tersebut, guru telah menyampaikan materi pembelajaran dengan baik dan siswa memahami materi yang disampaikan dibuktikan dari hasil evaluasi yang diberikan oleh guru.

Kecepatan waktu penyampaian materi pembelajaran tersebut tidak terlepas dari peran guru yang menyampaikan materi dengan media pembelajaran yang efektif. Hal tersebut mengakibatkan siswa lebih cepat dalam memahami materi dengan baik dan waktu yang dibutuhkanpun lebih singkat. Sedangkan berdasarkan pengalaman guru, untuk menyampaikan materi sistem moneter hingga siswa paham biasanya membutuhkan waktu tiga kali pertemuan. Hal tersebut masih belum termasuk kendala yang terjadi baik dari kegiatan akademik maupun non akademik. Keadaan tersebut menuntut guru untuk memiliki strategi yang tepat untuk mengatasi masalah keterbatasan waktu, yaitu dengan memodifikasi kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo*.

Media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* yang efisien ialah media yang dapat menyajikan kegiatan pembelajaran dengan menarik dan bermakna, namun sesuai dengan alokasi waktu yang disediakan sehingga memudahkan siswa dalam

memahami materi yang disampaikan, terutama pada materi sistem moneter. Sehingga materi sistem moneter dapat tersampaikan dengan sempurna namun tetap efisien, karena media yang dikembangkan dapat mengoptimalkan kualitas waktu yang digunakan siswa kelas X IPS di MAN 1 Jember dalam memahami materi tersebut.

#### **2.4.3 Media *E-Learning* Menggunakan *Edmodo* yang Efektif**

Media pembelajaran yang berbasis TI diharapkan dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran, untuk itu guru harus pandai-pandai mencari media yang mudah membuat siswa paham. Media yang dapat mempercepat pemahaman siswa dan mencapai tujuan pembelajaran adalah media yang efektif. Menurut Supardi (2013:164) efektivitas merupakan keterkaitan antara tujuan dan hasil yang dinyatakan dan menunjukkan derajat kesesuaian antara tujuan yang dinyatakan dengan hasil yang dicapai. Sehingga media pembelajaran yang efektif ialah media yang mampu mengkomunikasikan apa yang ingin disampaikan oleh guru kepada siswa. Selain itu, suatu media pembelajaran dikatakan efektif apabila tujuan pembelajaran yang ditetapkan dapat tercapai dengan ditunjukkan hasil belajar yang diperoleh siswa berada di atas KKM atau meningkat dari nilai sebelumnya.

Pembelajaran efektif bukan saja terfokus pada hasil yang dicapai peserta didik, melainkan bagaimana proses pembelajaran yang efektif mampu memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan, kesempatan, dan mutu serta dapat memberikan perubahan perilaku yang diaplikasikan dalam kehidupan. Untuk mencapai pembelajaran yang efektif, dibutuhkan media yang efektif untuk mempermudah proses pembelajaran. Hal ini dimaksudkan agar pembelajaran menyenangkan dan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan keberadaan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* dapat menunjang aktivitas belajar peserta didik agar siswa lebih dapat berlatih dan belajar kapanpun dan dimanapun. Setiap siswa memiliki target-target yang akan diraih dengan berbagai caranya masing-masing sesuai dengan

kriteria yang ditetapkan. Tidak hanya tujuan belajar yang dapat dicapai, melainkan perubahan perilaku juga diharapkan agar proses pembelajaran lebih bermakna. Kebermaknaan proses pembelajaran dapat terlihat dari pemahaman konsep teori dari siswa dan bagaimana mereka mengaplikasikan pengetahuan konsep yang diperoleh. Bertambahnya pemahaman yang dimiliki oleh siswa, membuat siswa akan lebih terampil dalam mengerjakan evaluasi-evaluasi yang diberikan oleh guru sehingga hal ini akan berdampak pada nilai atau hasil belajar peserta didik yang meningkat. Hal tersebut mencerminkan bahwa media pembelajaran yang digunakan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

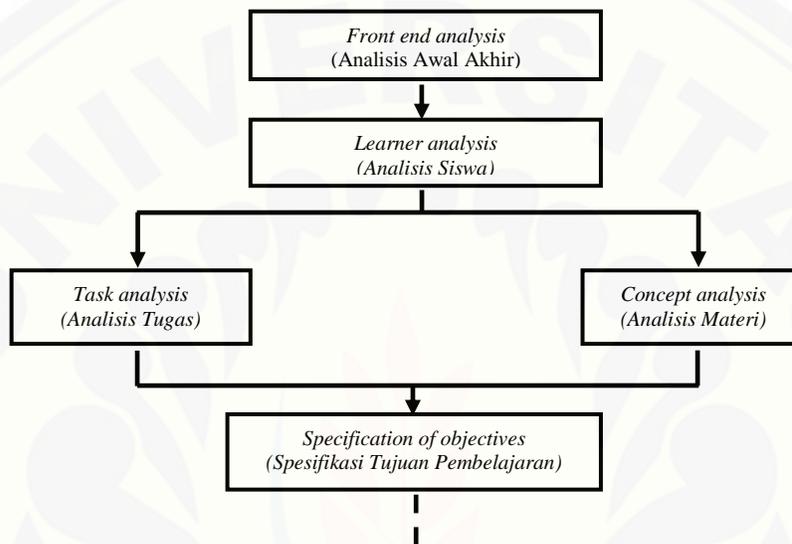
## **2.5 Pengembangan Media *E-Learning* Menggunakan *Edmodo* pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Sistem Moneter**

Penelitian pengembangan (*Research and development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Oleh karena itu, untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan yang digunakan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dikembangkan adalah media *E-Learning* menggunakan *Edmodo*. Media pembelajaran yang dikembangkan harus lebih menarik, efisien dan efektif dari media sebelumnya. Proses pengembangannya berkaitan dengan kegiatan pada setiap tahap-tahap pengembangan. Produk akhir hasil pengembangan akan dievaluasi berdasarkan aspek kualitas produk yang ditetapkan.

Menurut *S. Thiagarajan* menyatakan tahapan penelitian pengembangan pada model Four-D yaitu: (1) *Define*, (2) *Design*, (3) *Develop*, dan (4) *Disseminate* atau diadaptasikan menjadi model 4-P, yaitu, pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Berikut tahapan pengembangan dengan menggunakan model Four-D.

- a. ***Define* (Pendefinisian)** : Tahap pendefinisian adalah tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Tahap pendefinisian ini yang

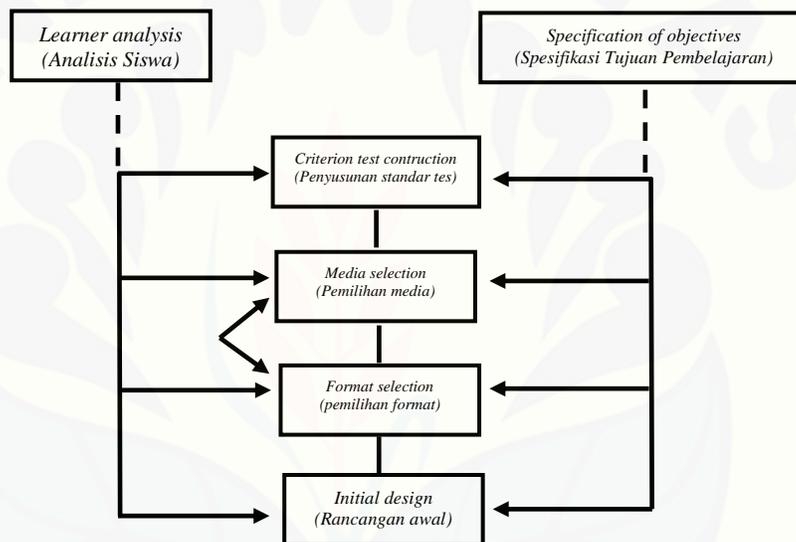
dilakukan yaitu menganalisis kebutuhan pengembangan, syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan karakteristik siswa, kebutuhan guru serta model penelitian dan pengembangan yang cocok digunakan untuk mengembangkan produk. Analisis bisa dilakukan melalui tahap pendefinisian yang terdiri dari 5 kegiatan, digambarkan seperti pada gambar berikut:



**Gambar 2.1 Tahap *define* (pendefinisian)**

1. *Front-end analysis* (Analisis Awal-Akhir), Pada tahap ini, guru melakukan diagnosis awal untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran, sehingga diperlukan suatu pengembangan untuk meningkatkan kemenarikan, efisiensi dan efektifitas pembelajaran.
2. *Learner analysis* (Analisis Siswa), Tahap ini merupakan telaah mengenai karakteristik siswa, misalnya: kemampuan, motivasi belajar, latar belakang pengalaman, dan sebagainya.
3. *Task analysis* (Analisis Tugas), Guru menganalisis tugas-tugas pokok yang harus dikuasai peserta didik agar peserta didik dapat mencapai kompetensi minimal.

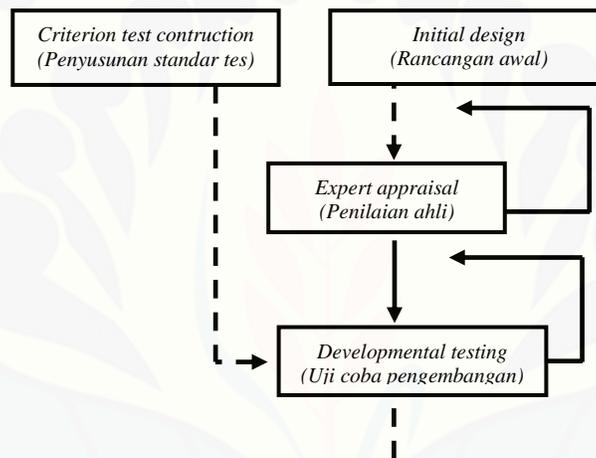
4. *Concept analysis* (Analisis Materi), Menganalisis konsep yang akan diajarkan, menyusun langkah-langkah yang akan dilakukan secara rasional.
  5. *Specifying instructional objectives* (Spesifikasi Tujuan Pembelajaran), Menulis tujuan pembelajaran dan perubahan perilaku yang diharapkan setelah proses pembelajaran.
- b. **Design (Perancangan)**, Tahap perancangan bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran yaitu media pembelajaran. Tahap perancangan terdapat 4 kegiatan yang dilakukan, kegiatan tersebut digambarkan pada gambar berikut ini:



**Gambar 2.2 Tahap design (perancangan)**

1. *criterion-test construction* (Penyusunan standar tes), sebagai tindakan pertama untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dan sebagai alat evaluasi setelah implementasi kegiatan.
2. *media selection* (Pemilihan media), pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa.
3. *format selection* (Pemilihan format), pemilihan bentuk penyajian pembelajaran disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan .

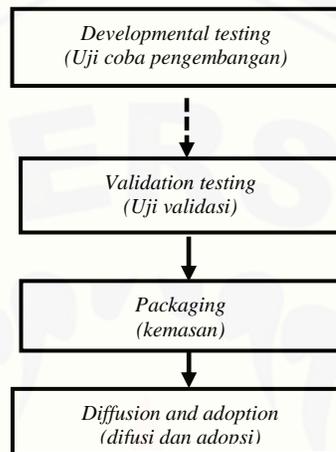
4. *initial design* (Membuat rancangan awal), rancangan seluruh perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum ujicoba dilaksanakan.
- c. **Develop (Pengembangan)**, Tahap pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan melalui dua langkah, yakni: *expert appraisal* (penilaian ahli) yang diikuti dengan revisi dan *developmental testing* (uji coba pengembangan). Tujuan tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan bentuk akhir perangkat pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan masukan dari validator dan data hasil ujicoba. Kegiatan yang dilakukan pada tahap tersebut digambarkan pada gambar berikut:



**Gambar 2.3 Tahap *develop* (pengembangan)**

1. *Expert appraisal* (Penilaian ahli) merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk. Kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Saran-saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki materi dan rancangan pembelajaran yang telah disusun.
  2. *Developmental testing* (Uji coba pengembangan) merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya.
- d. **Disseminate (Penyebaran)**, Proses penyebaran merupakan suatu tahap akhir pengembangan. Tahap penyebaran dilakukan untuk mempromosikan produk pengembangan agar bisa diterima pengguna, baik individu, suatu kelompok, atau

sistem. Tahap penyebaran terbagi dalam tiga kegiatan yaitu: *validation testing*, *packaging*, *diffusion and adoption*. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini digambarkan pada gambar berikut:



**Gambar 2.4 Tahap *disseminate* (penyebaran)**

1. *Validation testing* (Uji validasi), pada tahap ini produk yang sudah direvisi pada tahap pengembangan kemudian diimplementasikan pada sasaran yang sesungguhnya.
2. *Packaging* (kemasan), pada tahap ini yang dilakukan ialah pengemasan media pembelajaran dengan mencetak buku panduan penerapan media pembelajaran.
3. *Diffusion and adoption* (difusi dan adopsi), produk tersebut disebarluaskan supaya dapat diserap (difusi) atau dipahami orang lain dan digunakan (diadopsi) pada kelas mereka.

Pada tahap penelitian pengembangan yang dilakukan, peneliti tidak melakukan keseluruhan tahapan pengembangan. Peneliti hanya melakukan 3 tahapan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), dan *develop* (pengembangan). Alasan Tahap ke 4 *disseminate* (penyebaran) tidak dilakukan pada penelitian ini karena hanya penggunaannya di internal sekolah MAN 1 Jember, tidak sampai disebarluaskan keluar sekolah.

### BAB 3. METODE PENGEMBANGAN

Bab ini membahas tentang metode penelitian pengembangan yang meliputi model pengembangan, prosedur pengembangan, dan uji coba produk.

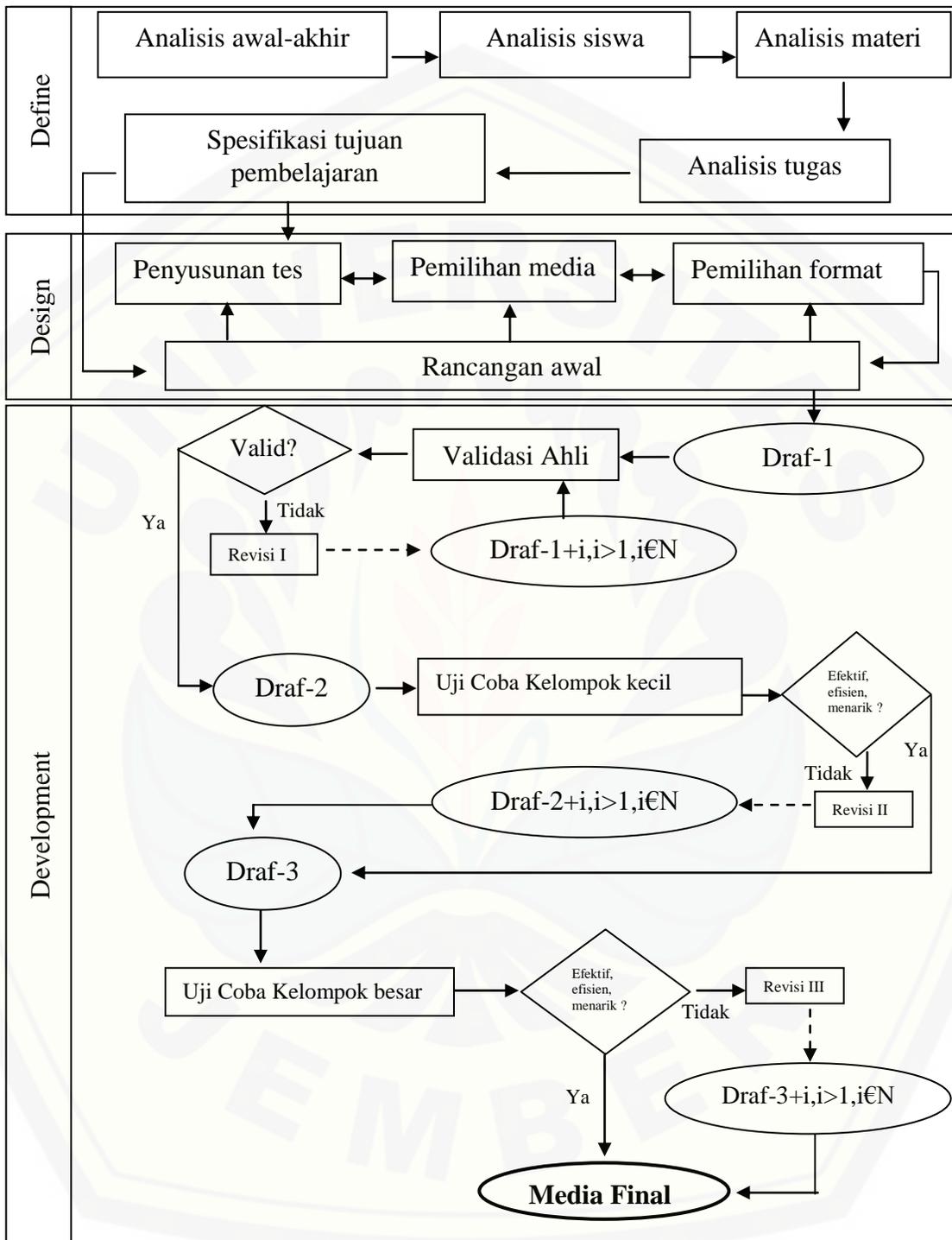
#### 3.1 Model Pengembangan

Model pengembangan adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan penelitian maupun pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model prosedural yang berarti menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti secara bertahap dari langkah awal hingga langkah akhir untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian pengembangan ini memilih model pengembangan Four-D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan *et.al.*, (1974). Tahapan penelitian pengembangan pada model Four-D yaitu: (1) *Define*, (2) *Design*, (3) *Develop*, dan (4) *Disseminate*. Pada penelitian ini, peneliti hanya melakukan 3 tahap yaitu *define*, *design*, dan *develop*. Penerapan dari setiap langkah-langkah tersebut akan disesuaikan dengan karakteristik subjek dan media yang dikembangkan.

Alasan pemilihan model 4-D yang telah dimodifikasi menjadi 3-D dalam penelitian pengembangan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* ini karena tahapan-tahapan dalam model tersebut lebih sederhana dan sistematis dibanding dengan model lainnya. Pelaksanaan langkah-langkah pada model ini dibagi secara detail dan sistematis, sehingga memudahkan peneliti untuk mengaplikasikan pengembangan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo*.

Adapun gambaran model pengembangan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* dengan model pengembangan S. Thiagarajan. Prosedur pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut.



Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Media *E-Learning* Menggunakan *Edmodo*

Keterangan:

→ : Garis pelaksanaan

---→ : Garis proses

□ : Jenis kegiatan

○ : Hasil kegiatan

◇ : Keputusan

### 3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* pada mata pelajaran ekonomi ini mengacu pada jenis pengembangan yang terdiri dari 3 langkah sistematis yang menjadi pedoman dalam pelaksanaan kegiatan penelitian pengembangan. Prosedur pengembangan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* masing-masing tahap akan dijelaskan ssebagai berikut.

#### a) Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap pendefinisian adalah tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Tahap pendefinisian ini yang dilakukan yaitu menganalisis kebutuhan pengembangan, syarat-syarat pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa di MAN 1 Jember untuk mata pelajaran ekonomi materi sistem moneter. Terdapat 5 kegiatan yang dilakukan pada tahap pendefinisian yaitu:

##### 1. Analisis awal-akhir

Pada tahap ini dilakukan analisis mendasar terkait masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Analisis tersebut dilakukan pada proses pembelajaran yang dilakukan di kelas X IPS di MAN 1 Jember. Mulai dari proses pembelajaran, media yang digunakan, indikator materi yang diajarkan, tujuan pembelajaran, dan fasilitas yang tersedia di MAN 1 Jember.

## 2. Analisis siswa

Pada tahap ini dilakukan analisis karakteristik siswa X IPS di MAN 1 Jember yang akan menggunakan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo*. Karakteristik siswa perlu diketahui karena berkaitan dengan media yang akan dikembangkan seperti: kemampuan akademik, perkembangan kognitif dan kemampuan siswa dalam bidang teknologi informasi.

## 3. Analisis materi

Analisis materi ini dilakukan dengan cara mengidentifikasi konsep pokok yang akan diajarkan pada siswa kelas X IPS di MAN 1 Jember dengan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo*. Analisis ini merupakan dasar dalam penyusunan materi sistem moneter yang akan dicantumkan pada media *E-Learning Edmodo*.

## 4. Analisis tugas

Analisis tugas ini digunakan untuk mengidentifikasi ketrampilan siswa yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran, seperti: kemampuan akademis siswa dalam materi sistem moneter dan kemampuan siswa dalam bidang teknologi informasi.

## 5. Spesifikasi tujuan pembelajaran

Tahap spesifikasi tujuan pembelajaran dilakukan untuk merumuskan hasil analisis materi dan analisis tugas yang sebelumnya telah dilakukan. Hasil yang telah dilakukan berupa indikator-indikator yang dijadikan sebagai tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa dan sebagai dasar penyusunan materi/isi pada media *E-Learning* menggunakan *Edmodo*.

### **b) Tahap *Design* (Perancangan)**

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran. Sebelum merancang perangkat pembelajaran yaitu media, yang dilakukan ialah merancang *prototype* media *E-Learning* menggunakan *Edmodo*. Tahap perancangan terbagi kedalam 4 kegiatan yaitu:

1) Penyusunan standar tes

Tahap ini merupakan langkah awal yang digunakan untuk mengetahui kemampuan awal dan akhir siswa kelas X IPS di MAN 1 Jember. Pada tahap ini peneliti menyusun standar tes yang disusun berdasarkan perumusan tujuan pembelajaran, selain itu juga digunakan sebagai alat evaluasi setelah diterapkannya media *E-Learning* menggunakan *Edmodo*.

2) Pemilihan media

Pemilihan media ini dilakukan untuk menentukan media yang tepat dalam penyajian materi sistem moneter. Pemilihan media didasarkan dari analisis awal-akhir, analisis materi, karakteristik siswa dan fasilitas yang tersedia di sekolah. Dalam penelitian pengembangan ini peneliti membuat media berbasis web yang diakses secara *online*.

3) Pemilihan format

Pemilihan format dalam penelitian pengembangan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* mencakup pemilihan format seperti: *sign up* dan *log in* pada media *E-Learning* menggunakan *Edmodo*, penetapan folder, pembuatan buku petunjuk, dan pembuatan soal tes yang akan diberikan kepada siswanya.

Konten-konten yang ditautkan dalam media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* adalah.

1. Petunjuk penggunaan media;
2. Bahan ajar berupa *e-book*;
3. Video pembelajaran;
4. *Powerpoint* berupa *PPTX*
5. Latihan soal dan kuis, yang di dalamnya berisi latihan soal dengan berbagai bentuk, seperti: pilihan ganda, isian, benar salah, menjodohkan serta jajak pendapat.

4) Rancangan awal media *E-Learning* menggunakan *Edmodo*

Tahap ini merupakan tahap rancangan awal dari penelitian pengembangan yang berupa *prototype*. *Prototype* merupakan gambaran dasar dari media *E-*

*Learning* menggunakan *Edmodo* yang disesuaikan dengan kebutuhan pada langkah-langkah sebelumnya. *Prototype* awal dari media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* ialah penggunaannya masih berpacu pada web komputer, kemudian media ini dikembangkan lagi sehingga penggunaannya dapat diakses melalui handphone yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.

**c) Tahap *Develop* (Pengembangan)**

Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan bentuk akhir perangkat pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan masukan dari validator ahli dan data uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Tahap pengembangan terbagi dalam 2 kegiatan yaitu.

1. Penilaian ahli (*expert appraisal*),

Tahap penilaian ahli yang dilakukan ialah memvalidasi rancangan awal media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* yaitu *Prototype I*. Validasi media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* dilakukan dengan menyerahkan instrumen penilaian media rancangan awal atau *prototype* kepada validator isi/materi untuk menilai isi dari materi sistem moneter serta validator desain/media untuk menilai dari segi desain dan tampilan. Penilaian yang diberikan oleh validator isi/materi dan validator desain dijadikan sebagai masukan yang nantinya digunakan untuk memperbaiki materi dan rancangan media yang akan dikembangkan. Hasil yang diperoleh dari validasi media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* akan diujicobakan pada 2 subjek: uji coba terbatas dan uji coba luas/lapangan. Jika pada uji coba terbatas ini di dapatkan kekurangan maka harus dilakukan perbaikan lagi. Setelah produk diperbaiki, kemudian diujicobakan kembali sampai memperoleh hasil yang menarik, efisien dan efektif.

2. Uji coba pengembangan (*developmental testing*),

Pada tahap ini kegiatan ujicoba dilakukan untuk memperoleh masukan berupa respon, reaksi, komentar dari sasaran pengguna produk. Uji coba pengembangan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* dilakukan 2 kali, yaitu uji coba terbatas

dan uji coba luas/lapangan. Uji coba kelompok kecil merupakan ujicoba yang dilakukan oleh kelompok terbatas dengan klasifikasi kemampuan yang berbeda. Sedangkan uji coba luas dilakukan pada seluruh siswa kelas X IPS di MAN 1 Jember. Hal tersebut dilaksanakan guna mengetahui kemenarikan, efisiensi dan efektifitas penggunaan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo*.

### 3.3 Pelaksanaan Uji Coba Produk

Pelaksanaan uji coba produk dalam penelitian pengembangan ialah untuk mengetahui kemenarikan, efisiensi, dan efektifitas media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* untuk kemudian dilakukan perbaikan sebelum diterapkan pada kelas X IPS di MAN 1 Jember. Uji coba produk dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari subjek uji coba, desain uji coba, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

#### 3.3.1 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* terdiri dari sasaran uji coba dan validator. Pemilihan subjek uji coba dilakukan secara *simple random sampling*, sasaran uji coba dan validator dijelaskan sebagai berikut.

- a. Sasaran uji coba produk  
Uji coba terbatas : 10 siswa (gabungan kelas X IPS 1 dan X IPS 4)  
Uji coba luas : Seluruh siswa kelas X IPS 3 di MAN 1 Jember.
- b. Validator isi/materi, yaitu guru mata pelajaran ekonomi di MAN 1 Jember
  - a. Emi Sriwijayanti, SE (guru mata pelajaran ekonomi di MAN 1 Jember)
  - b. Nelly Damayanty, S.Pd (guru mata pelajaran ekonomi di MAN 1 Jember)
- c. Validator tampilan media, yaitu guru mata pelajaran TIK di MAN 1 Jember
  - c. Drs. Vivit Novianto (guru mata pelajaran TIK di MAN 1 Jember)
  - d. Ulfa, S.Pd (guru mata pelajaran TIK di MAN 1 Jember)

Peneliti akan menghubungi calon validator untuk diminta kesediaannya sebagai validator ahli di bidang isi/materi dan desain.

### 3.3.2 Desain uji coba

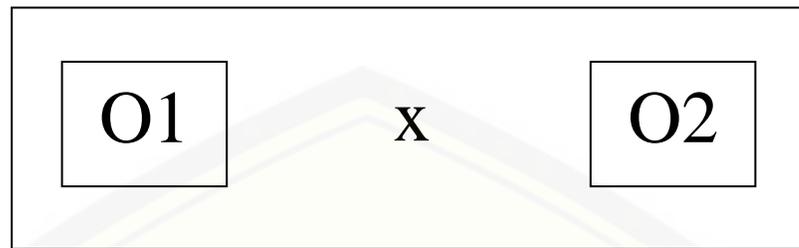
Uji coba yang dilakukan dalam penelitian pengembangan media *E-Learning* ini adalah untuk mengetahui tingkat kemenarikan, efisiensi dan efektivitas produk. Produk media *E-Learning* yang dikembangkan berupa media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* pada materi sistem moneter. Hal ini dilakukan agar dapat menghasilkan media pembelajaran yang baik.

Aspek kemenarikan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* yang dikembangkan, dapat diketahui dari respon siswa melalui angket respon siswa kelas X IPS 3 di MAN 1 Jember. Angket respon siswa disebarkan pada setiap akhir proses kegiatan uji coba, baik ujicoba terbatas maupun uji coba luas.

Aspek efisiensi media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* diketahui melalui pengamatan penggunaan waktu dalam proses penyampaian materi dikelas, kemudian dibandingkan dengan alokasi waktu yang ditetapkan dalam silabus yaitu 3x45 menit untuk memahami materi sistem moneter. Setelah melakukan pengamatan, peneliti melakukan wawancara mengenai tingkat efisiensi penggunaan media kepada guru mata pelajaran ekonomi di MAN 1 Jember.

Aspek efektivitas media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* diketahui melalui hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi materi sistem moneter sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) menerapkan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo*. Untuk mengetahui tingkat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah, dilakukan perbandingan antara rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *E-Learning* dengan *Edmodo*.

Desain ujicoba yang dilakukan untuk membandingkan antara keadaan siswa saat proses pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media *E-Learning* dengan *Edmodo* ialah menggunakan rancangan desain eksperimen *before-after*. Berikut desain eksperimen *before-after* ditunjukkan pada gambar 3.2.



**Gambar 3.2** Desain eksperimen *before-after* media *E-Learning* menggunakan *Edmodo*

Keterangan:

O1 = nilai sebelum (*pretest*)

X = perlakuan (*treatment*)

O2 = nilai sesudah (*posttest*)

(Sugiyono,2011)

Gambar desain eksperimen diatas menjelaskan bahwa O1 ialah nilai sebelum menggunakan media yang dikembangkan. Kemudian siswa diberikan perlakuan (*treatment*) dengan media yang dikembangkan pada mata pelajaran ekonomi materi sistem moneter. Setelah itu, siswa diberi tes untuk mengetahui nilainya O2. Apabila nilai O2 secara signifikan lebih tinggi dari nilai O1 maka dapat dikatakan bahwa media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* lebih menarik, efisien dan efektif dari media sebelumnya.

Sebelum melakukan kegiatan ujicoba, peneliti mensosialisasikan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* kepada subjek ujicoba. Sehingga pada jadwal yang telah ditentukan untuk kegiatan ujicoba, peneliti bisa langsung melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan. Kegiatan ujicoba dilakukan di kelas X IPS dengan alat bantu *handphone*. Berikut tahapan yang dilakukan dalam ujicoba produk kelompok kecil dan kelompok besar.

### **1. Uji Coba Terbatas**

Uji coba terbatas dilakukan dengan mengambil sampel gabungan siswa kelas X IPS 1 dan 4 di MAN 1 Jember sebanyak 10 siswa (sugiyono,2011). Kegiatan yang dilakukan pada uji coba terbatas ini yaitu mencatat respon/reaksi siswa yang

diperoleh dari angket respon siswa. Selain itu peneliti juga melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran ekonomi terkait dengan penggunaan waktu atau efisiensi media.

## **2. Uji Coba Luas**

Uji coba luas dilakukan oleh seluruh siswa kelas X IPS 3 di MAN 1 Jember. Hal yang dilakukan pada uji coba luas sama halnya dengan yang dilakukan saat uji coba terbatas.

### **3.3.3 Instrumen Pengumpulan Data**

#### **1) Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari: lembar observasi, pedoman wawancara, angket respon siswa, lembar validasi, dan tes hasil belajar siswa.

##### **1. Pedoman wawancara**

Pedoman wawancara digunakan untuk memperoleh informasi awal dari pihak sekolah, guru mata pelajaran, dan siswa kelas X IPS di MAN 1 Jember. Pedoman wawancara ditunjukkan pada lampiran E.

##### **2. Angket respon siswa**

Angket respon siswa ini digunakan untuk mendapatkan saran berupa respon, reaksi dan komentar siswa pada saat uji coba terbatas dan uji coba luas/lapangan mengenai kemudahan dalam menggunakan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* serta tampilannya. Skala pengukuran yang digunakan yaitu skala *Guttman* yang bertujuan untuk mendapatkan jawaban yang tegas yaitu “Ya dan Tidak”, sehingga dapat diketahui tingkat kemenarikannya dan ditunjukkan pada lampiran D.

##### **3. Lembar validasi**

Lembar validasi ini digunakan untuk memvalidasi materi atau isi dan media yang akan dikembangkan. Lembar validasi ini terdiri dari dua macam, yaitu lembar validasi isi/materi dan lembar desain media *E-Learning* menggunakan *Edmodo*. Skala pengukuran yang digunakan yaitu skala *Guttman* yang bertujuan untuk

mendapatkan jawaban yang tegas yaitu “Ya dan Tidak”. Lembar validasi ditunjukkan pada lampiran C.

#### 4. Tes hasil belajar

Instrumen ini digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi sistem moneter. Hasil tes belajar siswa ini digunakan untuk mengukur efektifitas penggunaan media yang dikembangkan.

### 2) Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data tentang tingkat kemenarikan, efisiensi, dan efektifitas media yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data tentang tingkat kemenarikan ialah dengan memberikan angket respon siswa kepada subjek uji coba yaitu siswa kelas X IPS 3 di MAN 1 Jember. Teknik yang dilakukan untuk memperoleh data tentang tingkat kemenarikan media yang dikembangkan.

Teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data tentang tingkat keefisienan media yang dikembangkan adalah dengan melakukan pengamatan penggunaan waktu dalam proses penyampaian materi sistem moneter dikelas. Setelah itu peneliti melakukan teknik wawancara kepada guru pengampu mata pelajaran ekonomi di MAN 1 Jember. Kemudian teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data tentang tingkat keefektifan media yang dikembangkan yaitu dengan memberikan tes kepada subyek uji coba.

Uji coba dilakukan 2 kali yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Subyek uji coba terbatas di ambil dari kelas X IPS 1 dan X IPS 4, dan subyek uji coba luas dilakukan pada kelas X IPS 3 di MAN 1 Jember.

### 3.4 Teknik Analisis Data

Analisis data diperlukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pelaksanaan penelitian sesuai dengan tujuan yang ditetapkan peneliti terkait dengan kemenarikan, efisiensi dan efektivitas media *E-Learning* menggunakan *Edmodo*. Analisis yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah deskriptif kuantitatif. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### a. Uji tingkat kemenarikan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo*

Tingkat kemenarikan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* diperoleh dari hasil angket respon siswa yang didapat dari dua tahap ujicoba (terbatas dan luas). Data yang diperoleh berupa data interval, kemudian data tersebut dianalisis untuk memperoleh total skor perolehan. Selanjutnya data tersebut akan diolah untuk memperoleh presentase daya tarik media yang dihitung dengan rumus dibawah ini:

$$\text{Persentase Daya tarik Media} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum indikator}} \times 100$$

(Arikunto, 2006)

Perolehan dari persentase akan memiliki makna sesuai dengan pengambilan keputusan terhadap hasil perhitungan. Nilai yang diperoleh dapat diinterpretasikan sesuai dengan rentang nilai seperti yang tertera pada tabel berikut:

**Tabel 3.1 Interpretasi Nilai**

No	Persentase	Interpretasi
1	80% - 100%	Sangat Menarik
2	66% - 79%	Menarik
3	56% - 65%	Cukup Menarik
4	46% - 55%	Kurang Menarik
5	≤ 45%	Sangat Kurang Menarik

Sumber: Sudjana (2005)

**b. Uji tingkat efisiensi media *E-Learning* menggunakan *Edmodo***

Tingkat efisiensi Penggunaan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* diperoleh melalui wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran ekonomi dan siswa kelas X IPS 3 MAN 1 Jember. Semakin berkurangnya penggunaan waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk materi sistem moneter dan tujuan pembelajaran tetap tercapai. Hal tersebut merupakan indikator utama dalam menguji tingkat efisiensi media yang dikembangkan. Sedangkan sisa waktu yang ada dapat digunakan sebagai kegiatan latihan oleh siswa.

**c. Uji tingkat efektivitas media *E-Learning* menggunakan *Edmodo***

Tingkat efektivitas media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* berasal dari hasil belajar siswa pada materi sistem moneter sebelum dan sesudah menerapkan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo*. Kemudian diuji dengan rumus *paired sample t test* yang merupakan uji beda dua sampel berpasangan. Hasil dari uji beda tersebut dibandingkan untuk mengetahui perbedaan antara sebelum dan sesudah dikembangkan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo*. Rumus *paired sample t test* dianalisis menggunakan bantuan program SPSS IBM V.21 *for windows* untuk mempermudah peneliti dalam menganalisis data.

## BAB 4. HASIL PENGEMBANGAN

Bab ini membahas tentang hasil pengumpulan data penelitian dan pengembangan. Hal-hal yang dibahas berkaitan dengan hasil penelitian dan pengembangan meliputi data pendukung, data utama dan pembahasan.

### 4.1 Data Pendukung

Data pendukung pengembangan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* terdiri dari kondisi fisik, sumber daya manusia, serta struktur organisasi MAN 1 Jember yang akan diuraikan berikut ini.

#### 4.1.1 Kondisi Fisik Sekolah

MAN 1 Jember merupakan Sekolah Menengah Atas yang berada di jalan Imam Bonjol No. 50 Jember. Pada tahun 1967 berdiri sebuah lembaga pendidikan Islam setingkat MA di Jember. Lembaga pendidikan ini pada mulanya diberi nama SPIAIN Jember, Sekolah Persiapan Institut Agama Islam Negeri. Berdasarkan Surat Keputusan Menteri Agama RI Nomor: 17 Tahun 1978, tanggal 30 Maret 1978, SPIAIN Jember diubah namanya menjadi Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Jember. Terhitung mulai tanggal 23 Agustus 2004 resmi berganti namanya menjadi Madrasah Aliyah Negeri 1 Jember (MAN 1 Jember) berdasarkan Keputusan Menteri Agama Nomor 168 tahun 2003, tanggal 24 Maret 2003.

Program Keterampilan di MAN 1 Jember salah satunya yaitu komputer, hal ini bertujuan untuk membekali siswa program keterampilan agar lebih mencerminkan kualifikasi keahliannya. Program keterampilan yang ditawarkan yaitu pelatihan internet dan kursus-kursus yang bekerjasama dengan Disnaker. Secara keseluruhan jumlah siswa Madrasah Aliyah Negeri 1 Jember pada tahun pelajaran 2014/2015 ini adalah 1032 siswa yang tersebar pada kelas baru peminatan (Kelas X) dan 4 program jurusan (kelas XI-XII) sebagaimana yang ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 4.1 Jumlah Kelas dan Siswa di MAN 1 Jember**

No	Program	Kelas X			Kelas XI			Kelas XII			Total		
		Rombel	Siswa		Rombel	Siswa		Rombel	Siswa		Rombel	Siswa	
			L	P		L	P		L	P		L	P
1	IBU	1	8	25	-	-	-	-	-	-	-	8	25
2	MIA	5	36	130	-	-	-	-	-	-	-	36	130
3	IIS	4	54	70	-	-	-	-	-	-	-	54	70
4	IIG	1	15	18	-	-	-	-	-	-	-	15	18
5	Bhs	-	-	-	1	8	22	1	9	21	2	17	43
6	IPA	-	-	-	5	36	114	5	36	141	10	82	255
7	IPS	-	-	-	4	42	69	4	30	95	8	72	164
8	AGM	-	-	-	1	10	20	1	7	16	2	17	36
<b>Jumlah</b>		<b>10</b>	<b>113</b>	<b>243</b>	<b>11</b>	<b>96</b>	<b>225</b>	<b>11</b>	<b>82</b>	<b>273</b>	<b>23</b>	<b>301</b>	<b>741</b>
<b>Total</b>		<b>10</b>	<b>356</b>		<b>11</b>	<b>321</b>		<b>11</b>	<b>355</b>		<b>32</b>	<b>1032</b>	

Sumber: Arsip bagian tata usaha MAN 1 Jember Tahun Pelajaran 2014/2015

Pengembangan diri yang dilakukan oleh siswa MAN 1 Jember pada umumnya harus mengacu pada sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah. Hal tersebut juga mendukung pengembangan diri siswa dalam bidang akademik maupun non akademik, berikut sarana dan prasarana yang dimiliki MAN 1 Jember ditunjukkan pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.2 Sarana dan Prasarana MAN 1 Jember**

No	Jenis Ruang	$\Sigma$	Total Luas (M <sup>2</sup> )	No	Jenis Ruang	$\Sigma$	Total Luas (M <sup>2</sup> )
1	Ruang Teori/Kelas	39	63	7	Ruang Guru	2	150
2	Laboratorium IPA	1	100	8	Ruang Kepala	1	21
3	Laboratorium Bahasa	3	95	9	Ruang OSIS	1	27
4	Lab. Komputer/Internet	1	63	10	Ruang MGMP	1	16
5	Perpustakaan	1	180	11	PSBB	1	3000
6	Ruang Multimedia	1	84	12	Mushola	1	42

Sumber: Arsip bagian tata usaha MAN 1 Jember Tahun Pelajaran 2014/2015

Sarana dan prasarana diatas juga didukung dengan tersedianya fasilitas yang menunjang kegiatan pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan pada tabel dibawah.

**Tabel 4.3 Fasilitas Penunjang Kegiatan Pembelajaran**

No	Jenis Ruang	$\Sigma$	Ket	No	Jenis Ruang	$\Sigma$	Ket
1	Laboratorium Kom.	3		4	Overhead Projektor	15	
2	Laptop	80		5	LCD/Viewer	38	
3	Laptop Guru	4		6	Televisi/VCD	25	

Sumber: Arsip bagian tata usaha MAN 1 Jember Tahun Pelajaran 2014/2015

#### 4.1.2 Sumber Daya Manusia

MAN 1 Jember memiliki 70 guru yang menjadi tenaga pengajar dan 25 pegawai yang menjadi tenaga administrasi dan bertugas di bagian tata usaha, koperasi, perpustakaan, kebersihan, dan keamanan. Rincian lebih jelas dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.4 Jumlah Guru dan Pegawai MAN 1 Jember**

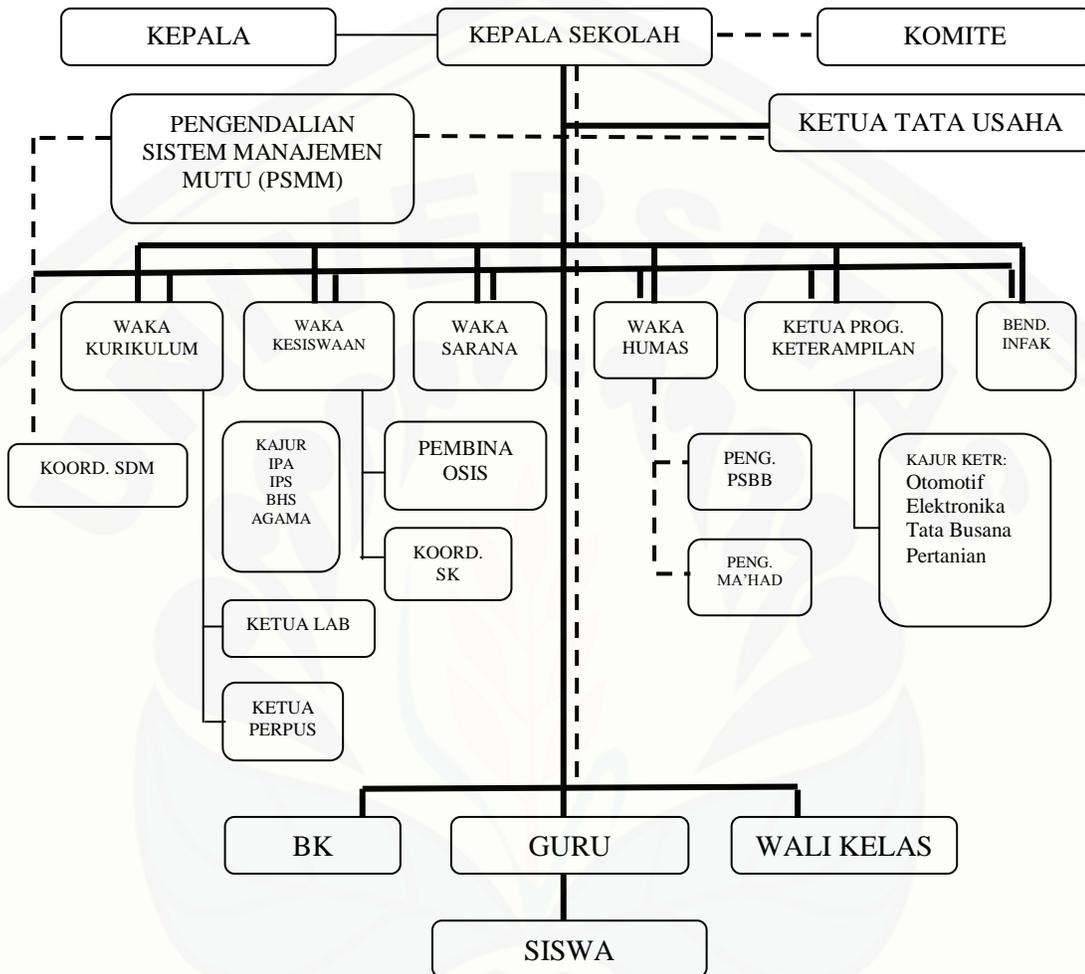
No	Status	<SLTA		D3		S1		S2		JML
		L	P	L	P	L	P	L	P	
1	Guru PNS Depag	-	-	-	-	22	17	10	1	50
2	Guru PNS Diknas	-	-	-	-	4	1	-	-	5
3	Guru Non PNS	-	-	-	-	7	5	3	-	15
4	Peg. TU PNS	7	2	1	-	3	1	1	-	15
5	Peg. TU Non PNS	9	1	-	-	-	-	-	-	10
<b>Jumlah</b>		<b>16</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>36</b>	<b>24</b>	<b>14</b>	<b>1</b>	<b>95</b>

Sumber: Arsip bagian tata usaha MAN 1 Jember Tahun Pelajaran 2014/2015

#### 4.1.3 Struktur Organisasi

Struktur Organisasi MAN 1 Jember sudah disusun dengan baik dan jelas menurut tugas dan fungsinya. Masing-masing tenaga dapat bekerja sesuai dengan jabatannya sehingga tujuan bersama dalam suatu organisasi sekolah dapat tercapai dengan baik. Adapun struktur organisasi MAN 1 Jember adalah sebagai berikut.

Gambar 4.1 Struktur Organisasi MAN 1 Jember



KETERANGAN:

- Garis Koordinasi Langsung
- Garis Koordinasi Tidak Langsung

Sumber: Arsip bagian tata usaha MAN 1 Jember Tahun Pelajaran 2014/2015

## 4.2 Data Utama

### 4.2.1 Kronologi Proses Pengembangan

Media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* dikembangkan berdasarkan model pengembangan Thiagarajan yang telah dimodifikasi menjadi tiga tahap (3-D). Tahap pertama diawali dengan melakukan pengumpulan data mengenai permasalahan yang sering terjadi dalam proses pembelajaran di kelas. Terdapat beberapa masalah yang sering terjadi seperti kurangnya daya tarik siswa terhadap media, pertemuan yang melebihi jatah waktu yang telah ditentukan, serta hasil belajar yang kurang memuaskan sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai dengan optimal. Permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa kebutuhan pembelajaran diperlukan dan harus disesuaikan dengan karakteristik siswa yang meliputi latar belakang pengetahuan, kemampuan akademik, perkembangan kognitif dan kemampuan pada bidang teknologi informasi. Selanjutnya mengidentifikasi konsep-konsep materi yang akan dijadikan dasar dalam pembuatan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* serta menyesuaikan analisis tugas dan menentukan tujuan pembelajaran yang dicapai.

Pada tahap kedua peneliti merancang bentuk awal media *E-Learning* menggunakan *Edmodo*. Pada tahap tersebut peneliti mempertimbangkan tingkat kemampuan awal siswa, fasilitas tersedia di sekolah, serta format dan konten yang tepat untuk media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* dengan materi sistem moneter.

Tahap yang ketiga, peneliti akan menghasilkan produk final berupa media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* yang siap digunakan. Kemudian produk tersebut divalidasi melalui proses validasi ahli dan uji coba yang diiringi dengan kegiatan revisi. Uji coba produk dilakukan jika para validator telah menyatakan bahwa media layak untuk diujicobakan. Uji coba pertama dengan uji coba terbatas yang diterapkan pada sepuluh siswa kelas gabungan dari X IPS 1 dan X IPS 4 dengan tingkat kemampuan yang heterogen dilakukan untuk mengetahui kemenarikan, efisiensi, dan efektifitas media yang dikembangkan. Uji coba selanjutnya uji coba luas diterapkan pada seluruh siswa di kelas X IPS 3 di MAN 1 Jember yang bertujuan untuk menilai dan menghasilkan media yang menarik, efisien, dan efektif.

#### 4.2.2 Hasil Pengembangan Media E-Learning Menggunakan Edmodo

Kegiatan penelitian pengembangan media pembelajaran ini berhasil menghasilkan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* pada materi sistem moneter untuk siswa kelas X IPS. Media ini dapat diakses menggunakan komputer pada alamat [www.Edmodo.com](http://www.Edmodo.com) dan *handphone* dengan mendownload aplikasi *Edmodo* yang tersedia di *Playstore*. Produk yang dihasilkan yaitu terdiri dari beberapa konten, meliputi:

1. Petunjuk penggunaan media, berfungsi sebagai petunjuk bagi siswa dalam mengoperasikan media yang dikembangkan. Petunjuk penggunaan media ini berupa file dengan format *pdf*. File tersebut dapat diakses secara *online* atau *offline* dengan mengunduh pada menu **Folder Buku Petunjuk Penggunaan Media**.
2. Bahan ajar berupa *e-book*, yang berisi materi tentang sistem moneter. Materi dalam bahan ajar mengadopsi dari buku karangan Ismawardono, Alam S, dan Supriyanto dkk. Peneliti menggabungkan materi dari ketiga buku tersebut agar menjadi lebih menarik, jelas dan mudah dimengerti.
3. Video pembelajaran, yang berisi tayangan video tentang materi sistem moneter. Hal tersebut berfungsi agar siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan. Video tersebut mengadopsi dari *youtube* dengan format HD (*High Definition*).
4. *Powerpoint presentation*, dibuat lebih rinci dari pada video dan bahan ajar dengan menuliskan point-point dari bahan ajar. File *powerpoint* yang ditautkan menggunakan format PPTX (format terbaru yang berbasis XML). Hal ini berfungsi untuk mempermudah siswa memahami materi. *Powerpoint* dapat diakses pada fitur **Folder Powerpoint Presentation**.
5. Latihan soal dan kuis, yang di dalamnya berisi latihan soal dengan berbagai bentuk jenis, seperti: pilihan ganda, isian, benar salah, menjodohkan dan esai. Latihan soal dan kuis ini berfungsi sebagai sarana latihan siswa untuk

mengetahui kemampuan siswa setelah dikembangkan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo*.

#### 4.2.3 Hasil Uji Kelayakan Media

Pembahasan berikut terdiri dari hasil uji tingkat kelayakan berupa uji tingkat daya tarik, efisiensi, dan efektivitas media *E-Learning* menggunakan *Edmodo*.

Adapun hasil dari langkah validasi media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* dijelaskan sebagai berikut:

##### 1. Hasil Validasi Isi Materi

Persentase skor yang diperoleh dari tahap I validasi isi/materi oleh validator 1 adalah sebesar 81,81% (Lampiran C.5). Skor tersebut menunjukkan media sudah layak, namun ada beberapa kriteria yang direvisi sesuai saran dari validator. Kemudian media direvisi dan divalidasi tahap II dan persentase skor yang diperoleh ialah sebesar 100% (Lampiran C.5). Hal-hal yang perlu direvisi antara lain:

**Tabel 4.5 Hasil Validasi dan Revisi Isi/Materi Oleh Validator 1**

Nama Validator : Emy Sriwijayanti, S.E

Jabatan : Guru Mata Pelajaran Ekonomi di MAN 1 Jember

No	Komponen yang Direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Bahan ajar	- Materi yang ditautkan di media kurang terperinci - Contoh yang disajikan dalam bahan ajar masih kurang	- Materi sudah di kelompokkan. - Contoh yang disajikan dalam bahan ajar sudah ditambahkan
2	Video Pembelajaran	- Video yang ditautkan sesuaikan dengan porsi siswa.	- Video yang ditautkan dalam media sudah disesuaikan

Selanjutnya persentase skor yang diperoleh dari validator 2 pada tahap I sebesar 90,90% (Lampiran C.5). Skor tersebut menunjukkan media sudah layak, namun ada beberapa kriteria direvisi sesuai saran validator. Kemudian media direvisi dan divalidasi tahap II dan persentase skor yang diperoleh ialah sebesar 100% (Lampiran C.5). Hal-hal yang perlu direvisi antara lain:

**Tabel 4.6 Hasil Validasi dan Revisi Isi/Materi Oleh Validator 2**

Nama Validator : Nelly Damayanti, S.Pd

Jabatan : Guru Mata Pelajaran Ekonomi di MAN 1 Jember

No	Komponen yang Direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Bahan ajar	- Contoh yang disajikan dalam bahan ajar masih kurang	- Contoh yang disajikan dalam bahan ajar sudah ditambahkan

## 2. Hasil Validasi Desain

Persentase skor yang diperoleh dari validasi desain tahap I adalah sebesar 85,71% (lampiran C.6). Skor tersebut menunjukkan media sudah layak, namun ada beberapa kriteria yang direvisi sesuai saran dari validator 1. Kemudian media direvisi dan divalidasi pada tahap II dan persentase skor yang diperoleh ialah sebesar 100% (Lampiran C.6). Hal-hal yang perlu direvisi antara lain:

**Tabel 4.7 Hasil Validasi dan Revisi Desain Media Oleh Validator 1**

Nama Validator : Drs. Vivit Novianto

Jabatan : Guru Mata Pelajaran TIK di MAN 1 Jember

No	Komponen yang Direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Konten Folder	- Perbanyak konten dan isinya	- Isi dalam konten sudah diperbanyak

Sedangkan persentase skor yang diperoleh dari validator 2 pada validasi desain tahap I sebesar 71,42% (lampiran C.6). Skor tersebut menunjukkan media sudah layak, namun ada beberapa kriteria direvisi sesuai saran validator. Kemudian media direvisi dan divalidasi tahap II dan persentase skor yang diperoleh ialah sebesar 100% (Lampiran C.6). Hal-hal yang perlu direvisi antara lain :

**Tabel 4.8 Hasil Validasi dan Revisi Desain Media Oleh Validator 2**

Nama Validator : Ulfa, S.Pd

Jabatan : Guru Mata Pelajaran TIK di MAN 1 Jember

No	Komponen yang Direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Kualitas gambar dan video	- Kualitas gambarnya masih kurang jelas.	- Kualitas gambarnya sudah diganti dari FLV ke HD.
2	Desain gambar dan video	- Beberapa tayangan gambar di video ada yang kurang jelas.	- Video sudah diganti dengan gambar yang jelas

**a. Hasil Uji Coba Terbatas**

## 1) Hasil Uji Tingkat Daya tarik pada Uji Coba Terbatas

Pada uji coba terbatas, tingkat daya tarik media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* diukur berdasarkan hasil angket respon siswa yang dibagikan pada sepuluh siswa gabungan dari kelas X IPS 1 dan X IPS 4 dengan kemampuan yang heterogen. Waktu pelaksanaan uji coba kelompok terbatas, disajikan pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.9 Jadwal Pelaksanaan Uji Coba Terbatas**

Hari/Tanggal	Waktu	Tempat
Kamis, 9 April 2015	08.25 – 09.55	Laboratorium Komputer MAN 1 Jember

Rata-rata persentase skor angket respon yang diperoleh dari tahap ini adalah sebesar 81,00% (lampiran D.3). Berdasarkan tabel 3.1 interpretasi daya tarik media, skor tersebut menunjukkan bahwa media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* sudah menarik. Distribusi persentase skor pada setiap indikator dalam angket disajikan dalam tabel dibawah ini :

**Tabel 4.10 Hasil Skor Setiap Indikator Pada Angket Respon Siswa Pada Uji Coba terbatas**

No	Indikator	Skor Perolehan
1	Kelengkapan materi	70,00%
2	Kejelasan bahasa yang digunakan	80,00%
3	Kelengkapan isi media	80,00%
4	Kejelasan bahasa dalam soal	70,00%
5	Kemudahan mengakses media	80,00%
6	Ketertarikan pada tampilan media	90,00%
7	Rasa senang dalam menggunakan media	90,00%
8	Memotivasi dalam mempelajari ekonomi	90,00%
9	Minat menggunakan media untuk materi lain	80,00%
<b>Rata-rata</b>		<b>81,00%</b>

Berdasarkan tabel 4.10 dapat dilihat bahwa terdapat dua indikator yang memperoleh skor terendah sebesar 70,00%, yaitu pada indikator nomor 1 dan 4. Oleh karena itu, media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* agar lebih menarik dilakukan perbaikan terutama pada aspek nomor 1 dan 4.

## 2) Hasil Uji Tingkat Efisiensi pada Uji Coba Terbatas

Tingkat efisiensi penggunaan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* pada ujicoba terbatas ini masih belum optimal, karena penggunaannya yang hanya pada sepuluh subjek uji coba. Namun jika dilihat dari tingkat pemahaman siswa terhadap materi sistem moneter yang diajarkan, ada peningkatan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah penggunaan media ini. Hal ini didasarkan pada hasil wawancara peneliti kepada subjek uji coba dan guru.

Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada para siswa dirangkum dalam tabel dibawah ini :

**Tabel 4.11 Tabulasi Hasil Wawancara pada Uji Coba Terbatas**

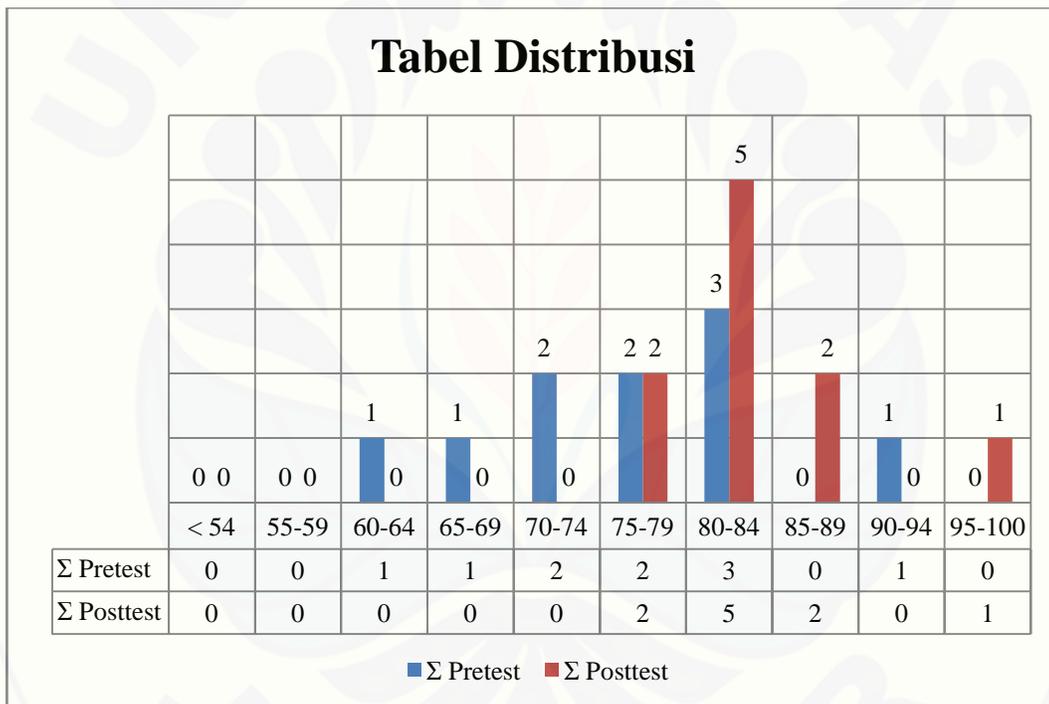
No	Nama	Tanggapan			
		Media Sebelumnya		Media <i>E-Learning</i> menggunakan <i>Edmodo</i>	
		Cepat Paham	Kurang Paham	Cepat Paham	Kurang Paham
1	Demas Naufal Hakim	√		√	
2	Yonda Deswi Ramadhanya		√	√	
3	Reza Marchelina Ervianti		√	√	
4	M. Rivaldi	√		√	
5	Hilda Maghfiroh	√		√	
6	Luluk Azizah	√		√	
7	Ferdy Ega Setiyawan		√	√	
8	Moh. Khayyul Husna	√			√
9	Harisa Amalia Safitri	√		√	
10	Sofiatul Hasanah		√	√	
	<b>Jumlah</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>9</b>	<b>1</b>
	<b>Persentase</b>	<b>60%</b>	<b>40%</b>	<b>90%</b>	<b>10%</b>

Penjelasan tabel 4.11 diatas dapat diketahui bahwa sembilan dari sepuluh siswa menyatakan cepat memahami materi sistem moneter dengan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo*. Waktu belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran ekonomi selama 3 x 45 menit. Belum ada pengurangan waktu belajar yang digunakan dibanding dengan waktu yang dialokasikan, namun pernyataan dari 90% siswa tersebut menyatakan bahwa media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* efisien digunakan dalam proses pembelajaran, karena dapat membantu siswa untuk cepat memahami materi. Pernyataan siswa tersebut nantinya dapat dibuktikan oleh hasil uji tingkat efektifitas media.

3) Hasil Uji Tingkat Efektivitas pada Uji Coba Terbatas

Tingkat efektifitas media dilihat dari nilai hasil belajar yang diperoleh siswa. Adapun nilai hasil belajar yang diujikan adalah nilai-nilai dari sepuluh subjek uji coba pada materi sebelumnya (permintaan dan penawaran uang) yang belum menggunakan media *E-Learning Edmodo*, dengan nilai hasil belajar pada materi sistem moneter yang telah menggunakan media *E-Learning Edmodo*. Berikut ini adalah tabel distribusi nilai *pretest* dan *posttest* yang disajikan pada tabel 4.12.

**Tabel 4.12 Distribusi Nilai *Pretest* dan *Posttest* pada Uji Coba Terbatas**



Pada tabel 4.12 dapat dilihat bahwa terdapat perubahan positif hasil nilai yang diperoleh siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *E-Learning Edmodo* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada uji beda dengan menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS IBM V.21, diketahui tingkat efektifitas media *E-Learning Edmodo* yang ditunjukkan dengan tabel dibawah ini.

**Tabel 4.13 Hasil Statistik dengan Sampel Berpasangan pada Uji Coba Terbatas Paires Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	<i>Pretest</i>	75.60	10	8.669	2.741
	<i>Posttest</i>	81.90	10	5.744	1.816

Sumber: Hasil Uji Beda SPSS IBM V.21 (Lampiran G.1)

Tabel 4.13 diatas menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* sebesar 75,60 dengan simpangan baku 8.669, sedangkan rata-rata nilai *posttest* sebesar 81.90 dengan simpangan baku 5.744. Hal tersebut menggambarkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa. Sedangkan simpangan baku menunjukkan jarak antara teratas dan terbawah nilai rata-rata siswa, semakin kecil nilai tersebut dapat menggambarkan dengan baik data riil dari nilai yang diamati.

Berikut hasil korelasi antara nilai *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.14 Korelasi Sampel Berpasangan pada Uji Coba Terbatas Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Sig
Pair 1	<i>Pretest &amp; Posttest</i>	10	.910	.000

Sumber: Hasil Uji Beda SPSS IBM V.21 (Lampiran G.1)

Tabel 4.14 diatas menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sangat kuat dan positif antara *pretest* dengan *posttest* pada uji coba terbatas ini, hal ini ditunjukkan dengan angka korelasi 0.910 dengan angka probabilitas  $0.000 < 0,050$ .

Hasil t-tes sampel berpasangan pada uji coba terbatas yang melibatkan sepuluh siswa gabungan kelas X IPS 1 dan X IPS 4 disajikan pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.15 Hasil T-Tes Sampel Berpasangan pada uji Coba Terbatas Paired Samples Test**

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 <i>Pretest–Posttest</i>	-6.300	4.191	1.325	-9.298	-3.302	-4.753	9	.001

Sumber: Hasil Uji Beda SPSS IBM V.21 (Lampiran G.1)

Berdasarkan tabel 4.15 dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai *pretest* dan *posttest*, sehingga dapat dikatakan bahwa media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari  $t_{hitung} = 4.753 \geq t_{0,05;9} = 2,262$  atau nilai signifikansi  $= 0,001 < \alpha = 0,050$ . Mean sebesar  $-6,300$  menunjukkan bahwa nilai *pretest* lebih rendah dibanding dengan nilai *posttest*, yang berarti adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo*.

#### **b. Hasil Uji Coba Lebih Luas**

##### **1) Hasil Uji Tingkat Daya tarik pada Uji Coba Luas**

Uji coba lebih luas dilakukan setelah revisi dari uji coba kelompok terbatas dilakukan. Media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* diujicobakan pada keseluruhan siswa kelas X IPS 3 yang berjumlah 30 siswa. Adapun waktu pelaksanaan uji coba lebih luas disajikan pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.16 Jadwal Pelaksanaan Uji Coba Luas**

Hari/Tanggal	Waktu	Tempat
Jum'at, 10 April 2015	08.25 – 09.55	Ruang kelas X IPS 3 MAN 1
Sabtu, 11 April 2015	10.50 – 11.35	Jember

Pengukuran tingkat kemenarikan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* pada uji coba kelas lebih luas melibatkan seluruh siswa kelas X IPS 3 dengan menggunakan angket yang ditunjukkan pada lampiran D.2. Rata-rata persentase perolehan skor respon siswa terhadap media adalah sebesar 91,07% (lampiran D.4). Berdasarkan tabel 3.1 interpretasi daya tarik media, skor perolehan dengan rentang nilai 80% - 100% dikategorikan sebagai media yang sangat menarik. Maka media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* termasuk media yang sangat menarik karena skor perolehannya masuk dalam rentang nilai tersebut.

Adapun hasil persentase skor pada setiap indikator dalam angket disajikan dalam tabel 4.17 dibawah ini.

**Tabel 4.17 Hasil Skor Setiap Indikator Pada Angket Respon Siswa Pada Uji Coba Luas**

No	Indikator	Skor Perolehan
1	Kelengkapan materi	90,00%
2	Kejelasan bahasa yang digunakan	96,66%
3	Kelengkapan isi media	86,66%
4	Kejelasan bahasa dalam soal	86,66%
5	Kemudahan mengakses media	86,66%
6	Ketertarikan pada tampilan media	93,33%
7	Rasa senang dalam menggunakan media	93,33%
8	Memotivasi dalam mempelajari ekonomi	93,33%
9	Minat menggunakan media untuk materi lain	93,33%
<b>Rata-rata</b>		<b>91.07%</b>

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa setelah dilakukan perbaikan-perbaikan pada indikator yang mendapat skor rendah pada ujicoba terbatas, sudah mengalami peningkatan. Indikator yang mengalami peningkatan khususnya pada indikator 1 dan 4.

## 2) Hasil Uji Tingkat Efisiensi pada Uji Coba Luas

Pengukuran tingkat efisiensi media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* pada uji coba kelas luas ini, lebih mendekati kebenaran dan dapat mewakili data riil dilapangan karena melibatkan lebih banyak subjek ujicoba, yaitu seluruh siswa kelas X IPS 3 yang berjumlah 30 orang. Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada sepuluh siswa terpilih yang dapat mewakili subjek uji coba pada uji coba lebih luas dirangkum dalam tabel dibawah ini:

**Tabel 4.18 Tabulasi Hasil Wawancara pada Uji Coba Luas**

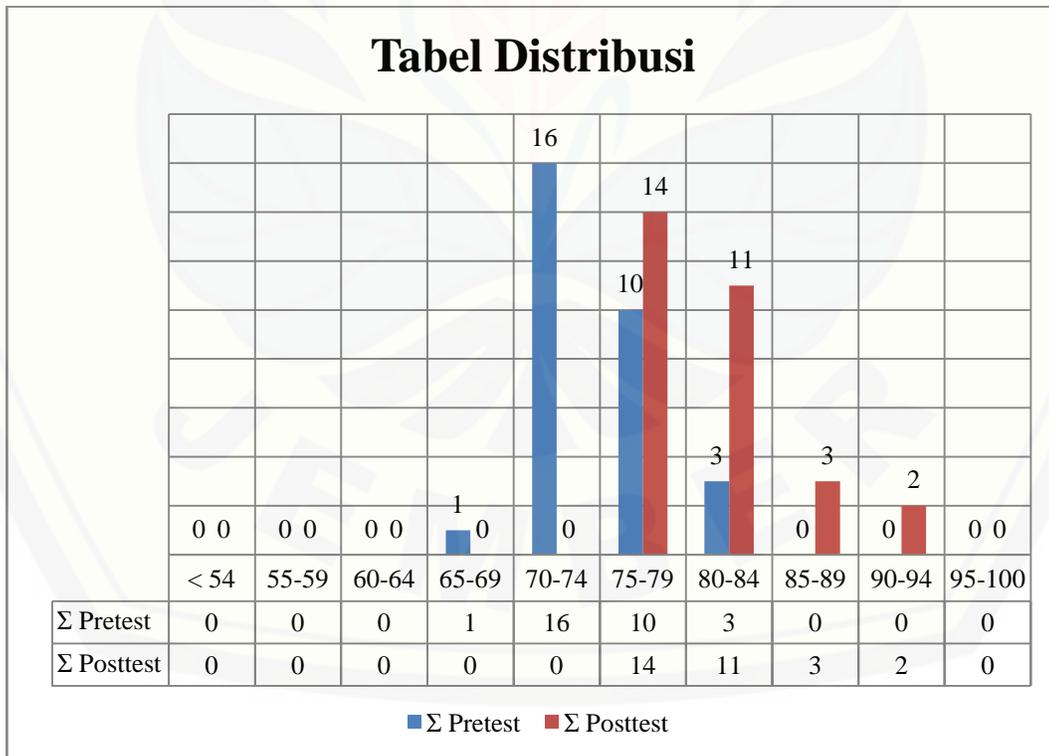
No	Nama	Tanggapan			
		Media Sebelumnya		Media <i>E-Learning</i> menggunakan <i>Edmodo</i>	
		Cepat Paham	Kurang Paham	Cepat Paham	Kurang Paham
1	Iklil Madjid Mudhoffar	√		√	
2	Mohamad Fahrur Rozi		√	√	
3	Auval Widat	√			√
4	Belinda Alivia	√		√	
5	Dwi Handoko		√	√	
6	Dia Anisa	√		√	
7	Ilmi Intan Purnamasari		√	√	
8	Lavilati Habibah		√	√	
9	Nur Hakimah Firdaus		√		√
10	Ilmi Intan Purnamasari		√	√	
<b>Jumlah</b>		<b>4</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	<b>2</b>
<b>Persentase</b>		<b>40%</b>	<b>60%</b>	<b>80%</b>	<b>20%</b>

Persentase jumlah siswa yang merasa lebih cepat memahami materi dengan menggunakan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* mengalami peningkatan, yaitu dari 40% naik sebesar 80% dibanding dengan media sebelumnya. Jumlah waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran pada uji coba lebih luas ini yang awalnya 3 x 45 menit berkurang menjadi 2 x 45 menit, sehingga sisa 45 menit ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk kegiatan tanya jawab dan latihan soal.

3) Hasil Uji Tingkat Efektivitas pada Uji Coba Luas

Pengukuran tingkat efektifitas media dengan menggunakan hasil belajar siswa. Nilai-nilai dari siswa kelas X IPS 3 pada materi sebelumnya (permintaan dan penawaran uang) yang belum menggunakan media *E-Learning* dengan hasil belajar pada materi sistem moneter yang telah menggunakan media *E-Learning Edmodo*. Adapun tabel distribusi nilai *pretest* dan *posttest* disajikan pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.19** Distibusi Nilai *Pretest* dan *Posttest* pada Uji Coba Luas



Pada tabel 4.19 menunjukkan adanya peningkatan nilai hasil belajar yang diperoleh siswa. Dilihat bahwa sudah tidak ditemui lagi siswa dengan nilai 6 pada garis *posttest*, serta beberapa siswa rata-rata mengalami kenaikan hasil belajar.

Hasil yang diperoleh dari penghitungan uji beda dengan bantuan perangkat lunak SPSS IBM V.21, untuk mengetahui tingkat efektifitas media yang dikembangkan disajikan dalam tabel-tabel dibawah ini :

**Tabel 4.20 Hasil Statistik dengan Sampel Berpasangan pada Uji Coba Luas Paires Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 <i>Pretest</i>	73.70	30	4.392	.802
<i>Posttest</i>	80.50	30	3.354	.612

Sumber: Hasil Uji Beda SPSS IBM V.21 (Lampiran G.2)

Tabel 4.20 menunjukkan rata-rata nilai *pretest* sebesar 73,70 dengan simpangan baku 4,392, sedangkan rata-rata nilai *posttest* sebesar 80,50 dengan simpangan baku 3,354. Hal tersebut menggambarkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa. Sedangkan simpangan baku menunjukkan jarak antara teratas dan terbawah nilai rata-rata siswa, semakin kecil nilai tersebut dapat menggambarkan dengan baik data riil dari nilai yang diamati.

Adapun hasil korelasi antara nilai *pretest* dan *posttest* pada ujicoba lebih luas dapat dilihat pada tabel 4.21 dibawah ini:

**Tabel 4.21 Korelasi Sampel Berpasangan pada Uji Coba Luas Paired Samples Correlations**

	N	Correlation	Sig
Pair 1 <i>Pretest &amp; Posttest</i>	30	.774	.000

Sumber: Hasil Uji Beda SPSS IBM V.21 (Lampiran G.2)

Tabel diatas menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sangat kuat dan positif antara *pretest* dengan *posttest* pada uji coba terbatas ini, hal ini ditunjukkan dengan angka korelasi 0.774 dengan angka probabilitas  $0.000 < 0,050$ .

Hasil t-tes sampel berpasangan pada uji coba luas yang melibatkan seluruh siswa kelas X IPS 3 yang berjumlah 30 siswa dan disajikan pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.22 Hasil T-Tes Sampel Berpasangan pada uji Coba Luas Paired Samples Test**

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 <i>Pretest</i> – <i>Posttest</i>	-6.800	2.784	.508	-7.840	-5.760	-13.377	29	.000

Sumber: Hasil Uji Beda SPSS IBM V.21 (Lampiran G.2)

Berdasarkan tabel 4.22 diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai *pretest* dan *posttest*, sehingga dapat dikatakan bahwa media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari  $t_{hitung} = 13.377 \geq t_{0,05;29} = 2,045$  atau nilai signifikansi =  $0,000 < \alpha = 0,050$ . Mean sebesar -6,800 menunjukkan bahwa nilai *pretest* lebih rendah dibanding dengan *posttest*, yang berarti adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo*. Dengan demikian, penggunaan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

### 4.3 Pembahasan

Pembahasan pada penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menjelaskan hasil penelitian pengembangan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* materi sistem moneter untuk siswa kelas X IPS di MAN 1 Jember, yang ditinjau dari tingkat kemenarikan, efisiensi, dan efektifitas produk.

Ditinjau dari tingkat daya tarik, perolehan rata-rata skor angket respon siswa pada uji coba terbatas sebesar 81,00% (lampiran D.3) dan lebih luas 91,07% (lampiran D.4), menunjukkan media yang dikembangkan sangat menarik jika digunakan dan sangat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Suwarna dkk. (2006:128), pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dapat mencerminkan lancarnya interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran dan membantu siswa belajar secara optimal.

Media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* yang menarik merupakan media dengan desain panel navigasi sederhana dalam bentuk folder, media yang pengoperasiannya tidak perlu melewati langkah-langkah yang rumit, serta media yang dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang memberi kemudahan pengoperasian media. Sehingga siswa tidak kebingungan ataupun bergantung pada siswa lain termasuk guru dalam menggunakan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo*. Kelengkapan konten yang tersedia memberikan kemudahan siswa dalam menggunakan media sehingga berdampak pada semakin cepatnya siswa dalam memahami materi sistem moneter. Seperti yang diungkapkan oleh salah satu siswa kelas X IPS 3 dari hasil wawancara sebagai berikut :

*“Media Edmodo ini bagus mbak, saya saja baru pertama ini menggunakan media E-Learning. Saya tertariknya itu dari materi yang di buka di handphone, kemudian latihan soal yang bisa dikerjakan secara online di media tersebut. Selain itu, saya juga bisa tanya-tanya secara langsung kepada teman-teman dan bu guru tanpa harus saat pembelajaran di kelas. Media E-Learning menggunakan Edmodo ini sangat membantu saya dalam memahami materi yang diajarkan.” (BLN, 16 Tahun)*

Dilihat dari tingkat efisiensi, media yang dihasilkan merupakan media yang efisien digunakan dalam proses pembelajaran di MAN 1 Jember, yang ditunjukkan

dengan guru menjadi lebih cepat menyampaikan materi sistem moneter tanpa target tujuan pembelajaran. Hasil ujicoba terbatas menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* waktu belajar yang digunakan masih sesuai dengan jatah alokasi waktu dalam silabus (3 x 45 menit), dengan tanggapan siswa yang menyatakan cepat paham sebanyak 90% (tabel 4.11).

Sedangkan uji tingkat efisiensi media pada ujicoba lebih luas menunjukkan bahwa pemanfaatan media yang dikembangkan semakin efisien. Hasil yang diperoleh adalah penggunaan waktu dalam proses pembelajaran berkurang hingga siswa paham yaitu 2 x 45 menit, sisa waktu yang ada dapat digunakan untuk latihan soal. Serta adanya tanggapan positif siswa terhadap pemanfaatan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* karena membantu mereka lebih cepat memahami materi sebesar 80% (tabel 4.18). Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa dapat memahami materi sistem moneter dengan optimal, dengan waktu kurang dari alokasi yang ditentukan dalam silabus. Sesuai dengan pernyataan Ashyar (2011:76) bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis TI dalam proses pembelajaran dapat membantu guru dalam menghemat waktu, serta siswa juga dapat memahami materi dengan lebih mudah. Seperti yang diungkapkan oleh guru mengenai efisiensi media *E-Learning* menggunakan *Edmodo*:

*“Baik menurut saya, Media E-Learning menggunakan Edmodo sangat membantu siswa dalam memahami materi sistem moneter kurang dari alokasi waktu yang ditentukan. Dulu bisa sampai 3 pertemuan, namun sekarang 1 pertemuan materi sudah tersampaikan dan siswa memahami materi tersebut. Selain itu, siswa cukup antusias dengan media yang digunakan, terlebih lagi tampilannya yang mirip sekali dengan media sosial facebook, dapat menarik perhatian siswa saat diterapkan dalam proses pembelajaran. Video pembelajaran yang ditautkan juga baik, dan memotivasi siswa sehingga siswa menjadi cepat paham dan dengan mudah mengerjakan latihan soal yang ditautkan di media Edmodo.”*(E, 39 Tahun)

Dampak yang dirasakan oleh siswa dari efisiensi media adalah mereka dapat memahami materi dengan mudah, seperti yang disampaikan oleh salah satu siswa dibawah ini :

*“Iya Mbak, media Edmodo ini sangat membantu saya dalam memahami materi sistem moneter dibandingkan dengan media yang sering digunakan oleh bu E. Karena di media Edmodo sudah tersedia semua yang berkaitan dengan materi sistem moneter, seperti: bahan ajar, powerpoint, video, dan ada juga latihan soal yang sudah tersedia serta dikerjakan secara online.”*(ILM, 15 Tahun)

Kemudian dilihat dari tingkat efektifitas, media yang dihasilkan merupakan media yang efektif apabila digunakan dalam proses pembelajaran di MAN 1 Jember, yang ditunjukkan dengan semakin meningkatnya rata-rata hasil belajar yang diperoleh dibanding dengan hasil belajar sebelum menggunakan media *Edmodo*. Hal tersebut didukung dengan hasil perhitungan uji beda (*paired sample t-test*). Berdasarkan hasil ujicoba terbatas dan lebih luas, menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa dengan menggunakan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* lebih tinggi dibanding dengan yang diperoleh saat menggunakan media sebelumnya, rincian nilai dapat dilihat pada lampiran F.2 dan F.3. Pada ujicoba lebih luas, diperoleh nilai  $t_{hitung} = 13.377 \geq t_{tabel,05;29} = 2,045$ .

Peningkatan yang dicapai tersebut dipicu oleh kemudahan dalam mengoperasikan media, sehingga siswa merasa senang dan antusias dalam menggunakannya, hal tersebut membuat siswa termotivasi untuk mempelajari ekonomi materi sistem moneter. Tingginya motivasi yang dimiliki siswa membuat siswa mampu menguasai setiap indikator yang ingin dicapai pada materi sistem moneter ini. Hal tersebut membuktikan bahwa media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* efektif, karena mampu mencapai tujuan pembelajaran yang ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar siswa dari sebelumnya.

Kesimpulan dari hasil diatas menunjukkan bahwa produk final yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini merupakan media *E-Learning*

menggunakan *Edmodo* yang terbukti menarik, efisiensi dan efektif dalam proses pembelajaran pada materi sistem moneter untuk siswa kelas X IPS di MAN 1 Jember.



## BAB 5. KAJIAN DAN SARAN

Bab ini berisikan hal-hal yang meliputi kajian produk yang telah direvisi, serta saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* lebih lanjut.

### 5.1 Kajian Produk yang Telah Direvisi

Produk yang dikembangkan berupa media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* pada materi sistem moneter untuk siswa kelas X IPS di MAN 1 Jember. Pengembangan tersebut sudah melewati tahap validasi, ujicoba, dan revisi untuk mencapai produk final yang menarik, efisien, dan efektif. Produk yang telah dikembangkan berkaitan dengan isi tautan yang ada dalam media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* yaitu berupa buku petunjuk penggunaan media, bahan ajar materi sistem moneter, *powerpoint presentation*, forum diskusi, latihan soal dan video pembelajaran.

- a. Buku petunjuk penggunaan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo*, berupa petunjuk bagi guru dan siswa untuk mengoperasikan media *Edmodo* dalam proses pembelajaran. Berfungsi sebagai panduan bagi siswa dalam mengoperasikan media. Petunjuk penggunaan ini ditautkan di laman folder yang ditujukan untuk siswa yang mempunyai user dan kode grup yang sudah ditentukan. Buku petunjuk bisa secara langsung di *download* dan bisa langsung dibuka secara *online* dengan program yang sudah ada pada media yaitu *crocodox*.
- b. Bahan ajar yang dirancang secara sistematis dengan mengadopsi dari 2 buku yang berisi tentang materi sistem moneter. Bahan ajar tersebut juga dilengkapi dengan contoh dan gambar agar menunjang pemahaman siswa. Bahan ajar bisa secara langsung di *download* dan bisa langsung dibuka secara *online* dengan program yang sudah ada pada media yaitu *crocodox*.

- c. *Powerpoint presentation* yang dibuat berdasarkan indikator dari materi sistem moneter. powerpoint ini ditautkan di laman folder dengan format PPTX (format terbaru yang berbasis XML). Fiel *Powerpoint* bisa secara langsung di *download* dan bisa langsung dibuka secara *online* dengan program yang sudah ada pada media yaitu *crocodox*.
- d. Forum diskusi berfungsi sebagai sarana bagi siswa dan guru untuk berkomunikasi, berdiskusi mengenai materi yang sedang dibahas. Forum diskusi ini hanya bisa digunakan secara privasi untuk siswa ke guru saja, sedangkan siswa ke siswa lain hanya bisa melakukan diskusi secara terbuka. Forum diskusi ini tersedia di halaman awal media setelah siswa melakukan *login*.
- e. Latihan Soal yang ditautkan berfungsi sebagai sarana penugasan dan alat evaluasi kemampuan siswa dengan bentuk pilihan ganda, menjodohkan, benar salah, dan isian. Latihan soal ini dapat diakses kapan saja dan dimana saja, namun tetap menjaga keefisienan penggunaan media ini akan tetap terjaga, karena waktu pengerjaan soal dalam latihan ini akan disesuaikan dengan kondisi dan keperluan dalam kegiatan pembelajaran.
- f. Video pembelajaran berfungsi membantu pemahaman siswa dengan contoh berupa gambar, video serta kondisi yang terjadi di Indonesia. Video ini mengadopsi dari youtube dengan format HD serta video bisa secara langsung di *download* dan bisa langsung dibuka secara *online*.

Adapun kelemahan dari media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* yang telah dikembangkan ialah.

1. Media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* hanya terbatas digunakan pada materi sistem moneter.
2. Media ini dapat diakses tergantung dengan fasilitas yang dimiliki oleh sekolah, seperti: komputer/laptop dan jaringan internet.
3. Soal yang harus di update sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan.

Berdasarkan kajian di atas, kekuatan dari media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* yang telah dikembangkan ialah.

1. Media yang dikembangkan disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas X IPS dan guru mata pelajaran ekonomi di MAN 1 Jember
2. Bersifat *privasi* yang menggunakan username apabila mau *login* pada media, dan di akses secara *online* kapanpun dan dimanapun.
3. Bisa diakses menggunakan laptop dengan alamat [www.Edmodo.com](http://www.Edmodo.com) dan bisa diakses menggunakan handphone dengan *mendownload* aplikasi *Edmodo* di playstore.
4. Kelengkapan materi, tampilan yang familiar mirip dengan *facebook*, dan isi konten yang sesuai dengan kebutuhan siswa pada saat pembelajaran, dapat menumbuhkan daya tarik siswa untuk mempelajari materi dan memudahkan dalam memahami materi.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* pada materi sistem moneter untuk siswa kelas X IPS di MAN 1 Jember, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut.

1. Hasil uji validasi yang dilakukan pada isi/materi dan desain media menghasilkan media layak diujicobakan namun ada beberapa revisi pada tahap ke I. Kemudian dilakukan uji validasi tahap ke II dan menghasilkan kualifikasi media sangat layak diujicobakan. Sehingga hasil yang diperoleh pada tahap II sesuai dengan keputusan validator bahwa media sudah layak untuk diujicobakan.
2. Hasil penelitian mengenai kemenarikan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* ditunjukkan dengan hasil rata-rata angket respon siswa. Hasil tersebut tergolong dalam rentang nilai 80%-100% dengan interpretasi media sangat menarik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* sangat menarik diterapkan dalam proses pembelajaran.
3. Hasil penelitian mengenai keefisienan media *E-learning* menggunakan *Edmodo* ditunjukkan dengan tabel tabulasi hasil wawancara. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa lebih cepat paham apabila menggunakan media *Edmodo*

dibandingkan dengan media sebelumnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* sangat efisien dalam proses pembelajaran.

4. Hasil penelitian mengenai keefektifan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* ditunjukkan dengan hasil belajar siswa (*pretes* dan *posttes*). Hasil tersebut dianalisis menggunakan uji beda *sample paired t test*, dan hasilnya menunjukkan bahwa nilai  $\text{posttest} \geq \text{nilai pretest}$  dan dibuktikan dengan nilai  $t_{\text{hitung}} = 13.377 \geq t_{\text{tabel}, 05; 29} = 2,045$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* sangat efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

## 5.2 Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Adapun saran-saran atas media yang dikembangkan meliputi saran pemanfaatan, saran diseminasi dan saran pengembangan produk lebih lanjut.

### 5.2.1 Saran Pemanfaatan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan ini, pemanfaatan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* pada materi sistem moneter tidak tergantung pada area dan jam efektif sekolah. Siswa dapat tetap memanfaatkan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* diluar kelas dan dirumah selama terhubung dengan jaringan internet, baik menggunakan laptop, komputer (PC) maupun *handphone*. Agar hasil yang diperoleh dari pemanfaatan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* dapat optimal, disarankan koneksi internet terhubung dengan baik dan pengguna sudah memiliki pengetahuan dasar dalam bidang TI.

### 5.2.2 Saran Diseminasi

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini berupa media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* pada materi sistem moneter yang dilakukan tidak sampai tahap penyebaran dan hanya dikembangkan untuk siswa kelas X IPS di MAN

1 Jember. Peneliti menyarankan agar media yang telah berhasil dikembangkan ini dapat digunakan di sekolah menengah lainnya pada materi yang sama. Apabila dikehendaki adanya penyebaran, sebaiknya disosialisasikan terlebih dahulu dengan sekolah-sekolah terkait.

### **5.2.3 Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Saran Pengembangan Media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* menurut peneliti terdapat beberapa poin, yaitu.

- a. Perluasan subjek ujicoba yang diteliti, tidak hanya pada satu jurusan dan sekolah.
- b. Perluasan materi yang ditautkan pada media, tidak hanya sebatas materi sistem moneter, namun perlu diperhatikan kebutuhan dengan melihat karakteristik siswa dan guru.

Demikian saran-saran terhadap pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut pada media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* pada materi sistem moneter untuk siswa kelas X IPS di MAN 1 Jember.

**DAFTAR BACAAN**

**Buku**

- Alam. 2014. *Ekonomi Untuk SMA dan MAN kelas X*. Jakarta: ESIS Erlangka.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar, Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Darmawan, Deni. 2013. *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Iswardono. 2008. *Uang dan Bank*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.
- Rusman. Deni. Dkk. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (Mengembangkan Profesionalitas Guru)*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenada Mediagroup
- Sudjana, N, A. Rivai. 2005. *Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Supardi. 2013. *Sekolah Efektif (Konsep Dasar dan Praktiknya)*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Suwarna, dkk. 2006. *Pengajaran Mikro, Pendekatan Praktis Menyiapkan Pendidikan Profesional*. Yogyakarta; Tiara Wacana
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S & Semmel, M. I. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.
- Universitas Jember. 2012. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: UPT Penerbitan Universitas Jember
- Waluya, Harry. 2007. *Ekonomi Moneter (Uang dan Perbankan)*. Jakarta: Rineka Cipta.

**Jurnal**

Suriadhi, Gede. 2014. "Pengembangan E-Learning berbasis Edmodo Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMP Negeri 2 Singaraja". Tidak Diterbitkan. Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan (Volume:2 No. 1 Tahun 2014).

**Skripsi**

Widyawati, Puput Tri. 2012. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web dengan MOODLE Pada pokok Bahasan Himpunan Kelas VII SMP Al Muttaqin Jember". Tidak Diterbitkan. Skripsi. Jember: Universitas Jember

**Internet**

Buhari, Bustang. 2011. *Four-D Model (Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran dari Thiagarajan, dkk)*. [serial online]. <https://bustangbuhari.wordpress.com/2011/08/25/four-d-model-model-pengembangan-perangkat-pembelajaran-dari-thiagarajan-dkk/> [diakses pada tanggal 17 Januari 2015]

<http://en.wikipedia.org/wiki/Edmodo> [ diakses pada tanggal 28 Februari 2015 ]

Mahera. 2013. *Learning Management System*. [Serial online]. <http://maheranetwork.blogspot.com/2013/05/bab-ii-landasan-teori-learning.html> [diakses pada tanggal 2 Januari 2015]

Riadi, Muchlisin. 2014. *Pengertian, Kelebihan dan Kekurangan Edmodo*. [serial online]. <http://www.kajianpustaka.com/2014/06/pengertian-kelebihan-kekurangan-edmodo.html> [diakses pada tanggal 17 Januari 2015]



# LAMPIRAN

## Lampiran A

## MATRIKS PENELITIAN

Judul	Permasalahan	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Media E-Learning Menggunakan Edmodo Pada Materi Sistem Moneter Untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Jember	Media pembelajaran E-Learning yang digunakan selama ini kurang menarik, kurang efisien, dan kurang efektif, sehingga perlu dikembangkan menjadi media yang lebih menarik, lebih efisien, dan lebih efektif yaitu media E-Learning menggunakan Edmodo pada materi sistem moneter untuk siswa kelas X IPS di MAN 1 Jember.	Media E-Learning Menggunakan Edmodo	1. Kemenarikan 2. Efisiensi 3. Efektifitas	<p>a. Data yang diperoleh dari validasi ahli media TI maupun ahli isi/materi</p> <p>b. Data angket respon siswa pada ujicoba kelompok kecil dan ujicoba kelompok besar</p> <p>c. Data evaluasi hasil uji coba kelompok kecil dan data hasil uji coba kelompok besar</p>	<p>a. Model pengembangan : Model Four D yang dikembangkan oleh S. Thiaragajan, <i>et.al.</i>,</p> <p>b. Prosedur pengembangan pendefinisian, perancangan dan pengembangan.</p> <p>c. Subjek ujicoba (siswa kelas X IPS 3 di MAN 1 Jember) dan validator.</p> <p>d. Sumber data : diperoleh dari guru, dari siswa, dan dari validator.</p> <p>e. Teknik pengumpulan data: Wawancara, angket, tes dan dokumen.</p> <p>f. Analisis data: 1. Kemenarikan : persentase 2. Efisiensi : deskripsi 3. Efektivitas : uji beda</p>

## Lampiran B

## TUNTUTAN PENELITIAN

## 1. Tuntutan Angket

## a. Analisis Kebutuhan

No	Data yang ingin diraih	Sumber Data
1.	Daya tarik, efisiensi, dan efektifitas media pembelajaran Edmodo	Siswa kelas X IPS 3 MAN 1 Jember
2.	Hambatan yang dirasakan saat melaksanakan pembelajaran	Guru mata pelajaran ekonomi kelas X IPS 3 MAN 1 Jember
3.	Kebutuhan terhadap pembelajaran menggunakan media <i>E-Learning</i> menggunakan Edmodo	a. Siswa kelas X IPS 3 MAN 1 Jember b. Guru mata pelajaran ekonomi kelas X IPS 3 MAN 1 Jember

b. Penilaian dan Respon Terhadap Media *E-Learning* Menggunakan Edmodo

No	Data yang ingin diraih	Sumber data
1.	Hasil penilaian terhadap media <i>E-Learning</i> menggunakan Edmodo	Guru mata pelajaran ekonomi kelas X IPS 3 MAN 1 Jember
2.	Respon terhadap media <i>E-Learning</i> menggunakan Edmodo yang dikembangkan	a. Siswa kelas X IPS 3 MAN 1 Jember b. Guru mata pelajaran ekonomi kelas X IPS 3 MAN 1 Jember c. Validator

## 2. Tuntutan Wawancara

No	Data yang ingin diraih	Sumber Data
1.	Respon terhadap media <i>E-Learning</i> menggunakan Edmodo dalam pembelajaran ekonomi	Siswa kelas X IPS 3 MAN 1 Jember
2.	Hambatan yang dirasakan dalam menggunakan media <i>E-Learning</i> menggunakan Edmodo dalam kegiatan pembelajaran ekonomi	Guru mata pelajaran ekonomi kelas X IPS 3 MAN 1 Jember
3.	Kebutuhan terhadap media <i>E-Learning</i> menggunakan Edmodo pada materi sistem moneter	Guru mata pelajaran ekonomi kelas X IPS 3 MAN 1 Jember

## 3. Tuntutan Dokumen

No	Data yang ingin diraih	Sumber Data
1.	Daftar nama siswa kelas X IPS 3 MAN 1 Jember	Guru mata pelajaran ekonomi kelas X IPS 3 MAN 1 Jember
2.	Denah lokasi dan kondisi fisik MAN 1 Jember	Tata usaha MAN 1 Jember
3.	Data sumber daya manusia MAN 1 Jember	Tata usaha MAN 1 Jember
4.	Jadwal pelajaran	Guru mata pelajaran ekonomi MAN 1 Jember
5.	Data nilai siswa kelas X IPS 3 MAN 1 Jember	Guru mata pelajaran ekonomi MAN 1 Jember
6.	Perangkat pembelajaran mata pelajaran ekonomi kelas X IPS MAN 1 Jember	Guru mata pelajaran ekonomi MAN 1 Jember

**Lampiran C**

**LEMBAR VALIDASI ISI/MATERI MEDIA *E-LEARNING* MENGGUNAKAN EDMODO PADA MATERI SISTEM MONETER**

Materi : Sistem Moneter  
Sasaran Program : Siswa kelas X IPS 3  
Judul Penelitian : Pengembangan Media *E-learning* Menggunakan Edmodo Pada Materi Sistem Moneter Untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Jember  
Peneliti : Anik Wahyuningsih

**Petunjuk Pengisian:**

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Desain media pembelajaran berbasis TIK tentang kualitas media *E-Learning* yang sedang dikembangkan.
2. Lembar validasi ini terdiri dari aspek penyajian dan tampilan media secara menyeluruh.
3. Penilaian, komentar, dan saran yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Desain akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media *E-Learning* menggunakan Edmodo ini.
4. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) untuk setiap pendapat Bapak/Ibu pada kolom respon “Ya” atau “Tidak”.
5. Mohon untuk memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap media *E-Learning* menggunakan Edmodo ini.
6. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

Uji	Kriteria	Respon	
		Ya	Tidak
Bahan Ajar	1. Apakah materi yang ditautkan dalam bahan ajar pada media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?		
	2. Apakah bahasa yang digunakan pada materi sudah jelas dan mudah untuk dipahami?		
	3. Apakah materi sistem moneter dalam media sudah disajikan dengan sistematis dan jelas?		
	4. Apakah contoh yang disajikan sudah jelas dan mendukung pemahaman siswa?		
Video Pembelajaran	5. Apakah video pembelajaran yang ditautkan dalam media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?		
	6. Apakah penyajian video pembelajaran mudah dimengerti?		
	7. Apakah video pembelajaran yang ditautkan sudah sesuai dengan tingkat kemampuan siswa?		
Forum Diskusi	8. Apakah fasilitas forum diskusi yang ditautkan dalam media dapat mendukung kemudahan siswa dalam memahami materi?		
	9. Apakah dengan adanya fitur komentar pada kuis sangat membantu siswa dalam memberi masukan pada kuis yang dikerjakan?		
Soal	10. Apakah latihan soal dan tugas yang ditautkan dalam media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?		
	11. Apakah kalimat yang digunakan sudah sesuai dengan tingkat bahasa yang dimiliki siswa?		

**Komentar/ saran:**

.....

.....

.....

.....

**Kesimpulan Umum**

Berdasarkan penilaian di atas, maka media *E-Learning* menggunakan Edmodo ini dinyatakan:

1. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di MAN tanpa revisi.
2. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di MAN dengan revisi sesuai saran.
3. Belum layak produksi maupun digunakan dalam pembelajaran di MAN.

**Nama Validator :**

**Instansi : MAN 1 Jember**

Jember, 2015

**Validator,**

(.....)

**LEMBAR VALIDASI DESAIN MEDIA *E-LEARNING* MENGGUNAKAN  
EDMODO PADA MATERI SISTEM MONETER**

Materi : Sistem Moneter  
Sasaran Program : Siswa kelas X IPS 3  
Judul Penelitian : Pengembangan Media *E-learning* Menggunakan Edmodo Pada Materi Sistem Moneter Untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Jember  
Peneliti : Anik Wahyuningsih

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Desain media pembelajaran berbasis TI tentang kualitas media *E-Learning* yang sedang dikembangkan.
2. Lembar validasi ini terdiri dari aspek penyajian dan tampilan media secara menyeluruh.
3. Penilaian, komentar, dan saran yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Desain akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media *E-Learning* menggunakan Edmodo ini.
4. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) untuk setiap pendapat Bapak/Ibu pada kolom respon “Ya” atau “Tidak”.
5. Mohon untuk memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap media *E-Learning* menggunakan Edmodo ini.
6. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

Kriteria	Respon	
	Ya	Tidak
1. Apakah nama domain www.edmodo.com dapat dengan mudah diingat oleh pengguna?		
2. Apakah menu folder dalam media dapat dengan mudah dipahami?		
3. Apakah desain laman media telah teratur dan konsisten?		
4. Apakah media pembelajaran yang dikembangkan mudah untuk digunakan?		
5. Apakah kualitas dan kesesuaian penggunaan warna dalam desain media sudah baik?		
6. Apakah kualitas gambar dan suara video dalam media sudah bagus?		
7. Apakah desain gambar dan video memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat siswa?		

**Komentar/ saran:**

.....

.....

.....

.....

.....



**Kesimpulan Umum**

Berdasarkan penilaian di atas, maka media *E-Learning* menggunakan Edmodo ini dinyatakan:

1. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di MAN tanpa revisi.
2. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di MAN dengan revisi sesuai saran.
3. Belum layak produksi maupun digunakan dalam pembelajaran di MAN.

**Nama Validator :**

**Instansi : MAN 1 Jember**

Jember, 2015

**Validator,**

(.....)

## Lampiran C.1

**HASIL VALIDASI ISI/MATERI  
TAHAP I**

## VALIDATOR 1

**LEMBAR VALIDASI ISI/MATERI MEDIA *E-LEARNING*  
MENGUNAKAN EDMODO PADA MATERI SISTEM MONETER**

Materi : Sistem Moneter  
Sasaran Program : Siswa kelas X IPS 3  
Judul Penelitian : Pengembangan Media *E-learning* Menggunakan Edmodo  
Pada Materi Sistem Moneter Untuk Siswa Kelas X IPS 3 di  
MAN 1 Jember  
Peneliti : Anik Wahyuningsih

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Desain media pembelajaran berbasis TIK tentang kualitas media *E-Learning* yang sedang dikembangkan.
2. Lembar validasi ini terdiri dari aspek penyajian dan tampilan media secara menyeluruh.
3. Penilaian, komentar, dan saran yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Desain akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media *E-Learning* menggunakan Edmodo ini.
4. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) untuk setiap pendapat Bapak/Ibu pada kolom respon "Ya" atau "Tidak".
5. Mohon untuk memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap media *E-Learning* menggunakan Edmodo ini.
6. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

Uji	Kriteria	Respon	
		Ya	Tidak
Bahan Ajar	1. Apakah materi yang ditautkan dalam bahan ajar pada media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?	✓	
	2. Apakah bahasa yang digunakan pada materi sudah jelas dan mudah untuk dipahami?	✓	
	3. Apakah materi sistem moneter dalam media sudah disajikan dengan sistematis dan jelas?	✓	
	4. Apakah contoh yang disajikan sudah jelas dan mendukung pemahaman siswa?		✓
Video Pembelajaran	5. Apakah video pembelajaran yang ditautkan dalam media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?	✓	
	6. Apakah penyajian video pembelajaran mudah dimengerti?	✓	
	7. Apakah video pembelajaran yang ditautkan sudah sesuai dengan tingkat kemampuan siswa?	✓	
Forum Diskusi	8. Apakah fasilitas forum diskusi yang ditautkan dalam media dapat mendukung kemudahan siswa dalam memahami materi?	✓	
	9. Apakah dengan adanya fitur komentar pada kuis sangat membantu siswa dalam memberi masukan pada kuis yang dikerjakan?	✓	
Soal	10. Apakah latihan soal dan tugas yang ditautkan dalam media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?	✓	
	11. Apakah kalimat yang digunakan sudah sesuai dengan tingkat bahasa yang dimiliki siswa?	✓	

**Komentar/ saran:**

Saran: Penggunaan Media jangan hanya bisa diakses secara online; Menyalakan bagi siswa yang tidak ada hp android dan laptop.

Komentar: Media sudah bagus dalam hal Teknologi.

**Kesimpulan Umum**

Berdasarkan penilaian di atas, maka media *E-Learning* menggunakan Edmodo ini dinyatakan:

1. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di MAN tanpa revisi.
2. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di MAN dengan revisi sesuai saran.
3. Belum layak produksi maupun digunakan dalam pembelajaran di MAN.

**Nama Validator** : Nely Damayanty

**Instansi** : MAN 1 Jember

Jember, 7-4- 2015

**Validator,**



(Nely Damayanty, S.Pd.

NIP. 19700830 199803 2002

## VALIDATOR 2

**LEMBAR VALIDASI ISI/MATERI MEDIA *E-LEARNING*  
MENGUNAKAN EDMODO PADA MATERI SISTEM MONETER**

Materi : Sistem Moneter  
Sasaran Program : Siswa kelas X IPS 3  
Judul Penelitian : Pengembangan Media *E-learning* Menggunakan Edmodo  
Pada Materi Sistem Moneter Untuk Siswa Kelas X IPS 3 di  
MAN 1 Jember  
Peneliti : Anik Wahyuningsih

## Petunjuk Pengisian:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Desain media pembelajaran berbasis TIK tentang kualitas media *E-Learning* yang sedang dikembangkan.
2. Lembar validasi ini terdiri dari aspek penyajian dan tampilan media secara menyeluruh.
3. Penilaian, komentar, dan saran yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Desain akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media *E-Learning* menggunakan Edmodo ini.
4. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) untuk setiap pendapat Bapak/Ibu pada kolom respon “Ya” atau “Tidak”.
5. Mohon untuk memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap media *E-Learning* menggunakan Edmodo ini.
6. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

Uji	Kriteria	Respon	
		Ya	Tidak
Bahan Ajar	1. Apakah materi yang ditautkan dalam bahan ajar pada media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?	✓	
	2. Apakah bahasa yang digunakan pada materi sudah jelas dan mudah untuk dipahami?	✓	
	3. Apakah materi sistem moneter dalam media sudah disajikan dengan sistematis dan jelas?	✓	
	4. Apakah contoh yang disajikan sudah jelas dan mendukung pemahaman siswa?		✓
Video Pembelajaran	5. Apakah video pembelajaran yang ditautkan dalam media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?	✓	
	6. Apakah penyajian video pembelajaran mudah dimengerti?	✓	
	7. Apakah video pembelajaran yang ditautkan sudah sesuai dengan tingkat kemampuan siswa?		✓
Forum Diskusi	8. Apakah fasilitas forum diskusi yang ditautkan dalam media dapat mendukung kemudahan siswa dalam memahami materi?	✓	
	9. Apakah dengan adanya fitur komentar pada kuis sangat membantu siswa dalam memberi masukan pada kuis yang dikerjakan?	✓	
Soal	10. Apakah latihan soal dan tugas yang ditautkan dalam media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?	✓	
	11. Apakah kalimat yang digunakan sudah sesuai dengan tingkat bahasa yang dimiliki siswa?	✓	

**Komentar/ saran:**

Komentar : Pemberian materi ajar dengan menggunakan media e-book sangat membantu pemahaman siswa

Saran : (1) Penggunaan media dalam hal tampilan (warna dan huruf) kurang jelas sehingga sulit dibaca oleh siswa yang sudah dibekali dengan (2) Materi di media kurang terperinci (3) Kegiatan pembelajaran dalam RPP belum dilaksanakan secara maksimal (4) Kurang komunikatif dalam KBM.

**Kesimpulan Umum**

Berdasarkan penilaian di atas, maka media *E-Learning* menggunakan Edmodo ini dinyatakan:

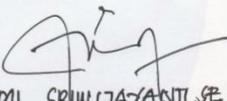
1. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di MAN tanpa revisi.
- ②. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di MAN dengan revisi sesuai saran.
3. Belum layak produksi maupun digunakan dalam pembelajaran di MAN.

**Nama Validator** : EMI SRWIJAYANTI, SE

**Instansi** : MAN 1 Jember

Jember, 7 APRIL 2015

**Validator,**

  
(.....EMI SRWIJAYANTI, SE) .

## Lampiran C.2

**HASIL VALIDASI ISI/MATERI  
TAHAP II**

## VALIDATOR 1

**LEMBAR VALIDASI ISI/MATERI MEDIA *E-LEARNING*  
MENGUNAKAN EDMODO PADA MATERI SISTEM MONETER**

Materi : Sistem Moneter  
Sasaran Program : Siswa kelas X IPS III  
Judul Penelitian : Pengembangan Media *E-learning* Menggunakan Edmodo  
Pada Materi Sistem Moneter Untuk Siswa Kelas X IPS III di  
MAN 1 Jember  
Peneliti : Anik Wahyuningsih

## Petunjuk Pengisian:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Desain media pembelajaran berbasis TIK tentang kualitas media *E-Learning* yang sedang dikembangkan.
2. Lembar validasi ini terdiri dari aspek penyajian dan tampilan media secara menyeluruh.
3. Penilaian, komentar, dan saran yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Desain akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media *E-Learning* menggunakan Edmodo ini.
4. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) untuk setiap pendapat Bapak/Ibu pada kolom respon “Ya” atau “Tidak”.
5. Mohon untuk memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap media *E-Learning* menggunakan Edmodo ini.
6. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

Uji	Kriteria	Respon	
		Ya	Tidak
Bahan Ajar	1. Apakah materi yang ditautkan dalam bahan ajar pada media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?	✓	
	2. Apakah bahasa yang digunakan pada materi sudah jelas dan mudah untuk dipahami?	✓	
	3. Apakah materi sistem moneter dalam media sudah disajikan dengan sistematis dan jelas?	✓	
	4. Apakah contoh yang disajikan sudah jelas dan mendukung pemahaman siswa?	✓	
Video Pembelajaran	5. Apakah video pembelajaran yang ditautkan dalam media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?	✓	
	6. Apakah penyajian video pembelajaran mudah dimengerti?	✓	
	7. Apakah video pembelajaran yang ditautkan sudah sesuai dengan tingkat kemampuan siswa?	✓	
Forum Diskusi	8. Apakah fasilitas forum diskusi yang ditautkan dalam media dapat mendukung kemudahan siswa dalam memahami materi?	✓	
	9. Apakah dengan adanya fitur komentar pada kuis sangat membantu siswa dalam memberi masukan pada kuis yang dikerjakan?	✓	
Soal	10. Apakah latihan soal dan tugas yang ditautkan dalam media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?	✓	
	11. Apakah kalimat yang digunakan sudah sesuai dengan tingkat bahasa yang dimiliki siswa?	✓	

**Komentar/ saran:**

-

.....

.....

.....

.....

.....

**Kesimpulan Umum**

Berdasarkan penilaian di atas, maka media *E-Learning* menggunakan Edmodo ini dinyatakan:

1. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di MAN tanpa revisi.
2. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di MAN dengan revisi sesuai saran.
3. Belum layak produksi maupun digunakan dalam pembelajaran di MAN.

Nama Validator : Nely Damayanti, S.Pd  
Instansi : MAN 1 Jember

Jember, 8-4-2015

Validator,

  
(Nely Damayanti, S.Pd)

## VALIDATOR 2

**LEMBAR VALIDASI ISI/MATERI MEDIA *E-LEARNING*  
MENGUNAKAN EDMODO PADA MATERI SISTEM MONETER**

Materi : Sistem Moneter  
Sasaran Program : Siswa kelas X IPS 3  
Judul Penelitian : Pengembangan Media *E-learning* Menggunakan Edmodo  
Pada Materi Sistem Moneter Untuk Siswa Kelas X IPS 3 di  
MAN 1 Jember  
Peneliti : Anik Wahyuningsih

**Petunjuk Pengisian:**

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Desain media pembelajaran berbasis TIK tentang kualitas media *E-Learning* yang sedang dikembangkan.
2. Lembar validasi ini terdiri dari aspek penyajian dan tampilan media secara menyeluruh.
3. Penilaian, komentar, dan saran yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Desain akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media *E-Learning* menggunakan Edmodo ini.
4. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) untuk setiap pendapat Bapak/Ibu pada kolom respon “Ya” atau “Tidak”.
5. Mohon untuk memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap media *E-Learning* menggunakan Edmodo ini.
6. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

Uji	Kriteria	Respon	
		Ya	Tidak
Bahan Ajar	1. Apakah materi yang ditautkan dalam bahan ajar pada media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?	✓	
	2. Apakah bahasa yang digunakan pada materi sudah jelas dan mudah untuk dipahami?	✓	
	3. Apakah materi sistem moneter dalam media sudah disajikan dengan sistematis dan jelas?	✓	
	4. Apakah contoh yang disajikan sudah jelas dan mendukung pemahaman siswa?	✓	
Video Pembelajaran	5. Apakah video pembelajaran yang ditautkan dalam media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?	✓	
	6. Apakah penyajian video pembelajaran mudah dimengerti?	✓	
	7. Apakah video pembelajaran yang ditautkan sudah sesuai dengan tingkat kemampuan siswa?	✓	
Forum Diskusi	8. Apakah fasilitas forum diskusi yang ditautkan dalam media dapat mendukung kemudahan siswa dalam memahami materi?	✓	
	9. Apakah dengan adanya fitur komentar pada kuis sangat membantu siswa dalam memberi masukan pada kuis yang dikerjakan?	✓	
Soal	10. Apakah latihan soal dan tugas yang ditautkan dalam media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?	✓	
	11. Apakah kalimat yang digunakan sudah sesuai dengan tingkat bahasa yang dimiliki siswa?	✓	

**Komentar/ saran:**

.....

.....

.....

.....

.....

**Kesimpulan Umum**

Berdasarkan penilaian di atas, maka media *E-Learning* menggunakan Edmodo ini dinyatakan:

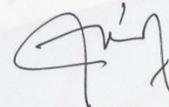
1. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di MAN tanpa revisi.
2. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di MAN dengan revisi sesuai saran.
3. Belum layak produksi maupun digunakan dalam pembelajaran di MAN.

**Nama Validator** : EMI SRIWIJAYANTI, SE

**Instansi** : MAN 1 Jember

Jember, 8 APRIL 2015

Validator,



(EMI SRIWIJAYANTI, SE  
NIP. 197309212007102003.

## Lampiran C.3

**HASIL VALIDASI DESAIN  
TAHAP I**

## VALIDATOR 1

**LEMBAR VALIDASI DESAIN MEDIA *E-LEARNING* MENGGUNAKAN  
EDMODO PADA MATERI SISTEM MONETER**

Materi : Sistem Moneter  
Sasaran Program : Siswa kelas X IPS III  
Judul Penelitian : Pengembangan Media *E-learning* Menggunakan Edmodo  
Pada Materi Sistem Moneter Untuk Siswa Kelas X IPS III di  
MAN 1 Jember  
Peneliti : Anik Wahyuningsih

## Petunjuk Pengisian:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Desain media pembelajaran berbasis TI tentang kualitas media *E-Learning* yang sedang dikembangkan.
2. Lembar validasi ini terdiri dari aspek penyajian dan tampilan media secara menyeluruh.
3. Penilaian, komentar, dan saran yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Desain akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media *E-Learning* menggunakan Edmodo ini.
4. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) untuk setiap pendapat Bapak/Ibu pada kolom respon “Ya” atau “Tidak”.
5. Mohon untuk memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap media *E-Learning* menggunakan Edmodo ini.
6. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

Kriteria	Respon	
	Ya	Tidak
1. Apakah nama domain www.edmodo.com dapat dengan mudah diingat oleh pengguna?	✓	
2. Apakah menu folder dalam media dapat dengan mudah dipahami?		✓
3. Apakah desain laman media telah teratur dan konsisten?	✓	
4. Apakah media pembelajaran yang dikembangkan mudah untuk digunakan?	✓	
5. Apakah kualitas dan kesesuaian penggunaan warna dalam desain media sudah baik?	✓	
6. Apakah kualitas gambar dan suara video dalam media sudah bagus?	✓	
7. Apakah desain gambar dan video memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat siswa?	✓	

**Komentar/ saran:**

Konten dalam media sudah baik. Perlu dikembangkan dan diperbanyak isi dan jenis konten.

**Kesimpulan Umum**

Berdasarkan penilaian di atas, maka media *E-Learning* menggunakan Edmodo ini dinyatakan:

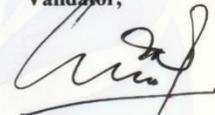
1. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di MAN tanpa revisi.
2. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di MAN dengan revisi sesuai saran.
3. Belum layak produksi maupun digunakan dalam pembelajaran di MAN.

Nama Validator : Vivit Noviana Fd

Instansi : MAN 1 Jember

Jember, 17-9-2015

Validator,



(Vivit Noviana Fd)

## VALIDATOR 2

**LEMBAR VALIDASI DESAIN MEDIA *E-LEARNING* MENGGUNAKAN EDMODO PADA MATERI SISTEM MONETER**

Materi : Sistem Moneter  
Sasaran Program : Siswa kelas X IPS III  
Judul Penelitian : Pengembangan Media *E-learning* Menggunakan Edmodo Pada Materi Sistem Moneter Untuk Siswa Kelas X IPS III di MAN 1 Jember  
Peneliti : Anik Wahyuningsih

## Petunjuk Pengisian:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Desain media pembelajaran berbasis TI tentang kualitas media *E-Learning* yang sedang dikembangkan.
2. Lembar validasi ini terdiri dari aspek penyajian dan tampilan media secara menyeluruh.
3. Penilaian, komentar, dan saran yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Desain akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media *E-Learning* menggunakan Edmodo ini.
4. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) untuk setiap pendapat Bapak/Ibu pada kolom respon “Ya” atau “Tidak”.
5. Mohon untuk memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap media *E-Learning* menggunakan Edmodo ini.
6. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

Kriteria	Respon	
	Ya	Tidak
1. Apakah nama domain www.edmodo.com dapat dengan mudah diingat oleh pengguna?	✓	
2. Apakah menu folder dalam media dapat dengan mudah dipahami?	✓	
3. Apakah desain laman media telah teratur dan konsisten?	✓	
4. Apakah media pembelajaran yang dikembangkan mudah untuk digunakan?	✓	
5. Apakah kualitas dan kesesuaian penggunaan warna dalam desain media sudah baik?	✓	
6. Apakah kualitas gambar dan suara video dalam media sudah bagus?		✓
7. Apakah desain gambar dan video memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat siswa?		✓

**Komentar/ saran:**

Saran :

Beberapa video ada suaranya yang kurang jelas,  
tolong kualitasnya dibesarkan, Hal tsb menjadikan  
siswa kurang tertarik.

**Kesimpulan Umum**

Berdasarkan penilaian di atas, maka media *E-Learning* menggunakan Edmodo ini dinyatakan:

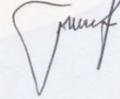
1. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di MAN tanpa revisi.
2. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di MAN dengan revisi sesuai saran.
3. Belum layak produksi maupun digunakan dalam pembelajaran di MAN.

**Nama Validator** : Ulfa

**Instansi** : MAN 1 Jember

Jember, 7 April 2015

**Validator,**



(.....  
Ulfa

## Lampiran C.4

**HASIL VALIDASI DESAIN  
TAHAP II**

## VALIDATOR 1

**LAMPIRAN C****LEMBAR VALIDASI DESAIN MEDIA *E-LEARNING* MENGGUNAKAN  
EDMODO PADA MATERI SISTEM MONETER**

Materi : Sistem Moneter  
Sasaran Program : Siswa kelas X IPS 3  
Judul Penelitian : Pengembangan Media *E-learning* Menggunakan Edmodo  
Pada Materi Sistem Moneter Untuk Siswa Kelas X IPS 3 di  
MAN 1 Jember  
Peneliti : Anik Wahyuningsih

## Petunjuk Pengisian:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Desain media pembelajaran berbasis TI tentang kualitas media *E-Learning* yang sedang dikembangkan.
2. Lembar validasi ini terdiri dari aspek penyajian dan tampilan media secara menyeluruh.
3. Penilaian, komentar, dan saran yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Desain akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media *E-Learning* menggunakan Edmodo ini.
4. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) untuk setiap pendapat Bapak/Ibu pada kolom respon “Ya” atau “Tidak”.
5. Mohon untuk memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap media *E-Learning* menggunakan Edmodo ini.
6. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

Kriteria	Respon	
	Ya	Tidak
1. Apakah nama domain www.edmodo.com dapat dengan mudah diingat oleh pengguna?	✓	
2. Apakah menu folder dalam media dapat dengan mudah dipahami?	✓	
3. Apakah desain laman media telah teratur dan konsisten?	✓	
4. Apakah media pembelajaran yang dikembangkan mudah untuk digunakan?	✓	
5. Apakah kualitas dan kesesuaian penggunaan warna dalam desain media sudah baik?	✓	
6. Apakah kualitas gambar dan suara video dalam media sudah bagus?	✓	
7. Apakah desain gambar dan video memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat siswa?	✓	

**Komentar/ saran:**

.....

.....

.....

.....

.....

**Kesimpulan Umum**

Berdasarkan penilaian di atas, maka media *E-Learning* menggunakan Edmodo ini dinyatakan:

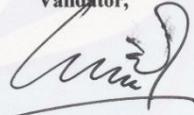
1. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di MAN tanpa revisi.
2. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di MAN dengan revisi sesuai saran.
3. Belum layak produksi maupun digunakan dalam pembelajaran di MAN.

Nama Validator : *Mut Novianto*

Instansi : MAN 1 Jember

Jember, 7-4-2015

Validator,



(*Mut Novianto*)

**VALIDATOR 2****LAMPIRAN C****LEMBAR VALIDASI DESAIN MEDIA *E-LEARNING* MENGGUNAKAN EDMODO PADA MATERI SISTEM MONETER**

Materi : Sistem Moneter  
Sasaran Program : Siswa kelas X IPS 3  
Judul Penelitian : Pengembangan Media *E-learning* Menggunakan Edmodo Pada Materi Sistem Moneter Untuk Siswa Kelas X IPS 3 di MAN 1 Jember  
Peneliti : Anik Wahyuningsih

## Petunjuk Pengisian:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Desain media pembelajaran berbasis TI tentang kualitas media *E-Learning* yang sedang dikembangkan.
2. Lembar validasi ini terdiri dari aspek penyajian dan tampilan media secara menyeluruh.
3. Penilaian, komentar, dan saran yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Desain akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media *E-Learning* menggunakan Edmodo ini.
4. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) untuk setiap pendapat Bapak/Ibu pada kolom respon “Ya” atau “Tidak”.
5. Mohon untuk memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap media *E-Learning* menggunakan Edmodo ini.
6. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

Kriteria	Respon	
	Ya	Tidak
1. Apakah nama domain www.edmodo.com dapat dengan mudah diingat oleh pengguna?	✓	
2. Apakah menu folder dalam media dapat dengan mudah dipahami?	✓	
3. Apakah desain laman media telah teratur dan konsisten?	✓	
4. Apakah media pembelajaran yang dikembangkan mudah untuk digunakan?	✓	
5. Apakah kualitas dan kesesuaian penggunaan warna dalam desain media sudah baik?	✓	
6. Apakah kualitas gambar dan suara video dalam media sudah bagus?	✓	
7. Apakah desain gambar dan video memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat siswa?	✓	

**Komentar/ saran:**

.....

.....

.....

.....

.....

**Kesimpulan Umum**

Berdasarkan penilaian di atas, maka media *E-Learning* menggunakan Edmodo ini dinyatakan:

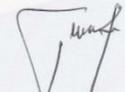
1. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di MAN tanpa revisi.
2. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di MAN dengan revisi sesuai saran.
3. Belum layak produksi maupun digunakan dalam pembelajaran di MAN.

**Nama Validator** : Ulfa

**Instansi** : MAN 1 Jember

Jember, 8 - 4 - 2015

**Validator,**

  
Ulfa

(.....)

**Lampiran C.5**

**SKORING HASIL VALIDASI ISI/MATERI**

**Nama Validator :**

1. Emi Sriwijayanti, SE
2. Nelly Damayanty, S.Pd

Uji	Kriteria	Skor			
		Tahap I		Tahap II	
		Val 1	Val 2	Val 1	Val 2
Bahan Ajar	1. Apakah materi yang ditautkan dalam bahan ajar pada media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?	1	1	1	1
	2. Apakah bahasa yang digunakan pada materi sudah jelas dan mudah untuk dipahami?	1	1	1	1
	3. Apakah materi sistem moneter dalam media sudah disajikan dengan sistematis dan jelas?	1	1	1	1
	4. Apakah contoh yang disajikan sudah jelas dan mendukung pemahaman siswa?	0	0	1	1
Video Pembelajaran	5. Apakah video pembelajaran yang ditautkan dalam media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?	1	1	1	1
	6. Apakah penyajian video pembelajaran mudah dimengerti?	1	1	1	1
	7. Apakah video pembelajaran yang ditautkan sudah sesuai dengan tingkat kemampuan siswa?	0	1	1	1
Forum Diskusi	8. Apakah fasilitas forum diskusi yang ditautkan dalam media dapat mendukung kemudahan siswa dalam memahami materi?	1	1	1	1
	9. Apakah dengan adanya fitur komentar pada kuis sangat membantu siswa dalam memberi masukan pada kuis yang dikerjakan?	1	1	1	1
Soal	10. Apakah latihan soal dan tugas yang ditautkan dalam media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?	1	1	1	1
	11. Apakah kalimat yang digunakan sudah sesuai dengan tingkat bahasa yang dimiliki siswa?	1	1	1	1
<b>Jumlah</b>		9	10	11	11
<b>Persentase</b>		81,81%	90,90%	100,00%	100,00%
<b>Rata-rata persentase</b>		86,35%		100,00%	

**Keterangan :**

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah}}{\text{Jumlah Kriteria}} \times 100$$

$$\text{Rata-rata Persentase} = \frac{\text{Persentase Val 1} + \text{Val 2}}{2}$$

## Lampiran C.6

## SKORING HASIL VALIDASI DESAIN

## Nama Validator :

1. Vivit Novianto, S.Kom
2. Ulfa, S.Pd

Kriteria	Skor			
	Tahap I		Tahap II	
	Val 1	Val 2	Val 1	Val 2
1. Apakah nama domain www.edmodo.com dapat dengan mudah diingat oleh pengguna?	1	1	1	1
2. Apakah menu folder dalam media dapat dengan mudah dipahami?	0	1	1	1
3. Apakah desain laman media telah teratur dan konsisten?	1	1	1	1
4. Apakah media pembelajaran yang dikembangkan mudah untuk digunakan?	1	1	1	1
5. Apakah kualitas dan kesesuaian penggunaan warna dalam desain media sudah baik?	1	1	1	1
6. Apakah kualitas gambar dan suara video dalam media sudah bagus?	1	0	1	1
7. Apakah desain gambar dan video memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat siswa?	1	0	1	1
<b>Jumlah</b>	6	5	7	7
<b>Persentase</b>	85,71%	71,42%	100,00%	100,00%
<b>Rata-rata persentase</b>	78,56%		100,00%	

## Keterangan :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah}}{\text{Jumlah Kriteria}} \times 100$$

$$\text{Rata-rata Persentase} = \frac{\text{Persentase Val 1} + \text{Val 2}}{2}$$

**Lampiran D**

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PENGGUNAAN  
MEDIA *E-LEARNING* MENGGUNAKAN EDMODO**

Nama : .....

No. Absen : .....

Kelas : X IPS 3

Mata Pelajaran : Ekonomi

Materi : Sistem Moneter

Berilah tanda centang (✓) pada lajur yang tersedia sesuai dengan pendapat Anda!

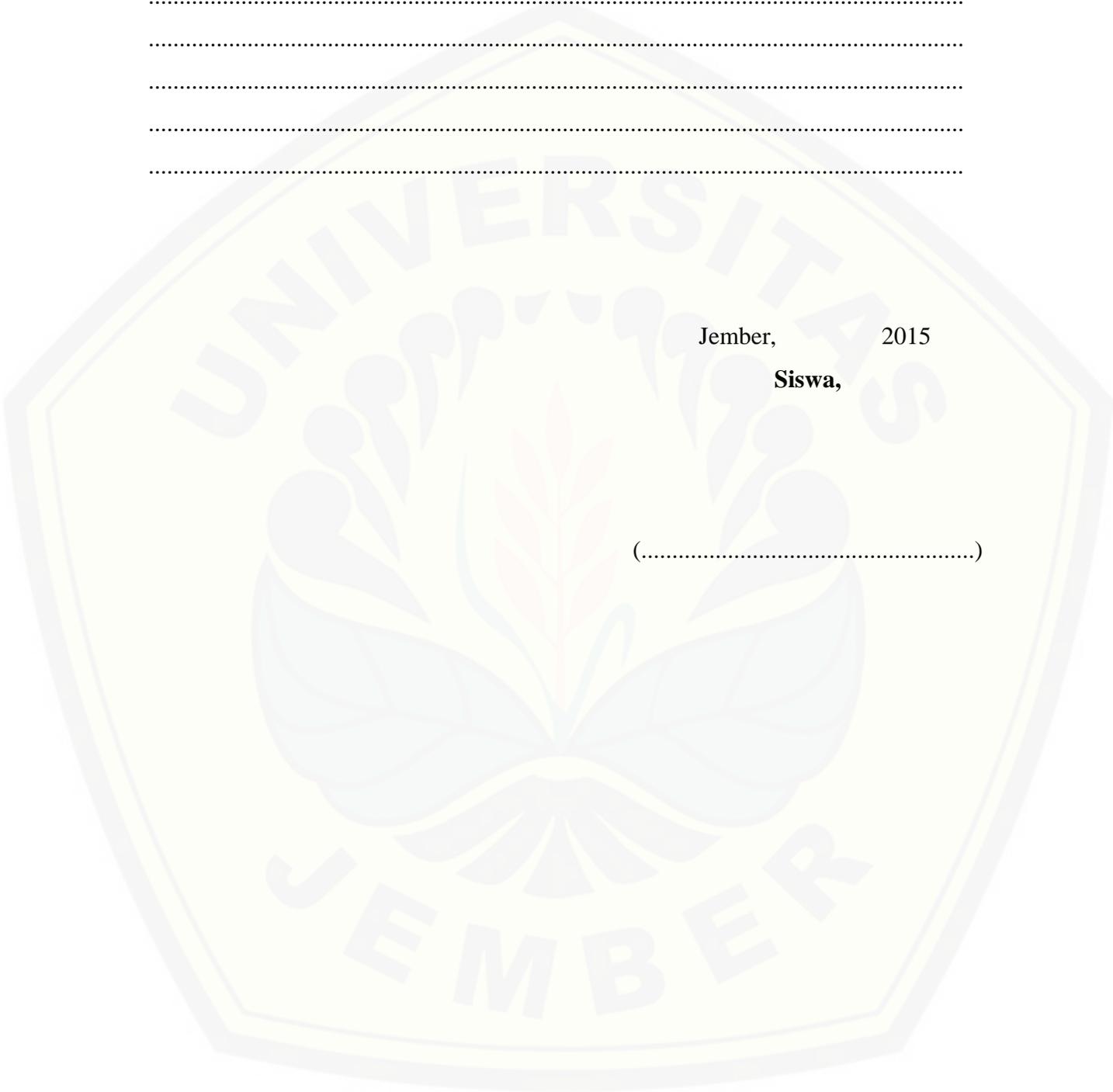
Indikator	Respon	
	Ya	Tidak
1. Apakah materi dalam media <i>E-Learning</i> menggunakan Edmodo ini menurutmu sudah lengkap?		
2. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan memudahkanmu dalam memahami isi materi?		
3. Apakah kelengkapan isi pada media dapat membantumu dalam memahami materi sistem moneter?		
4. Apakah kamu dapat memahami dengan jelas bahasa yang digunakan dalam soal?		
5. Apakah kamu dapat mengoperasikan media dengan mudah?		
6. Apakah kamu tertarik dengan tampilan media <i>E-Learning</i> menggunakan Edmodo?		
7. Apakah kamu merasa senang menggunakan media <i>E-Learning</i> menggunakan Edmodo ini?		
8. Apakah media <i>E-Learning</i> ini menambah motivasi kamu untuk mempelajari ekonomi?		
9. Apakah kamu berminat menggunakan media <i>E-Learning</i> menggunakan Edmodo pada materi-materi berikutnya?		

**Komentar/ saran:**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Jember, 2015  
Siswa,

(.....)



## Lampiran D.1

**TRANSKIP HASIL ANGKET RESPON SISWA  
TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA E-LEARNING  
MENGUNAKAN EDMODO  
(UJI COBA KELOMPOK TERBATAS)**

Nama : Demas Maulana Haki ki  
No. Absen : 4  
Kelas : X IPS 1  
Mata Pelajaran : Ekonomi  
Materi : Sistem Moneter

Berilah tanda centang (✓) pada lajur yang tersedia sesuai dengan pendapat Anda!

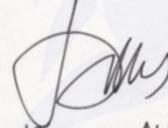
Indikator	Respon	
	Ya	Tidak
1. Apakah materi dalam media <i>E-Learning</i> menggunakan Edmodo ini menurutmu sudah lengkap?	✓	
2. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan memudahkanmu dalam memahami isi materi?	✓	
3. Apakah kelengkapan isi pada media dapat membantumu dalam memahami materi sistem moneter?	✓	
4. Apakah kamu dapat memahami dengan jelas bahasa yang digunakan dalam soal?	✓	
5. Apakah kamu dapat mengoperasikan media dengan mudah?	✓	
6. Apakah kamu tertarik dengan tampilan media <i>E-Learning</i> menggunakan Edmodo?	✓	
7. Apakah kamu merasa senang menggunakan media <i>E-Learning</i> menggunakan Edmodo ini?	✓	
8. Apakah media <i>E-Learning</i> ini menambah motivasi kamu untuk mempelajari ekonomi?	✓	
9. Apakah kamu berminat menggunakan media <i>E-Learning</i> menggunakan Edmodo pada materi-materi berikutnya?	✓	

**Komentar/ saran:**

Dalam pembelajaran ini saya sangat menikmati dan sistem pembelajarannya mudah di pahami dan saya menyanginkan untuk kedepannya tetap begitu.

Jember, 9-4- 2015

Siswa,



(..... Demas N.H. ....)

## Lampiran D.2

**TRANSKIP HASIL ANGKET RESPON SISWA  
TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA E-LEARNING  
MENGUNAKAN EDMODO  
(UJI COBA KELOMPOK LUAS)**

Nama : Belinda Alivia.....  
 No. Absen : 16.....  
 Kelas : X IPS III  
 Mata Pelajaran : Ekonomi  
 Materi : Sistem Moneter

Berilah tanda centang (✓) pada lajur yang tersedia sesuai dengan pendapat Anda!

Indikator	Respon	
	Ya	Tidak
1. Apakah materi dalam media <i>E-Learning</i> menggunakan Edmodo ini menurutmu sudah lengkap?	✓	
2. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan memudahkanmu dalam memahami isi materi?	✓	
3. Apakah kelengkapan isi pada media dapat membantumu dalam memahami materi sistem moneter?	✓	
4. Apakah kamu dapat memahami dengan jelas bahasa yang digunakan dalam soal?	✓	
5. Apakah kamu dapat mengoperasikan media dengan mudah?	✓	
6. Apakah kamu tertarik dengan tampilan media <i>E-Learning</i> menggunakan Edmodo?	✓	
7. Apakah kamu merasa senang menggunakan media <i>E-Learning</i> menggunakan Edmodo ini?	✓	
8. Apakah media <i>E-Learning</i> ini menambah motivasi kamu untuk mempelajari ekonomi?	✓	
9. Apakah kamu berminat menggunakan media <i>E-Learning</i> menggunakan Edmodo pada materi-materi berikutnya?	✓	

**Komentar/ saran:**

Cara pembelajarannya enak, mudah dipahami dan pembelajarannya juga menambah pengetahuan lewat pembelajaran Online (edmodo) dan Ibu gurunya baik.

Jember, 10 - 4 - 2015  
Siswa,

  
(..... Belinda Alivia .....)

## Lampiran D.3

**SKORING HASIL ANKET RESPON SISWA  
TERHADAP MEDIA E-LEARNING MENGGUNAKAN EDMODO  
PADA MATERI SISTEM MONETER  
(UJI COBA KELOMPOK TERBATAS)**

No	Kelas	No Absen	Nama	Indikator								
				1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	X IPS 1	4	Demas Naufal Hakim	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	X IPS 1	30	Yonda Deswi R.	1	1	0	1	0	1	1	1	1
3	X IPS 1	25	Reza Marchelina E.	1	1	1	1	1	1	1	0	1
4	X IPS 1	6	M. Rivaldi	0	1	0	0	0	1	1	1	1
5	X IPS 1	18	Hilda Maghfiroh	1	0	1	1	1	1	1	1	0
6	X IPS 1	20	Luluk Azizah	0	1	1	1	1	1	0	1	1
7	X IPS 4	7	Ferdy Ega Setiyawan	1	1	1	0	1	1	1	1	1
8	X IPS 4	11	Moh. Khayyul Husna	0	1	1	1	1	1	1	1	1
9	X IPS 4	21	Harisa Amalia Safitri	1	1	1	0	1	0	1	1	0
10	X IPS 4	30	Sofiatul Hasanah	1	0	1	1	1	1	1	1	1
<b>Skor</b>				7	8	8	7	7	9	9	9	8
<b>Persentase</b>				70,00%	80,00%	80,00%	70,00%	80,00%	90,00%	90,00%	90,00%	80,00%
<b>Rata-rata persentase</b>				81,00%								

**Keterangan**

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

$$\text{Rata-rata Persentase} = \frac{\text{Persentase Indikator } 1 + 2 + 3 \dots \text{dst}}{\text{Jumlah indikator}}$$



No Absen	Nama	Indikator								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
23	Ilmin Nafiatus Tsalasa	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24	Jihan Adilia Nofala	1	1	1	1	1	1	1	1	1
25	Lavilati Habibah	1	1	1	1	1	1	1	1	1
26	Nanda Faridatul Hasanah	1	1	1	1	1	1	1	1	1
27	Nur Hakimah Firdaus	1	1	1	1	1	1	1	1	1
28	Siti Isnainatul Munawaroh	1	1	0	1	1	1	0	1	1
29	Szafira Ahza	1	1	1	1	1	1	1	1	1
30	Yolanita Zahara	1	1	1	1	1	1	1	1	1
<b>Jumlah</b>		27	29	26	26	26	28	28	28	28
<b>Persentase</b>		90,00 %	96,66 %	86,66 %	86,66 %	86,66 %	93,33 %	93,33 %	93,33 %	93,33 %
<b>Rata-rata persentase</b>		91.07%								

**Keterangan**

Persentase =  $\frac{Skor}{Skor\ Maksimum} \times 100$

Rata-rata Persentase =  $\frac{Persentase\ Indikator\ 1 + 2 + 3 \dots\dots dst}{Jumlah\ indikator}$

**Lampiran E****TRANSKIP HASIL WAWANCARA****Sebelum Pelaksanaan Penelitian**

- I. Hasil wawancara terhadap guru mata pelajaran ekonomi kelas X IPS 3 di MAN 1 Jember
1. Apakah bapak/ibu guru menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran ekonomi ?  
*Iya, dalam pembelajaran saya sering menggunakan media sebagai alat dalam menyampaikan materi.*
  2. Media apa yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran ekonomi ?  
*Apa saja mbak, saya sudah mencoba menggunakan media TI yaitu powerpoint dan blog. Namun, respon siswa masih rendah dengan materi yang saya sampaikan. Apalagi siswa yang duduk di deretan belakang.*
  3. Apakah dengan menggunakan media pembelajaran tersebut tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal ?  
*Tujuan pembelajaran memang harus tercapai, tapi saat saya menggunakan media power point masih banyak siswa yang kurang jelas dengan apa yang saya jelaskan. Karena mungkin sifatnya yang satu arah saja, jadi tujuan pembelajaran belum dapat tercapai secara optimal.*
  4. Kendala-kendala apa yang dihadapi selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran tersebut?  
*Kendalanya yaitu guru lebih aktif dari siswanya, siswanya malu dalam mengemukakan pendapat. Jadi sering terhambat karena kendala tersebut.*
  5. Bagaimana menurut bapak/ibu guru mengenai alokasi waktu yang digunakan apabila menggunakan media pembelajaran tersebut?

*Alokasi waktu yang ditentukan harus sesuai dengan apa yang dilakukan, oleh karena itu saya harus ngebut. Terkadang apabila indikator belum selesai dijelaskan, siswa saya suruh mempelajari dirumah.*

6. Bagaimana menurut bapak/ibu apabila media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran ekonomi berbasis e-learning?

*Bagus mbak, jadi menurut saya pembelajaran ekonomi lebih variatif dengan penggunaan media pembelajaran berbasis e-learning.*

## II. Hasil wawancara terhadap siswa kelas X IPS 3 di MAN 1 Jember

1. Media pembelajaran apa yang pernah kamu ketahui selama pembelajaran ekonomi di kelas ?

*Selama pembelajaran ekonomi dikelas media pembelajaran yang digunakan oleh bu guru setahu saya powerpoint.*

2. Apakah menurutmu media pembelajaran tersebut mudah kamu pahami ?

*Cukup, tapi temen-temen ada beberapa yang kadang masih bingung dengan media yang digunakan.*

3. Bagaimana menurutmu mengenai media pembelajaran yang digunakan oleh guru ekonomi selama ini?

*Medianya ya hanya power point, selebihnya ceramah yang digunakan dikelas.*

4. Apakah dalam pembelajaran ekonomi, kamu diperbolehkan untuk membawa HP?

*Pada saat pembelajaran ekonomi kami sering diperbolehkan untuk membuka HP pada saat pelajaran, tapi itu digunakan untuk menyelesaikan tugas dari guru.*

5. Bagaimana apabila media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran ekonomi berbasis e-learning ?

*Sepertinya akan lebih baik, karena mengikuti perkembangan teknologi yang maju. Selain itu saya dan teman-teman juga belum pernah mengetahui bagaimana media pembelajaran berbasis e-learning.*

III. Hasil wawancara terhadap wakil kepala sarana dan prasarana di MAN 1 Jember

1. Bagaimana menurut bapak/ibu guru mengenai fasilitas yang mendukung apabila dilakukan pengembangan media pembelajaran e-learning menggunakan edmodo?

*Fasilitas di MAN 1 Jember ini saya rasa cukup memadai, dari fasilitas di kelas seperti proyektor, kemudian di dukung dengan adanya Wifi yang bisa diakses dengan pembelian data internet di koperasi .*

**Setelah Pelaksanaan Penelitian****I. Hasil wawancara terhadap guru mata pelajaran ekonomi kelas X IPS 3 di MAN 1 Jember**

1. Bagaimana tanggapan Ibu/Bapak mengenai media E-Learning menggunakan Edmodo yang digunakan dalam pembelajaran ekonomi materi sistem moneter ?

*Baik menurut saya, Media E-Learning menggunakan Edmodo sangat membantu siswa dalam memahami materi sistem moneter kurang dari alokasi waktu yang ditentukan. Dulu bisa sampai 3 pertemuan, namun sekarang 1 pertemuan materi sudah tersampaikan dan siswa memahami materi tersebut. Selain itu, siswa cukup antusias dengan media yang digunakan, terlebih lagi tampilannya yang mirip sekali dengan media sosial facebook, dapat menarik perhatian siswa saat diterapkan dalam proses pembelajaran. Video pembelajaran yang ditautkan juga baik, dan memotivasi siswa sehingga siswa menjadi cepat paham dan dengan mudah mengerjakan latihan soal yang ditautkan di media Edmodo.*

2. Apakah media E-Learning menggunakan Edmodo dapat membantu dalam proses pembelajaran dikelas ?

*Sangat membantu, karena menurut saya siswa tidak cepat bosan dengan media yang digunakan dalam menyampaikan materi sistem moneter.*

3. Bagaimana kondisi siswa dengan adanya media E-Learning menggunakan Edmodo?

*Saat pengenalan media diawal respon siswa biasa saja, namun setelah mereka mengetahui cara menggunakan/mengaksesnya, macam-macam fitur di dalamnya, dan dapat melakukan diskusi di dalam media tersebut, mereka menjadi antusias untuk menggunakan media Edmodo tersebut.*

4. Apakah media tersebut layak dikembangkan untuk materi lainnya ?

*Menurut saya layak saja, karena dalam media Edmodo tidak ada spesifikasi khas untuk materi apa, jadi layak saja apabila dikembangkan untuk materi*

*lainnya. Namun, perlu diperhatikan pula fitur yang tersedia pada media E-Learning menggunakan Edmodo.*

II. Hasil wawancara terhadap siswa kelas X IPS 3 di MAN 1 Jember

1. Bagaimana pendapat kamu tentang media E-Learning menggunakan Edmodo ?

*Media Edmodo ini bagus mbak, saya saja baru pertama ini menggunakan media E-Learning. saya tertariknya itu dari materi yang di buka di handphone, kemudian latihan soal yang bisa dikerjakan secara online di media tersebut. selain itu, saya juga bisa tanya-tanya secara langsung kepada teman-teman dan bu guru tanpa harus saat pembelajaran di kelas. Media E-Learning menggunakan Edmodo ini sangat membantu saya dalam memahami materi yang diajarkan.*

2. Apakah media E-Learning menggunakan Edmodo dapat mempermudah kamu memahami materi sistem moneter ?

*Iya Mbak, media Edmodo ini sangat membantu saya dalam memahami materi sistem moneter dibandingkan dengan media yang sering digunakan oleh bu E. Karena di media Edmodo sudah tersedia semua yang berkaitan dengan materi sistem moneter, seperti: bahan ajar, powerpoint, video, dan ada juga latihan soal yang sudah tersedia serta dikerjakan secara online.*

3. Bagaimana menurutmu mengenai tampilan media E-Learning menggunakan Edmodo?

*Mengenai tampilan media Edmodo, awalnya saya kira media sosial facebook. Namun setelah saya melihat dan mencoba menggunakan sesuai dengan petunjuk, hanya tampilannya saja mirip sekali dengan facebook tapi di dalamnya berkaitan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan. Karena tampilan yang menurut saya sangat familiar, saya tertarik dan senang dengan tampilan media Edmodo.*

4. Apakah kamu setuju apabila media E-Learning menggunakan Edmodo diterapkan pada materi ekonomi lainnya ?

*Sangat setuju Mbak, karena akan sangat menyenangkan dan membantu siswa agar cepat paham apabila media e-learning ini diterapkan untuk materi lainnya.*



## Lampiran F.1

**HASIL ULANGAN HARIAN SISWA  
KELAS X IPS 3 MAN 1 JEMBER**

No	Nama Siswa	Kompetensi Pengetahuan (KP)							Rata <sup>2</sup>
		L/P	Tulis	Lisan	T.1	T.2	T.3	T.4	
1	Agus Try Stiyo Budhi	L	72						
2	Deni Prasetyo	L	80						
3	Dimas Agung Bakaskara	L	75						
4	Firman Ardian Syah	L	74						
5	Goesty Mahfudzi Alam	L	75						
6	Hafidz Manshur	L	70						
7	Iqbal Ariyan Pratama	L	72						
8	Irfanudin Arigayo	L	70						
9	Muhammad Izzul Fawaid	L	76						
10	Rahmad Kurniadi	L	80						
11	Riko Aldian Eka Nanda	L	77						
12	Amalia Febriyanti	P	77						
13	Amalia Nafissatul M.	P	75						
14	Bayu Desicha Fahmi	P	73						
15	Debyta Rizqi Hardiyanti	P	70						
16	Faris Barikhoh Humaniyah	P	80						
17	Firda Aulia Rahman	P	72						
18	Hilda Eriza Saviti	P	80						
19	Indana Bintan Zakiyyah	P	75						
20	Jocita Marsha Arasy H.	P	72						
21	Lailatul Fitriah	P	75						
22	Nadhirotun Nurul Laili	P	72						
23	Nevi Masrukhatin Hidayah	P	70						
24	Putri Nurul Qomariyah	P	75						
25	Qonita Shabarina Azizah	P	74						
26	Sasmi Puspa Larasati	P	74						
27	Ulin Nakwah	P	73						
28	Uswatun Hasanah	P	75						
29	Vina Nur Sulfiatus Sholeha	P	70						
<b>Rata-Rata</b>			<b>74.2</b>						

## Lampiran F.2

**DAFTAR NILAI PRETEST DAN POSTTEST (UJICoba TERBATAS)  
GABUNGAN SISWA KELAS X IPS 1 & 4 PADA PENELITIAN  
PENGEMBANGAN MEDIA E-LEARNING  
MENGUNAKAN EDMODO**

Nomor		NAMA	NILAI	
Absen	Induk		Pretest	Posttest
4	17500	Demas Naufal Hakim	77	82
30	17526	Yonda Deswi Ramadhanya	70	80
25	17521	Reza Marchelina Ervianti	82	85
6	17502	M. Rivaldi	82	85
18	17514	Hilda Maghfiroh	80	82
20	17516	Luluk Azizah	77	80
7	17595	Ferdy Ega Setiyawan	68	75
11	17599	Moh. Khayyul Husna	60	75
21	17609	Harisa Amalia Safitri	70	80
30	17618	Sofiatul Hasanah	90	95
<b>Rata-rata</b>			<b>75.6</b>	<b>81.9</b>

## Lampiran F.3

**DAFTAR NILAI PRETEST DAN POSTTEST (UJI COBA LUAS)  
SISWA KELAS X IPS 3 PADA PENELITIAN PENGEMBANGAN  
MEDIA E-LEARNING MENGGUNAKAN EDMODO**

Nomor		NAMA	NILAI	
Absen	Induk		Pretest	Posttest
1	17559	Andika Nurul Huda	72	80
2	17560	Dwi Handoko	75	82
3	17561	Faisal Akbar Firmansyah	75	80
4	17562	Iklil Madjid Mudhoffar	74	80
5	17563	Imam Fathoni	75	82
6	17564	Indra Prasetyo	70	78
7	17565	M. Faris Husnuts Tsabat	72	75
8	17566	Moh. Adhi Priyo Sembodo	70	80
9	17567	Mohamad Fahrur Rozi	75	78
10	17568	Muhammad Abdul Wakin	80	92
11	17569	Muhammad Ahsan Firdaus	77	80
12	17570	Muhammad Alief Arfiansyah	75	80
13	17571	Syahrul Zulmi Ramadhan	70	78
14	17572	Yusuf Darmawan	73	80
15	17573	Auval Widat	70	78
16	17574	Belinda Alivia	80	90
17	17575	Dewi Catur Puji Rahayu	72	78
18	17576	Dia Anisa	80	88
19	17577	Fasohatul Ilmah	75	88
20	17578	Hasna Nikmatun Afiyah	72	75
21	17579	Hidayatul Mustaufiq	75	78
22	17580	Ilmi Intan Purnamasari	70	78
23	17581	Imin Nafiatu Tsalasa	66	75
24	17582	Jihan Adilia Nofala	75	78
25	17583	Lavilati Habibah	74	78
26	17584	Nanda Faridatul Hasanah	74	82
27	17585	Nur Hakimah Firdaus	73	78
28	17586	Siti Isnainatul Munawaroh	73	78
29	17587	Szafira Ahza	70	80
30	17588	Yolanita Zahara	79	88
<b>Rata-rata</b>			<b>73.07</b>	<b>80.05</b>

## Lampiran G.1

**HASIL ANALISIS UJI BEDA NILAI TUGAS SISWA  
HASIL UJI COBA KELOMPOK TERBATAS  
MENGUNAKAN SPSS IBM V.21**

## Uji Beda

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	75.60	10	8.669	2.741
	Posttest	81.90	10	5.744	1.816

**Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Sig
Pair 1	Pretest & Posttest	10	.910	.000

**Paired Samples Test**

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest– Posttest	-6.300	4.191	1.325	-9.298	-3.302	-4.753	9	.001

## Lampiran G.2

**HASIL ANALISIS UJI BEDA NILAI TUGAS SISWA  
HASIL UJI COBA KELOMPOK LUAS  
MENGUNAKAN SPSS IBM V.21**

## Uji Beda

## Paires Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	73.70	30	4.392	.802
Posttest	80.50	30	3.354	.612

## Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig
Pair 1 Pretest & Posttest	30	.774	.000

## Paired Samples Test

	Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest – Posttest	-6.800	2.784	.508	-7.840	-5.760	-13.377	29	.000

Lampiran H



**MEDIA E-LEARNING MENGGUNAKAN EDMODO PADA  
MATERI SISTEM MONETER UNTUK SISWA  
KELAS X IPS DI MAN 1 JEMBER**

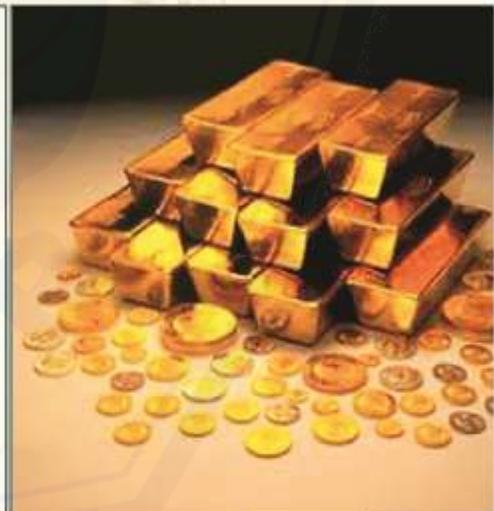
**Oleh  
ANIK WAHYUNINGSIH  
NIM. 110210301061**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER**

**2015**



# PETUNJUK PENGGUNAAN MEDIA E-LEARNING MENGUNAKAN EDMODO





# 1

## **PENDAHULUAN**

## DESKRIPSI

Judul :

Petunjuk Penggunaan Media *E-learning* Menggunakan *Edmodo*

### Lingkup Pembahasan :

- Bekerja dengan *Edmodo*
- Cara *login* pada *Edmodo*
- Cara *setting* akun di *Edmodo*
- Cara akses fitur-fitur yang tersedia di *Edmodo*
  - Buku Petunjuk
  - Bahan Ajar
  - Forum Diskusi
  - Video Pembelajaran
  - Latihan Soal dan Tugas
- Cara *logout* pada *Edmodo*

## PRASYARAT PEMBELAJARAN

### Prasyarat penggunaan buku petunjuk:

- Ketersediaan komputer/*handphone* dengan spesifikasi perangkat yang memadai untuk mengoperasikan media *Edmodo*. Anda dapat menggunakan komputer/laptop kelas intel pentium dan *handphone* yang lebih canggih.
- Komputer yang digunakan berbasis sistem operasi dari *Microsoft Windows Vista* hingga yang tercanggih. Sedangkan untuk *handphone* yang digunakan berbasis Android dari OS *Ice cream Sandwich* sampai yang tercanggih.
- Menginstal salah satu program *web browser* (*iExplorer, Firefox, Chrome, Opera*) untuk komputer dan ketikkan alamat pada *search engine* : [www.Edmodo.com](http://www.Edmodo.com). Sedangkan untuk operasi melalui *handphone* download aplikasi *Edmodo* di *google playstore*.

## TUJUAN AKHIR

### Tujuan akhir dari hasil pembelajaran ini:

- Peserta belajar dapat belajar dengan program web *Edmodo*
- Peserta belajar dapat melakukan cara *login* pada *Edmodo*
- Peserta belajar dapat mengetahui cara *setting* akun pada *Edmodo*
- Peserta belajar dapat mengakses fitur-fitur yang ada pada *Edmodo*
- Peserta belajar dapat melakukan cara *logout* pada *Edmodo*



## EDMODO

Edmodo merupakan web berukuran kecil (*platform microblogging*) yang secara khusus dikembangkan dan dirancang untuk guru dan siswa dalam suatu ruang kelas. Edmodo menyediakan cara yang aman dan mudah untuk berkomunikasi dan berkolaborasi antara siswa dan guru dengan mengutamakan privasi siswa. Siswa dapat berbagi konten berupa teks, gambar, links, video, maupun audio. Selain itu, Guru juga memiliki kemampuan untuk mengirimkan peringatan, acara, dan memberikan tugas kepada siswa secara online dengan memutuskan batasan waktu yang dapat dilihat publik (siswa). Edmodo bertujuan untuk membantu guru memanfaatkan fasilitas *social networking* sesuai dengan kondisi pembelajaran di dalam kelas. Edmodo secara tidak langsung memudahkan untuk melacak kemajuan siswa. Semua nilai dan rencana belajar yang ditugaskan atau diberikan kepada siswa melalui Edmodo dapat disimpan dan mudah diakses. Tampilan Edmodo yang menarik dapat membangun semangat belajar siswa, karena tampilan yang tidak jauh berbeda dengan media social (*facebook*). Selain itu, Web ini membantu guru untuk memperkuat rencana pembelajaran guru dengan mengintegrasikan dengan media Edmodo, yang memberikan semua konten digital dalam satu tempat.

**SELAMAT MENCOBA 😊**



**2**

**MATERI**

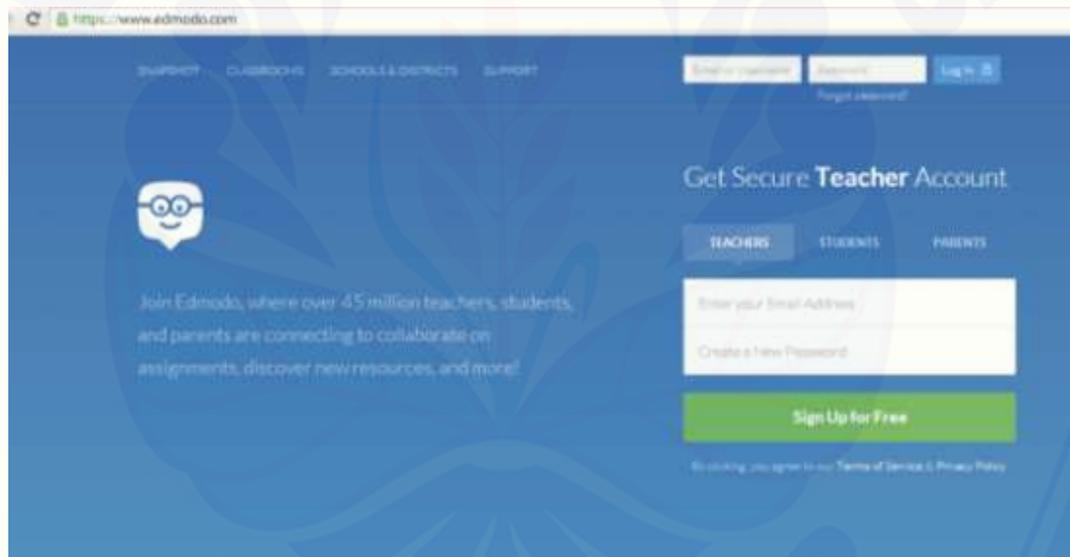
### Manual Penggunaan Media E-learning menggunakan *Edmodo* untuk Siswa

Media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* bisa di akses dengan alamat [www.Edmodo.com](http://www.Edmodo.com). Untuk bisa mengakses media *E-Learning* ini siswa harus memiliki akun dan kemudian *log in* dengan memilih tombol “STUDENTS”. Sebelum siswa *log in*, siswa harus *sign up* terlebih dahulu dan harus dibekali 6 digit kode grup (grup berupa kelas atau mata pelajaran) dari guru.

#### Cara *Sign Up* pada Media *Edmodo*

Langkah-langkah sign up pada media *Edmodo*:

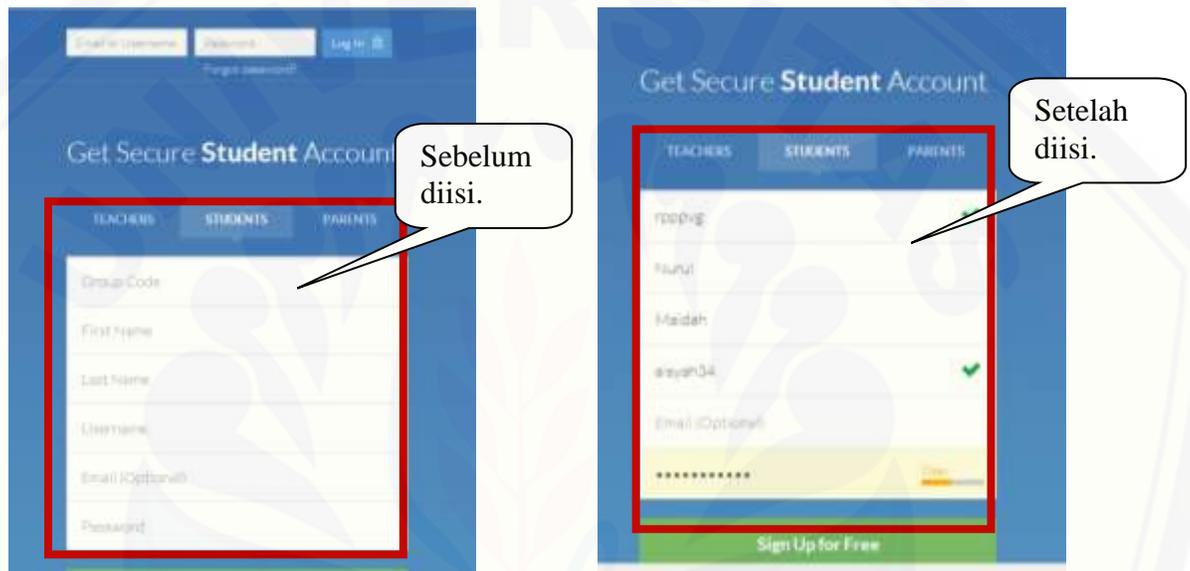
1. Buka salah satu web browser (Firefox, Chrome, Opera)
2. Tulis di *search engine* dengan alamat [www.Edmodo.com](http://www.Edmodo.com), lalu tekan enter.



3. Klik “STUDENTS”, dan isi form pendaftaran sebagai berikut :
  - *Group Code* : kode grup dari guru (berupa 6 digit)
  - *First Name* dan *Last Name* : Isikan nama depan dan nama belakang siswa, disarankan untuk menggunakan nama yang sesungguhnya
  - *Username* : untuk username, siswa disarankan untuk menggunakan nama depan ditambahkan angka yang unik (yang mudah diingat).

- *Email* : untuk alamat email ini tidak harus diisi, sehingga dapat diisi atau dikosongkan saja.
- *Password* : Isikan pasword dengan huruf atau angka unik (yang mudah diingat).

Setelah semua kolom diisi, silahkan klik “**Sign Up For Free**” sehingga pendaftaran dapat diproses.



4. Setelah siswa melakukan *sign up*, siswa dapat mengatur akun seperti : mengatur keamanan, mengatur informasi profil, dll. Untuk melakukan pengaturan tersebut klik “**Account**” yang terdapat di pojok kanan halaman depan *Edmodo*. Setelah itu silahkan pilih “**Setting**”. Di halaman ini siswa dapat melakukan berbagai hal diantaranya adalah :
  - Mengubah foto profil
  - Mengubah informasi pribadi
  - Mengubah kata sandi (*password*)
  - Menentukan sekolah
  - Menentukan notifikasi (untuk saat ini, notifikasi hanya bisa dilakukan melalui email)

### Cara *Log In* pada Media *Edmodo*

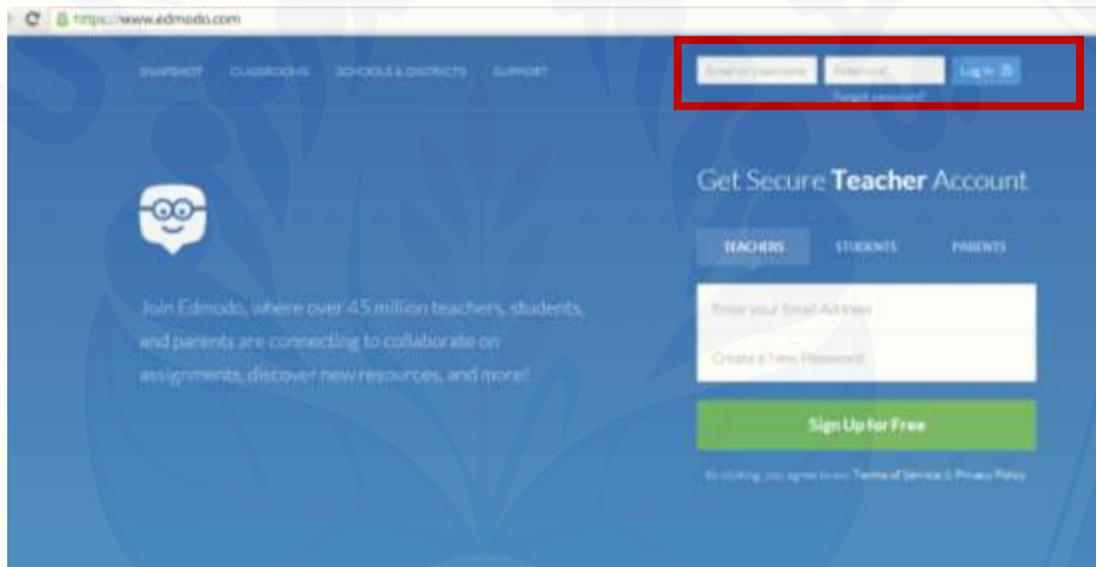
Langkah-langkah *log in* pada media *Edmodo*:

1. Buka salah satu web browser (Firefox, Chrome, Opera)
2. Tulis di search engine dengan alamat [www.Edmodo.com](http://www.Edmodo.com), lalu tekan enter.
3. Ketik *Username* dan *Password* pada kotak isian login yang berada di sisi kanan atas. contoh:

Username : siswa\_001

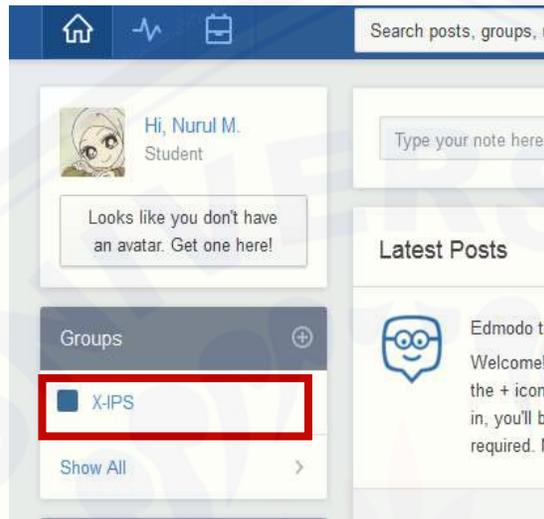
Password : mansatujember

4. Klik *Log In*



5. Setelah siswa login, siswa mulai dapat mengakses media pembelajaran *Edmodo*.

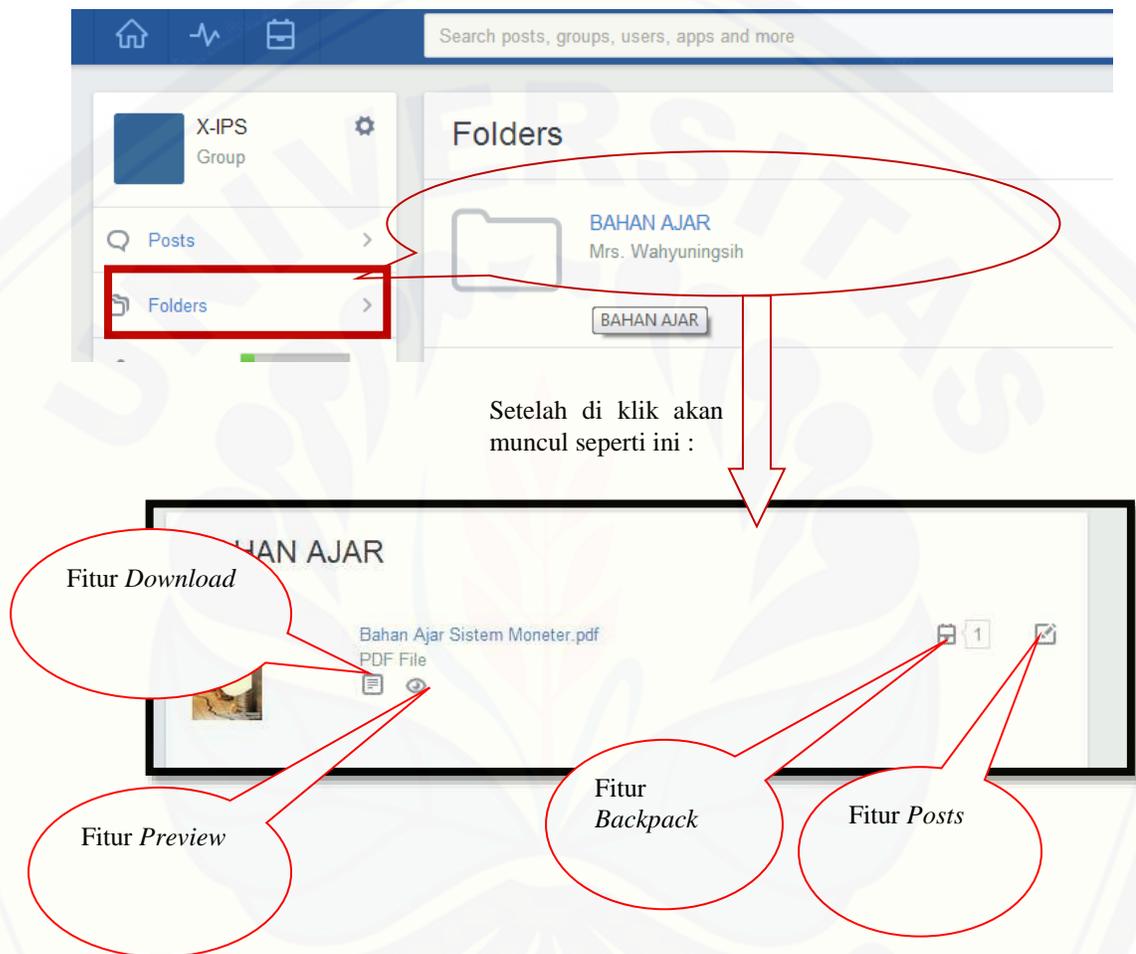
- Halaman “**Home**” pada media *Edmodo*, klik X-IPS pada Fitur **Groups**.



- Setelah itu muncul halaman awal pada group yang di dalamnya tersedia menu posting (*posts*), folder (*folders*), dan anggota (*members*).
  - ✓ Pada menu posting (*posts*) berisikan postingan atau pemberitahuan dari guru atau anggota yang ada pada group tersebut.

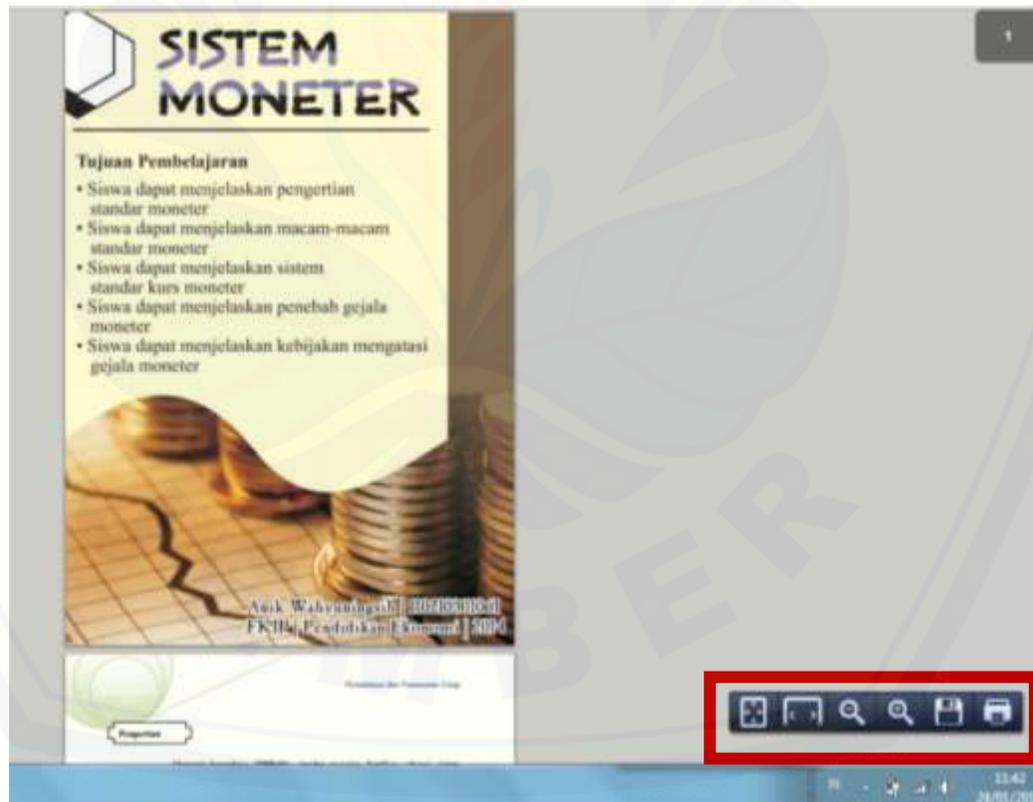


- ✓ Pada menu folder (*folders*) berisikan kumpulan buku atau jurnal yang sudah di upload oleh guru dan disediakan untuk siswa yang berguna sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran.



- Fitur download digunakan apabila ingin mengunduh bahan ajar tersebut, Caranya : klik fitur download pada laman awal, kemudian bahan ajar akan terbuka di tab baru (sesuai gambar dibawah ini),

-  : Untuk mengunduh dokumen
-  : Untuk melebarkan dokumen
-  : Untuk membesarkan/mengecilkan dokumen yang
-  : Untuk menyimpan dokumen
-  : Untuk mencetak dokumen



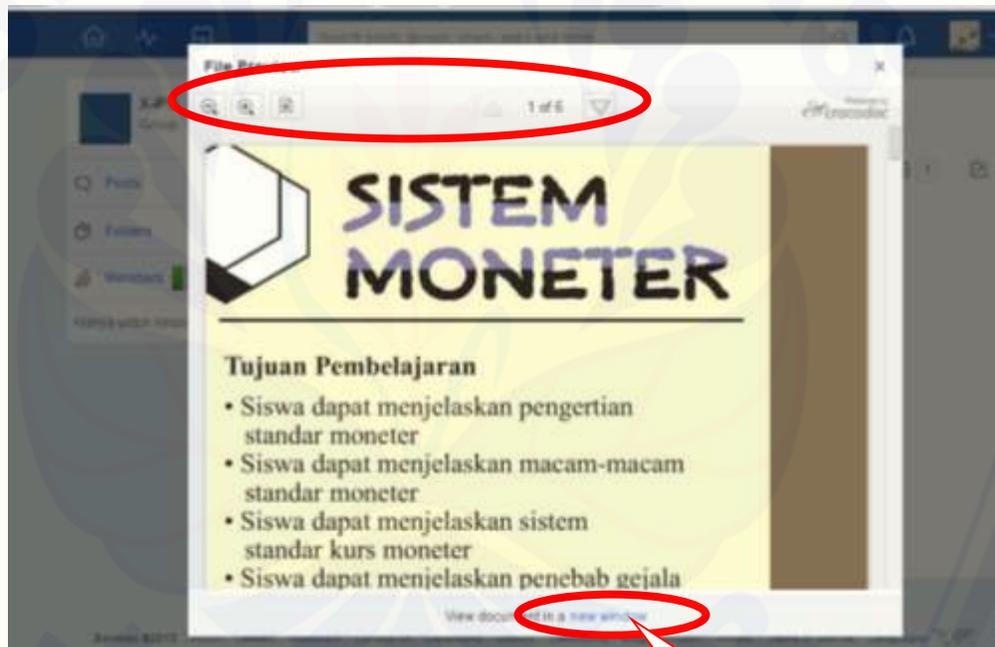
- Fitur preview digunakan apabila ingin melihat bahan ajar tanpa mengunduhnya, caranya : klik fitur preview pada laman awal, bahan ajar akan terbuka otomatis (sesuai gambar dibawah ini).

-  : Untuk membesarkan/mengecilkan dokumen

-  : Untuk mendownload dokumen

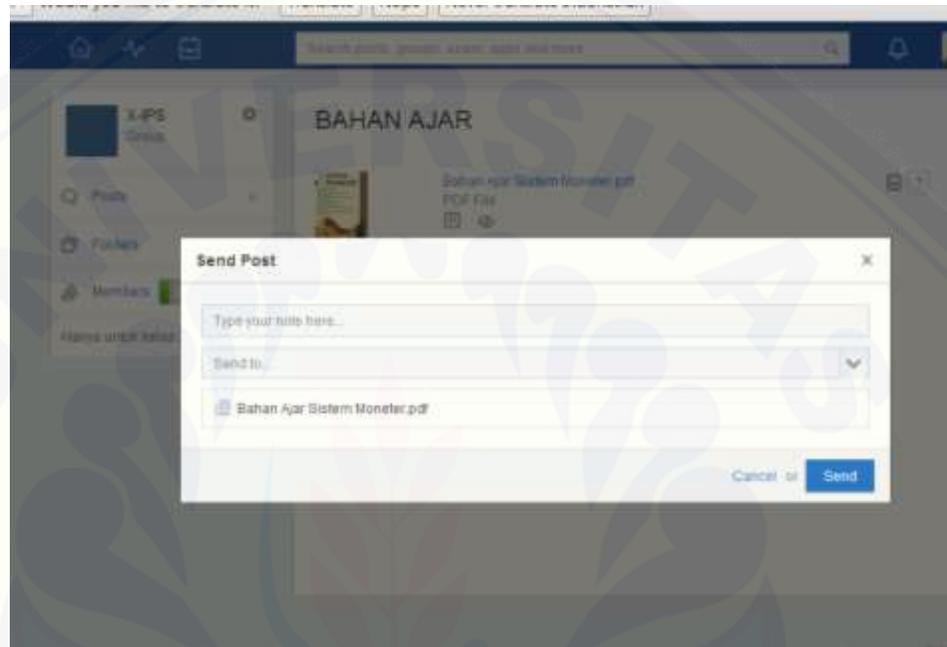
-  : Untuk berpindah ke halaman sebelumnya atau

sesudahnya



Apabila ingin melihat bahan ajar dengan ukuran besar.

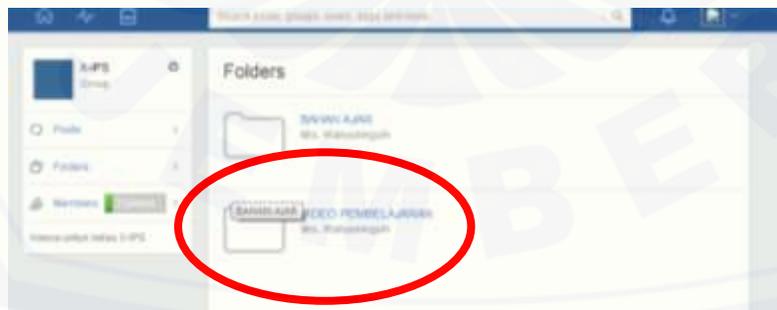
- Fitur *backpack* digunakan apabila ingin menyimpan bahan ajar di dalam ransel (*backpack*), atau istilah lain dari perpustakaan.
- Fitur post digunakan apabila ingin mengomentari bahan ajar yang telah diunggah oleh guru.

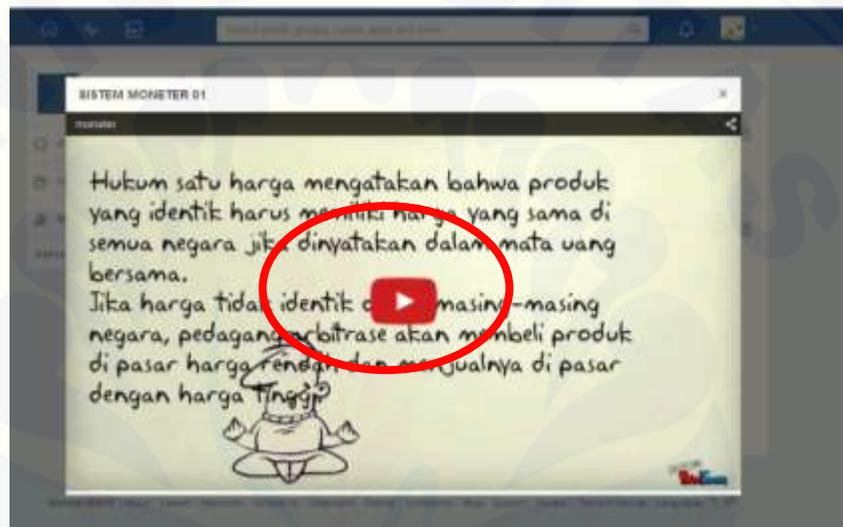


### Cara Mengakses Video Pembelajaran

Langkah-langkah dalam mengakses video pembelajaran:

1. Klik di menu folder → klik Video pembelajaran → lalu klik video yang diinginkan → lalu klik *play*, berikut gambarnya :

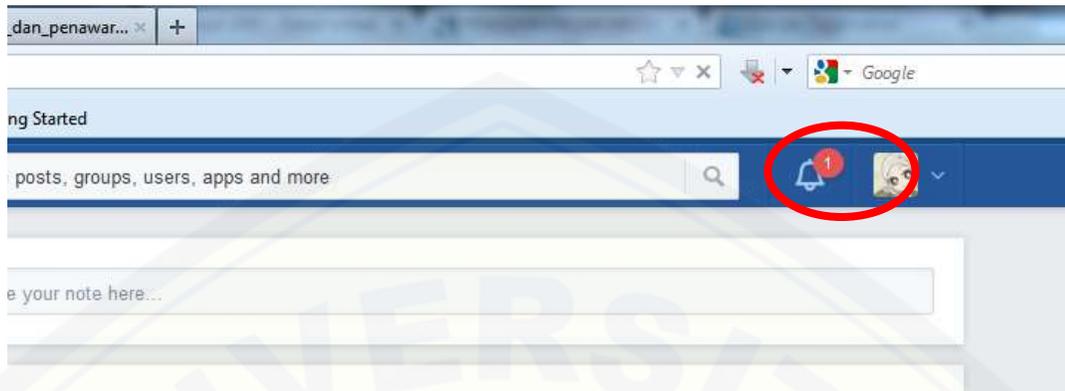




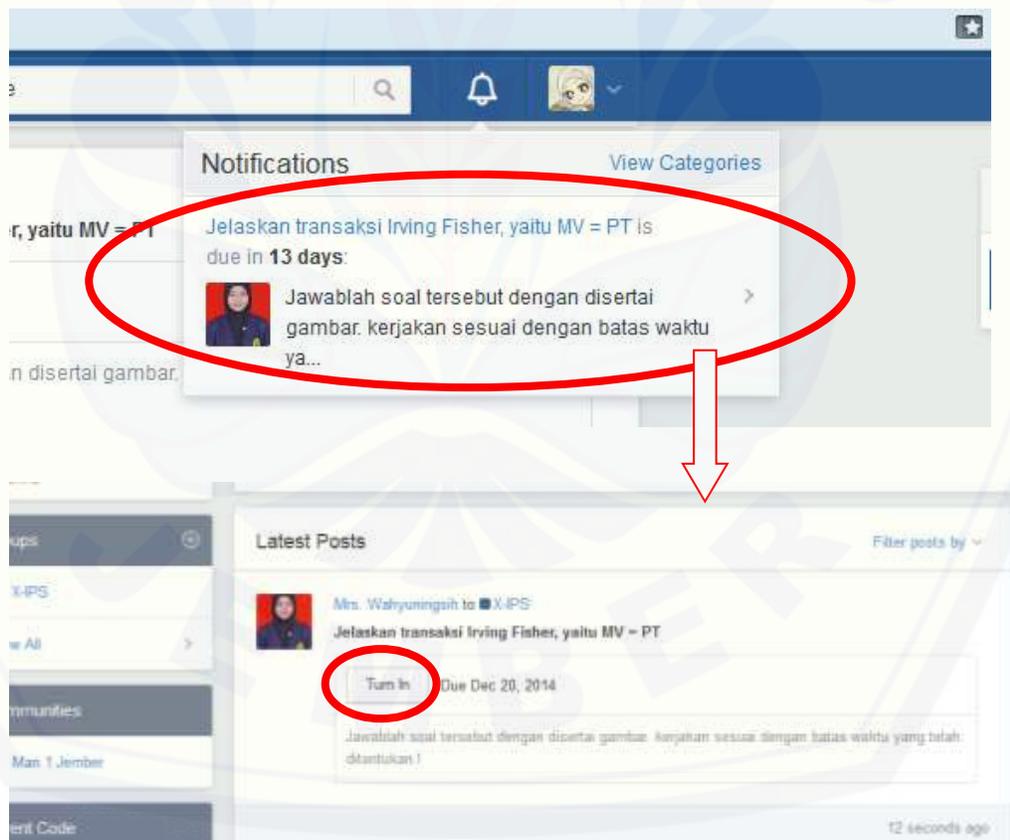
### Cara Mengakses Latihan Soal, Tugas, dan Jajak Pendapat

Langkah-langkah:

1. Penugasan (*Assignment*), merupakan fitur pemberian tugas dari guru dengan dilengkapi fitur waktu (*deadline*) dan melampirkan file (*attach file*).
  - Pada saat siswa menerima tugas dari guru, secara otomatis akan muncul pemberitahuan (*notification*) di home siswa, seperti pada gambar berikut :



- Kemudian klik pemberitahuan (*notification*) tersebut, dan akan muncul isi dari pemberitahuan tersebut → klik pemberitahuan tersebut → klik **Turn In** apabila anda ingin mengerjakan tugas dari guru. Berikut gambarnya :



- Berikut halaman pengerjaan tugas pada fitur penugasan (*assignment*).

The screenshot shows a Facebook post from Nurul Mardah with the text: "Jelaskan transaksi Irving Fisher, yaitu MV = PT". Below the text is a text input field and a "Turn In Assignment" button. Callouts provide the following information:

- Fitur ini digunakan apabila ingin melampirkan file atau gambar.** (Points to the attachment icons below the text field)
- Tulis jawabanmu di kolom yang sudah tersedia** (Points to the text input field)
- Klik "Turn In Assignment" apabila pekerjaan sudah terjawab.** (Points to the "Turn In Assignment" button)
- Kolom ini digunakan apabila siswa ingin berkomentar mengenai soal tersebut.** (Points to the "Comments" section below the post)

- Apabila siswa sudah menjawab pertanyaan dari guru, maka pada home siswa akan muncul seperti ini, yang maksudnya "waiting" adalah sedang menunggu konfirmasi nilai dari guru.

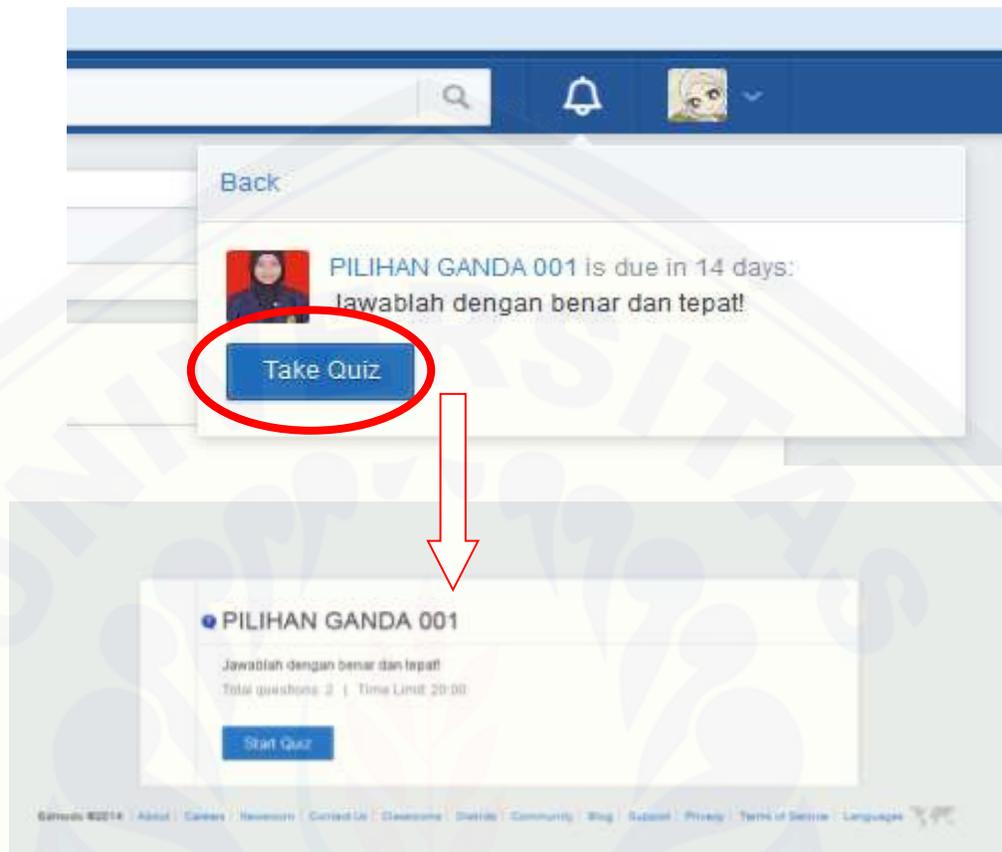
The screenshot shows a Facebook post from Mrs. Wahyuningsih to X-IPS with the text: "Jelaskan transaksi Irving Fisher, yaitu MV = PT". Below the text, there is a "Turned In" button and a "Waiting..." button, with the "Waiting..." button circled in red. The post is timestamped "38 minutes ago".

- Setelah guru mengkonfirmasi jawaban dari siswa, guru akan memberikan nilai kepada siswa seperti gambar dibawah ini :  
Maksud dari nilai 85/100 ialah siswa mendapatkan nilai 85, dan nilai maksimal adalah 100.

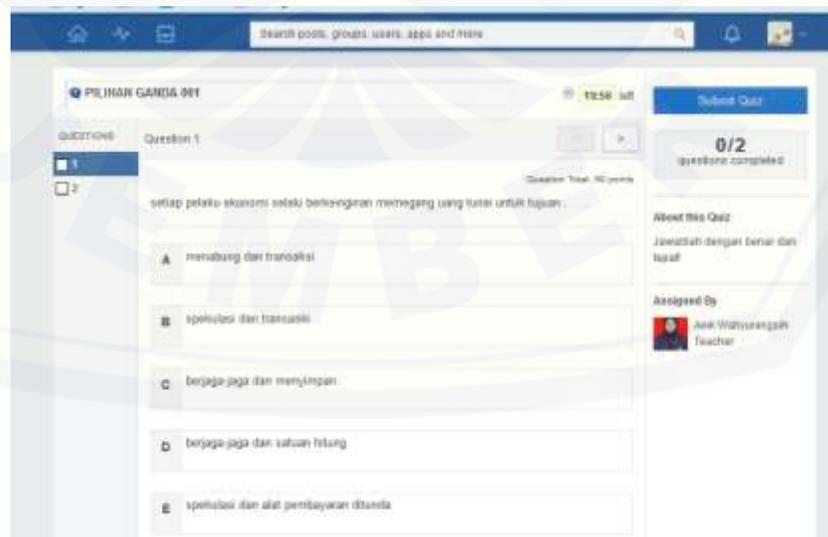


2. Kuis (*Quiz*), merupakan fitur pemberian tugas dengan jenis bervariasi, pilihan ganda, menjodohkan, benar salah, dan isian. Pada fitur kuis ini juga dilengkapi dengan waktu pengerjaan yang terbatas (*deadline*), dan penilaian yang otomatis apabila siswa telah mengerjakan soal pilihan ganda, menjodohkan dan benar salah. Kuis isian tidak bisa memberikan penilaian secara otomatis karena jawaban siswa harus di konfirmasi terlebih dahulu oleh guru. Berikut contoh gambar kuis jenis pilihan ganda :

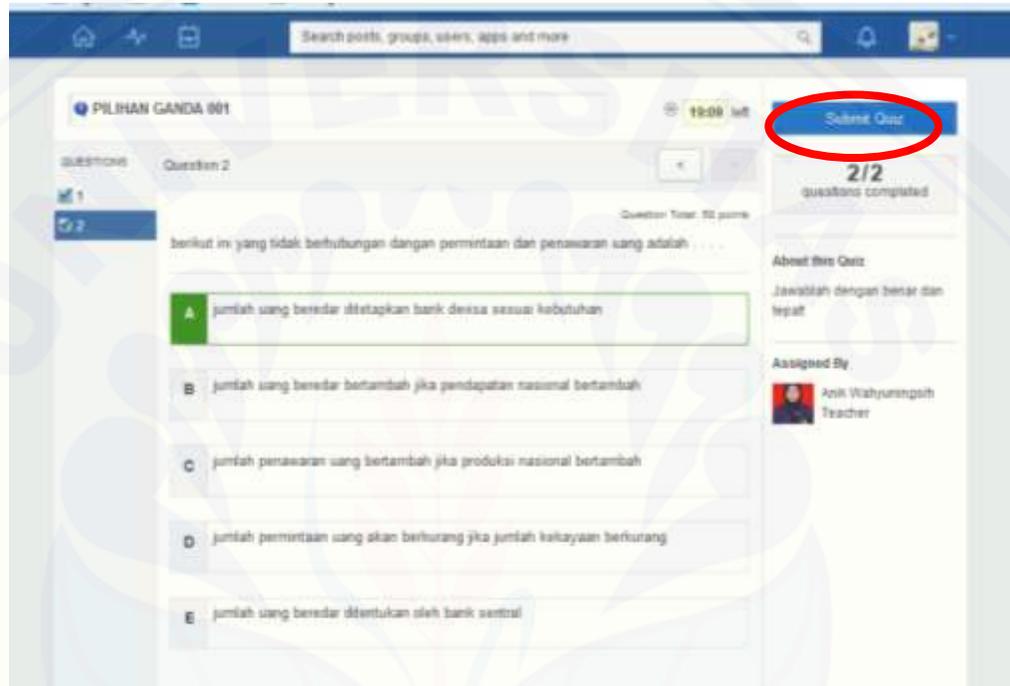
- Siswa mendapatkan pemberitahuan, kemudian klik "*Take Quiz*", dan akan muncul jumlah soal, durasi yang ditentukan, dan perintah dari soal. Setelah itu klik "*Start Quiz*" untuk memulai mengerjakan.



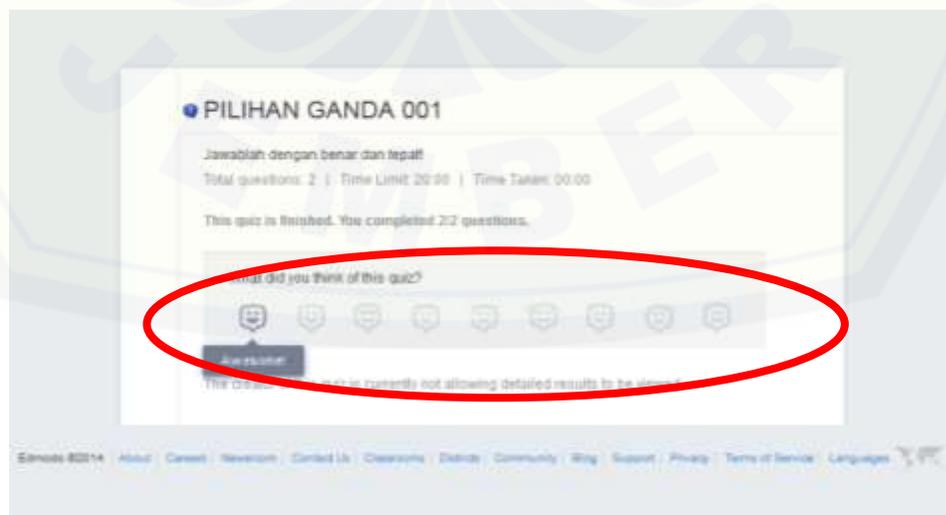
- Setelah siswa memulai kuis, siswa harus menyelesaikan jumlah kuis yang diberikan dengan waktu yang telah ditentukan, dan kuis ini hanya dilakukan sekali. Berikut halaman pada kuis pilihan ganda :



- Klik salah satu jawaban yang benar dan tepat, dan secara otomatis akan muncul warna hijau yang menunjukkan bahwa jawaban tersebut telah di pilih. Klik next pada gambar {>} untuk melanjutkan soal selanjutnya. Apabila sudah selesai menjawab semua pertanyaan, klik **“Submit Quiz”** untuk keluar dari kuis.



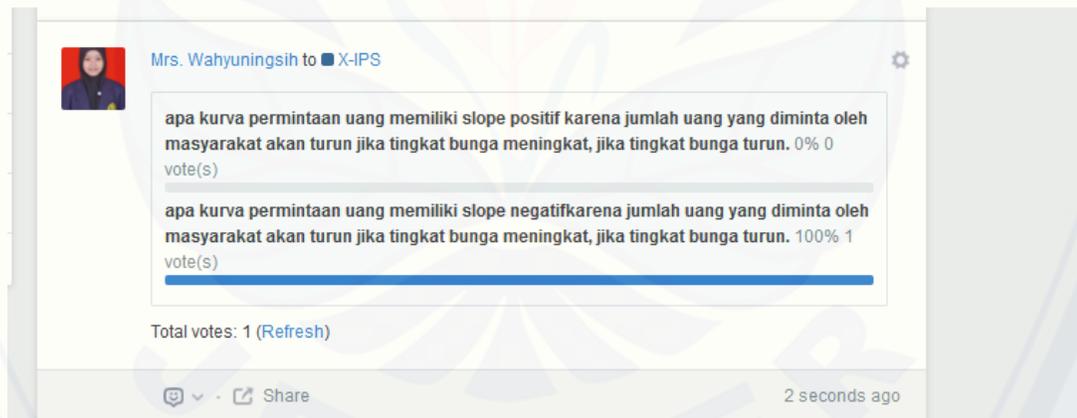
- Setelah anda keluar dari kuis, secara otomatis akan ada pertanyaan pendapat dengan memilih salah satu emoticon yang mewakili pendapat anda dengan gambar sebagai berikut :



3. Jajak Pendapat (*Polling*), merupakan fitur yang diberikan oleh guru untuk mengetest kemampuan siswa, dengan cara memberikan 2 pernyataan. Jajak pendapat ini dapat mengetahui kemampuan siswa. Karena pada jajak pendapat ini cara pengerjaannya dengan sistem vote. Caranya dengan klik salah satu jawaban yang benar → klik “vote”.

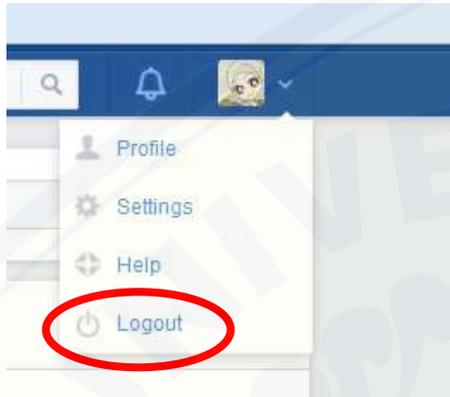


- Setelah di klik, maka akan muncul jawaban siswa dengan gambar sebagai berikut :



### **Cara Logout dari Media Edmodo**

*Logout* dapat dilakukan pada fitur *account*/foto profil yang terdapat di pojok atas sebelah kanan halaman depan *Edmodo*. Kemudian pilih “*Logout*”.





**3**

**PENUTUP**

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Petunjuk penggunaan media E-Learning menggunakan *Edmodo* merupakan materi pembelajaran yang dapat digunakan oleh pelajar dan pengajar, dalam mempelajari kompetensi di bidang media pembelajaran.

Setelah kompetensi di bidang media pembelajaran dipelajari dan dikuasai, disarankan agar mempelajari materi-materi di dalamnya, mempergunakan fitur-fitur media pembelajaran *Edmodo* dengan maksimal.

Dengan demikian pelajar dan pengajar akan memiliki ragam pengetahuan dan kemampuan dalam mempergunakan fitur pada media pembelajaran *Edmodo*.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Gumawang, Agung. 2011. Modul Microsoft Excel 2010: Modula, Bandung 2011

**SITUS REFERENSI**

- <http://www.habibullahurl.com/2014/09/pengertian-Edmodo.html>
- <http://erickjr7.blogspot.com/2014/09/kelas-maya.html>
- <http://p4tkmatematika.org/file/ARTIKEL/Artikel%20Teknologi/PENGENALAN%20FILE%20PDF.pdf>



**Lampiran I**



**BAHAN AJAR  
MEDIA E-LEARNING MENGGUNAKAN EDMODO**

**Oleh  
ANIK WAHYUNINGSIH  
NIM. 110210301061**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER**

**2015**

# SISTEM MONETER

## Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat mendefinisikan pengertian standar moneter
- Siswa dapat menyebutkan macam-macam standar moneter
- Siswa dapat mendiskripsikan sistem standar kurs internasional
- Siswa dapat menjelaskan kebijakan pemerintah dalam bidang moneter

## Pengertian Standar Moneter

Menurut Iswardono (2008:21), standar moneter diartikan sebagai sistem moneter yang didasarkan atas standar nilai uang, termasuk di dalamnya peraturan tentang ciri-ciri/sifat-sifat dari uang, pengaturan tentang jumlah uang yang beredar (baik logam ataupun kertas), ekspor-impor logam mulia serta fasilitas bank dalam hubungannya dengan *demand* deposit (simpanan yang setiap saat dapat diambil).

## Macam-Macam Standar Moneter

Menurut Iswardono (2008:21-36), pada hakikatnya standar moneter bisa dikategorikan menjadi 2 golongan, yaitu:

### A. Standar barang (*commodity standard*)

Standar barang adalah sistem moneter di mana nilai uang dijamin sama dengan berat tertentu barang (emas atau perak). Setiap nilai uang yang beredar dijamin dengan barang tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Standar barang ini diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu:

- 1) Standar Tunggal (*Mono Methalism Standard*)
  - a) Standar emas (*the gold standard*),
  - b) Standar perak (*the silver standard*),
- 2) standar Kembar (*Bimethalism Standard*)

Penjelasan dari klasifikasi standar barang sebagai berikut:

#### 1. Standar Tunggal

##### a) Standar emas

Standar emas diartikan sebagai suatu sistem moneter di mana suatu negara bebas memperjualbelikan emas dengan harga yang pasti. Di samping itu, negaranya

juga mengizinkan seseorang untuk mengimpor dan mengekspor emas tanpa batas.

Kebaikan	Keburukan
<p>a. <i>Acceptability</i>, artinya masyarakat menerima emas dan uang yang didasarkan atas emas karena kegunaan dari logam ini.</p> <p>b. <i>A chek on inflation and deflation</i>, artinya dapat mencegah timbulnya inflasi (kenaikan harga secara terus-menerus) dan deflasi (penurunan harga secara terus-menerus).</p> <p>c. <i>Automatic limitation on medium of exchange</i>, artinya persyaratan minimum cadangan emas untuk uang kertas yang diciptakan dan deposito bank dapat menekan secara otomatis pada kelebihan pencetakan uang kertas dan kredit bank.</p> <p>d. <i>Basic of international money system</i>, artinya diterimanya uang kartal secara umum yang didasarkan pada emas dan karena nilainya yang stabil sehingga uang dipakai sebagai nilai standar internasional serta sebagai alat penukar.</p>	<p>a. Kepercayaan terhadap uang timbul hanya bila kepercayaan itu diperlukan, karena selama resesi kepercayaan terhadap uang hancur, sehingga permintaan masyarakat terhadap emas untuk uang dan deposito bank menghabiskan cadangan logam yang dimiliki pemerintah dan memaksa untuk meninggalkan standar emas ini.</p> <p>b. Jika standar emas ditinggalkan, berarti tidak ada lagi pembatasan secara otomatis pada penawaran uang dan deposito.</p> <p>c. Standar emas tidak otomatis seperti yang kita tuntut atau kita percayai, dan harapan penyesuaian harga internasional tidak akan terjadi.</p> <p>d. Pengumpulan cadangan emas tanpa memandang perkembangan dunia usaha yang bersangkutan akan menimbulkan spekulasi dan berakibat nilai uang jatuh.</p>

<p>e. <i>Stimulus to international investment and trade</i>, artinya standar emas dapat menggairahkan perdagangan internasional dan investasi.</p>	<p>e. Selama kadar emas tetap pada setiap satu-satuan moneternya akan menjamin stabilitas pertukaran dan perdagangan luar negeri, tetapi tidak menjamin keseimbangan harga di dalam negeri.</p>
<p>f. <i>Uniform international price system</i>, artinya dapat membentuk harga internasional dari kegiatan ekspor dan impor emas di pasar bebas dan secara otomatis dapat membuat penyesuaian pada harga-harga internasional.</p>	

**b) Standar Perak**

Standar perak adalah suatu sistem standar moneter di mana suatu bangsa bebas memperjualbelikan perak dengan harga yang pasti dan mengizinkan seseorang untuk mengimpor dan mengekspor perak tanpa batas. Standar perak mempunyai kebaikan dan keburukan yang sama dengan standar emas.

**1. Standar Kembar**

Standar kembar artinya suatu negara menggunakan dua logam sebagai logam standar, misalnya emas dan perak dengan perbandingan tertentu di antara kedua macam standar tersebut.

Kebaikan	Keburukan
<p>a) Kurang memadainya penyediaan emas sebagai uang dan kredit, mendorong dipakainya standar logam kembar.</p>	<p>Berlakunya Hukum Gresham. Sebagai jawaban untuk mengatasi agar tidak terjadi kenyataan. Dikemukakan oleh Gresham, dinamai dengan istilah</p>
<p>b) Dapat menciptakan kestabilan</p>	<p>Hukum Newton.</p>

<p>nilai uang daripada standar tunggal yang didasarkan atas emas.</p> <p>c) Nilai dari cadangan emas juga akan lebih stabil karena produksi emas dan perak berubah-ubah dalam arah yang berlainan.</p>	
--	--

### B. Standar kepercayaan (*fiat standart*)

Standar kepercayaan merupakan sistem moneter di mana nilai uang tidak dijamin dengan seberat tertentu barang, tetapi kepercayaan masyarakat dapat menerima uang sebagai alat pembayaran yang sah.

Kebaikan	Keburukan
<p>a) Terlepasnya dari cadangan logam untuk penciptaan uang dan kredit mengakibatkan perluasan uang dan kredit serta memenuhi persyaratan perdagangan.</p> <p>b) Akibat yang bersifat inflasi dan deflasi dari standar emas otomatis dapat dihindari.</p> <p>c) Lebih murah untuk mencetak uang kertas daripada uang logam.</p>	<p>a) Tidak dikaitkannya dengan cadangan logam mengakibatkan pencetakan uang kertas dan kredit bank yang berlebihan.</p> <p>b) Pencetakan uang adalah suatu hal yang mudah tetapi akan berakibat inflasi yang hebat (<i>hyperinflation</i>).</p> <p>c) Dapat mengakibatkan fluktuasi harga atau nilai tukar valuta asing sehingga dapat menghancurkan keuangan internasional, perdagangan, dan investasi.</p>

### Sistem Standar Kurs Internasional

Sistem moneter internasional merupakan sistem keuangan yang berlaku untuk semua Negara di dunia yang membahas tentang pembayaran atas transaksi lintas negara dilaksanakan. Sistem ini menentukan bagaimana kurs asing ditentukan dan bagaimana pemerintah dapat mempengaruhi kurs. Sistem moneter internasional yang berfungsi dengan baik akan memfasilitasi perdagangan internasional dan investasi, serta mempermudah adaptasi terhadap perubahan.

**Nilai tukar** adalah harga suatu mata uang terhadap mata uang lainnya atau nilai dari suatu mata uang terhadap nilai mata uang lainnya (Salvatore 1997:9). Kenaikan nilai tukar mata uang dalam negeri disebut apresiasi atas mata uang asing. Penurunan nilai tukar uang dalam negeri disebut depresiasi atas mata uang asing. Macam-macam kurs yaitu : Kurs beli, yaitu kurs yang digunakan apabila bank atau money changer membeli valuta asing atau apabila kita akan menukarkan valuta asing yang kita miliki dengan rupiah. Kurs jual, yaitu kurs yang digunakan apabila bank atau money changer menjual valuta asing atau apabila kita akan menukarkan rupiah dengan valuta asing yang kita butuhkan. Kurs tengah, yaitu kurs antara kurs jual dan kurs beli (penjumlahan kurs beli dan kurs jual yang dibagi dua).

Ada empat sistem standar kurs yang tengah atau pernah dipakai oleh negara-negara di dunia, yaitu standar emas, sistem kurs tetap dan terkendali (*adjustable peg exchange rate system*), sistem kurs mengambang bebas (*free floating exchange rate system*), dan sistem kurs mengambang terkendali (*managed floating exchange rate system*). Sistem moneter mengatur penentuan tingkat kurs mata uang suatu negara dalam sistem keuangan internasional. Sistem tersebut ditentukan oleh intervensi pemerintah dan fleksibilitas tingkat kurs terhadap mekanisme pasar. Untuk mendukung pemahaman anda, berikut gambarnya.

Intervensi Pemerintah	Tingkat Kurs	
	Tetap	Fleksibel
Tidak ada atau otomatis	Standar emas	Mengambang bebas
Ada, dengan kebijakan	Tetap dan terkendali	Mengambang terkendali

Gambar 2.1 Penentuan Tingkat Kurs Mata Uang Suatu Negara (*Sumber : Alam S.,2013:284*)

### 1. Standar Emas

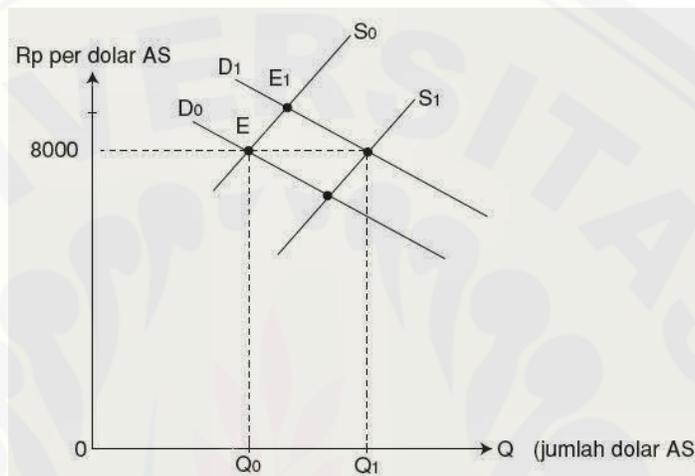
Standar Emas adalah gold standard yaitu sistem moneter yang menggunakan emas sebagai dasar alat bayar sah, satuan dasar nilai uang, dan dasar perbandingan nilai berbagai mata uang; sistem ini diperkenalkan di Inggris pada tahun 1821 dan pernah dipakai di AS pada tahun 1870-an sampai dengan tahun 1971.

### 2. Sistem Kurs Tetap (Fixed Exchange Rate System)

Sejak tahun 1944 sampai dengan akhir tahun 60-an, sistem kurs valuta asing atau sistem moneter internasional didasarkan pada sistem kurs tetap. Sistem ini dikenal dengan Sistem Bretton Woods, karena didasarkan pada perjanjian yang disetujui oleh Dana Moneter Internasional (IMF) dengan Bank Dunia (IBRD). Sistem ini juga dikenal sebagai Standar Tukar Emas, karena banyak negara yang memegang emas dan devisa, khususnya Dollar Amerika sebagai cadangannya.

Pada sistem ini, kurs ditetapkan oleh pemerintah. Misalnya, pemerintah menetapkan bahwa US \$ 1 = Rp 8.000,- dan 1 yen = Rp 5.000,-. Akan tetapi, pada kenyataannya walaupun kurs sudah ditetapkan pemerintah, kurs masih mengalami perubahan. Perubahan kurs tersebut terjadi karena adanya perubahan kekuatan permintaan dan penawaran. Kadang terjadi kelebihan permintaan dan kadang terjadi kelebihan penawaran. Agar kurs berada di tingkat yang sudah ditetapkan, pemerintah harus meredam efek dari kelebihan permintaan atau penawaran tersebut.

Jika terjadi kelebihan permintaan, pemerintah akan menjual persediaan mata uang untuk memenuhi kelebihan permintaan tersebut. Dan, bila terjadi kelebihan penawaran, pemerintah akan membeli kelebihan penawaran tersebut. Perhatikan grafik berikut:



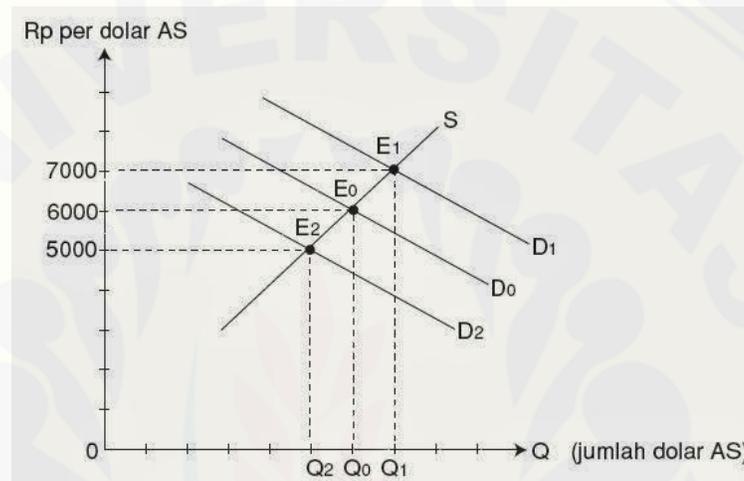
Gambar 1. Grafik Sistem Kurs Tetap.

NB: Untuk mempermudah pemahaman maka kurs yang dipakai untuk menjelaskan grafik diasumsikan sebagai kurs tengah, yakni nilai tengah atau rata-rata dari kurs jual dan kurs beli.

Pada awalnya, pemerintah menetapkan nilai tukar (kurs) rupiah terhadap dolar Amerika adalah US \$ 1 = Rp 8.000,-. Karena impor barang dari Amerika meningkat maka permintaan terhadap dolar Amerika juga meningkat, dari  $Q_0$  menjadi  $Q_1$  yang akhirnya membuat kurva permintaan bergeser dari  $D_0$  ke  $D_1$ . Apabila pemerintah tidak campur tangan maka akan terbentuk tingkat kurs yang baru sebesar  $E_1$ . Oleh karena itu, agar tingkat kurs tetap pada US \$ 1 = Rp 8.000,- maka pemerintah (melalui Bank Sentral) akan menjual cadangan dolar Amerika sehingga kurva penawaran dolar Amerika akan bergeser ke kanan dari  $E_1$ . dan terbentuklah tingkat kurs yang besarnya sama dengan tingkat semula yakni US \$ 1 = Rp 8.000,-.

### 3. Sistem Kurs Mengambang Bebas (Freely Floating Exchange Rate System)

Pada sistem ini, kurs bebas bergerak naik turun tanpa adanya campur tangan pemerintah. Kurs bergerak naik turun sesuai dengan kekuatan tarik menarik antara permintaan dan penawaran. Sistem kurs bebas disebut juga dengan istilah “Sistem Kurs Mengambang”. Selanjutnya, perhatikan grafik berikut.



Gambar 2. Grafik Sistem Kurs Mengambang Bebas.

NB: Untuk mempermudah pemahaman maka kurs yang dipakai untuk menjelaskan grafik diasumsikan sebagai kurs tengah, yakni nilai tengah atau rata-rata dari kurs jual dan kurs beli.

Pada awalnya, tingkat kurs yang terjadi adalah di titik E0 sebagai titik keseimbangan. Bila impor terhadap barang-barang Amerika meningkat, maka permintaan terhadap dolar Amerika untuk membayar impor juga meningkat, sehingga kurva permintaan dari D0 akan bergeser ke D1. Hal itu mengakibatkan kurs keseimbangan bergeser ke E1. Pada titik E1, nilai tukar rupiah adalah Rp 7.000,- per dolar AS atau US \$ 1 = Rp 7.000,-. Maka, dikatakan bahwa nilai dolar Amerika telah mengalami peningkatan (apresiasi) terhadap rupiah, karena sebelumnya 1 dolar Amerika hanya senilai Rp 6.000,- (titik E0).

Sebaliknya, bila impor terhadap barang-barang Amerika menurun maka permintaan terhadap dolar Amerika juga menurun yang pada akhirnya akan

menggeser kurva permintaan dari D0 menjadi D2. Akibatnya, tingkat kurs keseimbangan bergeser ke titik E2 yaitu US \$ 1 = Rp 5.000,-. Ini berarti nilai dolar Amerika mengalami penurunan (depresiasi) terhadap rupiah. Yang perlu diingat dalam sistem kurs bebas adalah bahwa berapa pun harga keseimbangan (baik pada E0, E1, atau E2), maka jumlah devisa yang diperjualbelikan merupakan jumlah keseimbangan, yakni jumlah yang diminta = jumlah yang ditawarkan.

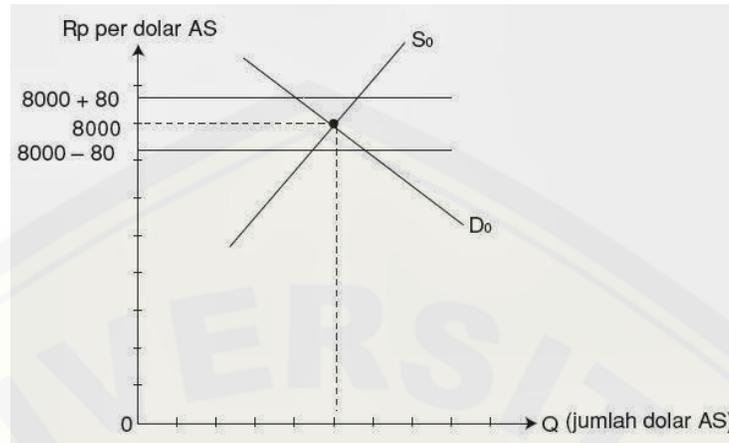
Kebaikan dari sistem mengambang kurs bebas adalah:

- Pemerintah tidak perlu menyediakan cadangan devisa untuk mengendalikan kurs.
- Tidak ada pasar gelap yang memanfaatkan perbedaan tingkat kurs.
- Tidak ada defisit atau surplus neraca pembayaran karena mekanisme pasar akan segera menyeimbangkan defisit dan surplus menjadi neraca pembayaran yang seimbang.

Adapun keburukan dari sistem kurs bebas adalah kurs mudah sekali berubah-ubah, sehingga menimbulkan ketidakpastian transaksi ekspor, impor dan transaksi-transaksi lain yang berkaitan dengan mata uang asing.

#### **4. Sistem Kurs Mengambang Terkendali (Managed Floating Exchange Rate System)**

Pada sistem ini, tinggi rendahnya kurs ditentukan oleh mekanisme pasar. Yakni, ditentukan oleh kekuatan tarik menarik antara permintaan dan penawaran. Akan tetapi, dalam sistem ini pemerintah masih dapat mengendalikan tingkat kurs bila kurs bergerak naik atau turun melampaui batas yang telah ditetapkan. Contohnya, ditetapkan bahwa kurs boleh naik atau turun dengan batas 1% di atas atau 1% di bawah kurs yang telah ditentukan. Apabila ternyata kurs naik melebihi 1% maka pemerintah akan menjual cadangan devisa. Dan, bila ternyata kurs turun melampaui 1%, pemerintah akan membeli kelebihan devisa. Semua itu dilakukan pemerintah dengan tujuan agar kurs kembali ke tingkat yang telah ditentukan. Agar jelas, perhatikan grafik berikut!



Gambar 3. Sistem Kurs Mengambang terkendali.

NB: Untuk mempermudah pemahaman maka kurs yang dipakai untuk menjelaskan grafik diasumsikan sebagai kurs tengah, yakni nilai tengah atau rata-rata dari kurs jual dan kurs beli.

Pada awalnya, tingkat kurs ditentukan sebesar US \$ 1 = Rp 8.000,-. Kurs diperbolehkan naik atau turun dengan batas 1% di atas atau 1% di bawah tingkat tersebut. Itu berarti, kurs boleh naik sampai US \$ 1 = Rp 8.080,- {Rp 8.000,- + (1% x Rp 8.000,-)}, dan kurs boleh turun sampai US \$ 1 = Rp 7.920,- {Rp 8.000,- - (1% x Rp 8.000)}. Apabila permintaan terhadap barang impor Amerika sangat tinggi yang berakibat permintaan terhadap dolar Amerika mengalami peningkatan, dan kurs berubah menjadi US \$ 1 = Rp 8.100,- maka pemerintah akan menjual cadangan dolar Amerika yang dimiliki untuk memenuhi kelebihan permintaan tersebut, sehingga kurs kembali pada rentang antara Rp 7.920,- sampai dengan Rp 8.080,- per dolar Amerika. Sebaliknya, bila kurs turun menjadi US \$ 1 = Rp 7.900,- akan terjadi kelebihan penawaran terhadap dolar Amerika. Dan, pemerintah akan membeli kelebihan penawaran tersebut agar kurs tetap berada pada rentang Rp 7.920,- sampai dengan Rp 8.080,- per dolar Amerika.

Campur tangan pemerintah dalam mengendalikan kurs bisa dilakukan secara langsung dan tidak langsung. Contoh campur tangan pemerintah secara langsung adalah dengan membeli atau menjual valuta asing. Campur tangan secara langsung disebut *dirty floating*. Adapun contoh campur tangan pemerintah secara tidak

langsung adalah dengan menaikkan atau menurunkan tingkat suku bunga. Campuran secara tidak langsung disebut clean floating.

### **Kebijakan Pemerintah dalam Bidang Moneter**

Kebijakan moneter merupakan kebijakan bank sentral atau otoritas moneter dalam bentuk pengendalian besaran moneter dan suku bunga untuk mencapai perkembangan kegiatan perekonomian yang diinginkan. Kegiatan perekonomian yang dimaksud adalah kestabilan perekonomian makro yang tercermin dalam kestabilan harga (rendahnya laju inflasi), membaiknya perkembangan output riil (pertumbuhan ekonomi) serta cukup luasnya kesempatan kerja yang tersedia.

Kebijakan moneter yang dimaksud di atas adalah bagian integral dari kebijakan ekonomi makro yang pada umumnya dilakukan dengan mempertimbangkan siklus ekonomi, sifat perekonomian suatu negara (terbuka atau tertutup) serta faktor-faktor fundamental ekonomi lainnya.

#### **Jenis-jenis Kebijakan Moneter**

1. Kebijakan moneter ketat (tight money policy) untuk mengurangi/membatasi jumlah uang beredar. Kebijakan ini dilakukan pada saat perekonomian mengalami inflasi.
2. Kebijakan moneter longgar (easy money policy) untuk menambah jumlah uang beredar. Kebijakan ini dilakukan untuk mengatasi pengangguran dan meningkatkan daya beli masyarakat (permintaan masyarakat) pada saat perekonomian mengalami resesi atau depresi.

**Tujuan Kebijakan Moneter**

- Mengedarkan mata uang sebagai alat pertukaran (medium of exchange) dalam perekonomian.
- Mempertahankan keseimbangan antara kebutuhan likuiditas perekonomian dan stabilitas tingkat harga.
- Distribusi likuiditas yang optimal dalam rangka mencapai pertumbuhan ekonomi yang diinginkan pada berbagai sektor ekonomi.
- Membantu pemerintah melaksanakan kewajibannya yang tidak dapat terealisasi melalui sumber penerimaan yang normal.
- Menjaga kestabilan Ekonomi Artinya pertumbuhan arus barang dan jasa seimbang dengan pertumbuhan arus barang dan jasa yang tersedia.
- Menjaga kestabilan Harga, Harga suatu barang merupakan hasil interaksi antara jumlah uang yang beredar dengan jumlah uang yang tersedia di pasar.
- Meningkatkan kesempatan kerja, Pada saat perekonomian stabil pengusaha akan mengadakan investasi untuk menambah jumlah barang dan jasa sehingga adanya investasi akan membuka lapangan kerja baru sehingga memperluas kesempatan kerja masyarakat.
- Memperbaiki neraca Perdagangan Kerja Masyarakat, Dengan jalan meningkatkan ekspor dan mengurangi impor dari luar negeri yang masuk ke dalam negeri atau sebaliknya.

**Kebijakan Moneter di Indonesia**

Dalam era perekonomian global, interaksi ekonomi antar negara merupakan salah satu aspek penting dari perkembangan ekonomi suatu negara yang semakin terbuka. Semakin besarnya keterkaitan antar negara, maka semakin terbuka pula perekonomian negara yang bersangkutan seperti yang tercermin pada peningkatan transaksi perdagangan dan arus dana antarnegara. Keterbukaan perekonomian suatu negara akan membawa konsekuensi pada perencanaan dan pelaksanaan kebijakan ekonomi makro, termasuk kebijakan moneternya. Indonesia sebagai salah satu negara

yang menganut keterbukaan ekonomi mau tidak mau juga harus memiliki strategi tersendiri dalam melaksanakan kebijakan moneternya. Pasang surut perkembangan perekonomian di Indonesia terlebih dengan adanya krisis ekonomi yang berkepanjangan membawa konsekuensi tersendiri bagi arah kebijakan perekonomian secara makro khususnya arah kebijakan moneter itu sendiri. Bank Indonesia sebagai otoritas moneter berusaha melakukan langkah-langkah strategis guna meningkatkan upaya pemulihan perekonomian Indonesia yang mengalami keterpurukan akibat krisis ekonomi yang berkepanjangan.

Kebijakan moneter yang dilakukan dalam rangka pengendalian jumlah uang beredar (JUB), dapat dilakukan melalui beberapa instrumen. Adapun instrumen kebijakan moneter di Indonesia dapat dikelompokkan menjadi:

- a. Kebijakan Moneter Kualitatif** adalah kebijakan moneter yang dilakukan oleh Bank Indonesia dalam bentuk himbauan moral kepada para pemimpin bank-bank umum agar ikut mengamankan apa yang menjadi kebijakan Bank Indonesia. Wujud kebijakan moneter kualitatif ini antara lain: (1) bujukan moral (*moral suasion*); (2) kredit selektif dan lainnya.
- b. Kebijakan Moneter Kuantitatif** adalah kebijakan moneter dalam rangka pengendalian jumlah uang yang beredar melalui pengendalian besaran moneter yang berujud angka-angka atau kuantitatif. Wujud kebijakan moneter kuantitatif antara lain: (1) Operasi Pasar Terbuka (*Open Market Operation*) yaitu dalam bentuk keterlibatan BI dalam pengendalian JUB dengan cara intervensi atau terjun ke pasar untuk menjual atau membeli surat berharga; (2) Politik Diskonto/ Kebijakan Suku Bunga (*Discount Rate Policy*) yaitu kebijakan BI dalam pengendalian JUB dengan cara menaik-turunkan suku bunga Sertifikat Bank Indonesia (SBI); (3) Kebijakan Nisbah Cadangan atau cash ratio yaitu kebijakan BI dalam pengendalian JUB dengan cara menaik-turunkan prosentase Cadangan Wajib yang harus disetor oleh bankbank umum dari dana pihak ketiga yang berhasil dihimpun oleh bank-bank umum.

## Lampiran J.



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 JEMBER**  
*Jalan Imam Bonjol 50, Telp. 0331-485109, Faks. 0331-484651, PO Box 168 Jember*  
*E-mail: [manjember1@yahoo.co.id](mailto:manjember1@yahoo.co.id)*  
*Website: [www.man1jember.sch.id](http://www.man1jember.sch.id)*

**SILABUS**  
**MATA PELAJARAN EKONOMI**

**Satuan Pendidikan** : **MAN 1 JEMBER**  
**Kelas** : **X (SEPULUH)**  
**Kompetensi Inti** :

- KI 1** : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2** : Menghayati, mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- KI 3** : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI 4** : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1 Mensyukuri sumberdaya sebagai karunia Tuhan YME dalam rangka pemenuhan kebutuhan 1.2 Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan produk bank dan lembaga keuangan bukan bank serta dalam pengelolaan koperasi 2.1 Bersikap jujur, disiplin,tanggung jawab, peduli, kreatif,mandiri, kritis dan analitis dalam mengatasi permasalahan ekonomi 2.2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, kerjakeras, sederhana, mandiri, adil, berani, peduli dalam melakukan kegiatan ekonomi					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.6 Mendeskripsikan sistem pembayaran dan alat pembayaran	<p>Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian Sistem Pembayaran</li> <li>• Peran Bank Indonesia dalam Sistem Pembayaran</li> <li>• Penyelenggaraan sistem pembayaran nontunai oleh Bank Indonesia</li> </ul> <p>Uang</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah uang</li> <li>• Pengertian uang</li> <li>• Fungsi, jenis dan syarat uang</li> <li>• Unsur pengaman uang rupiah</li> <li>• Pengelolaan uang rupiah</li> </ul>	<p><b>Mengamati:</b> pengertian sistem pembayaran, peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran, penyelenggaraan sistem pembayaran nontunai oleh Bank Indonesia, sejarah uang, pengertian uang, fungsi, jenis dan syarat uang, unsur pengaman uang rupiah, pengelolaan uang rupiah oleh Bank Indonesia, dan jenis-jenis alat pembayaran nontunai dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang relevan</p> <p><b>Menanya:</b> bertanya dan</p>	<p><b>Tes tertulis :</b> Menilai kemampuan kognitif tentang sistem pembayaran dan alat pembayaran dalam bentuk objektif dan uraian</p> <p><b>Unjuk kerja:</b> Menilai kemampuan menyimulasikan sistem pembayaran dan alat pembayaran (sikap dan keterampilan)</p> <p><b>Penilaian produk :</b> Menilai laporan dan</p>	4 x 3 JP 3 x 45	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku paket ekonomi Kemendikbud</li> <li>• Buku-buku ekonomi penunjang yang relevan</li> <li>• Media cetak/elektronik</li> <li>• Undang-undang Republik Indonesia No. 7 tahun 2011 Tentang Mata Uang</li> <li>• Peraturan Bank Indonesia No.6 /14/PBI/2004 tanggal 22 Juni 2004 tentang</li> </ul>
4.6 Menyimulasikan sistem pembayaran dan alat pembayaran				4 x 45	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>oleh Bank Indonesia</p> <p>Alat pembayaran nontunai</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Jenis-jenis alat pembayaran nontunai</li> </ul> <p>Sistem Moneter</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pengertian standar moneter</li> <li>Macam-macam standar moneter</li> <li>Sistem moneter kurs internasional</li> <li>Kebijakan pemerintah dalam bidang moneter</li> </ul>	<p>berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang pengertian sistem pembayaran, peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran, penyelenggaraan sistem pembayaran nontunai oleh Bank Indonesia, sejarah uang, pengertian uang, fungsi, jenis dan syarat uang, unsur pengaman uang rupiah, pengelolaan uang rupiah oleh Bank Indonesia, dan jenis-jenis alat pembayaran nontunai.</p> <p><b>Mengeksplorasi:</b> mengumpulkan data/informasi</p>	<p>bahan penyajian tentang sistem pembayaran dan alat pembayaran</p> <p>Anecdotal Record untuk menilai ranah sikap keagamaan dan sikap sosial siswa selama proses pembelajaran</p>	<p>2 x 45</p> <p>3 x 45</p>	<p>Pengeluaran, Pengedaran, Pencabutan, Penarikan dan Pemusnahan Uang Rupiah</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Peraturan Dewan Gubernur No.6/7PDG/2004 tanggal 22 Juni 2004 tentang Manajemen Pengedaran Uang</li> <li>Surat Edaran Intern No.7/84/INTERN tanggal 28 Oktober 2005 tentang petunjuk Pelaksana</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>tentang pengertian sistem pembayaran, peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran, penyelenggaraan sistem pembayaran nontunai oleh Bank Indonesia, sejarah uang, pengertian uang, fungsi, jenis dan syarat uang, unsur pengaman uang rupiah, pengelolaan uang rupiah oleh Bank Indonesia, dan jenis-jenis alat pembayaran nontunai dari berbagai sumber belajar yang relevan</p> <p><b>Mengasosiasi:</b> menganalisis dan menyimpulkan informasi/data serta</p>			<p>Pengeluaran Uang Rupiah Baru</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>menghubungkannya tentang pengertian sistem pembayaran, peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran, penyelenggaraan sistem pembayaran nontunai oleh Bank Indonesia, sejarah uang, pengertian uang, fungsi, jenis dan syarat uang, unsur pengaman uang rupiah, pengelolaan uang rupiah oleh Bank Indonesia, dan jenis-jenis alat pembayaran nontunai berdasarkan data/informasi yang sudah dikumpulkan</p> <p><b>Mengomunikasikan</b> laporan dalam</p>			

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		bentuk lisan dan tulisan, mempresentasikannya, serta mensimulasikan sistem pembayaran dan alat pembayaran di depan kelas.			

Mengetahui

Jember, 19 Januari 2015

Kepala MAN 1 Jember ,

Guru Mata Pelajaran

**Drs. H. Anwari SY, MA**  
NIP. 195508081981031003

**Emi Sriwijavanti, SE**  
NIP. 197304212007102003

## Lampiran K



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 JEMBER**  
*Jalan Imam Bonjol 50, Telp. 0331-485109, Faks. 0331-484651,*  
*PO Box 168 Jember*  
*E-mail: [manjember1@yahoo.co.id](mailto:manjember1@yahoo.co.id)*  
*Website: [www.man1jember.sch.id](http://www.man1jember.sch.id)*

---

---

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**(RPP)**

Madrasah : MAN 1 JEMBER  
Kelas : X  
Semester : 2  
Mata Pelajaran : EKONOMI  
Materi Pokok : Sistem Moneter  
Alokasi Waktu : 3 x 45 menit

**A. Kompetensi Inti (KI)**

- KI 1** : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2** : Menghayati, mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- KI 3** : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI 4** : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator**

- 1.1 Mensyukuri sumberdaya sebagai karunia Tuhan YME dalam rangka pemenuhan kebutuhan
- 2.1 Bersikap jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, kreatif, mandiri, kritis dan analitis dalam mengatasi permasalahan ekonomi
- 3.6 Mendeskripsikan sistem pembayaran dan alat pembayaran

**Indikator:**

- 3.6.1 Mendefinisikan pengertian standar moneter
- 3.6.2 Menyebutkan macam-macam standar moneter
- 3.6.3 Mendeskripsikan sistem standar kurs internasional
- 3.6.4 Menjelaskan kebijakan pemerintah dalam bidang moneter

**C. Tujuan Pembelajaran**

1. Siswa mampu mendefinisikan pengertian standar moneter
2. Siswa mampu menyebutkan macam-macam standar moneter
3. Siswa mampu mendeskripsikan sistem standar kurs internasional
4. Siswa mampu menjelaskan kebijakan pemerintah dalam bidang moneter

**D. Materi Pokok**

## Pertemuan 1

1. Pengertian standar moneter
2. Macam-macam standar moneter
  - Standar barang
  - Standar kepercayaan
3. Sistem standar kurs internasional
  - a) Tingkat kurs tetap
    - Standar emas
    - Tetap dan terkendali
  - b) Tingkat kurs fleksibel
    - Mengambang bebas
    - Mengambang terkendali

## Pertemuan 2

4. Kebijakan pemerintah dalam bidang moneter

**E. Metode Pembelajaran (Rincian dari Kegiatan Pembelajaran)**

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Blended Learning*
3. Metode : Ceramah bervariasi, diskusi, tanya jawab, observasi/pengamatan, penugasan

**F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran**

1. Media : E-Learning
2. Alat/Bahan : Laptop dan LCD Proyektor
3. Sumber Belajar :
  - Buku Ekonomi untuk *Kelas X Program IPS*, penerbit Erlangga
  - Buku Ekonomi kls X *Kelas X Program IPS*, yang relevan
  - Ismawanto. 2009. *Ekonomi Kelas X*. Jakarta: BSE
  - *E-Learning* menggunakan Edmodo

**G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran  
(Pertemuan ke-1)**

<b>KEGIATAN PENDAHULUAN (10 Menit )</b>		
Aktivitas / Kegiatan	Keterlaksanaan*	
	Ya	Tdk
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengajak siswa untuk memulai pembelajaran dengan berdoa sesuai agama dan keyakinan masing-masing.</li> <li>2. Kelas dipersiapkan agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar (kerapian dan kebersihan ruang kelas, presensi, menyiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan).</li> <li>3. Melakukan peninjauan kesiapan belajar dengan menanyakan kabar dan keadaan siswa.</li> <li>4. Apersepsi           <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru melakukan apersepsi melalui pre-test, dengan pertanyaan yang berkaitan dengan sistem moneter</li> <li>• Guru mengaitkan materi yang telah dipelajari sebelumnya yang berkaitan dengan materi sistem moneter</li> </ul> </li> <li>5. Menyampaikan tujuan yang akan dicapai selama pembelajaran</li> <li>6. Menginformasikan relevansi bahan ajar yang akan disajikan selama pembelajaran bagi kepentingan siswa / manfaat pembelajaran</li> </ol>		

<b>KEGIATAN INTI ( 60 Menit )</b>			
Prosedur Pendekatan SCIENTIFIC	Aktivitas / Kegiatan	Keterlaksanaan*	
		Ya	Tdk
Observing ( mengamati )	1. Siswa mengamati video pembelajaran tentang materi sistem moneter melalui media E-Learning menggunakan Edmodo.		
Questioning	2. Setelah guru memberikan video mengenai		

( menanya )	standar moneter, siswa termotivasi untuk mempertanyakan apa yang dimaksud sistem moneter?		
Associating ( Menalar )	3. Guru menjelaskan materi pengantar. - Pengertian sistem moneter - Macam-macam standar moneter - Sistem standar kurs internasional 4. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok. 5. Guru meminta perwakilan kelompok untuk mengambil satu undian materi tentang materi yang sudah disampaikan.		
Eksperimenting ( mencoba )	6. Guru meminta setiap kelompok untuk mendiskusikan materi yang telah diambil oleh perwakilan kelompok.		
Networking (membentuk jejaring)/ Mengkomunikasikan	7. Guru meminta salah satu kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan. 8. Guru memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk bertanya kepada kelompok siswa yang presentasi. 9. Kelompok lain diminta memberi tanggapan atas hasil presentasi kelompok yang presentasi. 10. Siswa bersama dengan guru mengambil kesimpulan atas jawaban dari pertanyaan.		

KEGIATAN PENUTUP (10 Menit)		
Aktivitas / Kegiatan	Keterlaksanaan*	
	Ya	Tdk
1. Melakukan refleksi dengan meminta pendapat siswa tentang kegiatan pembelajaran yang telah dialami (memberikan kemudahan dalam belajar atau sebaliknya).		
2. Bersama siswa membuat kesimpulan tentang materi ajar yang telah disajikan selama pembelajaran.		
3. Guru memberikan tugas individu dalam bentuk <i>online</i> pada media Edmodo.		
4. Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing.		

**Keterangan :**

\* = Centang ( ✓ ) dengan keterlaksanaanya

Ya = Terlaksana

Tdk = Belum Terlaksana

**(Pertemuan ke-2)**

<b>KEGIATAN PENDAHULUAN (10 Menit )</b>		
Aktivitas / Kegiatan	Keterlaksanaan*	
	Ya	Tdk
1. Mengajak siswa untuk memulai pembelajaran dengan berdoa sesuai agama dan keyakinan masing-masing. 2. Kelas dipersiapkan agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar (kerapian dan kebersihan ruang kelas, presensi, menyiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan). 3. Melakukan peninjauan kesiapan belajar dengan menanyakan kabar dan keadaan siswa. 4. Apersepsi <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru melakukan apersepsi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang diajarkan sebelumnya</li> <li>• Guru mengaitkan materi yang telah dipelajari sebelumnya yang berkaitan dengan materi sistem moneter</li> </ul> 5. Menyampaikan tujuan yang akan dicapai selama pembelajaran 6. Menginformasikan relevansi bahan ajar yang akan disajikan selama pembelajaran bagi kepentingan siswa / manfaat pembelajaran		

<b>KEGIATAN INTI ( 60 Menit )</b>			
Prosedur Pendekatan SCIENTIFIC	Aktivitas / Kegiatan	Keterlaksanaan*	
		Ya	Tdk
Observing ( mengamati )	1. Siswa mengamati dan mencari informasi melalui video pembelajaran tentang kebijakan moneter pada media E-Learning menggunakan Edmodo.		
Questioning ( menanya )	2. Setelah guru memutar video pembelajaran tentang kebijakan moneter, siswa termotivasi untuk mempertanyakan apa saja kebijakan moneter?		
Associating ( Menalar )	3. Guru menjelaskan materi pengantar tentang kebijakan moneter 4. Guru meminta siswa untuk mencari contoh-contoh dari kebijakan moneter pada <i>Edmodo</i> .		
Eksperimenting ( mencoba )	5. Guru memberikan tugas individu secara <i>online</i> kepada siswa.		
Networking (membentuk jejaring)/	6. Guru meminta beberapa siswa mempresentasikan hasilnya di muka kelas. 7. Guru memberikan kesempatan kepada siswa		

Mengkomunikasikan	lain untuk bertanya kepada siswa yang presentasi. 8. siswa bersama dengan guru mengambil kesimpulan atas jawaban dari pertanyaan.		
-------------------	--	--	--

KEGIATAN PENUTUP (10 Menit)		
Aktivitas / Kegiatan	Keterlaksanaan*	
	Ya	Tdk
1. Melakukan refleksi dengan meminta pendapat siswa tentang kegiatan pembelajaran yang telah dialami (memberikan kemudahan dalam belajar atau sebaliknya). 2. Bersama siswa membuat kesimpulan tentang materi ajar yang telah disajikan selama pembelajaran. 3. Guru memberikan tugas individu dalam bentuk <i>online</i> pada media Edmodo. 4. Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing.		

**Keterangan :**

\* = Centang (✓) dengan keterlaksanaanya

Ya = Terlaksana

Tdk = Belum Terlaksana

**H. PENILAIAN**

1. Penilaian Sikap Spiritual
  - a. Teknik : Penilaian observasi
  - b. Bentuk Instrumen : Rubrik Penilaian
  - c. Pedoman Penskoran : Terlampir
2. Penilaian Sikap Sosial
  - a. Teknik : Penilaian observasi
  - b. Bentuk Instrumen : Rubrik penilain
  - c. Pedoman Penskoran : Terlampir
3. Penilaian Pengetahuan
  - a. Teknik : Tes
  - b. Bentuk Instrumen : Tes tulis
  - c. Pedoman Penskoran : Terlampir
4. Penilaian Keterampilan
  - a. Teknik : Keterampilan presentasi dan diskusi
  - b. Bentuk Instrumen : Rubrik Penilaian
  - c. Pedoman Penskoran : Terlampir

## I. PEDOMAN PENILAIAN

KRITERIA	NILAI				
	PENGETAHUAN		KETERAMPILAN		SIKAP
	HURUF	ANGKA	HURUF	ANGKA	
95-100	A	4	A	4	SB
90- 94	A-	3.66	A-	3.66	
85 -89	B+	3.33	B+	3.33	B
80 – 84	B	3	B	3	
75- 79	B-	2.66	B-	2.66	
70 -74	C+	2.33	C+	2.33	C
65 – 69	C	2	C	2	
60 -64	C-	1.66	C-	1.66	
55 – 59	D+	1.33	D+	1.33	K
≤ 54	D	1	D	1	

Keterangan:

1. Nilai KKM untuk Pengetahuan dan Keterampilan minimal B- 2.66
2. Nilai KKM untuk Sikap minimal B
3. SB = Sangat Baik (Nilai A), B= Baik (Nilai B), C= Cukup (Nilai C), K=Kurang (Nilai D)

Mengetahui  
Guru Mata Pelajaran

Jember, April 2015  
Peneliti

**EMI SRIWIJAYANTI, SE**  
**NIP. 197304212007102003**

**Anik Wahyuningsih**  
**110210301061**

**Lampiran L**

**DOKUMENTASI KEGIATAN**



Gambar 1. Peneliti memvalidasi isi materi kepada validator 1



Gambar 2. Peneliti memvalidasi isi materi kepada validator 2



Gambar 3. Peneliti memvalidasi tampilan desain kepada validator 1



Gambar 4. Peneliti memvalidasi tampilan desain kepada validator 2



Gambar 5. Peneliti melakukan uji coba kelas luas di kelas X IPS 3



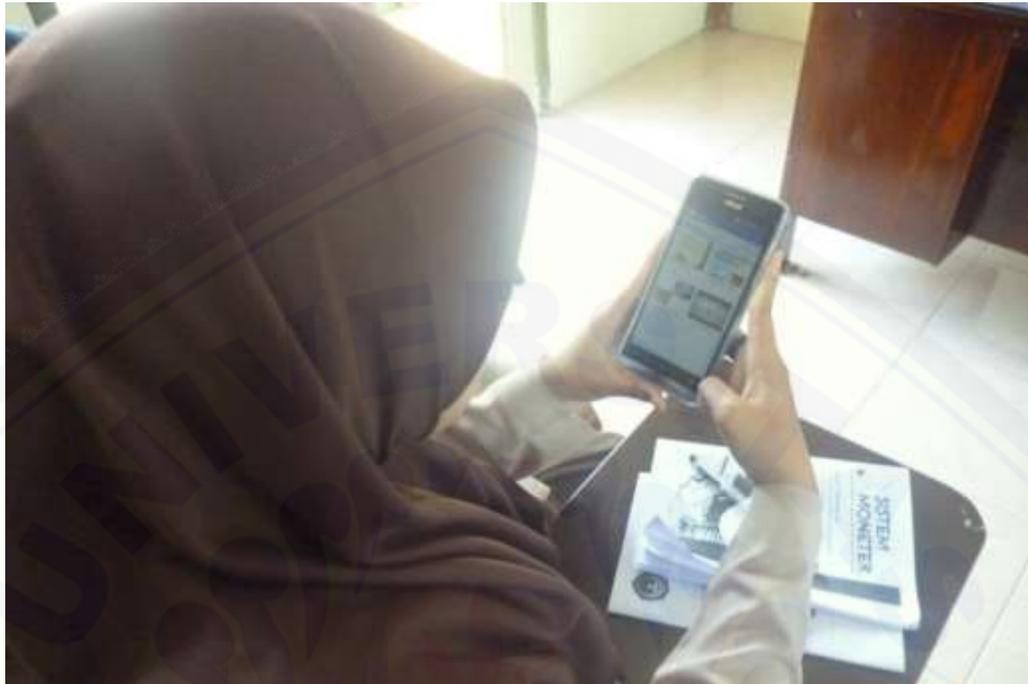
Gambar 6. Peneliti melakukan uji coba kelas luas di kelas X IPS 3



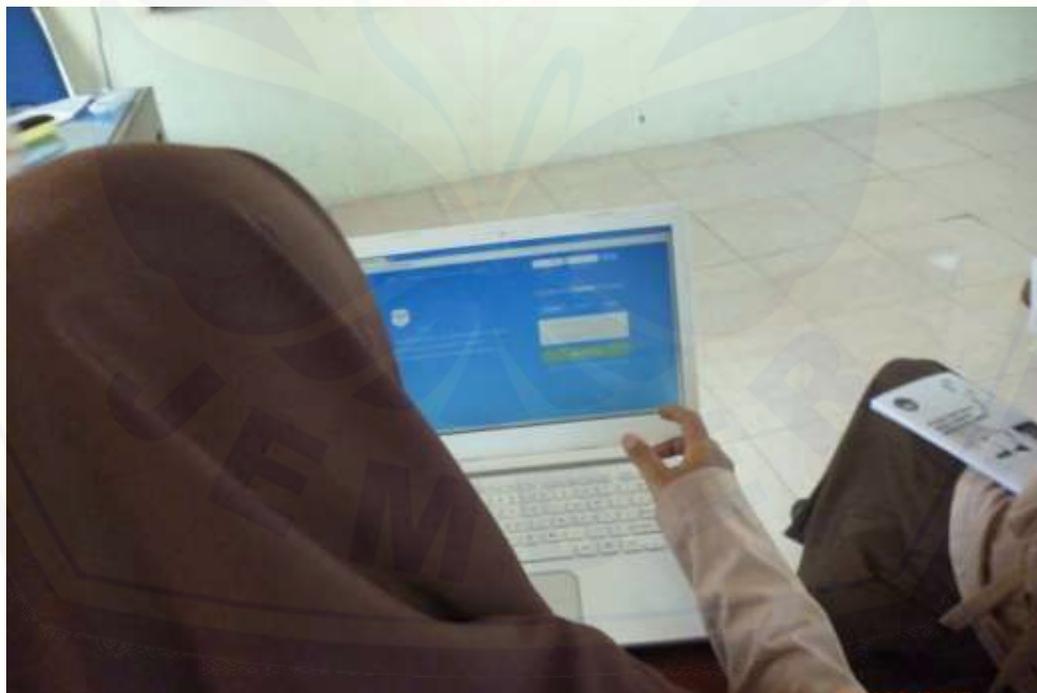
Gambar 7. Peneliti melakukan wawancara kepada guru ekonomi



Gambar 8. Peneliti membagikan angket respon kepada siswa



Gambar 9. Siswa mengakses media Edmodo menggunakan handphone



Gambar 10. Siswa mengakses media Edmodo menggunakan Laptop



Gambar 11. Peneliti melakukan wawancara kepada siswa



Gambar 12. Foto bersama peneliti dengan subjek penelitian



## Lampiran N

## Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121  
Telepon: 0331-334988, 330738 Fax: 0331-334988  
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 1100UN25.1.5/LT/2015 20 FEB 2015  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala MAN 1 Jember  
Kecamatan Kaliwates  
Jember

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini.

Nama : Anik Wahyuningsih  
NIM : 110210301061  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian di Sekolah yang Saudara pimpin dengan judul: "Pengembangan Media *E-Learning* Menggunakan Edmodo Pada Materi Sistem Moneter Untuk Siswa Kelas X IPS III di MAN 1 Jember".

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

Rektor  
Penjabat Dekan I,  
Dr. Soetman, M.Pd  
NIP.19640123 199512 1 001

## Lampiran O

## Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

  
**KEMENTERIAN AGAMA**  
**MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 JEMBER**  
Jalan Imam Bonjol 50, Telp. 0331-485109, Faks. 0331-484651, PO Box. 168 Jember  
*E-mail:* manjember1@yahoo.co.id  
*Website:* www.majema.sch.id

---

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : Ma.15.73 / TL.00 / 275 / 2015

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **DRS. M. ANWARI SY., M.A.**  
NIP. : 195508081981031003  
Jabatan : Kepala  
Unit Kerja : MAN 1 Jember  
Instansi : Kementerian Agama

dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : ANIK WAHYUNINGSIH  
NIM : 110210301061  
Jurusan : Pendidikan ekonomi  
Fakultas : FKIP  
Universitas : UNEJ

Benar – benar telah melaksanakan penelitian di Madrasah Aliyah Negeri 1 Jember, tahun pelajaran 2014/2015 . Dengan Judul “ *Pengembangan media E-learning Menggunakan Edmodo pada materi sistem moneter untuk siswa kelas X IPS 3 di MAN 1 Jember* ”.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 18 April 2015

  
Kepala,  
**DRS. M. ANWARI SY, MA**  
NIP. 19550808 198103 1 003

*Formulir : F 7.5.1 POS 05 KTU/09*  
*Revisi : 00/1 November 2011*

## Lampiran P

## Lembar Bimbingan Skripsi



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**UNIVERSITAS JEMBER**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Alamat : Jl. Kalimantan III/3 Kampus Tegalboto Kotak Pos 162  
 Telp./Fax (0331) 334988 Jember 68121

---

**LEMBAR KONSULTASI PENYUSUNAN SKRIPSI**

Nama : Anik Wahyuningsih  
 NIM/Angkatan : 110210301061  
 Jurusan/Program Studi : Pendidikan IPS/PendidikanEkonomi  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media *E-Learning* Menggunakan Edmodo Pada Materi Sistem Moneter untuk Siswa Kelas X IPS III di MAN I Jember.  
 Pembimbing I : Dr. Sri Kantun, M.Ed

**KEGIATAN KONSULTASI**

NO	Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	TT. Pembimbing I
1.	Senin, 15 Des 2014	Judul	GRITA
2.	Kamis, 7 Jan 2015	Bab 1	GRITA
3.	Senin, 27 Jan 2015	Bab 1	GRITA
4.	Senin, 9 Feb 2015	Bab 1, 2	GRITA
5.	Selasa, 17 Feb 2015	Bab 1, 2	GRITA
6.	Selasa, 10 Mar 2015	Bab 1, 2, 3	GRITA
7.	Rabu, 18 Mar 2015	Acc Semnan	GRITA
8.	Kamis, 14 Mei 2015	Bab 4,5	GRITA
9.	Rabu, 27 Mei 2015	Bab 4,5	GRITA
10.	Senin, 1 Juni 2015	Bab 4,5	GRITA
11.	Rabu, 3 Juni 2015	Acc Ujian	GRITA
12.			
13.			
14.			
15.			

Catatan:

- Lembar ini harus dibawa dan diisi setiap melakukan konsultasi.
- Lembar ini harus dibawa sewaktu Seminar Proposal Skripsi dan Ujian Skripsi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Alamat : Jl. Kalimantan III/3 Kampus Tegalboto Kotak Pos 162  
Telp./Fax (0331) 334988 Jember 68121

### LEMBAR KONSULTASI PENYUSUNAN SKRIPSI

Nama : Anik Wahyuningsih  
NIM/Angkatan : 110210301061  
Jurusan/Program Studi : Pendidikan IPS/PendidikanEkonomi  
Judul Skripsi : Pengembangan Media *E-Learning* Menggunakan Edmodo Pada Materi Sistem Moneter untuk Siswa Kelas X IPS III di MAN 1 Jember.  
Pembimbing I : Titin Kartini, S.Pd, M.Pd

### KEGIATAN KONSULTASI

NO	Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	TT. Pembimbing II
1.	Kamis, 18 Des 2014	Judul	
2.	Senin, 9 Feb 2015	Bab 1, 2, 3	
3.	Selasa, 17 Feb 2015	Bab 1, 2, 3	
4.	Jumat, 27 Feb 2015	Bab 1, 2, 3	
5.	Senin, 9 Maret 2015	Bab 1, 2, 3	
6.	Selasa, 17 Maret 2015	Acc Seminar	
7.	Selasa, 19 Mei 2015	Bab 4, 5	
8.	Senin, 25 Mei 2015	Bab 4, 5	
9.	Jumat, 29 Mei 2015	Bab 4, 5	
10.	Kamis, 04 Juni 2015	Acc ujian	
11.			
12.			
13.			
14.			
15.			

#### Catatan:

1. Lembar ini harus dibawa dan diisi setiap melakukan konsultasi.
2. Lembar ini harus dibawa sewaktu Seminar Proposal Skripsi dan Ujian Skripsi

**Lampiran Q****DAFTAR RIWAYAT HIDUP****A. Identitas**

1. Nama : Anik Wahyuningsih
2. Tempat, tanggal lahir : Banyuwangi, 05 April 1993
3. Agama : Islam
4. Status : Belum Menikah
5. Alamat : Jalan Cendrawasih RT/RW 07/V Dusun  
Genteng Kulon Kecamatan Genteng  
Kabupaten Banyuwangi
6. Email : anikwahyuningsih836@yahoo.com
7. Orang Tua : Ayah : Alm. Abu Na'im  
Pekerjaan : -  
Ibu : Painsi  
Pekerjaan : Wiraswasta

**B. Pendidikan**

No	Nama Sekolah	Tempat	Tahun Lulus
1	SD Negeri 02 Genteng	Genteng, Banyuwangi	2005
2	MTs Negeri Genteng	Genteng, Banyuwangi	2008
3	SMA Negeri 02 Genteng	Genteng, Banyuwangi	2011
4	Universitas Jember – S1 Pendidikan Ekonomi	Jember	2015