



**PENGEMBANGAN MEDIA *E-LEARNING* MENGGUNAKAN *EDMODO*
UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN
SEJARAH KELAS X SMA**

SKRIPSI

Oleh

**Suliningsih
NIM 140210302028**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2018**



**PENGEMBANGAN MEDIA *E-LEARNING* MENGGUNAKAN *EDMODO*
UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN
SEJARAH KELAS X SMA**

SKRIPSI

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

Oleh

**Suliningsih
NIM 140210302028**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2018**

PERSEMBAHAN

Dengan penuh kebahagiaan atas berkah dan rahmat Allah SWT, serta doa dari orang-orang yang tersayang karya tulis ini dapat terselesaikan. Terucap rasa syukur dan tulus hati saya persembahkan karya ini kepada :

1. Kedua orang tuaku ayahanda Ponirin dan ibunda Yamini tercinta yang telah mendoakan , memberi motivasi dan kepercayaan serta pengorbanan yang tulus selama ini;
2. Almamater tercinta Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang kubanggakan;
3. Bapak dan ibu guru dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi yang telah memberikan bekal ilmu, mendidik dengan tulus ikhlas agar menjadi pribadi yang berkarakter, berakhlak serta membimbing dengan sepenuh hati.

MOTTO

"Waktu itu bagaikan sebilah pedang, kalau engkau tidak memanfaatkannya, maka ia akan memotongmu"¹

"Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil, kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik"²



¹Ali bin Abu Thalib

² Evelyn Underhill

PERNYATAAN

Saya yang tangan dibawah ini:

nama : Suliningsih

NIM : 140210302028

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul “Pengembangan media *e-learning* menggunakan *edmodo* untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah kelas X SMA” 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 sebenar-benarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 17 Juli 2018
Yang menyatakan

Suliningsih
NIM 140210302028

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA *E-LEARNING* MENGGUNAKAN
EDMODO UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS
PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X SMA**

Oleh
Suliningsih
NIM 140210302028

Pembimbing

Dosen Pembimbing I : Dr. Sumardi, M.Hum

Dosen Pembimbing II : Dr. Muhammad Naim, M.Pd

PENGESAHAN

Sripsi berjudul “ Pengembangan Media *E-Learning* Menggunakan *Edmodo* Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA” telah diuji dan disahkan pada :

Hari, Tanggal : 24 Juli 2018

Tempat : Fakultas Keguruan dan Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Sumardi, M. Hum.
NIP 196005181989021001

Dr. Mohammad Na`im, M.Pd.
NIP 196603282000121001

Anggota I,

Anggota II,

Dr. Nurul Umamah, M.Pd
NIP196902041993032008

Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd
NIP 196006121987021001

Mengesahkan
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D.
NIP 196808021993031004

RINGKASAN

Pengembangan Media *E-learning* Menggunakan *Edmodo* Untuk Meningkatkan Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA; Suliningsih,140210302028; 2018; xviii+ 162 halaman; Program Studi Pendidikan Sejarah; Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial; Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Media pembelajaran berbasis teknologi informasi (TI) sudah banyak digunakan di beberapa sekolah di kabupaten Jember termasuk di SMAN 4 Jember, SMAN Pakusari, SMAN Rambipuji. Namun media yang digunakan di sekolah tersebut masih berupa media *powerpoint*. Penggunaan media *powerpoint* tersebut masih mengalami banyak kendala yaitu LCD yang tersedia di sekolah jumlahnya masih terbatas dan media *powerpoint* tersebut belum efektif ditunjukkan dengan hasil belajar peserta didik yang masih kurang memuaskan. Pada kurikulum 2013 pendidik dituntut untuk memanfaatkan teknologi informatika untuk proses pembelajaran.

Berdasarkan temuan data yang ada di lapangan, disimpulkan beberapa permasalahan yang dihadapi, diantaranya tersedianya fasilitas yang disediakan di sekolah seperti *Wifi* kurang dimanfaatkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran; 2) ketersediaan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran masih terbatas pada buku paket; 3) bahan ajar yang digunakan peserta didik sebagai sumber dan media pembelajaran sejarah tentang teori proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu Buddha di Indonesia masih menggunakan buku paket yang disediakan sekolah yang di dalam buku tersebut materinya masih kurang lengkap; 4) kurangnya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran sejarah. Sehingga untuk menjawab permasalahan tersebut, maka dikembangkan media *e-learning* menggunakan *edmodo* yang dapat digunakan sebagai sumber belajar sistematis untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah. Kemudian rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) bagaimana hasil validasi media *e-*

learning menggunakan *edmodo* sebagai media pembelajaran sejarah kelas X SMA? (2) bagaimana efektivitas *e-learning* menggunakan *edmodo* sebagai media dalam pembelajaran sejarah kelas X SMA?

Penelitian ini memiliki tujuan diantaranya: (1) Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *E-learning* dengan menggunakan *Edmodo* pada pembelajaran sejarah kelas X SMA yang tervalidasi dan layak (2) Pengembangan media *e-learning* menggunakan *edmodo* diharapkan dapat mencapai efektivitas belajar peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah

Pengembangan media *edmodo* ini menggunakan model pengembangan 4D Thiagarajan (1974) yang terdiri atas 4 tahapan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Pengumpulan data penelitian digunakan beberapa teknik, diantaranya: (1) dokumentasi, (2) observasi, (3) kuisioner/ angket, (4) wawancara, Analisis data dalam penelitian ini, digunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Media yang dikembangkan, kemudian divalidasi ahli, diuji pengguna, dan diuji efektivitasnya. Hasil validasi ahli materi, bahasa, media dan desain berturut-turut menunjukkan: (1) nilai 81% berkategori “baik”, (2) nilai 94% berkategori “sangat baik”, dan (3) nilai 84% berkategori “baik”. Hasil uji pengguna mendapatkan nilai 89% berkategori “sangat baik”. Hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan, berturut-turut menunjukkan: (1) nilai 73,88% berkategori efektivitas “tinggi” dan (2) nilai 60% berkategori efektivitas “sedang”.

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diambil kesimpulan: (1) media *e-learning* menggunakan *edmodo* telah tervalidasi ahli dan layak untuk digunakan sebagai sumber belajar mata pelajaran sejarah untuk kelas X SMA dan (2) media *e-learning* menggunakan *edmodo* efektif meningkatkan pengetahuan peserta didik terhadap materi teori proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan hindu budha di Indonesia.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga karya tulis berupa skripsi yang berjudul “ Pengembangan media *e-learning* menggunakan *edmodo* untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah kelas X SMA” dapat terselesaikan. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata (S1) pada program studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan IPS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, secara khusus disampaikan terimakasih kepada:

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc. Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember
2. Prof. Drs. Dafik, M.Sc. Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Sumardi, M.Hum. selaku Ketua Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Jember;
4. Dr. Nurul Umamah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
5. Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing selama penulis menjadi mahasiswa;
6. Dr. Sumardi, M.Hum. selaku Dosen Pembimbing I, Dr. Muhammad Na'im, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II, Dr. Nurul Umamah, M.Pd. selaku Penguji I dan Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd selaku penguji II yang telah meluangkan waktu, pikiran dan perhatiannya dalam penulisan skripsi ini;
7. Kedua orang tuaku Bapak Ponirin dan Ibu Yamini, kakakku Endang, kakakku Atut Triono, Adikku Nur Enjelita Putri, terimakasih atas kasih sayang, do'a, harapan, kesempatan, dukungan dan motivasi yang diberikan demi terselesainya skripsi ini;

8. sahabat- sahabatku tersayang “ *Phoebe*” (Yiency Gladis Argiency, S.Pd, Nur Laila S.Pd, Dewi Yunita, S.Km, Sri Handayani S.Sn, Sahabat tercinta (Eva Nurmala, Daniar ZulfaNadia dan Arti Permata Sari) yang telah memberikan do’a, semangat, hiburan dan bantuan demi terselesainya skripsi ini;
9. teman-teman kos “Kandank 17” yang telah memberikan nasehat dan semangat;
10. teman- teman seperjuangan Pendidikan Sejarah angkatan 2014, terimakasih atas do’a dan dukungannya;
11. Semua pihak yang turut membantu terselesainya skripsi ini.

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

Jember, 17 Juli 2018

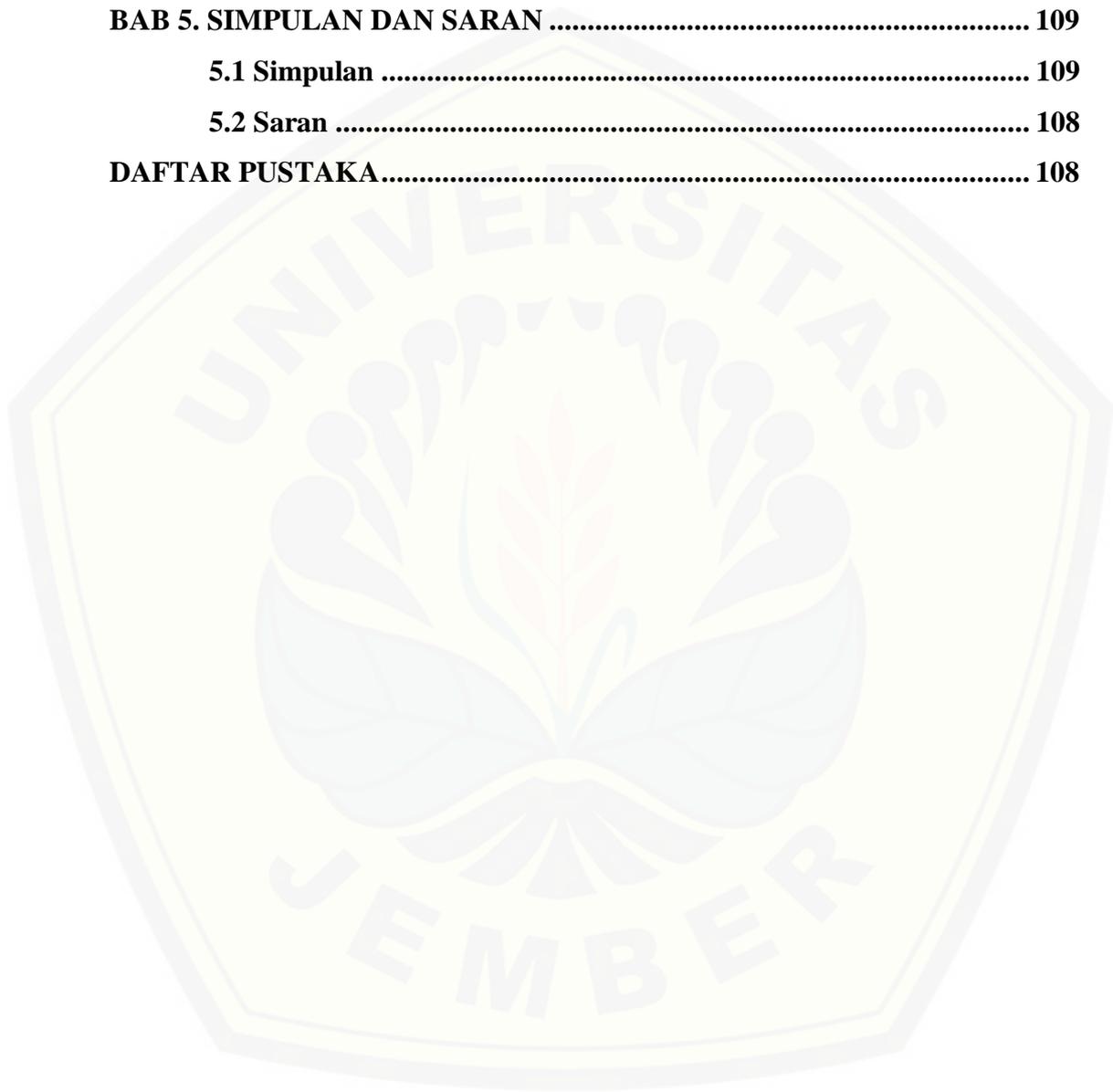
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBING.....	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
RINGKASAN.....	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1.PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Permasalahan	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan	8
1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	9
1.5 Pentingnya Pengembangan.....	10
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	10
1.7 Batasan Istilah.....	11
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Urgensi Media <i>E-learning</i> Menggunakan <i>Edmodo</i> dalam Pembelajaran Sejarah	12
2.2 Media Pembelajaran	16
2.2.1 Definisi Media Pembelajaran	17
2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran	18
2.3.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	18

2.2.4	Jenis Media Pembelajaran	19
2.2.5	Landasan Teoritis Penggunaan Media Pembelajaran	21
2.2.6	Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	23
2.3	Pembelajaran <i>E-learning</i>	24
2.3.1	Keunggulan <i>E-Learning</i>	26
2.3.2	Fungsi <i>E-Learning</i>	27
2.3.3	Manfaat Pembelajaran <i>E-learning</i>	28
2.3.4	Sintaks Pembelajaran Menggunakan Media <i>Edmodo</i>	29
2.4	<i>E-learning</i> Menggunakan <i>Edmodo</i>	30
2.4.1	Kelebihan dan Kelemahan Media <i>E-learning</i> Menggunakan <i>Edmodo</i>	33
2.5	Urgensi Media <i>E-learning</i> Menggunakan <i>Edmodo</i> yang Efektif. 34	
2.6	Model Pengembangan 4D	38
BAB 3.	METODE PENELITIAN	45
3.1	Jenis penelitian.....	45
3.2	Gambaran Produk yang dikembangkan.....	46
3.3	Desain Penelitian Pengembangan	55
3.3.1	Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>).....	58
3.3.2	Tahap perancangan (<i>Design</i>).....	61
3.3.3	Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>).....	63
3.3.4	Penyebaran (<i>Disseminate</i>).....	65
3.4	Teknik pengumpulan data.....	66
3.5	Teknik Analisis Data.....	67
BAB 4.	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	73
4.1	Hasil Validasi Ahli dan Uji Coba	73
4.1.1	Validasi Ahli.....	73
4.1.2.	Uji Coba Pengguna	85
4.1.3	Uji Coba kelompok kecil	89
4.1.3	Uji Kelompok Besar	94
4.2	Pembahasan	98
4.2.1	Pembahasan Produk Tahap Validasi Ahli	98

4.2.2 Pembahasan Produk dalam Meningkatkan Eektivitas	99
4.3 Kajian Produk Yang Telah Direvisi.....	102
4.3.1 Kajian Aspek Desain Pesan.....	102
4.3.2 Kajian Aspek Desain Tampilan.....	105
BAB 5. SIMPULAN DAN SARAN	109
5.1 Simpulan	109
5.2 Saran	108
DAFTAR PUSTAKA.....	108



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Jumlah Sampel Penelitian.....	1
Tabel 1.2 Hasil Posttest Perbedaan Penggunaan media <i>e-learning</i> dengan Media <i>powerpoint</i>	2
Tabel 3.1 Skala Likert.....	67
Tabel 3.2 Kelayakan Produk.....	69
Tabel 3.3 Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relative.....	71
Tabel 4.1 Skala Likert.....	73
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Isi Materi.....	73
Tabel 4.3 Hasil Komentar dan Saran Ahli Isi Materi.....	74
Tabel 4.4 Kategori Kelayakan Produk.....	75
Tabel 4.5 Revisi Produk Berdasarkan Validasi Isi Materi.....	75
Tabel 4.6 Skala Likert.....	77
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Ahli Media dan Desain.....	77
Tabel 4.8 Hasil Komentar dan Saran Ahli Media dan Desain.....	79
Tabel 4.9 Tabel Kelayakan Media dan Desain	80
Tabel 4.10 Hasil Komentar dan Saran ahli media dan desain.....	80
Tabel 4.11 Skala Likert.....	81
Tabel 4.12 Hasil Penilaian Ahli Bahasa.....	82
Tabel 4.13 Hasil Komentar dan Saran Ahli bahasa.....	82
Tabel 4.14 Kategori Kelayakan Produk.....	83
Tabel 4.15 Revisi Produk Berdasarkan Validasi Bahasa.....	84
Tabel 4.16 Hasil Penilaian Validator	84
Tabel 4.17 Skala Likert.....	86
Tabel 4.18 Hasil Angket Respon Pendidik.....	86
Tabel 4.19 Hasil Komentar dan Saran Pengguna.....	88
Tabel 4.20 Tabel Kelayakan produk	89

Tabel 4.21	Hasil Revisi Produk yang telah direvisi.....	89
Tabel 4.22	Hasil Statistic Dengan Sample Berpasangan Pada Ujicoba Kelompok Kecil Paired Samples Statistics.....	91
Tabel 4.23	Korelasi Sampel Berpasangan pada Ujicoba Kelompok Kecil Paired Samples Correlation	92
Tabel 4.24	Hasil T-Tes Sampel Berpasangan pada Ujicoba Kelompok Kecil Paired Sample Tes.....	92
Tabel 4.25	Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relative	94
Tabel 4.26	Hasil Statistik dengan Sample Berpasangan pada Ujicoba Kelompok Besar Paired Samples Statistics.....	95
Tabel 4.27	Korelasi Sampel Berpasangan pada Ujicoba Kelompok Besar Paired Samples Correlation.....	96
Tabel 4.28	Hasil T-Tes Sampel Berpasangan pada Ujicoba Kelompok Besar Paired Sample Test.....	96
Tabel 4.29	Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relative.....	98

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	17
Gambar 2.2 Tahap Pendefinisian (<i>define</i>).....	29
Gambar 2.3 Tahap Perencanaan (<i>design</i>).....	32
Gambar 2.4 Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>).....	33
Gambar 2.5 Tahap Penyebaran (<i>disseminate</i>).....	34
Gambar 3.1 Bagan Alur Model Pengembangan 4-D.....	41
Gambar 3.2 Desain Eksperimen “ <i>before-after</i> ”. O ₁ nilai sebelum treatment dan O ₂ nilai sesudah treatment.....	70
Gambar 4.1 Distribusi Nilai Pretest dan Posttest siswa pada Ujicoba Kelompok Kecil.....	91
Gambar 4.2 Distribusi Nilai Pretest dan Posttest siswa pada Ujicoba Kelompok Besar.....	95

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A. Matriks Penelitian.....	111
Lampiran B. Analisis Instruksional.....	113
Lampiran C. Pedoman Observasi.....	115
Lampiran D. Hasil Pedoman Observasi.....	116
Lampiran E. Pedoman Analisis Ujung Depan (Front-End Analysis).....	118
Lampiran F. Hasil Analisis Ujung Depan (Front-End Analysis).....	119
Lampiran G. Angket Kebutuhan Peserta Didik.....	121
Lampiran H. Surat Izin Penelitian.....	124
Lampiran I. Hasil Validasi Ahli Isi Materi.....	125
Lampiran J. Hasil Validasi Ahli Media dan Desain.....	128
Lampiran K. Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	132
Lampiran L. Hasil Angket Pengguna.....	134
Lampiran M. Nilai Prettest dan Posttest Uji Coba Kelompok Kecil.....	137
Lampiran N. Hasil Analisis Uji Beda Nilai Pretest Dan Posttest.....	138
Lampiran O. Nilai Prettest dan Posttest Uji Kelompok Besar.....	138
Lampiran P. Hasil Analisis Uji Beda Nilai Pretest Dan Posttest.....	141
Lampiran Q. Dokumentasi Uji Coba Produk.....	142

BAB 1.PENDAHULUAN

Bab Ini berisi tentang beberapa hal yang berkaitan dengan pendahuluan, antara lain: (1) latar belakang; (2) rumusan masalah; (3) tujuan penelitian; (4) spesifikasi produk; (5) pentingnya pengembangan; (6) asumsi dan keterbatasan dan (7) batasan istilah.

1.1 Latar Belakang Permasalahan

Kemajuan globalisasi telah memberikan pengaruh yang besar terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi, tidak terkecuali pada bidang pendidikan. Globalisasi ditandai dengan perkembangan pada bidang teknologi, transportasi dan komunikasi (Setiawan, 2014:1). Globalisasi menuntut berbagai kemajuan disemua bidang termaksud dalam bidang pendidikan yaitu dalam pelaksanaan pembelajaran saat ini perlu didukung dengan media yang berbasis teknologi. Implementasi teknologi informasi dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif, dan kreatif. Sesuai dengan isi peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan No. 65 Tahun 2013 mencantumkan bahwa setiap pendidik wajib menerapkan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi. Pembelajaran dengan terintegrasi teknologi informatika dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Berkaitan dengan usaha menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien, media merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Sanaky, 2013: 3). Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam proses kegiatan belajar mengajar, sehingga penggunaan media pembelajaran tidak dapat diabaikan begitu saja, sebelum memilih media harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar dapat menghasilkan media yang tepat sehingga proses pembelajaran akan berjalan

dengan lancar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Media juga memungkinkan peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja dengan memanfaatkan media.

Pada pembelajaran sejarah pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana dalam memperjelas, mengkonstruksikan, menghubungkan dan mengordinasikan konsep yang akurat, interpretasi dan apresiasi yang memungkinkan peserta didik untuk melaksanakan proses pembelajaran yang lebih konkret, efektif, menarik, inspiratif dan bermakna (Aggarwal, 2007:167). Hal ini menjelaskan bahwa media dalam proses pembelajaran sejarah dapat digunakan sebagai sarana untuk mengatasi berbagai permasalahan dalam pembelajaran sejarah. Pada implementasinya, penggunaan media pembelajaran belum digunakan secara maksimal sebagai sarana pembelajaran sejarah.

Pada faktanya media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik pada mata pelajaran sejarah menggunakan media *powerpoint*. Hal ini didasarkan atas hasil analisis awal-akhir dalam tahap pertama model pengembangan 4D Thiagarajan. Dari hasil penyebaran angket yang dibagikan di SMAN 4 Jember, SMAN Pakusari dan SMAN Rambipuji diketahui bahwa 20% media yang digunakan dalam proses pembelajaran sejarah menggunakan *Powerpoint* dan 80% media yang digunakan dalam proses pembelajaran sejarah menggunakan buku paket yang merupakan pinjaman dari perpustakaan dari sekolah yang jumlahnya terbatas. Sehingga menyebabkan kurangnya ketertarikan peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah yang berdampak pada nilai peserta didik yang masih belum sesuai dengan KKM.

Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 menjelaskan tentang pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas, artinya dalam proses pembelajaran pendidik diwajibkan untuk memanfaatkan teknologi dan informatika. Berdasarkan wawancara kepada pendidik SMAN 4 Jember, SMAN Pakusari, SMAN Rambipuji memaparkan bahwa Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran sejarah belum berjalan dengan baik karena pendidik masih mengandalkan media *powerpoint*

dan buku paket. Tersedianya fasilitas yang disediakan disekolah seperti *Wifi* kurang dimanfaatkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Hal yang sama juga diungkapkan oleh peserta didik. Berdasarkan observasi awal dalam tahap *Learner analysis* (analisis peserta didik) di SMA tersebut, diperoleh informasi bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran sejarah hanya menggunakan buku paket yang dipinjamkan oleh pihak sekolah, hal ini dirasa kurang efektif tanpa adanya sebuah penunjang untuk pemahaman materi secara benar. Sehingga berdampak terhadap pembelajaran yang tidak menarik, monoton, membosankan dan menyebabkan pembelajaran sejarah kurang diminati peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Dede Kurniawan (2013) menyatakan bahwa penggunaan media *e-learning* lebih memiliki nilai efektivitas yang tinggi dibandingkan dengan penggunaan media *powerpoint*. Berikut ini hasil posttest perbedaan penggunaan media *e-learning* dengan media *powerpoint* :

Tabel 1.1 Hasil Posttest Perbedaan Penggunaan media *e-learning* dengan media *powerpoint*

Data	Penggunaan Media	
	Media <i>E-learning</i>	Media <i>Powerpoint</i>
Jumlah siswa	30	30
Jumlah nilai	2320	2125

Pemanfaatan Media *e-learning* dan media *powerpoint* masing-masing mempunyai kekurangan dan kelebihan terhadap proses pembelajaran. berikut ini kekurangan dan kelebihan penggunaan media *e-learning* dan media *powerpoint* dalam proses pembelajaran

Tabel 1.2 Kelebihan Dan Kelemahan Penggunaan Media *E-learning* Dengan Media *Powerpoint*

No	Penggunaan Media	Kelebihan	Kekurangan
1	<i>e-learning</i>	- Fleksibilitas waktu - Fleksibilitas tempat	- Tergantung pada jaringan internet

	- Fleksibilitas kecepatan belajar	
	- Efektifitas pengajaran	
2	Powerpoint	<ul style="list-style-type: none"> - Praktis, dapat digunakan untuk semua ukuran kelas - Tidak semua materi dapat disajikan dengan menggunakan powerpoint - Memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respon siswa - Tidak semua sekolah memiliki LCD - Dapat menyajikan berbagai picture, warna, animasi dan suara sehingga membuat siswa tertarik - Pendidik harus mengetahui ruangan yang akan digunakan agar pada saat menyampaikan proses pembelajaran dengan powerpoint tidak terjadi hambatan seperti font yang tidak terbaca karena ruangan terlalu terang ataupun sebaliknya

Berdasarkan kekurangan dan kelebihan penggunaan media *e-learning* dan media powerpoint diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *e-learning* lebih efektif digunakan dalam pembelajaran karena dengan penggunaan media *e-learning* peserta didik dapat belajar mandiri, fleksibilitas waktu, tempat artinya peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja untuk menghindari kebosanan.

Pendapat diatas juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Wahyuningsih (2015), menyatakan bahwa penggunaan media *e-learning* menggunakan *edmodo* dapat meningkatkan efektivitas dan layak digunakan sebagai sumber belajar bagi peserta didik. Rosita (2016) menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media *e-learning* menggunakan *edmodo* memiliki kualitas kemenarikan yang tinggi dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Suriadhi, dkk (2014) dalam penelitiannya menyatakan bahwa pembelajaran

menggunakan media *e-learning* menggunakan *edmodo* efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sedangkan Yunus (2016) menyatakan bahwa media *e-learning* menggunakan *edmodo* merupakan media yang menarik, efisien dan efektif.

Pembelajaran menggunakan media *e-learning* menekankan peserta didik untuk belajar mandiri dengan bantuan seminimal mungkin dari pendidik. Media *e-learning* dapat digunakan peserta didik untuk berkomunikasi dengan pendidik dan mencari berbagai sumber belajar dengan cepat dan mudah. Media *e-learning* sangat efektif untuk menjembatani kegiatan belajar di dalam sekolah maupun di luar sekolah. Pembelajaran mandiri dengan menggunakan media *e-learning* sesuai dengan pendekatan pembelajaran kurikulum 2013 yang menggunakan pendekatan pembelajaran *Student centered Learning* yaitu proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (Sundani, 2016:13). Pendekatan pembelajaran SCL (*Student Centered Learning*) pendidik harus mampu melaksanakan perannya dengan baik yaitu tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai motivator, fasilitator, dan inovator. Peserta didik dituntut untuk berperan aktif dalam pembelajaran, maka hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran berupa media *e-learning* dimana pendidik tidak banyak menjelaskan akan tetapi pendidik hanya bertugas mengarahkan dan memfasilitasi peserta didik terhadap pemahaman materi. Pembelajaran media *e-learning* memungkinkan terjadinya fleksibilitas belajar yang tinggi. Artinya, peserta didik dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang. Peserta didik juga dapat berkomunikasi dengan pendidik setiap saat, dengan demikian peserta didik lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran (Darmawan, 2014:32). *E-learning* memberikan kemudahan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran.

Salah satu kompetensi dasar kurikulum 2013 mata pelajaran sejarah “Menganalisis beberapa teori tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia”. Pada kompetensi dasar tersebut mengharuskan pendidik mampu menyajikan materi yang dapat menarik perhatian peserta didik. Namun fakta dilapangan menunjukkan bahwa media yang digunakan pendidik dalam penyampaian materi tersebut hanya menggunakan

media buku paket yang disediakan disekolah dan didalam buku paket tersebut materinya masih kurang lengkap. Peran teknologi dan informatika menjadi sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan efektivitas yang tentunya akan berdampak pada motivasi dan hasil belajar peserta didik. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan hasil belajar peserta didik mencapai KKM yang ditentukan. Ketetapan nilai KKM setiap sekolah berbeda yaitu nilai 80 untuk KKM SMAN 4 Jember, nilai 78 untuk KKM SMAN Rambipuji dan nilai 78 untuk SMAN Pakusari.

Berdasarkan angket karakteristik peserta didik dalam gaya belajar yang dibagikan pada peserta didik di SMAN 4 Jember, SMAN Pakusari, SMAN Rambipuji kelas X menunjukkan bahwa 39,89 % peserta didik menyukai pembelajaran dengan auditori, sedangkan 31,16% menyukai pembelajaran dengan Visual dan 28,75% menyukai pembelajaran dengan kinestetik, dilihat dari gaya belajar diatas peserta didik lebih menginginkan pembelajaran menggunakan auditori. Hasil angket daya tarik peserta didik menunjukkan 84,2 % menginginkan adanya penggunaan media *e-learning* sebagai media pembelajaran sejarah. Dari kecenderungan gaya belajar auditori serta daya tarik peserta didik pada media *e-learning*, maka disimpulkan oleh peneliti untuk mengembangkan media *e-learning* menggunakan *edmodo* yang dalam media tersebut akan ditautkan video pembelajaran sejarah.

Menurut Mevenez (dalam Evenddy, 2016:27), *Edmodo* adalah situs gratis yang mirip dengan twiter atau *facebook*, diciptakan untuk tujuan pendidikan. Melalui *edmodo* dapat menciptakan kelompok peserta didik dimana pendidik dapat memonitor pesan. Hal ini diperkuat oleh pendapat Edsurge (dalam Evenddy, 2016:27) yang menyatakan bahwa *edmodo* adalah jejaring social bagi pendidik dan peserta didik, dan orang tua, *edmodo* dapat digunakan untuk berbagi tugas dan nilai, diskusi, dan memposting video pembelajaran, menjadwalkan janji, dan mengambil jajak pendapat. *Edmodo* memiliki beberapa kelebihan dibandingkan learning system lainnya yaitu (1) mirip dengan *facebook*; (2) mudah digunakan; (3) Closed group collaboration, hanya yang memiliki group code yang dapat mengikuti kelas; (4) tidak memerlukan server disekolah; (5) dapat diakses

dimanapun dan kapanpun; (6) *edmodo* selalu di update oleh pengembang; (7) *edmodo* dapat diaplikasikan dalam satu kelas, satu sekolahan, antar sekolah dalam satu kota atau kabupaten (Rismayanti, 2013:4)

Media *e-learning* menggunakan *edmodo* dapat digunakan sebagai sumber belajar pada mata pelajaran sejarah. Penggunaan buku paket dalam pembelajaran sejarah belum membantu pendidik dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini terlihat dari ketidaktertarikan peserta didik terhadap pembelajaran karena penggunaan media dalam pembelajaran sejarah kurang menarik bagi peserta didik. Media *e-learning* menggunakan *edmodo* yang memuat materi Teori Proses Masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan hindu budha di Indonesia diharapkan dapat meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran sejarah dan mampu membantu pendidik dan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran sejarah secara efektif.

Pembelajaran efektif adalah kombinasi yang tersusun meliputi unsure-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang diarahkan untuk mengubah perilaku peserta didik kearah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Supardi,2013:165).

Berdasarkan uraian diatas maka media *e-learning* menggunakan *edmodo* sangat penting untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran sejarah karena media tersebut dapat mendorong peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan tanpa mengandalkan pendidik sebagai fasilitator. Serta kurikulum 2013 dari kurikulum 2013 yaitu pemanfaatan teknologi dan informasi sebagai proses pembelajaran sejarah perlu di implementasikan dengan baik agar dapat meningkatkan efektivitas peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah. Dengan demikian penulis terdorong untuk melakukan pengembangan berupa media *e-learning* yang dirumuskan dengan judul **“Pengembangan Media E-Learning Menggunakan Edmodo Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka beberapa permasalahan yang dihadapi adalah

- 1) tersedianya fasilitas yang disediakan disekolah seperti *Wifi* kurang dimanfaatkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran;
- 2) ketersediaan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran masih terbatas pada buku paket;
- 3) bahan ajar yang digunakan peserta didik sebagai sumber dan media pembelajaran sejarah tentang teori proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu Buddha di Indonesia masih menggunakan buku paket yang disediakan sekolah yang di dalam buku tersebut materinya masih kurang lengkap;
- 4) kurangnya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran sejarah.

Pemecahan masalah dari beberapa permasalahan tersebut ialah dengan cara mengembangkan media pembelajaran *e-learning* menggunakan *edmodo* yang tervalidasi dan layak digunakan dalam proses pembelajaran sejarah yang diharapkan dapat meningkatkan daya tarik peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Sehingga rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah:

- 1) bagaimana hasil validasi media *e-learning* menggunakan *edmodo* sebagai media pembelajaran sejarah kelas X SMA?
- 2) bagaimana efektivitas *e-learning* menggunakan *edmodo* sebagai media dalam pembelajaran sejarah kelas X SMA?

1.3 Tujuan

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan seperti berikut.

- 1) untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *E-learning* dengan menggunakan *Edmodo* pada pembelajaran sejarah kelas X SMA yang tervalidasi dan layak;

- 2) Pengembangan media *e-learning* menggunakan *edmodo* diharapkan dapat mencapai efektivitas belajar peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini, berupa media *e-learning* menggunakan *edmodo*, untuk mata pelajaran sejarah Indonesia kelas X semester genap pada KD 3.5. Desain media *e-learning* yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini berupa aplikasi yang dikembangkan dengan mediakomputer yang diolah dengan menggunakan software android yang kemudian diaplikasikan kedalam aplikasi di *smartphone*. Adapun spesifikasi media *e-learning* berbasis *edmodo* yang dikembangkan memiliki berbagai fasilitas *resources and activities* sebagai berikut:

1. Resources

- a. petunjuk penggunaan media *edmodo*, berfungsi sebagai petunjuk dalam pengoperasian media yang dikembangkan. Petunjuk penggunaan media ini berupa file dengan format pdf. Isi dari buku petunjuk ini terdiri : 1) cover, 2) deskripsi buku, 3) uraian tentang media *edmodo*, 4) Cara penggunaan media *e-learning* menggunakan *edmodo*, 5) daftar pustaka;
- b. video pembelajaran, yang berisikan tayangan yang akan membantu peserta didik dalam memberikan gambaran mengenai materi Teori Proses Masuk dan Berkembangnya Agama dan Kebudayaan Hindu Buddha di Indonesia. Video ini berbentuk video animasi yang diproduksi dengan aplikasi *Videoscribe*. Produk video pembelajaran ini terdiri : 1) halaman pembukaan berisi tentang judul materi yang akan dipelajari, 2) materi yang terdiri dari teori proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan hindu budha di Indonesia, a) teori proses masuknya agama dan kebudayaan Hindu – Buddha di Indonesia, b) perkembangan agama hindu buddha di Indonesia, 3) pengaruh kebudayaan Hindu Buddha di Indonesia;

- c. *powerpoint*, dibuat lebih rinci dari video dan bahan ajar dengan menuliskan point-pointnya saja. Hal ini untuk mempermudah siswa memahami materi.

2. Activities

- a. *Assignments* yang berisi soal penugasan kepada peserta didik secara online. *Assignments* dilengkapi dengan waktu deadline, fitur attach file yang terdapat di menu assignments dapat digunakan peserta didik untuk mengirimkan tugas dalam bentuk file dokumen (Pdf, Doc, xls, ppt).
- b. *Quiz* berbentuk *Multiple Choices* berfungsi latihan soal, dan alat evaluasi untuk mengetahui pemahaman materi peserta didik. Quiz ini dilengkapi dengan batas waktu. Quis yang sudah dikirim tidak dapat kerjakan kembali. Nilai pada kuis bisa langsung dilihat oleh peserta didik setelah selesai mengerjakan. Soal quis yang tidak akan sama antara peserta didik satu dengan peserta didik yang lain.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan mempunyai makna penting dalam dunia pendidikan terutama untuk menghasilkan produk yang dapat menunjang pelaksanaan proses pembelajaran. Beberapa alasan mengapa perlu dilakukan penelitian pengembangan sebagai berikut:

- 1) pengembangan media *e-learning* dengan menggunakan *edmodo* pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah;
- 2) pengembangan media *e-learning* dengan menggunakan *edmodo* pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini, memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan pengembangan meliputi:

1.6.1 Asumsi

Beberapa asumsi dalam pengembangan media *e-learning* dengan *edmodo* pada mata pelajaran sejarah kelas X sebagai berikut

- 1) media *e-learning* menggunakan *edmodo* pada mata pelajaran sejarah dapat menjadi alternative bagi pendidik dalam pembelajaran sejarah sebagai variasi jenis bahan ajar yang digunakan;
- 2) pengembangan media *e-learning* menggunakan *edmodo* pada mata pelajaran sejarah dengan model 4D materi tentang Teori Proses Masuk Dan Berkembangnya Agama dan Kebudayaan Hindu Buddha di Indonesia dapat membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan media *e-learning* dengan *edmodo* pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA sebagai berikut

- 1) pengembangan *e-learning* menggunakan *edmodo* hanya terbatas pada materi teori proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu Buddha di Indonesia;
- 2) pengembangan media *e-learning* menggunakan *edmodo* hanya terbatas pada siswa kelas X SMA;
- 3) media *e-learning* menggunakan aplikasi *edmodo* dalam penggunaannya dibutuhkan Laptop atau *smartphone* dan sarana sekolah yang memadai seperti wifi atau jaringan internet;
- 4) penelitian pengembangan dilakukan dengan menggunakan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974). Langkah penelitian yang dilakukan terbatas sampai pada tahap pengembangan untuk mengetahui efektivitas media yang dikembangkan

1.7 Batasan Istilah

Batasan istilah sangat diperlukan supaya tidak terjadi kesalahan penafsiran yang digunakan dalam penelitian ini. Adapun beberapa istilah tersebut meliputi:

- 1) Penelitian pengembangan untuk membantu pengembang dalam merancang, mengembangkan, dan menyebarkan materi pembelajaran (Thiagarajan dkk, 1974:1)
- 2) Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Umamah, 2014:268).
- 3) *E-learning* merupakan proses pembelajaran yang difasilitasi dan didukung melalui pemanfaatan teknologi informasi dan internet (Sanaky, 2013:239).
- 4) *Edmodo* adalah jejaring social bagi pendidik dan peserta didik, pendidik dan orang tua, *edmodo* dapat digunakan untuk berbagi tugas dan nilai, diskusi, dan memposting video pembelajaran, menjadwalkan janji, dan mengambil jajak pendapat (evenddy, 2016:27).
- 5) Media pembelajaran yang menarik adalah suatu media yang interaktif, animatif dan imajinatif dalam penyampaian materi pembelajaran. penyampaian yang interaktif akan meningkatkan aktifitas dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Raharjo, 2014:28).
- 6) Pembelajaran efektif adalah kombinasi yang tersusun meliputi unsure-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang diarahkan untuk mengubah perilaku peserta didik kearah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Supardi,2013:165).

Berdasarkan definisi istilah diatas, maka yang dimaksud dengan pengembangan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* adalah proses perbaikan media pembelajaran yang sudah ada sebelumnya menjadi media pembelajaran yang lebih menarik berupa media *edmodo*, memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi sehingga menjadi media yang tepat dan dapat menghemat waktu pembelajaran serta dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah sehingga dengan meningkatnya hasil belajar kelas X SMA

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dibahas mengenai teori-teori yang berkaitan dengan variable penelitian yang akan dijadikan dasar teori untuk mendukung penelitian pengembangan, diantaranya ialah (1) Urgensi Media *E-Learning* Menggunakan *Edmodo* Dalam Pembelajaran Sejarah, (2) Media Pembelajaran, (3) Pembelajaran *E-Learning*, (4) *E-Learning* Menggunakan *Edmodo*, (5) Urgensi Media *E-Learning* Menggunakan *Edmodo* yang Efektif, (7) Model Pengembangan 4D.

2.1 Urgensi Media *E-learning* Menggunakan *Edmodo* dalam Pembelajaran Sejarah

Pada Kurikulum 2013 yang dilaksanakan di SMA, SMK, dan MA mata pelajaran sejarah menjadi mata pelajaran wajib bagi semua peserta didik kelas X sampai kelas XII. Kelompok mata pelajaran wajib merupakan bagian dari pendidikan umum yaitu pendidikan bagi semua warganegara bertujuan memberikan pengetahuan tentang bangsa, sikap sebagai bangsa, dan kemampuan penting untuk mengembangkan kehidupan pribadi peserta didik, masyarakat dan bangsa.

Mata pelajaran sejarah memiliki tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik. Mata pelajaran sejarah dalam kurikulum 2013 bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya konsep waktu dan tempat atau ruang dalam rangka memahami perubahan dan keberlanjutan dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa di Indonesia;
- 2) mengembangkan kemampuan berfikir historis (*historical thinking*) yang menjadi dasar untuk kemampuan berfikir logis, kreatif, inspiratif, dan inovatif;
- 3) menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau;

- 4) menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap diri sendiri, masyarakat, dan proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui perjalanan sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang;
- 5) menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangsa dan cinta tanah air, melahirkan empati dan perilaku toleran yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan masyarakat dan bangsa;
- 6) mengembangkan perilaku yang berdasarkan pada nilai dan moral yang mencerminkan karakter diri, masyarakat dan bangsa;
- 7) menanamkan sikap berorientasi pada masa kini dan masa depan.

Terdapat tujuh tujuan pendidikan sejarah di SMA yaitu:

- 1) mengembangkan kemampuan berfikir kronologis, kritis, dan kreatif;
- 2) membangun kepedulian social;
- 3) mengembangkan semangat kebangsaan;
- 4) membangun kejujuran, kerja keras, dan bertanggung jawab;
- 5) mengembangkan rasa ingin tahu;
- 6) mengembangkan kemampuan komunikasi;
- 7) mengembangkan kemampuan mencari, mengelola, mengemas, dan mengkomunikasikan informasi.

Tujuan dari mata pelajaran sejarah merupakan sebuah titik pencapaian yang harus diperoleh sebagai pengambilan makna dari belajar sejarah, maka setelah pembelajaran sejarah peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran sejarah yang diharapkan. Melalui media *e-learning* menggunakan *edmodo* akan membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran sejarah.

Pembelajaran menggunakan *e-learning* menekankan peserta didik agar dapat belajar mandiri dengan bantuan seminimal mungkin dari pendidik. Pembelajaran *e-learning* dengan media *edmodo* memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran di kelas biasanya sehingga semakin menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran. Pengalaman yang berbeda tersebut yaitu penyajian materi, tugas, dan dilakukan secara *online* dengan memanfaatkan media yang merupakan media social khusus untuk pembelajaran. Melalui media *edmodo*

peserta didik dapat belajar dan berinteraksi dengan guru dan teman-temannya kapan saja dan dimana saja selama terkoneksi dengan internet. Jadi, proses pembelajaran tidak hanya terbatas diruang kelas saja, melainkan dapat dilakukan secara *online* tanpa ada batasan waktu dan tempat. Pembelajaran *e-learning* dalam penelitian ini dilakukan secara online di dalam kelas sehingga dapat memberikan warna baru dalam kegiatan pembelajaran serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Aplikasi *edmodo* yang dapat diakses menggunakan perangkat mobile berbasis *iOS* maupun *Android* semakin memberikan kemudahan bagi pendidik dan peserta didik dalam menggunakan aplikasi tersebut.

Pembelajaran mandiri dengan menggunakan media *edmodo* sesuai dengan pendekatan pembelajaran pada kurikulum 2013 yang menggunakan pendekatan pembelajaran *Student Centered Learning* (SCL) yaitu proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (Sundani, 2016: 13). Pada pendekatan pembelajaran *Student Centered Learning* (SCL) peserta didik dituntut untuk berperan aktif dalam pembelajaran, maka hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran berupa media *e-learning* dengan *edmodo* dimana pendidik tidak terlalu banyak menjelaskan materi dan pendidik hanya bertugas mengarahkan peserta didik terhadap pemahaman materi dan peserta didik yang lebih aktif dalam mencari pemahaman materi tersebut

Media *e-learning* menggunakan *edmodo* akan mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi dengan sebuah inovasi baru yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih tertarik dan tidak bosan saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Menurut Asyhar (2011: 36) penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran dapat menarik perhatian dan mengkonsentrasikan pikiran peserta didik dalam mempelajari materi. Media yang tidak menarik dan tidak jelas bagi peserta didik tidak akan memberikan hasil yang optimal. Purbo (dalam Rusman, 2011:289) mensyaratkan tiga hal yang wajib dipenuhi dalam merancang *e-learning* termaksud *edmodo*, yaitu sebagai berikut:

1. Sederhana

System yang sederhana akan membuat peserta didik akan mudah dalam memanfaatkan teknologi dan media yang telah ada. Kemudahan pada menu

yang disediakan, akan mengurangi kesulitan dari system *e-learning* itu sendiri. Hal tersebut akan mempermudah peserta didik dan membuat peserta didik tertarik dalam belajar.

2. Personal

Syarat personal berarti pendidik dapat berinteraksi dengan baik seperti layaknya seorang pendidik yang berkomunikasi dengan peserta didik di depan kelas pendekatan dan interaksi yang lebih personal, peserta didik diperhatikan kemajuannya serta di bantu segala persoalan yang dihadapinya. Hal ini akan membuat peserta didik betah berlama-lama di depan computer dan *smartphone* nya untuk belajar.

3. Cepat

Layanan yang ditunjang dengan kecepatan, respon yang cepat terhadap keluhan dan kebutuhan peserta didik menyebabkan perbaikan pembelajaran dapat dilakukan secepat mungkin oleh pendidik

2.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai peran penting untuk memperlancar proses komunikasi antara pendidik dengan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan oleh pendidik. Setiap materi pelajaran memiliki karakteristik masing – masing, sehingga dibutuhkan ketepatan dalam memilih media pembelajaran yang sesuai. Pada dasarnya media pembelajaran mendukung serta membantu pendidik dalam menyampaikan materi yang ada dalam bahan ajar sehingga peserta didik lebih mengerti dan memahami materi yang diajarkan (Pranata, 2014:4). Media pembelajaran memudahkan pendidik menyampaikan materi dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.

2.2.1 Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran (Sanaky, 2013:4). Pendapat lainnya juga menjelaskan bahwa media pembelajaran digunakan oleh pendidik 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, 2012:60). Bentuk – bentuk stimulus dapat dipergunakan sebagai media, diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realitas, gambar bergerak dan tidak bergerak, tulisan, dan suara yang direkam (Sanaky, 2013:3).

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Umamah, 2014:268). Pembelajaran merupakan proses penyampaian pesan dari pengirim pesan dan penerima pesan. Penggunaan media dalam proses pembelajaran akan membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media dalam pembelajaran sejarah dapat digunakan sebagai alat bantu pendidik dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan materi kepada peserta didik sehingga peserta didik menjadi lebih mudah dalam menyerap atau memahami materi pelajaran. Alat bantu tersebut dapat berupa buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan computer. Selain itu, media pembelajaran sejarah juga dapat menjadi stimulus atau dorongan kepada peserta didik untuk berfikir dan belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses kegiatan belajar mengajar media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga peserta didik mampu memahami materi dengan mudah. Media pembelajaran memiliki fungsi yang jelas yaitu memperjelas, memudahkan dan membuat menarik pesan pembelajaran yang akan disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisienkan proses belajar (Rusman, 2012:6). Pendapat lain Sanaky (2013:7) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- 1) Menghadirkan objek sebenarnya dan objek yang langka.
- 2) Membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya.
- 3) Membuat konsep abstrak ke konsep kongkret.
- 4) Memberi kesamaan persepsi.
- 5) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak.
- 6) Menyajikan ulang informasi secara konsisten, dan
- 7) Memberi suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai, dan menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Pendapat lain juga diungkapkan oleh Rowntree (dalam Rohani, 1997: 7-8) mengungkapkan bahwa fungsi media pembelajaran, yaitu:

- 1) Membangkitkan motivasi belajar
- 2) Mengulang apa yang dipelajari
- 3) Menyediakan stimulus belajar
- 4) Mengaktifkan respon peserta didik
- 5) Memberikan umpan balik dengan segera
- 6) Menggalakkan latihan yang serasi

2.3.3 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai sarana atau alat yang digunakan untuk menyajikan dan menyampaikan pesan materi dari pendidik kepada peserta didik memberikan manfaat yang banyak bagi kelancaran proses belajar mengajar untuk

mencapai tujuan pembelajaran. Sardiman (2014: 17) mengemukakan bahwa media pembelajaran mempunyai manfaat sebagai berikut:

- 1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka);
- 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai atau model;
- 3) dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif peserta didik, sehingga dapat menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan dunia realita, memungkinkan belajar sendiri menurut kemampuan dan minat;
- 4) dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat pendidik dapat mengatasi kesulitan-kesulitan akibat perbedaan sifat, lingkungan maupun pengalaman peserta didik.

2.2.4 Jenis Media Pembelajaran

Penggunaan Media pembelajaran dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik, maka diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik terhadap pelajaran sejarah. Arsyad (2016:31) menjelaskan bahwa berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu.

1. Media hasil teknologi cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis. Media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafis, foto atau representasi fotografik.

2. Media hasil teknologi audio-visual

Media audio-visual merupakan jenis media pembelajaran yang melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan media audio-visual dicirikan dengan

penggunaan perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visul yang lebar.

3. Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer

Merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor. Pembelajaran dengan komputer dilihat dari cara penyajian dan tujuan yang ingin dicapai meliputi *tutorial* (penyajian materi pelajaran secara bertahap), *drills and practice* (latihan untuk membantu peserta didik menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya), permainan dan simulasi (latihan mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang baru dipelajari), dan basis data (sumber yang dapat membantu peserta didik menambah informasi dan pengetahuannya sesuai dengan keinginan masing-masing).

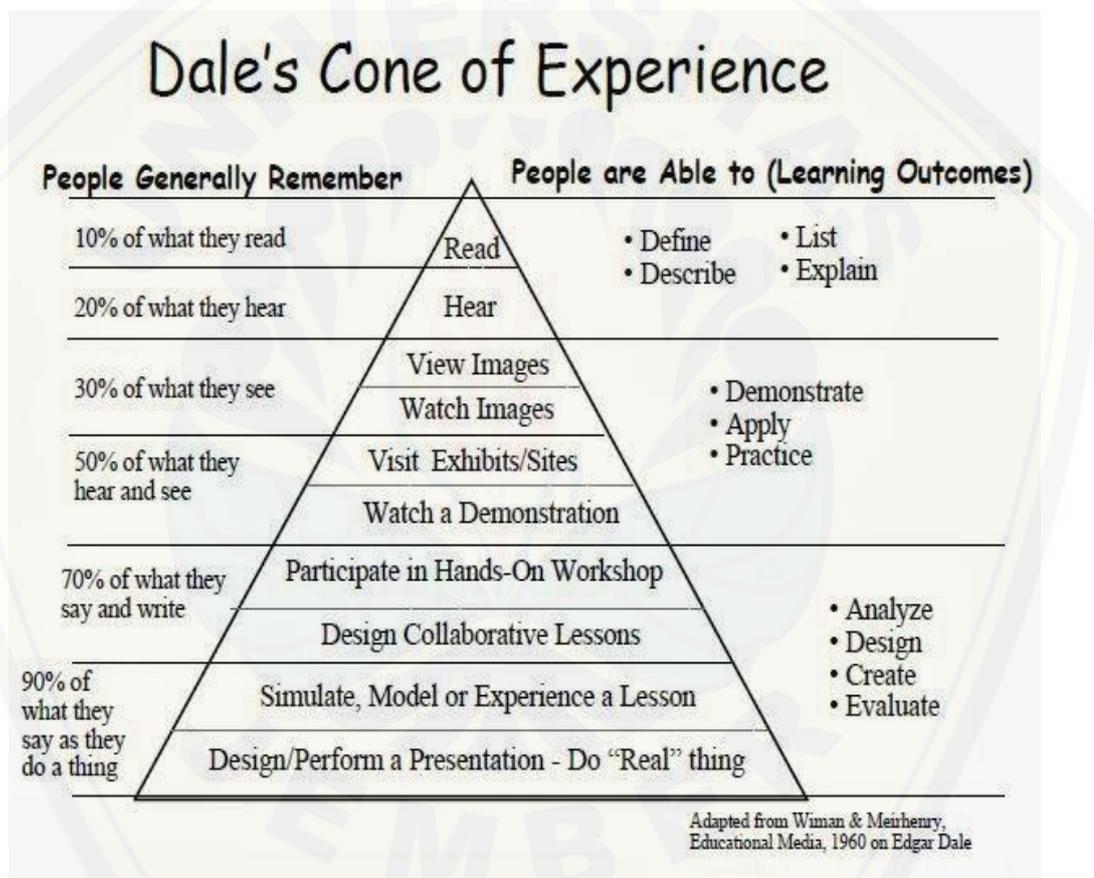
4. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Media pembelajaran berbasis komputer merupakan media pembelajaran yang paling update. Media pembelajaran berbasis komputer salah satunya adalah internet. Gordin et.al., (dalam Rusman, 2011: 278) menyatakan bahwa pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran mengakomodasi peserta didik untuk belajar secara mandiri. Media pembelajaran berbasis computer atau biasa disebut pembelajaran berbantu komputer (*Computer Assisted Instructional/CAI*), adalah salah satu media pembelajaran yang sangat menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar. Penggunaan komputer sebagai pembelajaran interaktif dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk diantaranya program *Computer-Assisted Learning (CAL)*, surat elektronik mail (*e-mail*), dan multimedia pembelajaran interaktif (Warsita,2008:137).

2.2.5 Landasan Teoritis Penggunaan Media Pembelajaran

Dalam usaha memanfaatkan media sebagai media pembelajaran, Edgar Dale (dalam Sadiman, 1996: 8-9) mengadakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkret ke yang paling abstrak atau yang sering dikenal dengan nama kerucut pengalaman (cone of experience) dari Edgar Dale dan pada saat ini dianut secara luas dalam menentukan alat bantu apa yang paling sesuai untuk pengalaman belajar tertentu. Berikut ini kerucut pengalaman Edgar Dale:



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale (Warsita, 2008:12)

Berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Dale diatas maka dapat terlihat jelas bahwa bagian ujung kerucut adalah symbol lisan untuk komunikasi kelas yang lebih abstrak dan sulit untuk dipahami. Sedangkan bagian bawah kerucut adalah pengalaman belajar yang lebih kongkrit dan bermakna. Pada kerucut pengalaman Edgar Dale dapat terlihat bahwa media pembelajaran memiliki posisi yang sangat

penting karena dapat memberikan pengaruh terhadap tingkat ketercapaian komunikasi kelas yang dapat memberikan pengaruh terhadap tingkat ketercapaian komunikasi kelas yang bermakna bagi peserta didik.

Terdapat empat jenis pengalaman belajar menurut kerucut pengalaman Edgar Dale, yaitu (1) ceramah; (2) mengamati dan berinteraksi dengan mediated events, misalnya menonton slide, video, film; (c) menamati dan berinteraksi dengan actual events, misalnya fieldtrip, demonstration, sosiodrama (*roleplay*); (4) melakukan pengamatan langsung, misalnya memasak, mencangkul, kebun sekolah dan sebagainya (Warsita, 2008: 12). Media pembelajaran yang menyajikan pengalaman konkrit membantu dan memfasilitasi peserta didik mempelajari konsep abstrak (Umamah, 2014: 298). Dalam upaya menciptakan media pembelajaran sejarah yang kreatif serta variatif dapat dilakukan dengan memanfaatkan berbagai aplikasi pembelajaran *online*. Sebuah media pembelajaran dikatakan baik apabila media tersebut telah memenuhi kriteria-kriteria kualitas produk. Seperti pada media pembelajaran (perangkat lunak) dapat dikatakan baik yaitu harus memenuhi beberapa kriteria tersebut. Menurut Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2007: 175-176) menyebutkan bahwa terdapat kriteria utama dalam mereview sebuah media pembelajaran (perangkat lunak) yakni sebagai berikut:

1. Kualitas isi dan tujuan yaitu berkaitan dengan ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat/perhatian, keadilan, kesesuaian dengan situasi peserta didik;
2. Kualitas instruksional yaitu berkaitan dengan pemberian kesempatan belajar dan bantuan belajar kepada peserta didik, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksional, hubungan dengan program pembelajaran lainnya, kualitas social interaksi intruksional, kualitas tes dan penilaian, dapat memberikan dampak kepada peserta didik, dapat memberi dampak bagi pendidik dan pembelajarannya;
3. Kualitas teknis yaitu dengan terbacaan, mudah digunakan, kualitas tampilan/tayangan, kualitas penanganan jawaban, kualitas pengelolaan program dan kualitas pendokumentasian.

2.2.6 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan agar dapat tercapai tujuan pembelajaran dengan baik. Dalam menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang baik maka diperlukan prinsip dalam pemilihan media. Setyosari (2008: 22) mengidentifikasi prinsip-prinsip media sebagai berikut:

1. identifikasi ciri-ciri media yang diperhatikan sesuai dengan kondisi, unjuk kerja (*performance*) atau tingkat setiap tujuan pembelajaran;
2. identifikasi karakteristik siswa (pembelajar) yang memerlukan media pembelajaran khusus;
3. identifikasi karakteristik lingkungan belajar berkenaan dengan media pembelajar yang akan digunakan;
4. identifikasi pertimbangan praktis yang memungkinkan media mana yang mudah dilaksanakan;
5. identifikasi faktor ekonomi dan organisasi yang menentukan kemudahan penggunaan media pembelajaran;

Prinsip-prinsip media yang dipaparkan mengidentifikasi media bahwa media pembelajaran yang tepat guna, berdaya guna, dan bervariasi dapat menjadi suatu media pembelajaran yang baik. Isi media yang dirancang sesuai dengan desain pembelajaran yang berkualitas akan menumbuhkan ketertarikan bagi peserta didik.

Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Arsyad (2014: 74-76) bahwa kriteria memilih media pembelajaran juga harus mempertimbangkan beberapa hal yaitu media tersebut harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media yang digunakan agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan peserta didik. Media pembelajaran juga harus praktis, luwes, dan bertahan, jika tidak tersedia waktu, dana atau sumber daya lainnya untuk memproduksi tidak perlu dipaksakan. Kriteria ini dapat menuntun pendidik untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh pendidik. Oleh karena itu media

yang dipilih seharusnya dapat bersifat fleksibel dan dapat digunakan dimanapun dan kapanpun.

2.3 Pembelajaran *E-learning*

Dalam paradigma pembelajaran tradisional, proses belajar mengajar biasanya berlangsung di dalam kelas dengan kehadiran pendidik di dalam kelas dan pengaturan jadwal yang kaku di mana proses belajar mengajar hanya bisa berlaku pada waktu dan tempat yang telah ditetapkan. Peran pendidik sangat dominan dan bertanggung jawab atas efektivitas proses belajar mengajar dan guru juga menjadi sumber belajar yang dominan.

Dalam paradigma sekarang, dengan pendekatan SCL dominasi pendidik berkurang dan sebagian besar hanya berperan sebagai fasilitator dan bukan sebagai satu-satunya sumber belajar. Sebagai fasilitator pendidik semestinya dapat memfasilitasi peserta didik atau peserta didik agar dapat belajar setiap saat di mana saja dan kapan saja ketika peserta didik merasa memerlukan. Proses belajar mengajar akan berjalan efektif dan efisien bila didukung dengan tersedianya media yang menunjang. Penyediaan media serta metodologi pendidikan yang dinamis, kondusif serta dialogis sangat diperlukan bagi pengembangan potensi peserta didik, secara optimal. Hal ini disebabkan karena potensi peserta didik akan lebih terangsang bila dibantu dengan sejumlah media atau sarana dan prasarana yang mendukung proses interaksi yang sedang dilaksanakan.

Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Dengan keterbatasan yang dimiliki, manusia seringkali kurang mampu menangkap dan menanggapi hal-hal yang bersifat abstrak atau yang belum pernah terekam dalam ingatannya. Untuk menjembatani proses internalisasi belajar mengajar yang demikian, diperlukan media pendidikan yang memperjelas dan mempermudah peserta didik dalam menangkap pesan-pesan pendidikan yang disampaikan. Oleh karena itu, semakin banyak peserta didik disuguhkan dengan berbagai media dan sarana prasarana yang mendukung, maka

semakin besar kemungkinan nilai-nilai pendidikan mampu diserap dan dicernanya.

Kemajuan ICT, proses ini dimungkinkan dengan menyediakan sarana pembelajaran online melalui internet dan media elektronik. Konsep pembelajaran berbasis ICT seperti ini lebih dikenal dengan *e-learning*. *E-Learning* atau *electronic learning* kini semakin merupakan salah satu cara untuk mengatasi masalah pendidikan, baik di negara-negara maju maupun dinegara yang sedang berkembang. Banyak orang menggunakan istilah yang berbeda beda dengan *e-learning*, namun pada prinsipnya *e-learning* adalah pembelajaran yang menggunakan jasa elektronika sebagai alat bantu.

Menurut Purbo (dalam Rusman, 2012:288) istilah “e” atau singkatan *electronic* 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-ROOM adalah sebagian dari media elektronik yang digunakan dalam pembelajaran boleh disampaikan pada waktu yang sama ataupun pada waktu yang berbeda.

E-learning merupakan proses pembelajaran yang difasilitasi dan didukung melalui pemanfaatan teknologi informasi dan internet (Sanaky, 2013:239). Jadi, *e-learning* tidak hanya terbatas pada proses pembelajaran yang sifatnya statis, *stand alone*, satu arah, tetapi telah meluas menjadi proses pembelajaran yang sifatnya dinamis, *collaborative*, dan multimedia. *E-learning* memiliki karakteristik yang berbeda dengan pembelajaran konvensional, Cisco (dalam Darmawan, 2014:27) mendeskripsikan *E-learning* dalam berbagai karakteristik, antara lain:

1. *E-learning* merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, dan pelatihan secara *online*;
2. *E-learning* menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya hasil –hasil belajar yang diperoleh hanya secara konvensional, sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi;

3. *E-learning* tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar konvensional melalui pengayaan konten dan pengembangan teknologi pendidikan;
4. *E-learning* akan menyebabkan kapasitas peserta didik bervariasi bergantung pada bentuk konten dan alat penyampaiannya.

Pemanfaatan *e-learning* tidak terlepas dari jasa internet, karena teknik pembelajaran yang tersedia di internet begitu lengkap, dan hal ini akan mempengaruhi tugas pendidik dalam proses pembelajaran. Dahulu, proses belajar mengajar didominasi oleh peran pendidik, karena itu disebut the era of teacher. Kini, proses belajar dan mengajar, banyak didominasi oleh peran pendidik dan buku (the era of teacher and book) dan pada masa mendatang proses belajar mengajar akan didominasi oleh peran pendidik, buku dan teknologi (the era of teacher, book and technology).

2.3.1 Keunggulan *E-Learning*

Keunggulan *e-learning* juga diungkapkan oleh Empy Effendi dkk (2005:10-13), sebagai berikut:

1) Fleksibilitas waktu

Peserta didik dapat menyesuaikan waktu belajar, misalnya mereka dapat menyisihkan waktu belajar mereka setelah pulang kuliah. Pelajar mudah mengakses *e-learning*, ketika waktu sudah tidak memungkinkan atau ada hal lain yang lebih mendesak mereka dapat meninggalkan *e-learning* saat itu juga

2) Fleksibilitas tempat

Peserta didik dapat mengakses *e-learning* dimanapun dan tidak harus di kelas, dapat dirumah, tempat umum, bahkan *mall*, karena tidak ada batasan tempat, selama ada atau terkoneksi dengan jaringan internet.

3) Fleksibilitas kecepatan pembelajaran

Masing-masing peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, sehingga menjadi wajar jika di dalam suatu kelas ada peserta didik yang dapat mengerti dengan cepat dan ada yang harus mengulang pelajaran untuk memahaminya. Dalam suatu kegiatan pembelajaran pendidik mengajar dengan

kecepatan yang sama untuk semua peserta didik, sehingga peserta didik yang lambat akan sulit dalam memahami. Dalam hal ini peserta didik dapat menjadi frustrasi. Peserta didik yang lebih cepat menginginkan lebih banyak materi sedangkan peserta didik yang lambat menginginkan pengulangan pelajaran. Melalui *e-learning* peserta didik dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing peserta didik. Dalam hal ini peserta didik mengatur sendiri kecepatan dalam mengikuti pelajaran. Jika belum mengerti peserta didik dapat mempelajari materi yang terdapat di dalamnya dengan *download* materi maupun artikel terkait dan mengulanginya di rumah.

4) Efektivitas pengajaran

Materi pelajaran dalam *e-learning* dapat disajikan dalam bentuk simulasi dan kasus-kasus, menggunakan bentuk permainan dan menerapkan teknologi animasi canggih. Bentuk bentuk pembelajaran tersebut dapat membantu proses pembelajaran dan mempertahankan minat belajar.

2.3.2 Fungsi *E-Learning*

E-learning dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas (*classroom instruction*) memiliki tiga fungsi, yaitu:

1. Suplemen (tambahan)

E-learning sebagai suplemen (tambahan) yang sifatnya pilihan (*opsional*) yaitu peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi *e-learning* atau tidak. Sekalipun sifatnya *opsional* atau pilihan, peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

2. Komplemen (pelengkap)

E-learning berfungsi sebagai komplemen (pelengkap) yaitu materinya diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik didalam kelas. Artinya, materi *e-learning* diprogramkan untuk menjadi materi *reinforcement* (penguatan) atau *remidial* bagi peserta didik didalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional.

3. Substitusi (pengganti)

E-learning berfungsi sebagai substitusi atau pengganti, yaitu ketika guru tidak dapat memberikan materi didalam kelas, maka kegiatan belajar mengajar dapat digantikan melalui *e-learning* yang dapat dilaksanakan tanpa ada batasan waktu dan ruang atau tempat. Siahaan (dalam Darmawan, 2014:29).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi *e-learning* adalah sebagai penambah pengetahuan dan wawasan bagi peserta didik, sebagai pelengkap materi yang didapat dari pembelajaran secara konvensional, dan sebagai pengganti ketika pendidik tidak dapat memberikan materi didalam kelas kegiatan pembelajaran tetapi dapat dilakukan secara *online*.

2.3.3 Manfaat Pembelajaran *E-learning*

Bates dan Wulf (dalam Darmawan, 2014:33) menjelaskan manfaat *e-learning* terdiri atas empat hal, yaitu:

1. meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dan pendidik atau instruktur, sesama peserta didik, maupun antara peserta didik dan bahan belajar (*enhance interactivity*);
2. memungkinkan terjadinya interaksi dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*). Hal ini karena sumber belajar yang sudah dikemas secara elektronik dan tersedia untuk diakses oleh peserta didik melalui internet, maka peserta didik dapat melakukan interaksi dengan sumber belajar ini kapan saja dan dimana saja;
3. menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*). Dengan fleksibilitas waktu dan tempat, maka jumlah peserta didik yang dapat dijangkau melalui kegiatan *e-learning* semakin lebih banyak atau meluas. Ruang dan tempat serta waktu tidak lagi menjadi hambatan dan kesempatan belajar benar-benar terbuka lebar bagi siapa saja yang membutuhkan;
4. mempermudah pembaruan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*). Fasilitas yang tersedia dalam teknologi internet dan berbagai perangkat lunak yang terus

berkembang turut membantu mempermudah pengembangan bahan belajar elektronik.

Pembelajaran *e-learning* dalam penelitian ini memiliki manfaat meningkatkan efektivitas belajar peserta didik. Hal tersebut dikarenakan melalui pembelajaran *e-learning* akan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, menarik, dan dapat memberikan wawasan pengetahuan dan informasi yang lebih luas kepada peserta didik. Selain itu, pembelajaran *e-learning* juga dapat meningkatkan komunikasi antara pendidik dengan peserta didik serta peserta didik dengan peserta didik lain yang dapat terwujud dalam diskusi yang dilakukan secara *online* dengan media *Edmodo* tanpa batasan waktu dan tempat. Peserta didik juga dapat mengerjakan tes tulis secara *online* dan langsung dapat melihat hasilnya. Dengan demikian, motivasi belajar peserta didik yang tinggi juga akan meningkatkan hasil belajar peserta didik pula.

2.3.4 Sintaks Pembelajaran Menggunakan Media *Edmodo*

Sintaks pembelajaran berisi langkah-langkah yang harus dilakukan pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Penerapan *e-learning* dengan media *edmodo* pada kompetensi dasar teori proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan hindu buddha di indonesia dilakukan didalam kelas dengan tahapan seperti dalam tabel dibawah ini.

Tabel 2.1 Sintaks pembelajaran menggunakan media *edmodo*

No.	Pendidik	Peserta didik
1.	Pendidik meminta peserta didik untuk membuka laptop atau <i>smartphone</i> lalu menyambungkan-nya dengan <i>Wifi</i> .	Peserta didik membuka laptop atau <i>smartphone</i> lalu menyambungkan-nya dengan <i>Wifi</i> .
2.	Pendidik memberikan arahan kepada peserta didik untuk <i>Log in</i> ke media <i>edmodo</i> dan bergabung dalam kelas sejarah X SMA yang sudah dibuat pendidik dengan <i>Acces Code</i> yang	Peserta didik melakukan arahan guru yaitu <i>Log in</i> ke media <i>edmodo</i> dan bergabung dalam kelas sejarah X SMA yang sudah dibuat pendidik dengan <i>Acces Code</i> yang diberikan

	diberikan pendidik.	pendidik.
3.	Pendidik menghimbau peserta didik untuk membuka bahan ajar dan mengamati video berkaitan dengan materi yang telah di upload sebelumnya oleh pendidik	Peserta didik membuka bahan ajar dan mengamati video berkaitan dengan materi teori proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan hindu budha di Indonesia yang diberikan pendidik melalui media <i>edmodo</i> .
4.	Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai bahan ajar dan video yang diamati melalui <i>edmodo</i> .	Peserta didik bertanya kepada pendidik mengenai bahan ajar dan video yang diamatinya melalui <i>edmodo</i> .
5.	Pendidik memberikan soal ulangan kepada peserta didik melalui media <i>edmodo</i> .	Peserta didik mengerjakan soal ulangan secara <i>online</i> melalui media <i>edmodo</i> .

2.4 E-learning Menggunakan Edmodo

Media pembelajaran *e-learning* yang dikembangkan 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* (LMS). Darmawan (2014:17) mengemukakan bahwa LMS merupakan upaya yang dapat dilakukan oleh sebuah institusi yang akan, sedang, dan mau melakukan pengelolaan desain dan sistem pelaksanaan, penilaian proses dan hasil pembelajaran secara elektronik. Karakter utama LMS adalah pengguna yang merupakan pengajar dan peserta didik, dan keduanya harus berkoneksi dengan internet.

Media *e-learning* menggunakan *edmodo* merupakan suatu *Learning Management System* (LMS) yang digunakan dalam proses pembelajaran, dikembangkan pada tahun 2008 oleh Nicolas Borg dan Jeff O'Hara. Menurut pendirinya, ide membuat dan mendirikan *edmodo* terlintas dipikiran mereka

ketika mereka bekerja di dua sekolah yang berbeda di Chicago. Mereka bekerjasama untuk mengembangkan jaringan yang aman yang bisa memungkinkan peserta didik, pendidik 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.

Edmodo adalah sebuah media untuk melaksanakan pembelajaran secara online yang menggabungkan sebagian fitur dari *Learning Management System* (yaitu aplikasi yang digunakan untuk mengelola pembelajaran, mengirimkan konten, dan melacak aktivitas daring (*online*) seperti memastikan kehadiran dalam kelas maya, memastikan mengumpulkan tugas, dan melacak pencapaian peserta didik) dan sebagai fitur dari jejaring social, menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan, kemudian lebih dikenal dengan jejaring social pembelajaran (*Sosial Learning Network*) (Subiyantoro, 2013: 71).

Menurut Rismayanti (2013:1) bahwa *Edmodo* merupakan platform media sosial yang sering digambarkan sebagai *Facebook* untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai dengan kebutuhan. *Edmodo* sangat komprehensif sebagai sebuah *course management system* seperti layaknya *Moodle*. Dalam mendukung proses pembelajaran, *Edmodo* dilengkapi dengan beberapa aktivitas pembelajaran, seperti *Quiz*, *Assignment* dan *Poll*. Sedangkan untuk *Resources* (bahan ajar), *Edmodo* mendukung bahan ajar berupa *File* dan *Link* (*URL/Embed media*).

Berikut fitur-fitur yang terdapat pada *Edmodo* :

- 1) *Polling, Polling* merupakan salah satu fitur yang hanya dapat di gunakan oleh pendidik. Fitur ini biasanya di gunakan oleh pendidik untuk mengetahui tanggapan peserta didik mengenai hal tertentu.
- 2) *Gradebook* , Fitur ini mirip seperti catatan nilai peserta didik. Dengan fitur ini, pendidik dapat memberi nilai kepada peserta didik secara manual maupun otomatis. Fitur ini juga memungkinkan seorang pendidik untuk memanajemen penilaian hasil belajar dari seluruh peserta didik. Penilaian tersebut juga dapat diexport menjadi *file .csv*. Pada fitur *Gradebook*,

pendidik memegang akses penuh pada fitur ini sedangkan peserta didik hanya dapat melihat rekapan nilai dalam bentuk grafik dan penilaian langsung.

- 3) *Quiz*, fitur ini hanya dapat dibuat oleh pendidik, sedangkan peserta didik tidak mempunyai akses untuk membuat *quiz*. Mereka hanya bisa mengerjakan soal *quiz* yang diberikan oleh pendidik. *Quiz* digunakan oleh pendidik untuk memberikan evaluasi *online* kepada peserta didik berupa pilihan ganda, isian singkat maupun soal uraian.
- 4) *File and Links*, Fitur ini berfungsi untuk mengirimkan *note* dengan lampiran *file* dan *link*. Biasanya *file* tersebut berekstensi *.doc*, *.ppt*, *.xls*, *.pdf* dan lain-lain.
- 5) *Library*, dengan fitur ini, pendidik dapat mengunggah bahan ajar seperti materi, presentasi, gambar, video, sumber referensi, dan lain-lain. Fitur ini juga berfungsi sebagai wadah untuk menampung berbagai *file* dan *link* yang dimiliki oleh pendidik maupun peserta didik.
- 6) *Assignment*, fitur ini digunakan oleh pendidik untuk memberikan tugas kepada peserta didik secara *online*. Kelebihan dari fitur ini yaitu dilengkapi dengan waktu *deadline*, fitur *attach file* yang memungkinkan peserta didik untuk mengirimkan tugas secara langsung kepada peserta didik dalam bentuk *file* document (*pdf*, *doc*, *xls*, *ppt*), dan juga tombol “*Turn in*” pada kiriman *assignment* yang berfungsi menandai bahwa peserta didik telah menyelesaikan tugas mereka.
- 7) *Award Badge*, Untuk memberikan suatu penghargaan kepada peserta didik atau grup, biasanya pendidik menggunakan fitur *award badges* ini.
- 8) *Parent Code*, dengan fitur ini, orang tua peserta didik dapat memantau aktifitas belajar yang dilakukan anak-anak mereka.

Pemanfaatan *edmodo* untuk proses pembelajaran untuk mendorong pendidik atau dapat menjadi cara lebih kreatif untuk melibatkan peserta didik dalam pembelajaran kolaboratif dan kognisi terdistribusi (Priowirjanto, 2013:62). *Edmodo* mudah dipelajari dan mudah digunakan terutama bagi pendidik yang menganggap dirinya berada diluar basis pengetahuan teknologi yang berkembang saat ini.

Proses pembelajaran menggunakan media *edmodo* dapat meningkatkan daya tarik peserta didik, peserta didik menjadi lebih mandiri. *Edmodo* dikelola berdasarkan prinsip-prinsip pengelolaan kelas berbasis kelompok dan juga social media. Fitur utama dari *edmodo* adalah dukungan aktif terhadap model komunikasi dari social media online, yang ditambahkan dengan fitur online *learning material* dan *online evaluation*.

Dalam prakteknya media *e-learning* menggunakan *edmodo* dapat diakses melalui computer meliputi *wifi*, modem, dll. Media *edmodo* ini juga bisa diakses melalui *smartphone* dengan bantuan internet dari paket data maupun *wifi*. Prinsip program ini adalah seorang pendidik membuat kelas (*grup*) di mana nanti peserta didik dapat mendaftarkan diri sebagai peserta dalam kelas tersebut. Sehingga pendidik dan peserta didik dapat berinteraksi dan melakukan proses belajar mengajar melalui akun ini. Tentu untuk dapat masuk ke program *edmodo* ini, masing-masing pendidik maupun peserta didik menuliskan alamat pada *search engine* www.Edmodo.com. Selanjutnya masukkan *username* dan *password* pada kotak isian *login*. Setelah peserta didik login, peserta didik mulai dapat mengakses media pembelajaran yang terdapat pada *edmodo*

2.4.1 Kelebihan dan Kelemahan Media *E-learning* Menggunakan *Edmodo*

Media *e-learning* menggunakan *edmodo* merupakan media teknologi informatika yang sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran. karena dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Media ini memiliki kelemahan, secara internal kelemahan media ini adalah belum tersediannya sintaks online secara langsung pada *edmodo* dan media ini hanya terbatas pada mata pelajaran sejarah materi Teori Proses Masuk dan Berkembangnya Hindu Budha Di Indonesia untuk peserta didik kelas X SMA. Secara eksternal kelemahan media ini tergantung pada fasilitas computer dan jaringan internet yang tersedia, karena media *edmodo* hanya dapat diakses secara *online*. Adapun kelebihan media *edmodo* antara lain sebagai berikut:

1. mirip *Facebook*, sehingga mudah digunakan;
2. *closed group collaboration*, hanya yang memiliki kode grup yang dapat mengikuti kelas;
3. *free*, diakses online dan tersedia untuk perangkat *smartphone*;
4. tidak memerlukan server kelas;
5. dapat diakses dimanapun dan kapanpun;
6. dapat diaplikasikan dalam satu kelas, antar kelas, antar sekolah dalam satu kota/kabupaten;
7. dapat digunakan bagi peserta didik, pendidik dan orang tua pendidik. Dalam *edmodo* orang tua diberikan akses untuk dapat memantau perkembangan belajar anaknya secara langsung melalui sistem ini dan juga untuk berdiskusi dengan pendidik dalam kelas maya tersebut;
8. dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan menggunakan model social media, learning material dan evaluasi;
9. fitur badge dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi peserta didik. (Subiyantoro, 2013:3)

2.5 Urgensi Media *E-learning* Menggunakan *Edmodo* yang Efektif

Perkembangan teknologi dan aliran informasi terjadi sangat pesat dalam kurun waktu 10 tahun terakhir. Pesatnya laju perkembangan teknologi ini berdampak pada perubahan gaya hidup, pola pikir, cara belajar, dan aspek-aspek kehidupan lainnya. Dampak terbesar dirasakan oleh generasi yang lahir dan/atau tumbuh pada masa terjadinya ledakan teknologi ini; generasi ini dikenal dengan sebutan “generasi Z”. Generasi Z ini memiliki karakter yang unik dan sangat berbeda dengan karakter yang dimiliki oleh generasi-generasi sebelumnya. Pengaruh teknologi yang sangat kuat ini tercermin pada, misalnya, ketergantungan generasi Z dengan gadget dan durasi konsentrasi yang singkat (Ozkan & Solmaz, 2015).

Menghadapi generasi Z yang sangat dekat dengan teknologi, memiliki kecenderungan hiperaktif, penuh percaya diri, dan mudah bosan, inovasi dan terobosan dalam metode pengajaran sangat diperlukan, di mana pendidik berperan

sebagai fasilitator (Kelly, 2008). Pendidik memerlukan strategi yang jitu yang memberikan kesempatan yang seluas luasnya untuk siswa untuk bereksperimen dan eksplorasi pada sebuah topik.

Bagi generasi Z, teknologi komputer dan Internet adalah tempat yang biasa. Semua komunikasi mereka mengambil tempat di internet dan mereka menunjukkan kemahiran komunikasi lisan yang sangat sedikit. Kebanyakan kehidupan mereka 5 dihabiskan dengan melayari World Wide Web. Mereka terbiasa dengan tindakan segera dan kepuasan melalui teknologi internet. Mereka tergolong dalam golongan yang sangat tidak sabar karena mereka menginginkan hasil yang segera.

Berdasarkan hasil studi peneliti dari Fakultas Psikologi Universitas Padjadjaran (Hinduan et al., 2017), berikut adalah beberapa keragaan mahasiswa Gen Z di Indonesia.

a. Berdasarkan jenis gajetnya.

Sebanyak 99% memiliki smartphones, 66% memiliki notebook (bahkan beberapa di antaranya lebih dari 1 buah), 42% memiliki komputer pribadi, 36% memiliki tablet, dan 15% memiliki laptop.

b. Jenis media sosial yang digunakannya.

Semua mahasiswa yang disurvei (100%) memiliki akun Line, 97% memiliki akun WhatsApp, 91% memiliki akun Facebook, 98% memiliki akun Instagram, 82% memiliki akun Path, dan 78% memiliki akun Twitter. Sebanyak 12% memiliki akun LinkedIn, dan menggunakan Telegram sebanyak 20%.

c. Berdasarkan penggunaan gajetnya.

Pada umumnya, gajet mereka pergunakan untuk media sosial (98%), akademik (93,5%), menonton filem (85%), email (84%), main games (74%), pesan barang daring (68%), dan online banking (16,5%).

Strategi pembelajaran yang sesuai bagi Generasi Z (Chun et al., 2016) Sangat banyak strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk Gen Z. Pada prinsipnya strategi pedagogy dan andragogi yang bersifat universal tetap dapat digunakan,

modifikasi dilakukan hanya pada bagian-bagian tertentu yang dapat dibantu dengan penggunaan teknologi. Beberapa di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian yang cepat, sampaikan dalam bentuk visual (data dan grafik atau kalau perlu dengan video).
2. Kinestetik, eksperimental, pemecahan masalah, aktivitas langsung
3. Pencarian informasi yang cepat, nyaman, dan pintas (mahasiswa dapat mengakses dari mana saja, kapan saja).
4. Menintegrasikan multimedia (gunakan media sosial)
5. Tugas ganda (multitasking)
6. Umpan balik cepat, tujuan yang jelas, menantang, hadiah, dan positif
7. Penyampaian materi pendek-pendek disertai jeda.
8. Pendekatan uji coba
9. Tugas harus berupa pemecahan masalah (problem solving) dan bukan mengingat (memorisasi)
10. Berupa kerja kelompok
11. Fleksibilitas untuk menguasai materi ajar sesuai yang terbaik bagi diri mahasiswanya.

Berdasarkan karakteristik Gen Z sebagaimana dipaparkan di atas, ditambah pula dengan andragogi (metode pembelajaran manusia dewasa) dan kebutuhan akan keterampilan masa depan yang berbasis teknologi informasi, Penulis menawarkan sebuah metode pembelajaran menggunakan *Edmodo*. Ada banyak piranti lunak (software) pembelajaran, atau dikenal dengan LMS (Learning Management System) yang dapat digunakan untuk pembelajaran. Beberapa di antaranya adalah Google Classroom, Instagram, Facebook, Twitter, Peergrade, dll. Facebook (FB) sebenarnya merupakan LMS yang sangat mudah dan efektif untuk pembelajaran, namun ada beberapa kelemahan dari FB, yaitu a.l., FB sulit dipisahkan dari peruntukan media sosial, adanya iklan, dll. Oleh karena banyak jenisnya, sehingga tidak mungkin dibahas satu per satu, dan juga mengingat bahwa mahasiswa Gen Z di Indonesia adalah penyuka FB, maka Edmodo tepat untuk digunakan sebagai langkah awal perubahan metode pembelajaran. Di antara kelebihan Edmodo sebagai LMS adalah:

1. Mirip dengan FB, tetapi tanpa fitur-fitur yang tidak ada kaitannya dengan pembelajaran.
2. Sebagaimana FB, Edmodo dapat dikombinasikan dengan teks, video, gambar dan chatting.
3. Dapat menyimpan materi ajar
4. Dapat digunakan untuk mengumpulkan tugas secara nirkertas (paperless) dan dapat dikomentari langsung oleh dosen.
5. Menyediakan fitur ujian, test, polling (survey) dan dapat menyimpan data nilai secara otomatis.
6. Dapat dipasang dalam smartphones, laptop atau komputer,
7. Gratis dan mudah.

Media dapat dikatakan efektif jika dapat membantu dalam mencapai tujuan yang ingin dicapai. Dengan kata lain media *e-learning* menggunakan *edmodo* yang efektif jika menunjukkan ketepatan dan kesesuaian dalam menyampaikan materi sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dalam proses pembelajaran. Supardi (2013:165) mengemukakan pembelajaran efektif adalah kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang diarahkan untuk mengubah perilaku peserta didik kearah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Apabila tujuan pembelajaran yang ditetapkan tercapai, ditunjukkan dengan hasil belajar yang diperoleh peserta didik meningkat, serta efektivitas dijadikan tolak ukur dalam pembelajaran dengan melihat kephahaman peserta didikdalam menerima materi pembelajaran

Terdapat 2 indikator menurut Djamarah (2009:96) dalam menentukan keefektifan pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a. daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai presentasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok
- b. perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran khusus telah tercapai oleh peserta didik secara individual ataupun kelompok.

Indicator tersebut dapat disimpulkan bahwa efektivitas media *e-learning* menggunakan *edmodo* dapat dilihat dari aspek kognitif karena berhubungan dengan nilai yang diperoleh peserta didik. Kesesuaian materi yang didukung dengan kelengkapan konten yang ditautkan dalam media *edmodo* akan memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memperoleh dan memahami informasi terkait materi teori proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu Buddha di Indonesia. Pada media *e-learning* peserta didik juga akan terlatih dengan evaluasi yang diberikan oleh pendidik melalui soal yang berbentuk *multiple choice* yang di tautkan dalam media *edmodo*, supaya pendidik dapat menilai tingkat pemahaman peserta didik serta tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan tercapai melalui hasil belajar peserta didik pada kompetensi dasar teori proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu Buddha di Indonesia. Dalam penelitian ini tingkat efektivitas media *e-learning* menggunakan *edmodo* dapat dilihat dari nilai hasil *Pretest* dan *Posttest* dengan acuan nilai kriteria ketuntasan minimal.

2.6 Model Pengembangan 4D

Penelitian dan pengembangan (*research and development*) bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu yang tervalidasi layak. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran yang dikonstruksikan dalam bentuk media *e-learning* menggunakan *edmodo*. Produk akan dikembangkan sesuai dengan tahapan-tahapan pengembangan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sesuai dengan model pengembangan pengembangan yang diterapkan.

Penelitian pengembangan ini peneliti memilih model pengembangan 4D karena disesuaikan dengan klarifikasi produk yang telah dikembangkan oleh pengembang yaitu media *e-learning* menggunakan *edmodo*. Pengembangan model 4D Thiagarajan merupakan pengembangan perangkat pembelajaran yang secara detail menjelaskan langkah-langkah operasional pengembangan perangkat. Berikut ini kelebihan pengembangan model 4D :

- a. pijakan utama pendidikan di Indonesia berdasarkan kurikulum yang telah ditetapkan, oleh karena itu dalam penyusunan perangkat pembelajaran terlebih

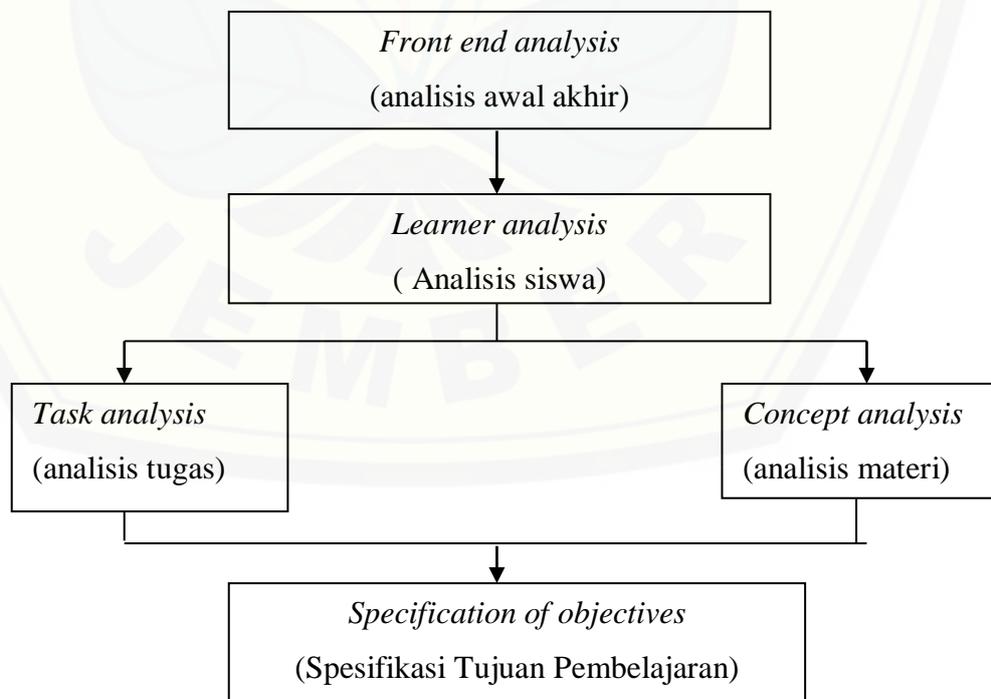
dahulu harus dilakukan analisis kurikulum. Pada model ini analisis kurikulum pada analisis ujung-depan.

- b. Memudahkan peneliti untuk melakukan langkah selanjutnya.
- c. Pada tahap *Develop* peneliti dapat dengan leluasa melakukan uji coba dan revisi berkali-kali samapai diperoleh perangkat pembelajaran dengan kualitas yang maksimal

Pengembangan model 4D dikembangkan oleh Thiagarajan (1974). Model pengembangan ini memiliki empat tahapan yakni *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Desseminate* (penyebaran). Berikut ini dijelaskan masing-masing tahap model 4D

1. Tahap *pendefinisian*

Tahap pendefinisian adalah tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Pada tahap ini peneliti akan menganalisis kebutuhan pengembangan, syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, kebutuhan pendidik serta model penelitian dan pengembangan yang cocok digunakan untuk mengembangkan produk. Analisis ini dapat dilakukan dengan 5 tahapan, digambarkan seperti gambar dibawah ini :



Gambar 2.2 Tahap Pendefinisian (Thiagarajan et al, 1974:6)

a. Analisis awal-akhir (*front end analysis*)

Tujuan tahap analisis untuk memunculkan dan menetapkan masalah besar yang dihadapi dalam pembelajaran, sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang diperlukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan analisis ini akan didapatkan gambaran fakta, harapan, alternative penyelesaian masalah dasar, yang memudahkan dalam penentuan atau pemilihan media pembelajaran yang akan dikembangkan.

b. Analisis peserta didik (*learner analysis*)

Tahap ini merupakan telah mengenai karakteristik peserta didik, misalnya latar belakang kemampuan akademik (pengetahuan), perkembangan kognitif, serta ketrampilan-ketrampilan individu atau spasial yang berkaitan dengan topic pembelajaran, media, dan bahasa yang dipilih. Tujuan dilakukan analisis peserta didik untuk mendapatkan gambaran karakteristik peserta didik, meliputi : (1) tingkat kemampuan atau intelektualnya, (2) ketrampilan-ketrampilan individu atau sosial, yang sudah dimiliki dan dapat dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

c. Analisis konsep (*concept analysis*)

Analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi konsep pokok yang akan diajarkan, menyusunnya dalam bentuk hierarki dan merinci konsep-konsep individu dalam hal yang kritis dan yang tidak relevan. Analisis konsep sangat diperlukan guna mengidentifikasi pengetahuan-pengetahuan deklaratif atau prosedural pada materi sejarah yang akan dikembangkan. Analisis-analisis yang perlu dilakukan antara lain (1) analisis standart kompetensi dan kompetensi dasar yang bertujuan untuk menentukan jenis media, (2) analisis sumber belajar, yakni mengumpulkan dan mengidentifikasi sumber-sumber mana yang mendukung penyusunan media pembelajaran.

d. Analisis tugas (*task analysis*)

Analisis tugas merupakan kumpulan prosedur untuk menentukan isi dalam satuan pembelajaran. Tujuan analisis tugas untuk menganalisis tugas-tugas pokok atau materi ajar yang harus dikuasai oleh peserta didik agar peserta didik dapat mencapai kompetensi minimal.

e. Spesifikasi tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*)

Tujuan dari tahap ini yaitu untuk merangkum hasil analisis konsep dan analisis tugas untuk menentukan perilaku objek penelitian. Selanjutnya kumpulan obyek tersebut akan menjadi dasar untuk menyusun tes dan untuk merancang perangkat pembelajaran yang kemudian diintegrasikan ke dalam materi perangkat pembelajaran yang digunakan oleh peneliti.

2. Tahap perancangan (*design*)

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran yaitu media pembelajaran. Tahap ini terdapat 4 kegiatan antara lain (1) penyusunan standart test (*criterion test construction*), (2) pemilihan media (*media selection*), (3) pemilihan format (*format selection*), (4) membuat rancangan awal (*initial design*) sesuai format yang dipilih. Langkah-langkahnya sebagai berikut ini :

a. Penyusunanstandart test (*criterion test construction*)

Merupakan langkah awal sebagai tindakan pertama untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dan sebagai alat evaluasi setelah implemenatasi kegiatan. Tes ini disusun berdasarkan hasil perumusan tujuan pembelajaran dan analisis peserta didik. Tes yang dikembangkan ini disesuaikan dengan jenjang kemampuan kognitif peserta didik

b. Pemilihan media

Tujuan pemilihan media adalah untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi. Selain itu media dipilih menyesuaikan dengan analisis konsep dan analisis tugas, karakteristik target pengguna, serta penyebaran dengan atribut yang bervariasi dari media yang berbeda-beda. Hal ini sangat berguna untuk membantu peserta didik dalam pencapaian kompetensi dasar.

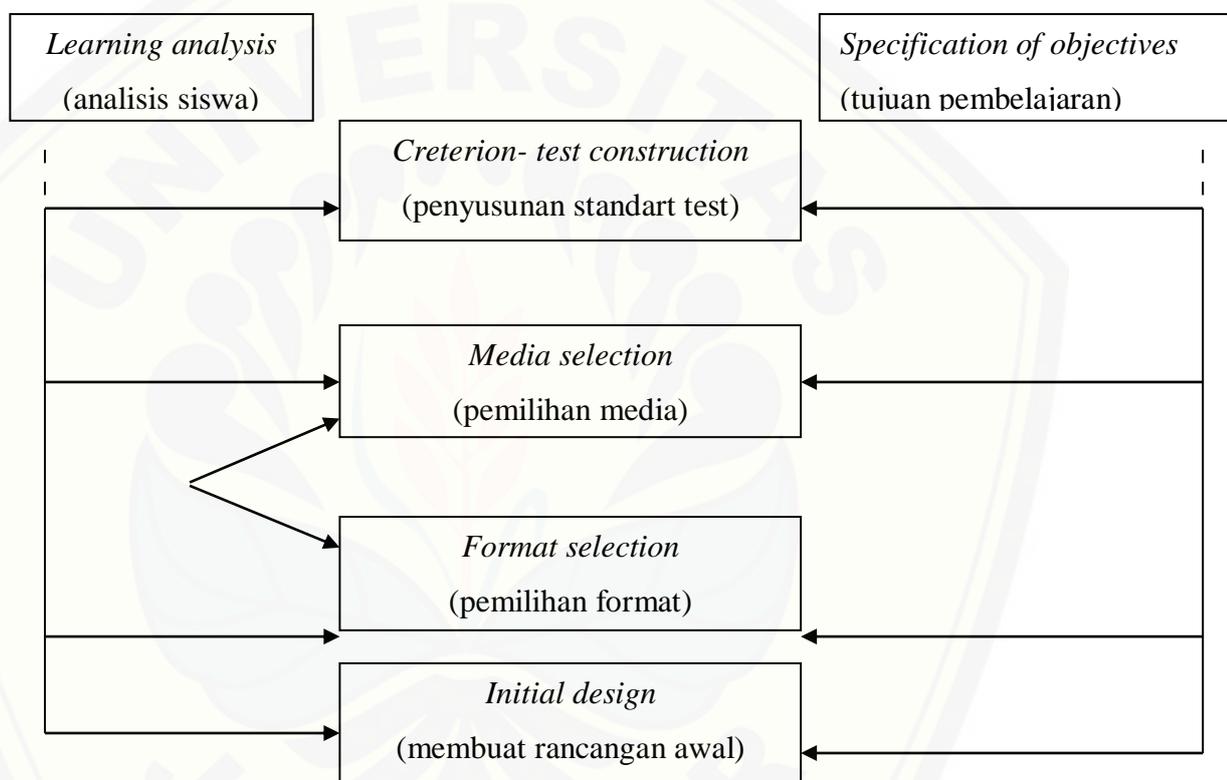
c. Pemilihan format

Pemilihan bentuk penyajian pembelajaran akan disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. Format yang dipilih adalah yang memenuhi kriteria menarik, memudahkan dan membantu peserta didik memahami materi sejarah.

d. Rancangan awal

Rancangan awal merupakan penyajian instruksi penting melalui media yang tepat dan urutan yang sesuai. Rancangan awal yang dimaksud disini adalah rancangan dari media pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum dilakukan ujicoba

Tahap perancangan ini dapat digambarkan sebagai berikut ini:



Gambar 2.3 Tahap Perencanaan (*design*)

3. Tahap pengembangan (*develop*)

Tahap pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan dengan dua langkah yakni : *expert appraisal* (penelitian ahli) yang diikuti revisi dan *development testing* (ujicoba pengembangan). Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan bentuk akhir media pembelajaran setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan dari validator dan

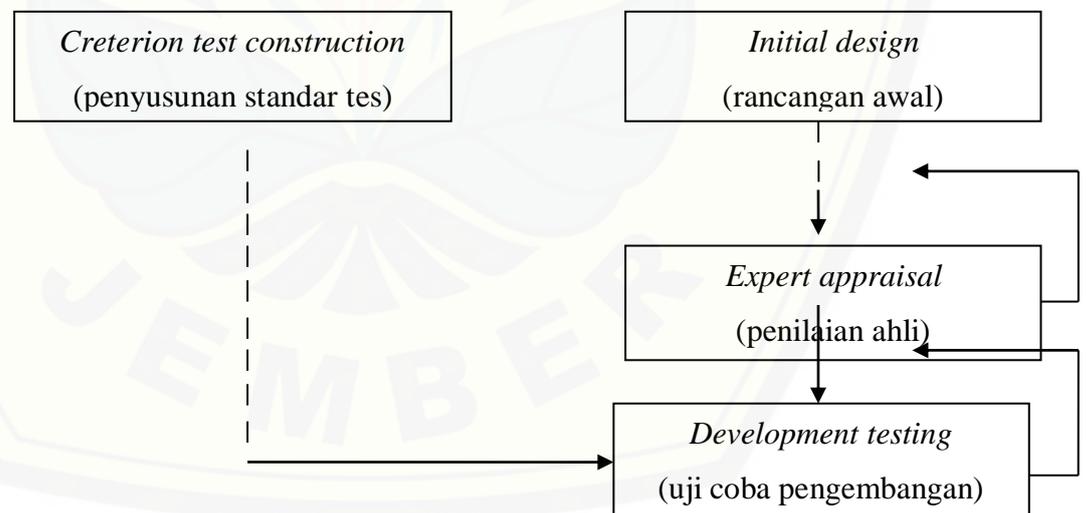
data hasil uji coba. Berikut ini langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut :

a. Validasi ahli

Validasi ahli merupakan teknik untuk mendapatkan saran dari para validator sebagai dasar perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan. Kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh para ahli. Selanjutnya masukan dari para ahli, materi pembelajaran direvisi untuk membuatnya lebih menarik, efektif, dan mudah digunakan. Kegiatan validasi ini dilakukan oleh para pakar yang mempunyai kompetensi di bidang isi/materi dan desain media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.

b. Uji coba pengembangan

Ujicoba pengembangan merupakan kegiatan ujicoba rancangan produk padasasaran subyek yang sesungguhnya yang bertujuan untuk mendapat masukan langsung berupa respon, reaksi, komentar peserta didik dan para pengamat terhadap perangkat pembelajaran yaitu media pembelajaran yang telah disusun.



Gambar 2.4 Tahap Pengembangan (*Develop*)

4. Tahap penyebaran

Proses penyebaran merupakan tahap akhir pengembangan. Tahap ini dilakukan untuk mempromosikan produk yang dikembangkan agar dapat diterima

pengguna, baik individu, suatu kelompok atau system. Tahap penyebaran dapat dilakukan di kelas lain dengan tujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media dalam proses pembelajaran. Penyebaran ini dilakukan melalui sebuah proses penalaran kepada praktisi, pembelajaran terkait dalam suatu forum tertentu. Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan masukan, koreksi, saran, penilaian, untuk menyempurnakan produk akhir pengembangan agar siap diadopsi oleh para pengguna produk.

Pemilihan media penyebaran menurut Thiagarajan, dkk (1994) dalam penyebaran produk, beberapa jenis media dapat digunakan. Penyebaran media *e-learning* menggunakan *edmodo* ini dilakukan dengan cara memanfaatkan *smartphone*, peneliti menginstal aplikasi *edmodo* dan memberikan kode untuk bergabung ke grup kelas pada masing-masing *smartphone* pada masing-masing peserta didik kelas X SMA dan juga di *smartphone* pendidik mata pelajaran sejarah

BAB 3. METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang metode penelitian pengembangan yang meliputi jenis pengembangan, gambaran produk yang dikembangkan, desain penelitian pengembangan, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

3.1 Jenis penelitian

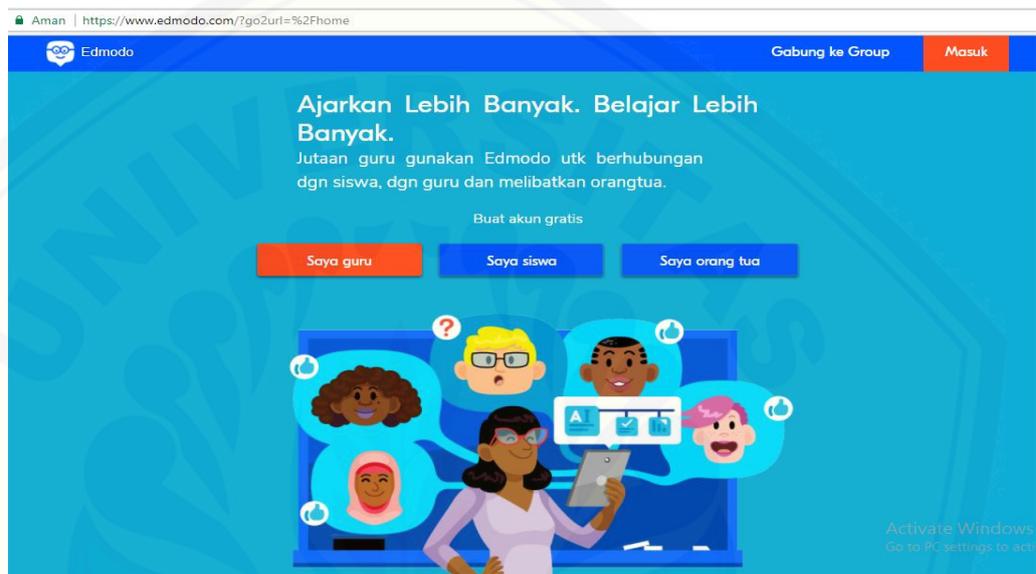
Jenis penelitian ini adalah pengembangan (*development research*). Penelitian pengembangan untuk membantu pengembang dalam merancang, mengembangkan, dan menyebarkan materi pembelajaran (Thiagarajan dkk, 1974:1) Penelitian pengembangan adalah penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan atau menghasilkan suatu produk dalam bidang tertentu. Pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggung jawabkan (Haryati, 2012:164)

Dalam penelitian ini, peneliti bermaksud untuk mengembangkan produk berupa media *e-learning* menggunakan *edmodo* sebagai media pembelajaran sejarah pada materi Teori proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan hindubudha di Indonesia. Model yang digunakan adalah pengembangan model 4-D. Model pengembangan 4D (Four D) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974: 5). Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Metode dan model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media *e-learning*. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk untuk mengetahui sejauh mana peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik setelah pembelajaran menggunakan media *e-learning* pada materi teori proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu Buddha di Indonesia.

3.2 Gambaran Produk yang dikembangkan

Berikut ini gambaran media *e-learning* yang akan dikembangkan

1. Membuat Akun *Edmodo*
 - a. Buka salah satu *web browser* (*Firefox, Chrome, Opera*)
 - b. Tulis di *search engine* dengan dengan alamat www.Edmodo.com, lalu tekan enter dan akan muncul gambar seperti dibawah ini



- c. Klik “Siswa”, dan isi form pendaftaran sebagai berikut
 - (1) Nama belakang dan nama depan : isikan nama depan dan nama belakang peserta didik, disarankan untuk menggunakan nama yang sesungguhnya
 - (2) Kode kelas/ group : kode grup dari pendidik (berjumlah 6 digit)
 - (3) Nama pengguna : peserta didik disarankan untuk menggunakan nama depan ditambahkan angka yang unik (yang mudah untuk diingat)
 - (4) Surel : untuk alamat email tidak harus diisi, sehingga dapat diisi atau dikosongkan
 - (5) Sandi: isikan kata sandi dengan huruf atau angka yang unik sehingga mudah di ingat

Setelah semua kolom diisi, silahkan klik “Daftar GRATIS” sehingga pendaftaran dapat diproses

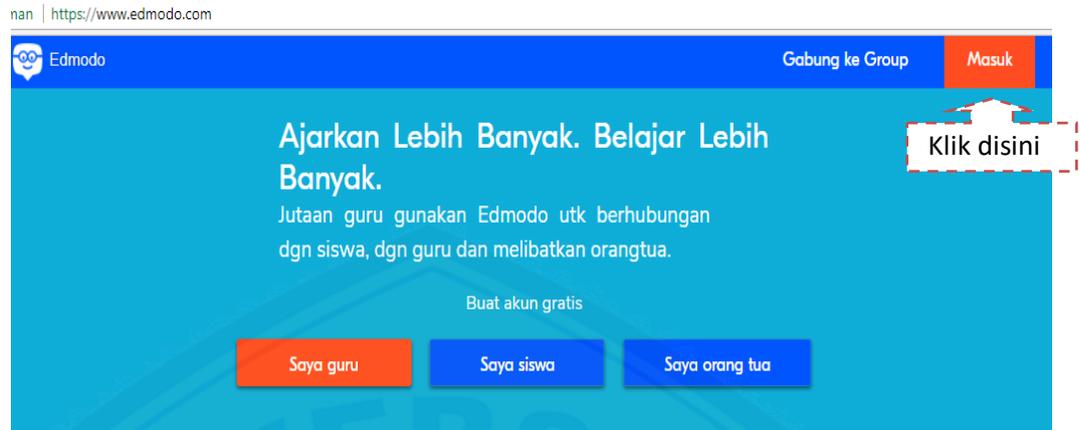


d. Setelah peserta didik melakukan sign up, peserta didik dapat mengatur akun seperti: mengatur keamanan, mengatur informasi profil, dll. Untuk melakukan pengaturan tersebut klik “Account” yang terdapat dipojok kanan halaman depan Edmodo. Setelah itu silahkan pilih “Setting”. Di halaman ini peserta didik dapat melakukan berbagai hal diantaranya:

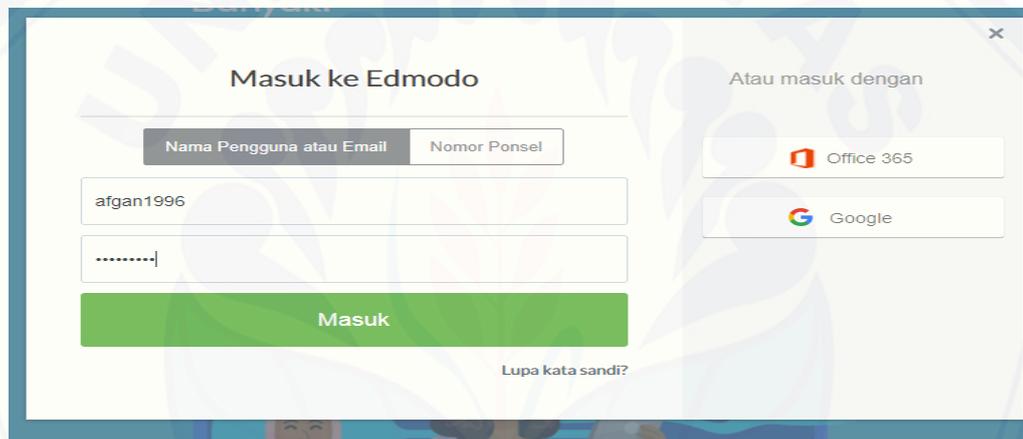
- a) Mengubah foto profil
- b) Mengubah kata sandi (password)
- c) Mengubah informasi pribadi
- d) Menentukan sekolah
- e) Menentukan notifikasi

2. *log in* pada media *edmodo*

- a. Buka alah satu *web browser* (*Firefox, Chrome, Opera*)
- b. Tulis di *search engine* dengan alamat www.edmodo.com lalu tekan enter
- c. Lalu klik “**Masuk**” yang berada dipojok kanan



- d. Ketik nama pengguna dan password pada kotak isian login lalu klik **“Masuk”**



3. Cara mengakses media pembelajaran
- d. Halaman **“Home”** pada *edmodo*, klik pada Fitur **Kelas**.



- e. Setelah itu muncul halaman awal pada kelas yang di dalamnya terdapat menu **“Kiriman”**, **“Map (folder)”** dan **“Anggota”**

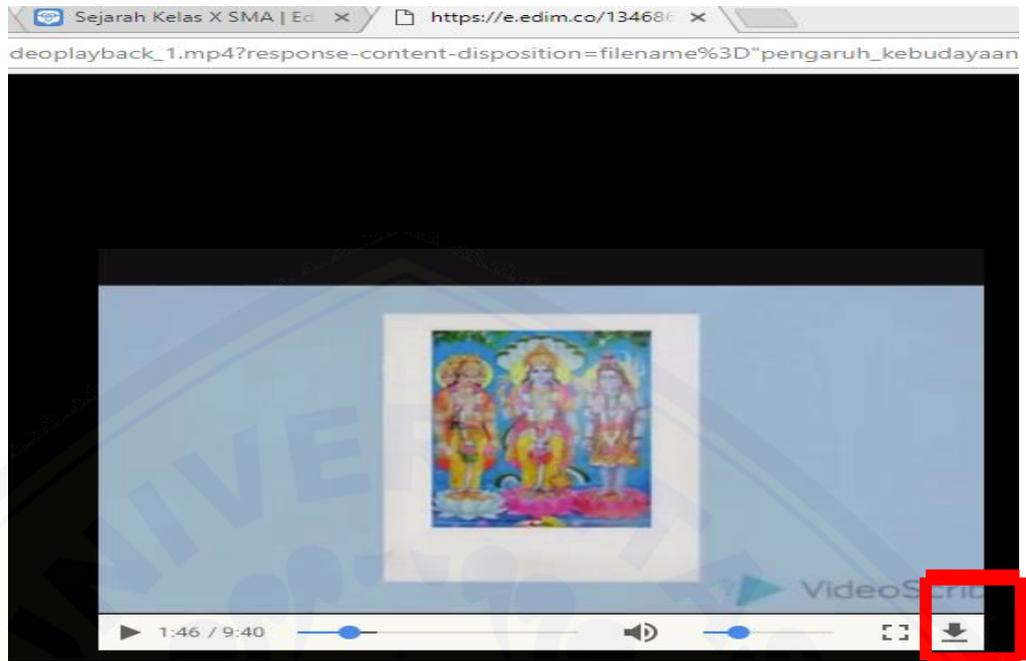
Pada menu “**Kiriman**” berisikan kiriman atau pemberitahuan dari pendidik atau anggota yang ada di kelas (grup)



- f. Pada menu “**Map**” (folder) berisikan kumpulan media pembelajaran yang sudah di upload oleh pendidik dan disediakan untuk peserta didik yang berguna sebagai media dalam proses pembelajaran.



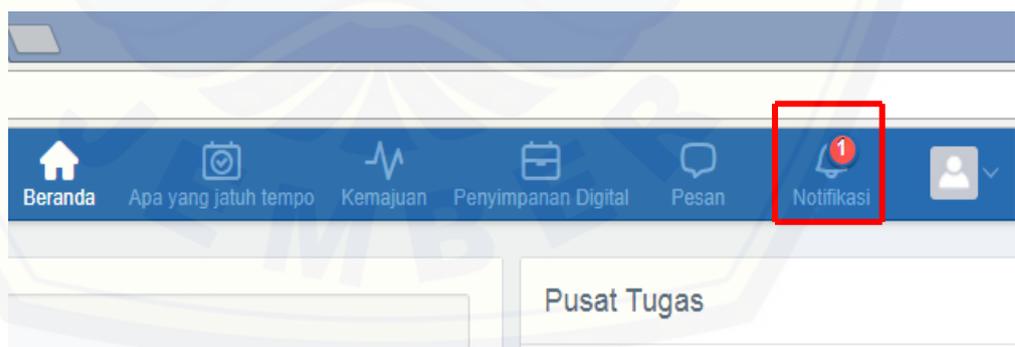
- g. Selanjutnya untuk melihat video pembelajaran tersebut yaitu dengan cara mengklik dua kali video tersebut, jika peserta didik ingin mengunduh video bisa mengklik tombol seperti dibawah ini :



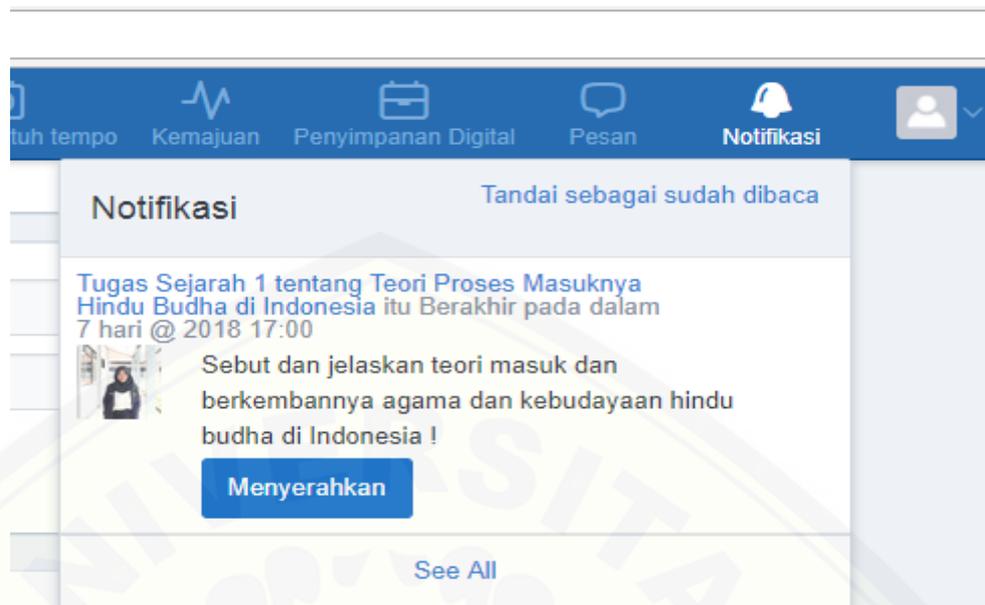
4. Mengakses soal dan tugas:

a. Penugasan (*Assignment*), merupakan fitur pemberian tugas dari pendidik dengan dilengkapi fitur waktu (*deadline*) dan melampirkan (*attach file*)

1) Pada saat peserta didik menerima tugas dari pendidik, secara otomatis akan muncul pemberitahuan (*notification*), seperti pada gambar berikut ini:



2) Kemudian klik pemberitahuan (*notification*), dan akan muncul isi dari pemberitahuan tersebut → klik pemberitahuan tersebut → klik “*Menyerahkan*” apabila anda ingin mengerjakan tugas dari guru. Berikut gambarnya :



3) Berikut halaman pengerjaan tugas pada fitur penugasan (*assignment*)



4) Apabila peserta didik sudah menjawab pertanyaan dari pendidik, maka pada home peserta didik akan muncul seperti ini, yang maksudnya **“Belum dinilai”** adalah sedang menunggu konfirmasi nilai dari pendidik.



Suli Ningsih untuk Sejarah Kelas X SMA

Tugas Sejarah 1 tentang Teori Proses Masuknya Hindu Budha di Indonesia

Dikerjakan Belum dinilai...

Sebut dan jelaskan teori masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan hindu budha di Indonesia !

suka • Balas • Ikuti 31 menit yang lalu

Ketik balasan...

- 5) Setelah peserta didik mengkonfirmasi jawaban dari peserta didik, pendidik akan memberikan nilai kepada peserta didik seperti pada gambar di bawah ini :

Maksud dari nilai 50/100 ialah peserta didik mendapat nilai 50, dan nilai maksimal adalah 100.



Suli Ningsih untuk Sejarah Kelas X SMA

Tugas Sejarah 1 tentang Teori Proses Masuk Agama Hindu Budha di Indonesia

Dinilai Jan 25 50 / 100

sebut dan jelaskan teori tentang masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan hindu buha di indonesia

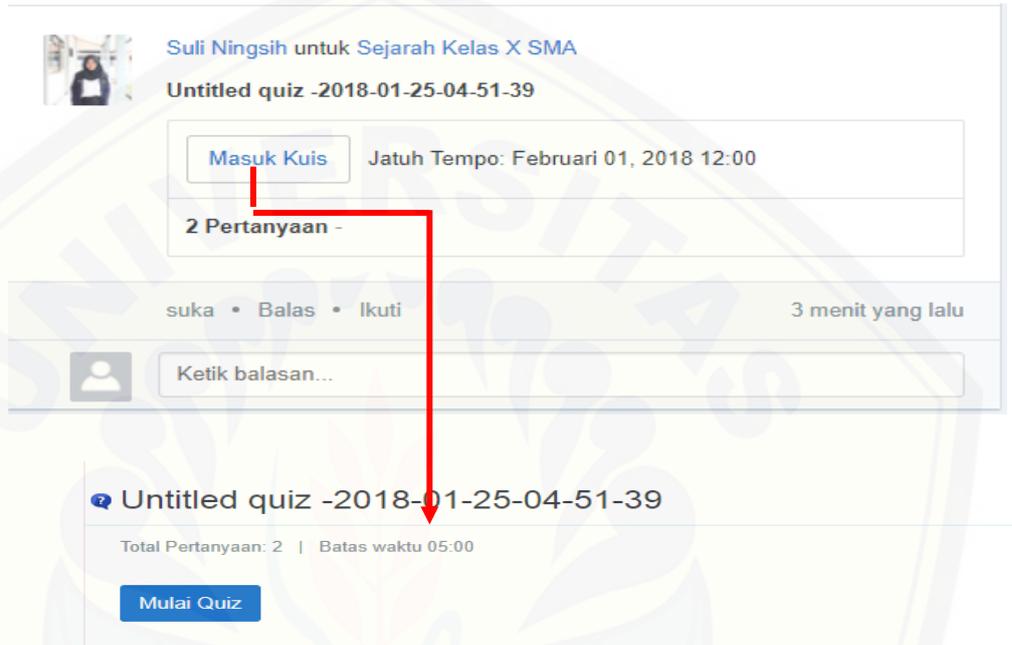
suka • Balas • Ikuti 7 menit yang lalu

Ketik balasan...

- b. Kuis (*Quiz*), merupakan fitur pemberian tugas dengan jenis bervariasi yaitu berupa pilihan ganda, menjodohkan, benar salah dan isian. Pada fitur kuis ini juga dilengkapi dengan waktu pengerjaan yang terbatas (*deadline*), dan penilaian yang otomatis apabila peserta didik telah mengerjakan soal pilihan ganda, menjodohkan dan benar salah. Kuis isian tidak bisa memberikan penilaian secara otomatis karena jawaban peserta didik harus

dikonfirmasi terlebih dahulu oleh pendidik. Berikut contoh kuis jenis pilihan ganda:

- a) Peserta didik mendapat pemberitahuan, kemudian klik **“Take Quiz”** , dan akan muncul jumlah soal, durasi yang ditentukan, dan perintah dari soal, setelah itu klik **“Masuk Kuis”** untuk memulai mengerjakan.



Suli Ningsih untuk Sejarah Kelas X SMA
Untitled quiz -2018-01-25-04-51-39

Masuk Kuis Jatuh Tempo: Februari 01, 2018 12:00

2 Pertanyaan -

suka • Balas • Ikuti 3 menit yang lalu

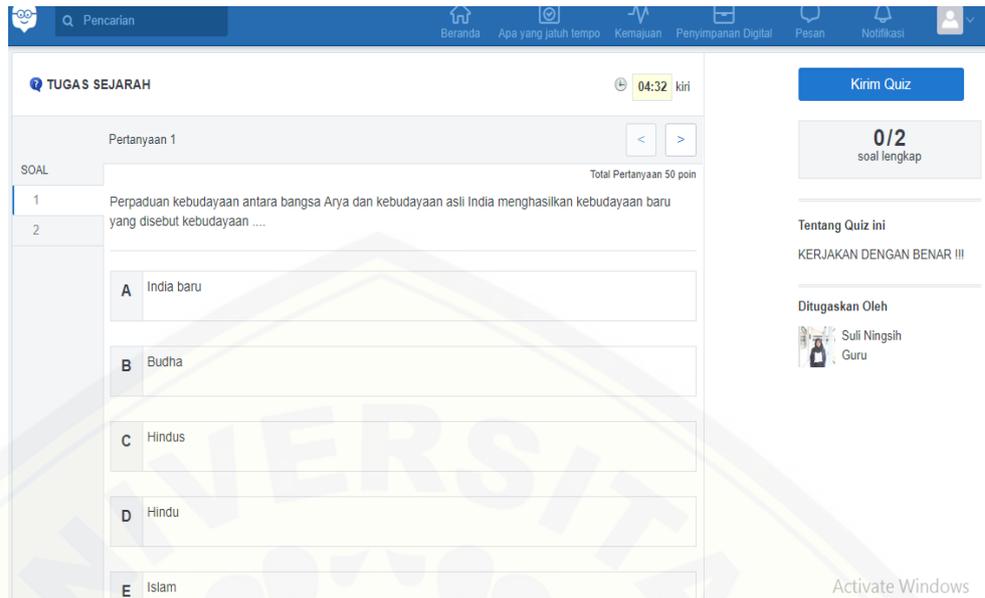
Ketik balasan...

Untitled quiz -2018-01-25-04-51-39

Total Pertanyaan: 2 | Batas waktu 05:00

Mulai Quiz

- b) Setelah peserta didik memulai kuis, peserta didik harus menyelesaikan jumlah kuis yang diberikan dengan waktu yang telah ditentukan, dan kuis ini hanya dilakukan sekali tidak bisa diulang. Berikut halaman pada kuis pilihan ganda :



TUGAS SEJARAH 04:32 kiri

Pertanyaan 1

SOAL Total Pertanyaan 50 poin

1 Perpaduan kebudayaan antara bangsa Arya dan kebudayaan asli India menghasilkan kebudayaan baru yang disebut kebudayaan

2

A India baru

B Budha

C Hindus

D Hindu

E Islam

Kirim Quiz

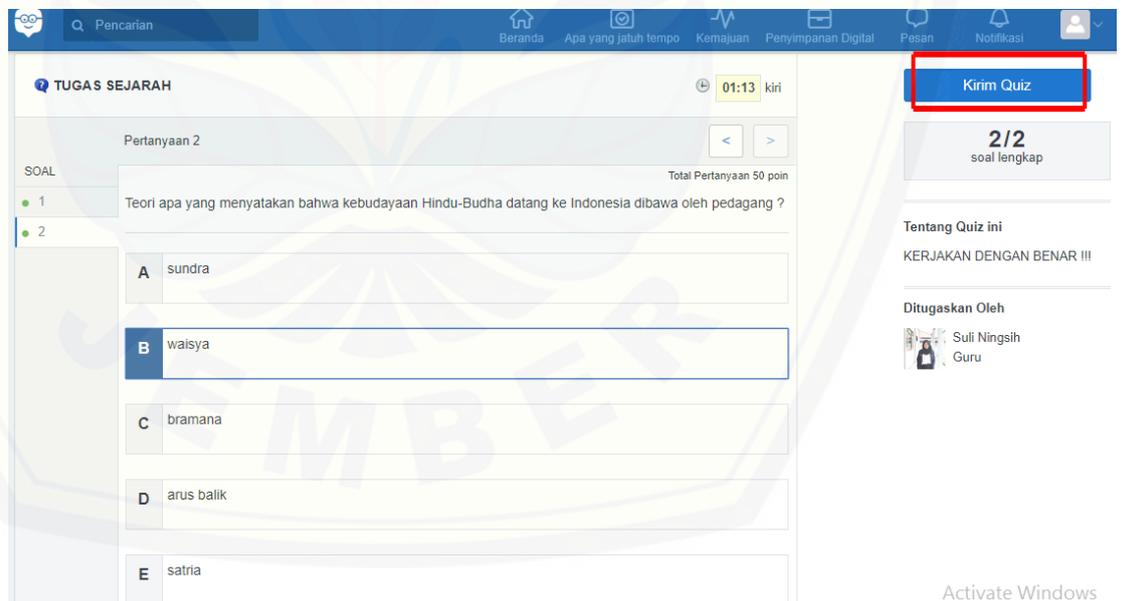
0/2 soal lengkap

Tentang Quiz ini
KERJAKAN DENGAN BENAR !!!

Ditugaskan Oleh
Suli Ningsih Guru

Activate Windows

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



TUGAS SEJARAH 01:13 kiri

Pertanyaan 2

SOAL Total Pertanyaan 50 poin

1 Teori apa yang menyatakan bahwa kebudayaan Hindu-Budha datang ke Indonesia dibawa oleh pedagang ?

2

A sundra

B waisya

C bramana

D arus balik

E satria

Kirim Quiz

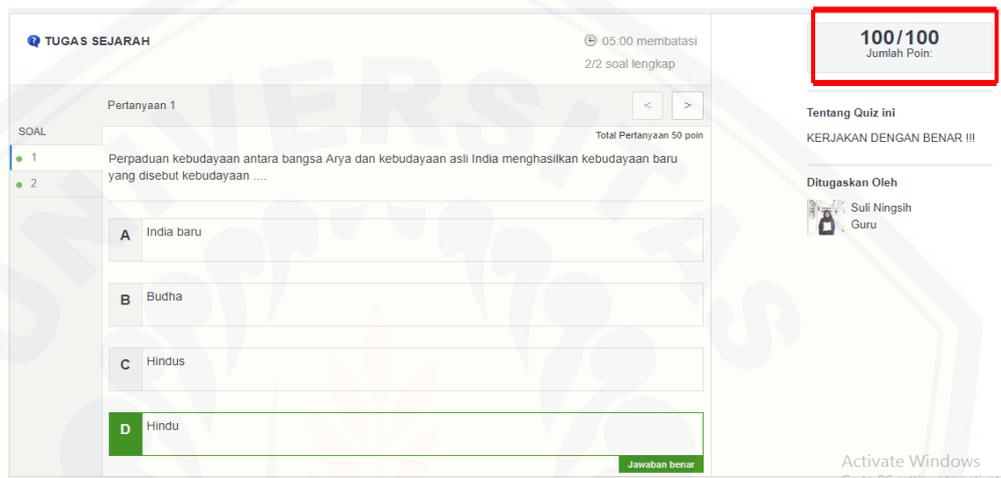
2/2 soal lengkap

Tentang Quiz ini
KERJAKAN DENGAN BENAR !!!

Ditugaskan Oleh
Suli Ningsih Guru

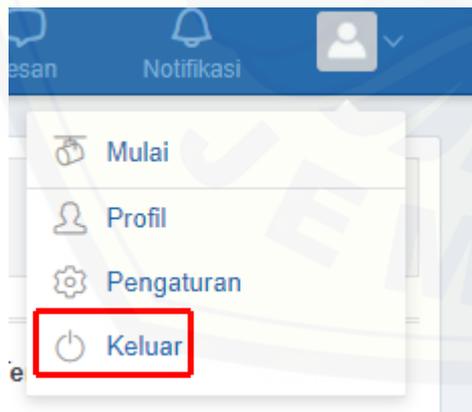
Activate Windows

- d) Jika anda ingin melihat nilai dari kuis yang anda kerjakan klik **“Lihat Hasil”**, seperti gambar dibawah ini:



5. Log out

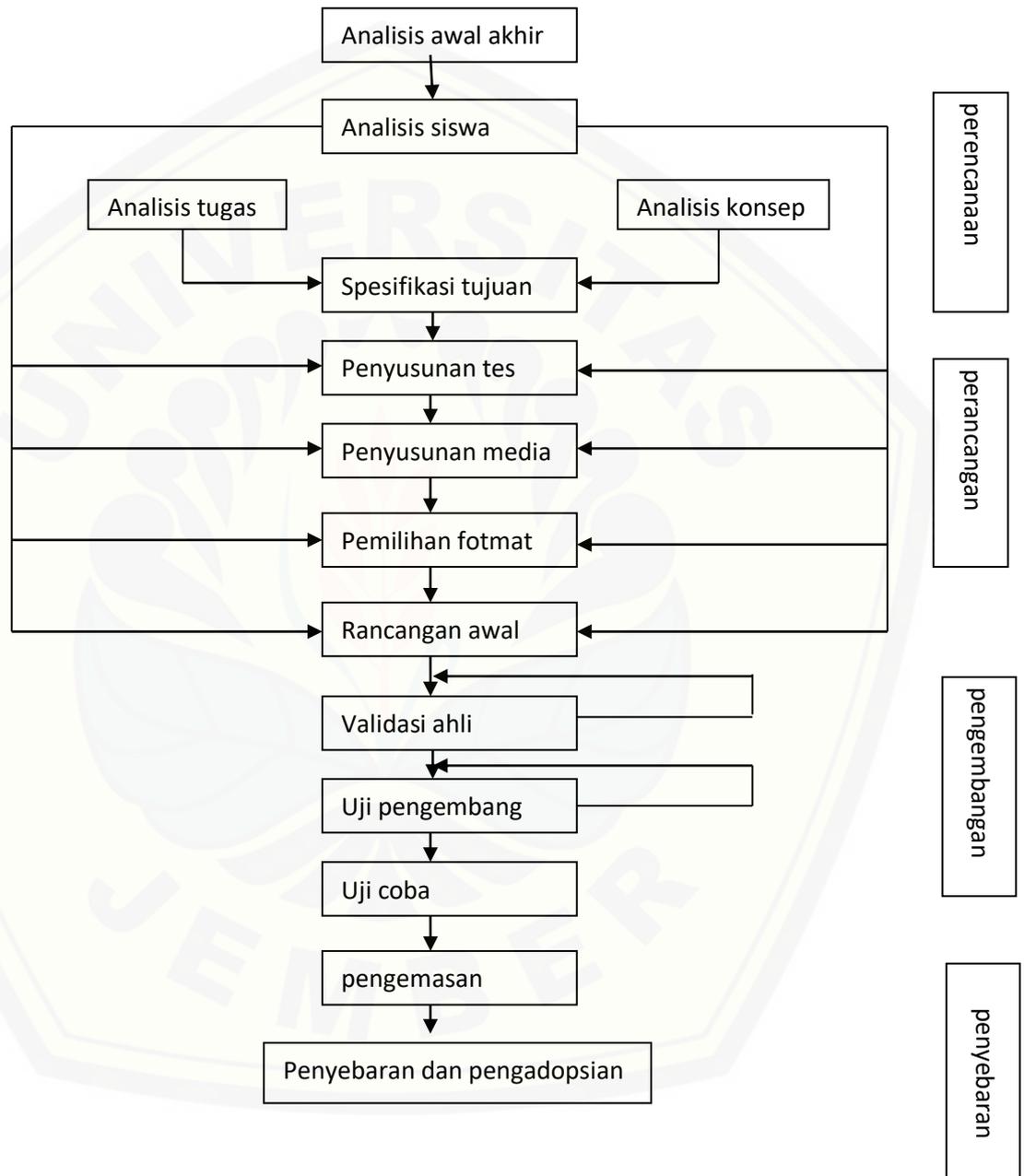
Logout dapat dilakukan pada fitur account/foto profil yang terdapat dipojok atas sebelah kanan halaman depan *edmodo*. Kemudian pilih “Keluar”.



3.3 Desain Penelitian Pengembangan

Desain pengembangan pada penelitian pengembangan media *e-learning* menggunakan *edmodo* pada materi Teori proses masuk dan berkembangnya hindu buddha di Indonesia kelas X SMA ini berdasarkan pada model pengembangan

Thiagarajan dkk (1974) yang terdiri dari empat tahap (4D) yaitu (1) *define* (pendefinisian), (2) *design* (perancangan), (3) *develop* (pengembangan), dan (4) *disseminate* (penyebaran).



Gambar 3.1 Bagan Alur Model Pengembangan 4D Diadaptasi dari Thiagarajan (1974)

3.3.1 Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap ini merupakan tahap pertama yaitu tahap penetapan dan pendefinisian oleh peneliti tentang syarat-syarat pengembangan. Pada tahap ini peneliti akan melakukan pendefinisian untuk menganalisis kebutuhan media *e-learning* menggunakan *edmodo* yang akan dikembangkan di SMAN 4 Jember, SMAN Pakusari, SMAN Rambipuji pada materi Teori Proses Masuk dan Berkembangnya Agama dan Kebudayaan Hindu Buddha di Indonesia, serta kebutuhan produk dengan kebutuhan pengguna. Pada tahap ini terdapat lima langkah pokok yaitu (1) analisis awal-akhir (*front-end analysis*), (2) analisis siswa (*learner analysis*), (3) analisis tugas (*task analysis*), (4) analisis konsep (*concept analysis*), (5) spesifikasi tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*). Kelima langkah tersebut sebagai berikut:

a. *Front end analysis* (Analisis awal-akhir)

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menganalisis mendasar terkait masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran sejarah sehingga dibutuhkan pengembangan media *e-learning*. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara kepada pendidik dan menyebarkan angket di tiga sekolah di Kabupaten Jember. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari hasil wawancara pendidik dan peserta didik kelas X SMA tersebut bahwa pembelajaran sejarah di sekolah hanya menggunakan buku paket yang disediakan disekolah dan pada materi Teori Proses Masuk dan Berkembangnya Agama dan Kebudayaan Hindu Buddha di Indonesia materinya kurang lengkap. Sehingga peserta didik cenderung kurang tertarik dan sulit untuk memahami materi. Selain itu media yang digunakan pendidik hanya sebatas media buku ajar cetak yang bersifat informative dan kurang menarik.

b. *Learner analysis* (Analisis peserta didik)

Kegiatan analisis peserta didik dilakukan untuk menelaah karakteristik peserta didik sebagai dasar rancangan media yang akan dikembangkan. Untuk mengetahui karakteristik peserta didik akan dilakukan diskusi dengan pendidik mata pelajaran dan melihat hasil nilai yang didapat peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Karakteristik ini meliputi latar belakang pengetahuan, kemampuan akademik, perkembangan kognitif peserta didik dan kemampuan

peserta didik. Peneliti menyebar angket kepada peserta didik kelas X di tiga sekolah di kabupaten Jember dan dari angket tersebut diketahui bahwa peserta didik kelas X rata-rata berusia 15-16 tahun. Pada usia tersebut, peserta didik sudah memasuki daya pikir logis sehingga diperlukan suatu pembelajaran yang mampu menarik minat dan meningkatkan daya nalar. Peneliti menyebarkan angket kepada peserta didik untuk mengetahui karakteristik peserta didik.

c. *Task analysis* (Analisis tugas)

Kegiatan analisis tugas ini merupakan pengidentifikasian ketrampilan-ketrampilan utama atau indikator-indikator pencapaian dalam pembelajaran pada materi tersebut sesuai dengan kurikulum. Materi bahasan “ Teori Masuk dan Berkembangnya Agama dan Kebudayaan Hindu Buddha di Indonesia” yang di pilih peneliti berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar kurikulum 2013, kompetensi inti meliputi :

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleransi, damai), santun, responsive, dan pro aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
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.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkrit dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

Kompetensi dasar :

- 1.2 menghayati keteladanan pemimpin dalam toleransi antar umat beragama dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari
- 2.1 menunjukkan sikap tanggung jawab, peduli terhadap berbagai hasil budaya pada zaman praaksara, Hindu Buddha dan Islam
- 3.5. Menganalisis beberapa teori tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan HinduBuddha di Indonesia
- 4.5. Mengolah informasi mengenai proses masuk dan berkembangnya kerajaan HinduBuddha dengan menerapkan cara berfikir kronologis, dan pengaruhnya pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini serta mengemukakannya dalam bentuk lisan

d. *concept analysis* (Analisis konsep)

Kegiatan analisis materi ini dilakukan dengan dengan cara mengidentifikasi, merinci dan menyusun secara sistematis konsep-konsep yang relevan yang akan diajarkan berdasarkan analisis awal-akhir. KD yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah KD 3.5 Menganalisis beberapa teori tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan HinduBuddha di Indonesia. Kemudian dari KD tersebut akan dipilah-pilah menjadi sub pokok bahasan yang nantinya akan digunakan sebagai acuan pengembangan media *e-learning* menggunakan *edmodo*

e. *Specifying instructional objectives* (Spesifikasi tujuan pembelajaran)

Spesifikasi tujuan pembelajaran bertujuan untuk mengonversi tujuan dari analisis tugas dan analisis materi menjadi tujuan khusus, yang dinyatakan dengan tingkah laku, tujuan pembelajaran khusus adalah indikator. Dari analisis KI dan KD kurikulum 2013 mata pelajaran sejarah kelas X SMA, khususnya pada KD 3.5 Menganalisis beberapa teori tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia tujuan pembelajaran yang ingin dihasilkan dari pengembangan media *e-learning* menggunakan *edmodo* sebagai berikut

Melalui media *e-learning* menggunakan *edmodo* peserta didik mampu:

1. menganalisis Teori proses masuk agama Hindu Buddha di Indonesia dengan benar;
2. menganalisis perkembangan agama dan kebudayaan Hindu Buddha di Indonesia dengan benar;
3. menganalisis pengaruh kebudayaan Hindu Buddha di Indonesia dengan benar;

3.3.2 Tahap perancangan (*Design*)

Tujuan dari tahap perancangan ini adalah untuk merancang media yang akan dikembangkan berupa produk awal (*prototype*). Produk yang dirancang dalam penelitian ini berupa media pembelajaran yaitu *e-learning* menggunakan *edmodo*. Perancangan media *e-learning* menggunakan *edmodo* yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan dan disesuaikan dengan hasil analisis kurikulum dan materi yang diajarkan. Proses perancangan yang dilakukan untuk persiapan media yang digunakan dalam simulasi kegiatan pembelajaran melalui kegiatan uji coba kelompok kecil atau uji coba pertama. Maka dari uji coba ini akan diketahui kekurangan dan kelebihan untuk selanjutnya diperbaiki dan akan diuji cobakan kembali pada kelompok lebih luas.

Sebelum rancangan media yang dikembangkan diuji cobakan terlebih dahulu, maka rancangan media *e-learning* menggunakan *edmodo* tersebut perlu dilakukan validasi. Validasi rancangan produk tersebut dilakukan oleh tenaga ahli pada bidangnya. Validasi ini dilakukan untuk mendapat saran dan masukan atas kekurangan dan kelemahan media sebagai bahan revisi, sehingga media *e-learning* dengan *edmodo* layak untuk diuji cobakan. Tahap perancangan ini terbagi ke dalam 4 kegiatan yaitu:

1. *Criterion Test* (Penyusunan tes)

Penyusunan tes ini digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik atas materi yang telah diajarkan menggunakan media *e-learning* dengan *edmodo*. Selain digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman, hasil tes tersebut yaitu berupa nilai akan digunakan sebagai pengukur tingkat keefektifan media yang akan dikembangkan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil nilai tes yang diperoleh peserta didik pada kompetensi dasar Teori proses

masuk dan berkembangannya agama dan kebudayaan Hindu Buddha di Indonesia dengan menggunakan media *e-learning* dengan *edmodo* akan dibandingkan dengan nilai yang didapatkan peserta didik pada kompetensi dasar sebelumnya yaitu tanpa menggunakan media *e-learning* dengan *edmodo*.

2. *Media Selection* (Pemilihan Media)

Peneliti memilih media yang tepat untuk menyajikan materi tentang teori proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan hindu budha di Indonesia, sehingga akan menciptakan proses pembelajaran lebih menarik dan efektif. Dalam proses pemilihan media ini didasarkan pada analisis awal-akhir, analisis materi, karakteristik peserta didik dan fasilitas sekolah yang ada. Dalam pengembangan penelitian ini peneliti membuat media berbasis *web* yang diakses secara online yaitu media *e-learning* menggunakan *edmodo*.

3. *Format Selection* (Pemilihan Format)

Pemilihan format dalam penelitian pengembangan media *e-learning* dengan *edmodo* mencakup pemilihan format seperti, sign up dan log in pada *edmodo*, penetapan folder, pembuatan buku petunjuk, dan pembuatan soal tes yang akan diberikan kepada peserta didik. Berikut ini merupakan konten-konten yang akan ditautkan dalam media *e-learning* menggunakan *edmodo* yaitu petunjuk penggunaan media, bahan ajar berupa video pembelajaran, *powerpoint* dan *quiz* berupa pilihan ganda. Berikut ini format media pembelajaran yang akan di tautkan pada media :

1. Buku petunjuk dibuat menggunakan format *Pdf*
2. Video pembelajaran dengan menggunakan format *MP4*
3. *Powerpoint* dibuat menggunakan format *Pdf* karena akan mempermudah peserta didik mempelajari dan mempermudah peserta didik dalam mendownload file.

4. *Initial Design* (rancangan awal)

Rancangan awal adalah rancangan seluruh kegiatan yang akan dilakukan sebelum tahap pengembangan. Adapun rancangan awal dari pengembangan media *e-learning* menggunakan *edmodo* ini berupa kerangka media yakni terfokus pada pokok bahasan “Teori proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan

Hindu Buddha di Indonesia. Kerangka media *edmodo* meliputi tampilan petunjuk penggunaan media *edmodo*, berfungsi sebagai petunjuk dalam pengoperasian media yang dikembangkan. a) Petunjuk penggunaan media ini berupa file dengan format pdf. Isi dari buku petunjuk ini terdiri : 1) cover, 2) deskripsi buku, 3) uraian tentang media *edmodo*, 4) Cara penggunaan media e-learning menggunakan *edmodo*, 5) daftar pustaka; b) video pembelajaran, yang berisikan tayangan yang akan membantu peserta didik dalam memberikan gambaran mengenai materi Teori Proses Masuk dan Berkembangnya Agama dan Kebudayaan Hindu Buddha Di Indonesia. Video ini berbentuk video animasi yang diproduksi dengan aplikasi Videoscribe. Produk video pembelajaran ini terdiri : 1) halaman pembukaan berisi tentang judul materi yang akan dipelajari, 2) materi yang terdiri dari teori proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu Buddha di Indonesia, a) teori proses masuk agama dan kebudayaan Hindu Buddha di Indonesia, b) perkembangan agama dan kebudayaan Hindu Buddha di Indonesia, c) pengaruh kebudayaan Hindu Buddha di Indonesia; 3) *powerpoint*, dibuat lebih rinci dari video dan bahan ajar dengan menuliskan point-pointnya saja. Hal ini untuk mempermudah siswa memahami materi.

3.3.3 Tahap Pengembangan (Develop)

Tahap pengembangan mempunyai tujuan untuk memodifikasi desain awal perangkat pembelajaran dan media *e-learning* menggunakan *edmodo*. Dalam tahap ini, umpan balik hasil penilaian ahli, validasi, dan uji coba digunakan untuk memperbaiki bagian perangkat dan media *e-learning* yang tidak sesuai. Pengembangan menurut Thiagarajan terdiri dari dua kegiatan yaitu :

1. Draft 1

Pada tahap develop dihasilkan draf 1 rancangan media *edmodo*. Kemudian draf 1 akan dilakukan uji coba oleh validator materi, validator bahasa, validator media dan desain. Jika dalam proses validasi ahli dinyatakan bahwa modul kurang layak dan menarik maka akan dilakukan revisi. Namun jika draf 1 dinyatakan layak dan menarik maka akan dilanjutkan pada tahap selanjutnya yakni uji coba lapangan.

2. Expert Appraisal (Validasi Ahli)

Penelitian ahli merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk yang dilakukan oleh validator atau tenaga ahli pada bidangnya. Pada tahap ini peneliti meminta validator untuk melakukan penilaian terhadap draf 1 pada media *edmodo* yang sudah dikembangkan. Penilaian ahli akan dilakukan validasi bidang studi yang akan menilai media *edmodo*, desain *edmodo*, dan materi yang ada dalam media *edmodo*. Validator materi *edmodo* adalah Drs. Sumarno. M.Pd beliau ahli sejarah di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Jember. Validator media dan desain *edmodo* adalah Bapak M. Arief, S. Kom, M.Kom. beliau adalah ahli media dan desain di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember. Validator bahasa pada media *edmodo* adalah Bapak Siswanto, S.Pd, M.A, beliau ahli Bahasa di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Saran-saran yang diberikan oleh validator kegiatan ini kemudian digunakan untuk merevisi materi, bahasa, media dan desain produk untuk mendapatkan produk yang lebih baik dari sebelumnya dan layak untuk diuji cobakan.

3. Draft 2

Pada draf 2 dihasilkan setelah penilaian yang dilakukan oleh validator bidang materi pembelajaran, validator bahasa validator media dan desain. Selanjutnya rancangan draf akan dilakukan uji coba. Uji coba tersebut meliputi uji coba pengguna, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Pengujian ditujukan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan berupa media *edmodo* dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran sejarah. Jika uji coba yang dilakukan di dapati bahwa media *edmodo* masih terdapat kekurangan maka akan dilakukan revisi dalam upaya perbaikan.

4. Uji coba pengembangan (*developmental testing*)

Kegiatan uji coba pengembangan bertujuan untuk mengumpulkan data terkait tingkat daya tarik media *edmodo* yang dikembangkan. Uji coba terdiri atas uji coba pengguna, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil ini merupakan uji coba terbatas yang melibatkan 9 orang peserta didik kelas X sebagai sasaran. Uji coba dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas media *edmodo* yang dikembangkan. Produk akan direvisi sesuai dengan hasil observasi uji coba kelompok kecil untuk perbaikan produk yang lebih menarik.

b. Uji Coba Kelompok Besar

Pelaksanaan uji coba kelompok besar akan dilakukan dengan melibatkan 31 peserta didik kelas X SMA. Pelaksanaan uji coba kelompok besar ini ditujukan untuk mengetahui tingkat efektivitas peserta didik terhadap media *edmodo* yang dikembangkan. Tujuan dari pelaksanaan uji coba kelompok besar adalah untuk selanjutnya dilakukan perbaikan-perbaikan media *edmodo* yang dikembangkan sebelum menjadi produk final.

5. Produk Final

Produk final akan dihasilkan setelah serangkaian tahap develop dilakukan. Produk final ini berupa media *e-learning* menggunakan *edmodo* kelas X SMA mata pelajaran sejarah dengan materi “ teori proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan hindu budha di Indonesia yang telah dilakukan validasi ahli dan validasi lapangan. Pengembangan media ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas peserta didik terhadap pembelajaran sejarah.

3.3.4 Penyebaran (Disseminate)

Kegiatan tahap penyebaran ini yaitu (1) *validation testing*, (2) *packaging*, dan (3) *diffusion and adaption*. Tahapan penyebaran (disseminate) dilakukan untuk menyebarluaskan produk final media *e-learning* yang dikembangkan dan telah melewati tahap validasi ahli dan ujicoba.

Pada tahap *validation testing* merupakan tahap yang pertama dalam disseminate yaitu media *edmodo* yang telah dikembangkan selanjutnya siap untuk disebarluaskan dan di implemtasikan pada pembelajaran sejarah. Tahapan berikutnya *packaging* (pengemasan) dan *diffusion and adaptasion*. Tahapan ini dilakukan agar media yang dikembangkan dimanfaatkan oleh orang lain. Media

yang dikembangkan agar dapat diserap (*diffusi*) dan digunakan (*diadopsi*) pada pembelajaran sejarah

3.4 Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang dipergunakan peneliti untuk pengumpulan data (Arikunto, 1999:174). Dalam penelitian *e-learning* menggunakan *edmodo* pada materi teori proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan hindu buddha di Indonesia, teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi : angket, wawancara dan observasi

1. Angket

Angket diberikan kepada responden yaitu tiga sekolah di Kabupaten Jember. Dalam hal ini adalah peserta didik dan pendidik. Angket tersebut terdiri dari angket karakteristik umum, kemampuan awal, dan kebutuhan peserta didik. Selain itu angket yang diberikan peserta didik untuk mengetahui tentang proses dan kebutuhan dalam proses pembelajaran sejarah. Tujuan dari penyebaran angket kepada pendidik dan peserta didik adalah untuk mengetahui karakteristik peserta didik, kebutuhan peserta didik dan permasalahan yang dihadapi peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah.

Selain itu, Metode angket digunakan oleh peneliti untuk mengetahui dan mengukur tingkat kelayakan dan keefektivan media *e-learning* menggunakan *edmodo*. Selain itu metode angket ini juga digunakan untuk menguji validasi materi dan validasi media dan desain. Instrumen yang digunakan yaitu berupa angket tertutup, sehingga peneliti dapat menilai tingkat kelayakan dan keefektivan dari media *e-learning* menggunakan *edmodo* sesuai indikator yang ditentukan. Penilaian validator dan pengguna terhadap media yang dikembangkan meliputi kategori sebagaimana tabel berikut.

Tabel 3.1 Skala Likert

Skor	Kategori
1	Sangat tidak baik
2	Kurang baik
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat baik

Sumber: (Sugiyono,2014:94-95)

2. Wawancara

Metode wawancara yang digunakan adalah metode wawancara terstruktur. Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi secara mendalam kepada responden penelitian yaitu, pendidik mata pelajaran sejarah yaitu untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi selama proses pembelajaran sejarah.

3.5 Teknik Analisis Data

Tujuan analisis data untuk menginterpretasikan data hasil penelitian sehingga diperoleh informasi yang lebih jelas mengenai hasil penelitian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kualitatif dan kuantitatif.

- a) Analisis kualitatif yaitu teknik analisis data yang data-data nya diperoleh dari dari hasil observasi, angket, komentar/saran ahli dan dokumentasi yang berhasil diabadikan. Data-data tersebut selanjutnya dianalisis secara deskriptif kualitatif. Selanjutnya saran yang diberikan oleh para para ahli digunakan perbaikan atau revisi produk.
- b) Analisis kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan penilaian para ahli media, ahli materi, dan ahli desain serta untk mendeskripsikan hasil pembelajaran peserta didik. Tingkat efektivitas media *e-learning* menggunakan *edmodo* juga akan diukur untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan.

3.5.1 Teknik Analisis validitas media *edmodo*

Pengembangan media pembelajaran *e-learning* menggunakan *edmodo* pada materi teori proses masuk dan berkembangnya hindu buddha di Indonesia kelas X SMA akan menghasilkan produk yang tervalidasi ahli. Tim validator ahli terkait yaitu ahli dalam bidang studi, ahli media dan ahli desain. Validator ahli nantinya akan menguji kelayakan hasil produk. Kelayakan produk diperoleh berdasarkan data kuantitatif dan disempurnakan dengan data kualitatif pada revisi produk sebagai saran dan komentar.

Data kuantitatif diperoleh berdasarkan angket. Selanjutnya jawaban dari angket tersebut nantinya akan disusun yang mengacu pada skala *Likert*. Fungsi dari skala likert adalah untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena social (Sugiyano, 2014:93). Berikut disajikan skala Likert:

Tabel 3.1 Skala Likert

Skor	Kategori
1	Sangat tidak baik
2	Kurang baik
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat baik

Sumber : Sugiyono (2014:94-95)

Uji coba ahli isi bidang studi, uji coba ahli media *e-learning* menggunakan *edmodo*, uji coba ahli desain pembelajaran dan uji coba pengguna produk menggunakan rumus seperti di bawah ini :

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100$$

Keterangan:

P : persentase

$\sum x$: jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum x_i$: jumlah keseluruhan nilai ideal dalam 1 item

100% : konstanta

Berdasarkan hasil kuantitatif analisis data penilaian ahli materi, bahasa, media dan desain maka dapat diperoleh besar presentase kriteria kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut dipaparkan table kelayakan produk yang akan menjadi acuan dalam penentuan produk :

Tabel 3.2 Kelayakan Produk

Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
85% - 100%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75% - 84%	Baik	Tidak perlu direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi
55% - 64%	Kurang	Direvisi
0 - 54%	Kurang sekali	Direvisi

Sumber: (Sugiyono (2014: 94-95)

3.5.3 Teknis Analisis Data Efektivitas

Efektivitas belajar peserta didik dapat dilihat dari hasil belajar. Kemudian hasil belajar peserta didik didapatkan dari rerata nilai *pre-test* dan *post test*. Pada penelitian ini nilai *pre test* peserta didik pada uji coba kelompok kecil dijumlahkan dan hasilnya dibagi dengan jumlah peserta didik yang mengikuti *pre test*. Hal ini juga dilakukan pada data nilai *post test* peserta didik pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

a. Rumus yang digunakan untuk menghitung efektivitas treatment

Desain uji coba yang akan digunakan adalah desain penelitian Eksperimen yaitu dengan cara membandingkan keadaan sebelum dan sesudah, memakai sistem “*before-after*” sebuah desain penelitian yang digunakan dengan cara memberikan tes awal dan tes akhir terhadap sampel penelitian kelompok. Desain

penelitian “*before-after*” dapat digambarkan seperti pada gambar 3.3. (Sugiyono, 2014: 303)



Gambar 3.3. Desain Eksperimen “*before-after*”. O_1 nilai sebelum treatment dan O_2 nilai sesudah treatment

Keterangan :

- O_1 : nilai Pre-test
- O_2 : nilai Post-test
- X : Eksperimen (Treatment)

Penelitian eksperimen ini diberikan kepada kelompok peserta didik dengan memberikan tes awal perlakuan dan tes akhir, sehingga penelitian ini dilakukan dua kali observasi yaitu sebelum dan sesudah melakukan treatment (X). Desain penelitian “*before-after*” dilakukan dengan cara melihat pre-test (O_1) atau nilai sebelum peserta didik kelas X menggunakan media pembelajaran dengan *e-learning* menggunakan *edmodoini*. Serta mengetahui kondisi kemampuan peserta didik setelah menggunakan media *e-learning* menggunakan *edmodo*, sebelum melakukan kegiatan ujicoba peneliti bekerja sama dengan pendidik sehingga pada jadwal yang telah ditentukan kegiatan ujicoba bisa dilakukan. Selanjutnya peneliti melakukan treatment kepada peserta didik dengan melakukan ujicoba pada kelompok kecil dan kelompok besar. Apabila O_2 nilai post-test setelah treatment dilakukan lebih tinggi dari *pre-test* (O_1) maka dikatakan bahwa media *e-learning* menggunakan *edmodo* pada kompetensi ini lebih efektif.

b. Rumus efektivitas relative

Hasil dari nilai rata-rata (mean) pre test dan post test peserta didik saat uji coba kelompok kecil dan kelompok besar menggunakan media *edmodo*. Rumus efektivitas relative yang digunakan yaitu rumus efektivitas relative seperti di bawah ini

$$ER = \frac{Mx2 - Mx1}{\left(\frac{Mx1+Mx2}{2}\right)} \times 100\%$$

Keterangan :

ER = tingkat efektifitas relative

Mx1 = mean atau rerata nilai kelas setelah dilakukan tindakan

Mx1 = mean atau rerata nilai kelas sebelum dilakukan tindakan

Hasil analisis keefektifan relative tersebut kemudian ditafsirkan berdasarkan kriteria sebagai berikut ini:

Tabel 3.3 Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relative

Hasil uji keefektifan relative	Kategori keefektifan
91% - 100%	Keefektifan sangat tinggi
71% - 90%	Keefektifan tinggi
31% - 70%	Keefektifan sedang
11% - 30%	Keefektifan rendah
0% - 10%	Keefektifan sangat rendah

Sumber: (Sugiyono, 2014:94-95)

Hasil perhitungan tingkat keefektifan dilakukan dua perhitungan yaitu dengan uji T independen lalu setelah ketemu hasilnya lalu dilakukan perhitungan tingkat keefektifan relative (ER) sehingga dapat disimpulkan apakah pembelajaran dengan media *e-learning* menggunakan *edmodo* lebih efektif atau tidak dapat dilihat dari persentase (%) perolehan nilai pretest dan post test peserta didik dilakukan perbandingan antara Mx2 (nilai rata-rata kelas sebelum dilakukan tindakan dan Mx1 (nilai sebelum dilakukan tindakan dan Er merupakan nilai keefektifannya. Kemudian kedua nilai tersebut diolah untuk diperoleh data valid mengenai tingkat keefektifan media yang dikembangkan. Selanjutnya, hasil kumulatif data yang dinyatakan dalam persentase dicocokkan ke dalam tabel kriteria penafsiran uji keefektifan relatif. Jadi dapat disimpulkan apakah pembelajaran dengan menggunakan media *e-learning* dengan *edmodo* dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik yang ditinjau dari hasil belajar *pre test* dan *post test*

BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan memaparkan tentang hasil dan pembahasan serta kajian produk yang telah direvisi. Hasil akan membahas mengenai hasil validasi ahli dan efektivitas pembelajaran peserta didik pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Pembahasan akan membahas mengenai efektivitas peserta didik dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan media *edmodo*.

4.1 Hasil Validasi Ahli dan Uji Coba

Penyajian data ini berisi tentang penilaian atau tanggapan yang diberikan oleh ahli materi pembelajaran, ahli bahasa, ahli media dan desain pembelajaran dan ahli pengguna, serta uji coba kelompok kecil. Adapun hasil penilaian tersebut adalah sebagai berikut:

4.1.1 Validasi Ahli

Validasi ahli yang dilakukan selama proses pengembangan media *e-learning* menggunakan *edmodo* terdiri dari tiga validasi diantaranya adalah validasi isi materi pembelajaran, validasi bahasa, validasi desain dan media. Validator ini bertugas untuk menilai tingkat kelayakan media *edmodo* yang dikembangkan.

4.1.1.1. Hasil Validasi Ahli Isi Materi Pembelajaran

Tahap uji coba produk media *e-learning* menggunakan *edmodo* dalam pembelajaran sejarah di SMA memberikan penilaian terhadap ahli isi materi pembelajaran. Ahli isi materi pembelajaran pada tahap ini adalah Bapak Drs. Sumarno. M.Pd, beliau selaku dosen Pendidikan Sejarah Universitas Jember. Pada tahap awal pengembang menemui ahli isi materi untuk menyatakan maksud dan tujuannya untuk meminta beliau agar bersedia melakukan penilaian terhadap media yang dikembangkannya. Langkah selanjutnya ahli materi melakukan penilaian terhadap materi pembelajaran yang ditautkan di dalam media *edmodo* yaitu berupa Videopembelajaran dan bahan ajar (*powerpoint*) yang dikembangkan

melalui instrumen angket yang telah tersedia. Produk yang dikembangkan dinilai oleh ahli isi materi pembelajaran pada tanggal 23 April 2018 dan selesai diuji coba pada tanggal 15 Mei 2018 . Adapun hasil penyajian data, analisis data dan revisi prosuk pengembangan adalah sebagai berikut

a. Penyajian Data

Pada tahap ini disajikan mengenai penilaian dosen ahli materi pembelajaran terhadap materi yang dikembangkan. Berikut disajikan angket penilaian terhadap materi pembelajaran dengan menggunakan skala likert

Tabel 4.1 Skala Likert

Skor	Kategori
1	Sangat tidak baik
2	Kurang baik
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat baik

Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Isi Materi

UJI	KRITERIA	NILAI				
		1	2	3	4	5
Video Pembelajaran	1. Kesesuaian judul dengan materi yang dibahas				√	
	2. Kesesuaian dengan KI, KD dan Indikator pembelajaran				√	
	3. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				√	
	4. Kebenaran substansi materi			√		
	5. Urutan materi pembelajaran tersusun secara sistematis					√
	6. Isi materi singkat, jelas dan padat				√	
	7. Ketepatan gambar dengan materi				√	

<i>Power point</i>	8. Kesesuaian judul dengan materi yang dibahas	√
	9. Kesesuaian dengan KI, KD dan Indikator pembelajaran	√
	10. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	√
	11. Kebenaran substansi materi	√
	12. Urutan materi pembelajaran tersusun secara sistematis	√
	13. Isi materi singkat, jelas dan padat	√
	14. Ketepatan gambar dengan materi	√

Nilai Total = 57

Sedangkan komentar dan saran yang diberikan dosen ahli materi pembelajaran terhadap media yang dikembangkan adalah sebagai berikut

Tabel 4.3 Hasil Komentar dan Saran Ahli Isi Materi

No.	Komentar dan Saran
1	Tingkatkan materi dengan teori – teorinya

b. Analisis data hasil validasi ahli isi materi pembelajaran

Berikut merupakan penilaian media *e-learning* menggunakan *edmodo* pada isi materi pembelajaran

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

Nilai validasi ahli isi materi pembelajaran yaitu $P = \frac{57}{70} \times 100\% = 81\%$

Keterangan :

P : persentase

$\sum x$: jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum xi$: jumlah keseluruhan nilai ideal dalam 1 item

100 % : konstanta (Arikunto, 2008: 216)

Tabel 4.4 Kategori Kelayakan Produk

Nilai	Kualifikasi	Keterangan
85% - 100 %	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75% - 84%	Baik	Tidak perlu direvisi
65% - 74 %	Cukup baik	Direvisi
55% - 64%	Kurang baik	Direvisi
0 – 54%	Sangat kurang baik	Direvisi

(Sumber : Sugiyono, 2014 : 94-95)

Berdasarkan hasil data penilaian dosen ahli materi pembelajaran yang tercantum dalam tabel di atas, maka dapat diketahui hasil sebesar 81,4 % Jika hasil persentase tersebut disesuaikan dengan tabel kelayakan secara kualifikasi, maka materi yang ditautkan pada media *edmodo* yang dikembangkan termasuk tingkat baik dan tidak perlu direvisi, namun berdasarkan saran perbaikan ahli isi materi, produk yang dikembangkan akan diberikan sedikit koreksi perbaikan.

c. Revisi Produk

Berdasarkan dengan tafsiran hasil analisis data dari ahli materi pembelajaran diketahui bahwa produk yang dikembangkan berkategori baik dan tidak perlu direvisi. Namun berdasarkan saran yang diberikan ahli isi materi, produk yang dikembangkan tetap dikoreksi dan diperbaiki demikesempurnaan kelayakan produk.

Tabel 4.5 Revisi Produk Berdasarkan Validasi Isi Materi

No	Komentar dan Saran	Revisi
1	Tingkatkan materi dengan teori – teorinya	Pada video pembelajaran dan <i>powerpoint</i> ditambahkan teori- teori tentang proses masuk dan berkembangnya hindu budha di Indonesia

Berdasarkan hasil penilaian ahli sis materi pembelajaran terhadap media pembelajaran yang ditautkan pada media *edmodo* yaitu berupa video pembelajaran dan *powerpoint* di atas, maka diperoleh tingkat presentase 81%. Jika disesuaikan dengan tabel kelayakan, maka produk yang dikembangkan masuk ke dalam kualifikasi baik. Artinya, media pembelajaran ini sangat baik digunakan untuk peserta didik. Kemudian ditafsirkan pula bahwa produk pengembangan ini tidak perlu direvisi.

4.1.1.2 Validasi Ahli Media dan Desain

Ahli media akan melakukan pengujian terhadap media e-learning menggunakan *edmodo*. Ahli media yaitu Bapak Muhammad Arif, S.Kom., M.Kom beliau merupakan ahli desain dan media Fakultas ilmu Komputer Universitas Jember

Tahap awal yang dilakukan adalah pengembangan menemui ahli media dan desain untuk menyatakan maksud dan tujuan untuk meminta ketersediaan beliau melakukan penilaian terhadap media yang dikembangkan. Langkah selanjutnya ahli media dan desain melakukan penilaian terhadap media *edmodo* yang dikembangkan melalui instrument angket yang telah disediakan. Media yang dikembangkan dinilai oleh ahli desain dan media pada tanggal 15 Mei 2018. Berikut Ini penyajian data hasil uji ahli desain.

a. Penyajian data ahli media dan desain

Penyajian data berisikan mengenai pemaparan hasil penilaian dan tanggapan dari ahli desai yang dilakukan oleh Bapak Bapak Muhammad Arif, S.Kom., M.Kom. Teknik penilaian menggunakan instrumen angket penyajian data disediakan melalui data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berisikan mengenai tanggapan dan komentar dari validator. Sedangkan data kuantitatif ialah hasil kualifikasi dari angket. Berikut ini hasil penilaian ahli media dan desain dengan menggunakan skala likert.

Tabel 4.6 Skala Likert

Skor	Kategori
1	Sangat tidak baik
2	Kurang baik
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat baik

Tabel 4.7 Hasil Penilaian Ahli Media Dan Desain

I. Media

ASPEK	BUTIR	NILAI				
		1	2	3	4	5
A. Kualitas Tampilan	1. Kejelasan petunjuk penggunaan media <i>edmodo</i>					√
	2. Kemenarikan desain media					√
	3. Kesesuaian <i>layout</i> dalam media					√
	4. Ketepatan penggunaan bahasa dalam media					√
	5. Kesesuaian bentuk dan letak navigasi konsisten pada media					√
B. Sistem Navigasi	6. Navigasi memudahkan peserta didik memilih materi					√

	7. Kualitas media <i>edmodo</i> bekerja dengan baik saat dioperasikan	√
	8. Kesesuaian fungsi masing-masing navigasi	√
C. Desain Grafis	9. Kesesuaian penggunaan warna dalam media <i>edmodo</i>	√
	10. Ketepatan pemilihan font	√
	11. Ketepatan pemilihan ukuran font	√

II. DESAIN MEDIA *EDMODO*

ASPEK	BUTIR	NILAI				
		1	2	3	4	5
A. Desain Media <i>Edmodo</i>	12. Media <i>edmodo</i> dapat diterapkan pada <i>smartphone</i>					√
	13. Media <i>edmodo</i> bisa digunakan dimana saja					√
	14. Media <i>edmodo</i> bisa digunakan kapan saja					√
	15. Materi dalam media <i>edmodo</i> dapat dipelajari secara berulang-ulang					√
	16. Tampilan Media <i>edmodo</i> Menarik					√
	17. Media <i>edmodo</i> mampu memberi stimulus dan membantu proses pembelajaran					√
	B. Desain Media Pembelajaran	Video pembelajaran				
	18. Desain tampilan menarik					√
	19. Layout desain warna yang disajikan selaras					√
	20. Kesesuaian karakter animasi dengan materi					√
	21. Gambar dalam video mempermudah penyampaian materi					√

22. Ukuran, jenis dan warna huruf proporsional \checkmark

23. Kesesuaian pemilihan backsound musik \checkmark

Powerpoint

24. Desain baground *powerpoint* menarik \checkmark

25. Gambar dalam *powerpoint* mempermudah penyampaian materi \checkmark

26. Ukuran, jenis dan warna huruf proporsional \checkmark

27. Kesesuaian pemilihan gambar \checkmark

Total Nilai = 114

Komentar dan saran ahli desain dan media pada tahap validasi pertama media *edmodo* yang dikembangkan tersaji dalam tabel berikut ini

Tabel 4.8 Hasil Komentar dan Saran ahli media dan desain

No.	Komentar dan Saran
1	Pada powerpoint tulis poin-poinnya saja
2	Cari gambar yang kualitasnya bagus
3	Pada video pembelajaran font huruf nya di besarkan
4	Sebaiknya Format ppt nya di diganti

b. Analisis data ahli media dan desain

Analisis data berisikan uraian hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media untuk diketahui kelayakan dari produk yang dikembangkan. Berdasarkan penilaian yang diberikan ahli media dan desain, maka hasil yang diperoleh sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Nilai validasi ahli media dan desain yaitu $P = \frac{114}{135} \times 100\% = 84\%$

Keterangan :

P : persentase

$\sum x$: jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum xi$: jumlah keseluruhan nilai ideal dalam 1 item

100 % : konstanta (Arikunto, 2008: 216)

Tabel 4.9 Tabel Kelayakan Media dan Desain

Nilai	Kualifikasi	Keterangan
85% - 100 %	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75% - 84%	Baik	Tidak perlu direvisi
65% - 74 %	Cukup baik	Direvisi
55% - 64%	Kurang baik	Direvisi
0 – 54%	Sangat kurang baik	Direvisi

(Sumber : Sugiyono, 2014 : 94-95)

Berdasarkan hasil penilaian menggunakan rumus diatas, maka dapat disimpulkan bahwa nilai kelayakan dari ahli media dan desain adalah 84.4%. Jika dirumuskan dalam tabel kelayakan, maka produk yang dikembangkan masuk kedalam kategori baik dan tidak perlu direvisi. Namun berdasarkan saran perbaikan ahli desain, media yang dikembangkan akan diberikan sedikit koreksi perbaikan

c. Revisi Media dan Desain

Berkenaan dengan tafsiran hasil analisis data dari pengujian ahli media dan desain media yang dikembangkan berkategori baik dan tidak perlu direvisi. Namun berdasarkan saran perbaikan yang diberikan ahli desain dan media, media yang dikembangkan tetap dikoreksi dan diperbaiki demi kesempurnaan kelayakan media.

Tabel 4.10 Hasil Komentar dan Saran ahli media dan desain

No	Komentar dan Saran	Revisi
1	Pada powerpoint tulis poin-	Menuliskan poin-poinya saja di

	poinnya saja	dalam powerpoint agar tidak terkesan power teks
2	Cari gambar yang kualitasnya bagus	Mencari gambar yang sesuai dan dengan kualitas yang bagus
3	Pada video pembelajaran font huruf nya di besarkan	Pada video pembelajaran font nya di besarkan
4	Sebaiknya Format ppt nya	Format ppt dig anti menjadi <i>PDF</i>

Berdasarkan hasil penilaian ahli media dan desain terhadap media media *edmodo*, maka diperoleh tingkat presentase 84%. Jika disesuaikan dengan tabel kelayakan, maka produk yang dikembangkan masuk ke dalam kualifikasi baik. Artinya, media pembelajaran ini sangat baik digunakan untuk peserta didik. Kemudian ditafsirkan pula bahwa produk pengembangan ini tidak perlu direvisi.

4.1.1.3 Validasi Ahli Bahasa

Ahli bahasa yang menilai media *e-learning* menggunakan *edmodo* ini adalah Bapak Siswanto, S.Pd., M.A. Beliau merupakan dosen ahli bahasa Indonesia di program studi pendidikan bahasa dan sastra Indonesia Universitas Jember

Tahap awal yang dilakukan adalah pengembangan menemui ahli bahasa Indonesia untuk menyatakan maksud dan tujuan untuk meminta ketersediaan beliau melakukan penilaian terhadap media yang dikembangkan. Langkah selanjutnya ahli bahasa Indonesia melakukan penilaian terhadap media *edmodo* yang dikembangkan melalui instrument angket yang telah disediakan. Media yang dikembangkan dinilai oleh ahli bahasa Indonesia pada tanggal 2 Mei 2018. Berikut Ini penyajian data hasil uji ahli bahasa Indonesia dengan menggunakan skala likert

Tabel 4.11 Skala Likert

Skor	Kategori
1	Sangat tidak baik
2	Kurang baik
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat baik

Tabel 4.12 Hasil Penilaian Bahasa

NO	Indikator	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan struktur kalimat					√
2.	Keefektifan kalimat					√
3.	Kebakuan istilah					√
4.	Keterbacaan pesan					√
5.	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa					√
6.	Keruntutan dan keterpaduan antar kalimat				√	
7.	Kemampuan mendorong minat baca				√	
8.	Kemampuan memotivasi pesan atau informatif				√	
9.	Ketepatan bahasa dengan perkembangan intelektual peserta didik					√
10.	Keruntutan dan keterpaduan antar kalimat					√
Skor Total = 47						

Sedangkan komentar dan saran yang diberikan dosen ahli bahasa terhadap media yang dikembangkan adalah sebagai berikut

Tabel 4.13 Hasil Komentar dan Saran Ahli bahasa

No.	Komentar dan Saran
1	Berilah porsi latihan atau analisis masalah terkait materi pembelajaran di media

d. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Bahasa

Berikut merupakan penilaian media *e-learning* menggunakan *edmodo* pada ahli bahasa

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Nilai validasi ahli isi materi pembelajaran yaitu $P = \frac{47}{50} \times 100\% = 94\%$

Keterangan :

P : persentase

$\sum x$: jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum xi$: jumlah keseluruhan nilai ideal dalam 1 item

100 % : konstanta (Arikunto, 2008: 216)

Tabel 4.14 Kategori Kelayakan Produk

Nilai	Kualifikasi	Keterangan
85% - 100 %	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75% - 84%	Baik	Tidak perlu direvisi
65% - 74 %	Cukup baik	Direvisi
55% - 64%	Kurang baik	Direvisi
0 – 54%	Sangat kurang baik	Direvisi

Berdasarkan hasil data penilaian dosen ahli bahasa Indonesia yang tercantum dalam tabel di atas, maka dapat diketahui hasil sebesar 94 % Jika hasil persentase tersebut disesuaikan dengan tabel kelayakan secara kualifikasi, maka bahasa yang digunakan pada media *edmodo* yang dikembangkan termasuk tingkat sangat baik dan tidak perlu direvisi, namun berdasarkan saran perbaikan ahli isi materi, produk yang dikembangkan akan diberikan sedikit koreksi perbaikan.

e. Revisi Produk

Berdasarkan dengan tafsiran hasil analisis data dari ahli bahasa diketahui bahwa produk yang dikembangkan berkategori sangat baik dan tidak perlu

direvisi. Namun berdasarkan saran yang diberikan ahli isi materi, produk yang dikembangkan tetap dikoreksi dan diperbaiki demi kesempurnaan kelayakan produk

Tabel 4.15 Revisi Produk Berdasarkan Validasi Bahasa

No	Komentar dan Saran	Revisi
1	Berilah porsi latihan atau analisis masalah terkait materi pembelajaran di media	Latihan sudah ditautkan pada <i>mediaedmodo</i>

Berdasarkan hasil penilaian ahli bahasa terhadap media *edmodo*, maka diperoleh tingkat presentase 94 %. Jika disesuaikan dengan tabel kelayakan, maka produk yang dikembangkan masuk ke dalam kualifikasi sangat baik. Artinya, media pembelajaran ini sangat baik digunakan untuk peserta didik. Kemudian ditafsirkan pula bahwa produk pengembangan ini tidak perlu direvisi.

4.1.1.4 Hasil Kesimpulan Validator

Validasi ahli yang dilakukan dalam proses pengembangan media *e-learning* menggunakan *edmodo* terdiri dari tiga validasi diantaranya adalah validasi isi materi pembelajaran, validasi bahasa, validasi desain dan media. Validator ini bertugas untuk menilai tingkat kelayakan media *edmodo* yang dikembangkan. Berikut ini hasil penilaian hasil ahli materi, bahasa, media dan desain

Tabel 4.16 Hasil Penilaian Validator

Validasi	Hasil	Kategori kelayakan	Keterangan
Validasi Materi	81%	Kualifikasi baik	Tidak perlu di revisi
Validasi Bahasa	94%	Kualifikasi sangat baik	Tidak perlu di revisi
Validasi Media dan Desain	84%	Kualifikasi baik	Tidak perlu di revisi

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, bahasa, media dan desain terhadap media *edmodo*, maka media *edmodo* yang dikembangkan sudah dapat dilakukan

Ujicoba karena media tersebut sudah berada dalam kategori baik dan tidak perlu di revisi.

4.1.2. Uji Coba Pengguna

Produk awal yang telah melalui revisi dan lulus uji coba ahli, harus melalui tahap pengembangan selanjutnya yaitu uji coba pengguna. Sebelum diuji cobakan kepada peserta didik, produk pengembangan juga perlu untuk diuji cobakan kepada pendidik atau yang biasa disebut sebagai uji coba pengguna. Karena pada dasarnya penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bersifat kolaboratif yaitu selain peserta didik sebagai subjek dalam uji coba produk, terdapat juga pendidik khususnya pendidik mata pelajaran sejarah yang dituntut partisipasinya untuk memberikan respon sebagai pengguna produk. Sehingga dapat dikatakan, bahwa produk yang divalidasi oleh pengguna di lapangan

Uji pengguna media melibatkan pendidik mata pelajaran sejarah kelas X di SMAN Rambipuji yaitu Bapak Drs. Wasito, M.Pd. Uji coba pengguna produk dilaksanakan pada tanggal

a. Penyajian Data Uji Coba Pengguna

Data yang disajikan merupakan hasil angket respon yang telah dinilai oleh pendidik sebagai pengguna. Teknik penilaian menggunakan instrument yaitu berupa angket yang disertai kolom komentar dan saran. Terdapat dua jenis data yang disajikan dalam uji coba pengguna yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif merupakan komentar dan tanggapan dari pendidik, sedangkan data kuantitatif adalah hasil kuantitatif dari instrument angket. Berikut pemaparan hasil angket respon pengguna oleh pendidik di SMAN Rambipuji, yaitu Bapak Drs. Wasito. M.Pd. tentang produk pengembangan media *edmodo*. Berikut penyajian hasil angket respon pengguna/ pendidik dengan menggunakan skala likert

Tabel 4.17 Skala Likert

Skor	Kategori
1	Sangat tidak baik
2	Kurang baik
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat baik

Tabel 4.18 Hasil Angket Respon Pendidik

NO	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kemudahan pengoperasian media <i>e-learning</i> menggunakan <i>edmodo</i>					√
3	Materi yang disajikan sistematis dan sesuai dengan kurikulum 2013					√
4	Pentunjuk penggunaan media <i>e-learning</i> menggunakan <i>edmodo</i> mudah di mengerti					√
5	Kemenarikan desain <i>edmodo</i> untuk pembelajaran sejarah					√
6	Pembelajaran sejarah menggunakan media <i>edmodo</i> pada mata pelajaran sejarah merupakan suatu pengembangan yang kreatif dan inovatif					√
7	Pembelajaran sejarah menggunakan media <i>edmodo</i> dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran					√
8	Pembelajaran sejarah menggunakan media <i>edmodo</i> dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran					√
9	Pembelajaran sejarah menggunakan media <i>edmodo</i> dapat menjadi sumber belajar yang					√

	menarik bagi peserta didik	
10	Quiz yang ada pada media <i>edmodo</i> sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	√
Video pembelajaran		
11	Kesesuaian materi dengan KI, KD dan Indikator pembelajaran pada kurikulum 2013	√
12	Urutan materi pembelajaran tersusun secara sistematis	√
13	Ketepatan gambar dengan materi yang disajikan	√
14	Video pembelajaran yang disajikan dalam media <i>edmodo</i> menarik	√
15	Kemenarikan audio <i>backsound</i> pada video pembelajaran	√
16	Kemenarikan desain, ilustrasi gambar, warna, <i>lay out</i> dan <i>font teks</i> untuk menunjang materi pembelajaran	√
Powerpoint		
17	Kesesuaian materi dengan KI, KD dan Indikator pembelajaran pada kurikulum 2013	√
18	Urutan materi pembelajaran tersusun secara sistematis	√
19	Ketepatan gambar dengan materi yang disajikan	√
20	<i>Powerpoint</i> yang disajikan dalam media <i>edmodo</i> menarik	√
21	Kemenarikan desain, ilustrasi gambar, warna, <i>lay out</i> dan <i>font teks</i> untuk menunjang materi pembelajaran	√
22	Desain <i>baground powerpoint</i> menarik	√
23	Navigasi memudahkan peserta didik dalam memilih materi	√

Total = 103

Persentase = 89,5%

Komentar dan Saran uji pendidik dari media *e-learning* menggunakan *edmodo* yang dikembangkan yang tersaji dalam tabel berikut ini

Tabel 4.19 Hasil Komentar dan Saran Pengguna

No.	Komentar dan Saran
1	Perlu ditingkatkan dan ditingkatkan lagi

Pendidik mata pelajaran sejarah yang berperan sebagai uji pengguna tidak banyak memberikan komentar. Komentar tertulis beliau sampaikan adalah media *e-learning* menggunakan *edmodo* sudah baik dan membantu peserta didik dalam proses belajar sejarah, namun materi yang ditautkan pada media *edmodo* perlu ditingkatkan lagi.

b. Analisis Data Uji Pengguna

Analisis dilakukan terhadap data hasil penilaian sebagai pengguna. Analisis pengguna digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan yaitu media *e-learning* menggunakan *edmodo* dalam penggunaannya sebagai sumber belajar mata pelajaran sejarah. Berikut hasil yang diperoleh atas penilaian yang diberikan oleh pengguna

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$\text{Hasil uji coba pengguna} = \frac{103}{115} \times 100\% = 89,5 \%$$

Keterangan :

P : persentase

$\sum x$: jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum xi$: jumlah keseluruhan nilai ideal dalam 1 item

100 % : konstanta (Arikunto, 2008: 216)

Tabel 4.20 Tabel Kelayakan produk

Nilai	Kualifikasi	Keterangan
85% - 100 %	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75% - 84%	Baik	Tidak perlu direvisi
65% - 74 %	Cukup baik	Direvisi
55% - 64%	Kurang baik	Direvisi
0 – 54%	Sangat kurang baik	Direvisi

(Sumber : Sugiyono, 2014 : 94-95)

Berdasarkan Hasil penilaian melalui rumus diatas, terkait uji pengguna media *e-learning* menggunakan *edmodo* berkategori baik dan tidak perlu direvisi namun sebagai penyempurnaan produk, maka peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan komentar dan saran pengguna

c. Revisi Produk

Berdasarkan analisis data terhadap uji pengguna maka diketahui bahwa, produk pengembangan terkategori sangat baik. Pada kategori tersebut maka media tidak perlu direvisi. Namun produk pengembangan perlu dilakukan perbaikan untuk meningkatkan kualitas produk. Berdasarkan tanggapan dari pengguna, maka pengembang melakukan perbaikan pada bagian yang dikomentari. Berikut ini adalah hasil revisi produk pengembangan berdasarkan uji pengguna.

Tabel 4.21 Hasil Revisi Produk Yang Telah Direvisi

No	Komentar dan Saran	Revisi
1	Perlu ditingkatkan dan ditingkatkan lagi	Materi yang ada pada <i>edmodo</i> akan di akan disempurnakan dengan penambahan materi

(Sumber : Data primer diolah)

4.1.3 Uji Coba kelompok kecil

Uji kelompok kecil dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas media *e-learning* menggunakan *edmodo*. Uji efektivitas merupakan serangkaian tes

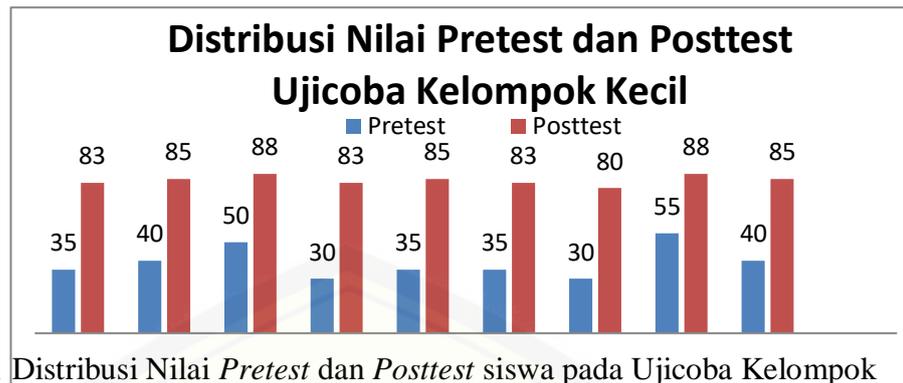
yang dilaksanakan untuk mengukur seberapa efektif media *e-learning* menggunakan *edmodo*, sebagai sumber belajar dalam memfasilitasi kegiatan pembelajaran peserta didik. Tingkat keefektifan media, didapati dari hasil pembelajaran yang diukur dalam evaluasi pembelajaran. instrument yang digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik adalah instrument soal pilihan ganda.

Uji efektivitas dengan instrument soal pilihan ganda dan *essay* , dilaksanakan dua kali yaitu sebelum pembelajaran dan pasca pembelajaran dengan menggunakan media *edmodo* atau yang biasa disebut dengan *pre test* dan *post test*. Dalam *pre test* maupun *post test*, digunakan sejumlah 20 butir soal pilihan ganda dan 4 soal *essay* yang dikembangkan berdasarkan indicator capaian pembelajaran yang telah dirumuskan. Hasil dari *pre test* dan *post test* selanjutnya akan dianalisis dan dicari presentase progresnya yang menunjukkan presentase peningkatan yang signifikan.

Uji kelompok kecil melibatkan 9 peserta didik kelas X IPS pada sekolah yang dijadikan subyek penelitian uji coba produk yaitu di SMAN Rambipuji. Subyek peserta didik dipilih berdasarkan hasil diskusi bersama pendidik mata pelajaran sejarah di SMAN Rambipuji. Dasar pemilihan peserta didik adalah kualifikasi prestasi di kelas yaitu 3 peserta didik berkemampuan rendah, 3 peserta didik berkemampuan menengah, 3 peserta didik berkemampuan tinggi. Penyajian data uji coba kelompok kecil merupakan pemaparan hasil nilai evaluasi *pre test* dan *post tes* peserta didik, setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media *edmodo* sebagai sumber belajar pada uji coba kelompok kecil. Untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media *edmodo* menggunakan dua rumus yaitu :

1) Efektivitas treatment

Berikut ini adalah tabel distribusi nilai *pretest* dan *posttest* yang disajikan sebagai berikut:



Gambar 4.1 Distribusi Nilai *Pretest* dan *Posttest* siswa pada Ujicoba Kelompok Kecil

Pada gambar 4.1 dapat dilihat bahwa terdapat perubahan dan peningkatan nilai yang diperoleh siswa sebesar 45%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *edmodo* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pada uji beda menggunakan bantuan software SPSS IBM V.20, diketahui tingkat efektivitas menggunakan media *edmodo* yang ditunjukkan dengan tabel dibawah ini.

Tabel 4.22 Hasil Statistic Dengan Sample Berpasangan Pada Ujicoba Kelompok Kecil Paired Samples Statistics

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	38,89	9	8,580	2,860
	Protest	84,44	9	2,555	,852

Tabel 4.22 di atas menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* sebesar 38,89 dengan deviasi standar 8,580 dan standar error mean 2,860. Sementara itu rata-rata nilai *posttest* sebesar 84,44 dengan deviasi standar 2,555 dan standar error mean ,852. Hal tersebut menggambarkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa. Sedangkan deviasi standar menunjukkan jarak antara nilai rata-rata hasil belajar peserta didik dengan nilai setiap peserta didik.

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

Tabel 4.23 Korelasi Sampel Berpasangan pada Ujicoba Kelompok Kecil Paired Samples Correlation

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Protest	9	,909	,001

Tabel 4.23 diatas menunjukkan bahwa didapat nilai korelasi sebesar 0,909 dengan signifikansi 0,001. Hal ini berarti terjadi hubungan yang kuat antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* karena nilai mendekati 1.

Hasil t-test sampel berpasangan pada uji coba kelompok kecil yang melibatkan 9 peserta didik kelas X SMA disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.24 Hasil T-Tes Sampel Berpasangan pada Ujicoba Kelompok Kecil Paired Sample 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	-45,556	6,346	2,115	-50,434	-40,677	-21,534	8	,000

Berdasarkan tabel 4.24 pengujian menggunakan tingkat signifikansi 0,05, dari output diketahui nilai t_{hitung} adalah -21,534 dan signifikansi 0,000. T_{tabel} pada tabel statistik pada signifikansi $0,05:2=0,025$ dengan derajat kebebasan (df) 8, hasil yang diperoleh sebesar 2.306. Karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($-21,534 < 2,306$) dan signifikansi $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Hasil menunjukkan bahwa nilai *pretest* lebih rendah dibanding dengan nilai *posttest*. Jadi dapat dikatakan bahwa penggunaan media *edmodo* dapat peningkatan hasil belajar peserta didik.

Kesimpulan yang dapat diambil, yaitu dengan media *edmodo* efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dapat dilihat pada hasil belajar yang meningkat

2) Efektivitas Relative

Analisis data dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas hasil uji coba kelompok kecil. Analisis pertama dilakukan pada data hasil belajar peserta didik, yaitu *pre test* dan *post test* yang dianalisis menggunakan rumus rata-rata. Berikut pemaparan rumus yang langsung diterapkan pada data hasil uji coba.

Rumus Rata-rata	$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$
-----------------	------------------------------

$$\bar{X} \text{ Pretest} = \frac{350}{9} = 38,88$$

$$\bar{X} \text{ Posttest} = \frac{760}{9} = 84,44$$

Keterangan:

\bar{X} = rata-rata

$\sum X$ = jumlah skor keseluruhan individu

N = jumlah individu (Setyosari, 2012:236)

Hasil rata-rata *pre test* dan *post test* di atas, kemudian dilakukan analisis efektifitasnya menggunakan rumus uji Efektivitas Relatif (ER).

Rumus Efektivitas Relatif (ER)	$ER = \frac{Mx2 - Mx1}{\left(\frac{Mx1+Mx2}{2}\right)} \times 100\%$
--------------------------------	--

$$ER = \frac{84,44 - 38,88}{\left(\frac{84,44+38,88}{2}\right)} \times 100\% = 73,88$$

Keterangan :

ER = tingkat efektivitas relative

$Mx1$ = mean atau rerata nilai kelas setelah dilakukan tindakan

$Mx1$ = mean atau rerata nilai kelas sebelum dilakukan tindakan

Tabel 4.25 Kreteria Penafsiran Uji Keefektifan Relativ

Hasil uji keefektifan relative	Kategori keefektifan
91% - 100%	Keefektifan sangat tinggi
71% - 90%	Keefektifan tinggi
31% - 70%	Keefektifan sedang
11% - 30%	Keefektifan rendah
0% - 10%	Keefektifan sangat rendah

Sumber: (Sugiyono, 2014:94-95)

Berdasarkan hasil nilai *pre test* dan *post test* peserta didik pada uji coba kelompok kecil, serta dengan dikonsultasikan pada Tabel 4.25 mengenai kriteria uji efektivitas relatif, maka media *edmodo* yang dikembangkan berkualifikasi “efektivitas tinggi”

4.1.3 Uji Kelompok Besar

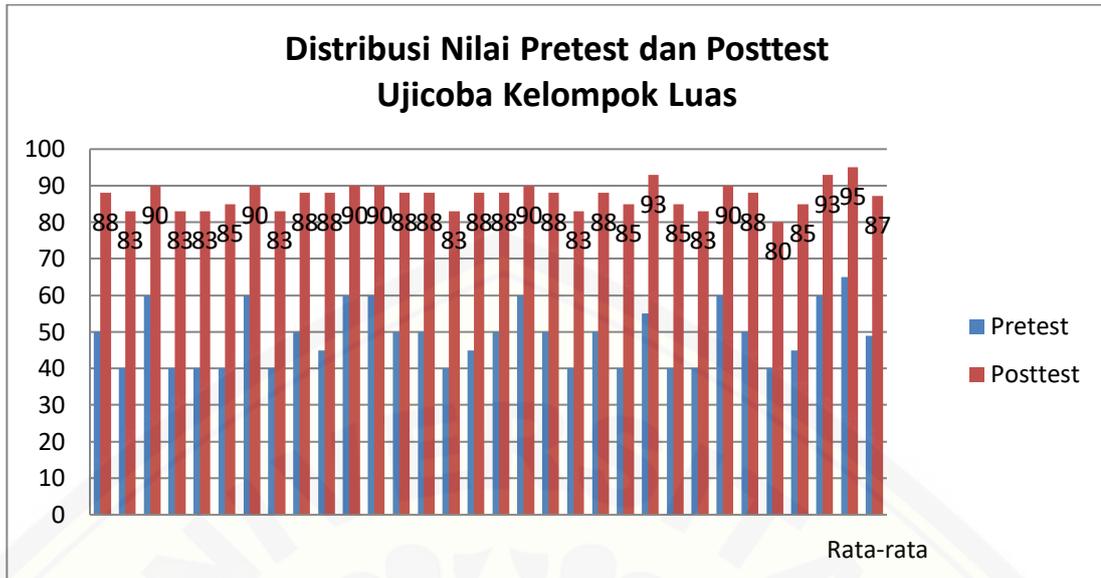
Penyajian data uji coba lapangan merupakan pemaparan hasil nilai evaluasi *pretest* dan *posttest* peserta didik, setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media *edmodo* sebagai sumber belajar pada uji coba kelompok besar. Data nilai *pretest* dan *posttest* tersebut dijadikan sebagai bahan uji efektivitas terhadap media *edmodo* yang dikembangkan. Uji kelompok besar melibatkan 31 peserta didik kelas X IPS pada sekolah yang dijadikan subyek penelitian uji coba produk yaitu di SMAN Rambipuji.

a. Penyajian Data Kelompok Besar

Penyajian data uji coba kelompok besar merupakan pemaparan hasil nilai evaluasi *pretest* dan *posttest* peserta didik, setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media *edmodo* sebagai sumber belajar pada uji coba kelompok besar. Terdapat 2 rumus untuk mengetahui tingkat efektivitas media *edmodo* yang dikembangkan yaitu:

1) Efektifitas Treatment

Berikut ini adalah tabel distribusi nilai *pretest* dan *posttest* yang disajikan sebagai berikut



Gambar 4.2 Distribusi Nilai Pretest dan Posttest siswa pada Ujicoba Kelompok Besar

Pada gambar 4.2 dapat dilihat bahwa terdapat perubahan dan peningkatan nilai yang diperoleh siswa sebesar 38%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *edmodo* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X SMA

Pada uji beda peneliti menggunakan bantuan software SPSS IBM V.20, diketahui tingkat efektivitas menggunakan media dengan Aplikasi *Mindjet MindManager Version 9* yang ditunjukkan tabel di bawah ini.

Tabel 4.26 Hasil Statistik dengan Sample Berpasangan pada Ujicoba Kelompok Besar Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	48,87	31	8,338	1,497
	Posttest	87,16	31	3,541	,636

Tabel 4.26 di atas menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* sebesar 48,87 dengan deviasi standar 8,338 dan standar error mean ,497. Sementara itu rata-rata nilai *posttest* sebesar 87,16 dengan deviasi standar 3,541 dan standar error mean,636. Hal tersebut menggambarkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar

yang diperoleh peserta didik. Sedangkan deviasi standar menunjukkan jarak antara nilai rata-rata hasil belajar peserta didik dengan nilai setiap peserta didik.

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

Tabel 4.27 Korelasi Sampel Berpasangan pada Ujicoba Kelompok Besar Paired Samples Correlation

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	31	,910	,000

Tabel 4.27 di atas menunjukkan bahwa didapat nilai korelasi sebesar 0,910 dengan signifikansi 0,000. Hal ini berarti bahwa terjadi hubungan yang sangat kuat antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* karena nilai yang mendekati 1.

Hasil t-test sampel berpasangan pada uji coba kelompok besar yang melibatkan seluruh siswa kelas X IPS 3 disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.28 Hasil T-Tes Sampel Berpasangan pada Ujicoba Kelompok Besar Paired Sample Test

		Paired Differences				T	df	Sig. (2-tailed)	
Pair 1	Pretest – Posttest	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest – Posttest	-38.290	5,324	,965	-40,234	-36,337	-40,043	30	,000

Berdasarkan tabel 4.28 pengujian menggunakan tingkat signifikansi 0,05, dari output diketahui nilai t_{hitung} adalah -40,043 dan signifikansi 0,000. T_{tabel} pada tabel statistik pada signifikansi $0,05:2=0,025$ dengan derajat kebebasan (df) 30, hasil yang diperoleh sebesar 2,042. Karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($-40,043 < 2,042$) dan signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat

perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Hasil menunjukkan pula bahwa nilai *posttest* lebih tinggi dibanding dengan nilai *pretest*. Jadi dapat dikatakan bahwa dengan adanya media pembelajaran media *e-learning* menggunakan *edmodo* terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Kesimpulan yang dapat diambil, yaitu dengan media *e-learning* menggunakan *edmodo* efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dapat dilihat pada hasil belajar yang meningkat.

2) Efektivitas Relative

Analisis data dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas hasil uji coba kelompok kecil. Analisis pertama dilakukan pada data hasil belajar peserta didik, yaitu *pre test* dan *post test* yang dianalisis menggunakan rumus rata-rata. Berikut pemaparan rumus yang langsung diterapkan pada data hasil uji coba.

Rumus Rata-rata	$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$
-----------------	------------------------------

$$\bar{X} \text{ Pretest} = \frac{1515}{31} = 48,87$$

$$\bar{X} \text{ Posttest} = \frac{2702}{31} = 87,16$$

Keterangan:

\bar{X} = rata-rata

$\sum X$ = jumlah skor keseluruhan individu

N = jumlah individu (Setyosari, 2012:236)

Hasil rata-rata *pre test* dan *post test* di atas, kemudian dilakukan analisis efektivitasnya menggunakan rumus uji Efektivitas Relatif (ER).

Rumus Efektivitas Relatif (ER)	$ER = \frac{Mx2 - Mx1}{\left(\frac{Mx1 + Mx2}{2}\right)} \times 100\%$
--------------------------------	--

$$ER = \frac{87,16 - 48,87}{\left(\frac{48,87+87,16}{2}\right)} \times 100\% = 60\%$$

Keterangan :

ER = tingkat efektivitas relative

Mx1 = mean atau rerata nilai kelas setelah dilakukan tindakan

Mx1 = mean atau rerata nilai kelas sebelum dilakukan tindakan

Tabel 4.29 Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relative

Hasil uji keefektifan relative	Kategori keefektifan
91% - 100%	Keefektifan sangat tinggi
71% - 90%	Keefektifan tinggi
31% - 70%	Keefektifan sedang
11% - 30%	Keefektifan rendah
0% - 10%	Keefektifan sangat rendah

Berdasarkan hasil nilai *pre test* dan *post test* peserta didik pada uji coba kelompok kecil, serta dengan dikonsultasikan pada Tabel 4.29 mengenai kriteria uji efektivitas relatif, maka media edmodo yang dikembangkan berkualifikasi “efektifitas sedang”.

4.2 Pembahasan

Pembahasan ini akan berisi tentang paparan media e-learning menggunakan edmodo untuk pembelajaran sejarah yang telah direvisi oleh para ahli desain dan pengguna, serta hasil efektivitas media e-learning menggunakan edmodo terhadap pembelajaran sejarah.

4.2.1 Pembahasan Produk Tahap Validasi Ahli

Pembahasan produk tahap validasi ahli berisi tentang kajian produk yang telah tervalidasi dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Produk yang dikembangkan telah melalui tahap validasi tiga ahli, yang diantaranya adalah: (1) ahli materi, (2) ahli bahasa, (3) ahli media dan desain. Validasi ahli dilaksanakan untuk mengukur kualitas media edmodo yang telah dikembangkan

berdasarkan tiga kriteria ahli tersebut. Hasil analisis data angket penilaian validator diperoleh data sebagai berikut.

Validasi ahli materi dilakukan sebanyak satu kali penilaian yang mendapat nilai persentase sebesar 81 %, artinya media pembelajaran video dokumenter yang dikembangkan memiliki kualifikasi “sangat baik”. Selanjutnya dapat ditafsirkan pula bahwa produk yang dikembangkan tidak perlu direvisi. Namun berdasarkan saran perbaikan ahli isi materi, produk yang dikembangkan akan diberikan sedikit koreksi perbaikan.

Validasi ahli bahasa ini dilakukan sebanyak satu kali, hasil validasi yang pertama mendapatkan nilai persentase sebesar 94 %, artinya produk yang dikembangkan memiliki kualifikasi “sangat baik”. Selanjutnya dapat ditafsirkan pula bahwa produk yang dikembangkan tidak perlu direvisi. Namun berdasarkan saran perbaikan ahli isi bidang studi, produk yang dikembangkan akan diberikan sedikit koreksi perbaikan.

Validasi ahli media dan desain ini dilakukan sebanyak satu kali, hasil validasi yang pertama mendapatkan nilai persentase sebesar 84%, artinya produk yang dikembangkan memiliki kualifikasi “sangat baik”. Selanjutnya dapat ditafsirkan pula bahwa produk yang dikembangkan tidak perlu direvisi. Namun berdasarkan saran perbaikan ahli isi bidang studi, produk yang dikembangkan akan diberikan sedikit koreksi perbaikan.

Melalui validasi para ahli dapat diambil kesimpulan bahwa media e-learning menggunakan edmodo ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran sejarah Indonesia khususnya pada materi teori proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan hindu budha di Indonesia.

4.2.2 Pembahasan Produk dalam Meningkatkan Efektivitas

Media dapat dikatakan efektif jika dapat membantu dalam mencapai tujuan yang ingin dicapai. Dengan kata lain media *e-learning* menggunakan *edmodo* yang efektif jika menunjukkan ketepatan dan kesesuaian dalam menyampaikan materi sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dalam proses pembelajaran. Supardi (2013:165) mengemukakan pembelajaran efektif adalah kombinasi yang

tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang diarahkan untuk mengubah perilaku peserta didik kearah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Apabila tujuan pembelajaran yang ditetapkan tercapai, ditunjukkan dengan hasil belajar yang diperoleh peserta didik meningkat, serta efektivitas dijadikan tolak ukur dalam pembelajaran dengan melihat kephahaman peserta didik dalam menerima materi pembelajaran

Terdapat 2 indikator menurut Djamarah (2009:96) dalam menentukan keefektifan pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a. daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai presentasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok
- b. perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran khusus telah tercapai oleh peserta didik secara individual ataupun kelompok.

Keefektifan media *edmodo* dalam pembelajaran juga pernah diteliti oleh wahyuningsih (2014) pada penelitiannya yang berjudul “ Pengembangan Media *E-Learning* Menggunakan *Edmodo* Pada Materi Sistem Moneter Untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Jember”. Hasil uji coba kelompok kecil dengan responden 10 peserta didik kelas X MAN 1 Jember menunjukkan 81,90% media pembelajaran yang telah direvisi berada pada kualifikasi baik, serta uji coba kelompok besar dengan responden peserta didik kelas X IPS 3 MAN 1 Jember menunjukkan 80,50% media pembelajaran berada pada kualifikasi baik dan efektif. Hasil penilaian peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran berada pada kualifikasi baik dan mampu meningkatkan efektifitas peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

Kajian produk dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah Indonesia, merupakan pemaparan tentang kajian terhadap produk yang dikembangkan telah layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Produk yang dikembangkan telah melalui tahap uji coba produk, yang terdiri atas uji coba pengguna, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba pengguna dilakukan untuk mengetahui kualitas media *edmodo* yang

dikembangkan, berdasarkan criteria kelayakan produk. Sedangkan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar digunakan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran menggunakan media *edmodo*.

Media *e-learning* yang dikembangkan sudah sesuai dengan criteria e-learning yang baik yaitu (1) Fleksibilitas waktu artinya peserta didik menyesuaikan waktu belajar mereka, misalnya mereka dapat menyisihkan waktu belajar mereka setelah pulang sekolah tanpa didampingi oleh pendidik; (2) Fleksibilitas tempat artinya Peserta didik dapat belajar secara mandiri, peserta didik dapat mengakses *e-learning* dimanapun dan tidak harus di kelas, dapat dirumah, tempat umum, bahkan *mall*, karena tidak ada batasan tempat, selama ada atau terkoneksi dengan jaringan internet. (3) Fleksibilitas kecepatan pembelajaran, dalam hal ini peserta didik dapat mengatur sendiri kecepatan dalam mengikuti pelajaran. Jika belum mengerti peserta didik dapat mempelajari materi yang terdapat di dalamnya dengan *download* video maupun *powerpoint* terkait dan mengulanginya di rumah.

Dengan kata lain media berbasis *e-learning* dapat menciptakan iklim belajar yang efektif bagi peserta didik yang lambat tetapi juga dapat memacu efektivitas belajar bagi siswa yang lebih cepat (Warsita, 2008: 138). Pernyataan ini sesuai dengan media pembelajaran menggunakan media *edmodo* merupakan media berbasis e-learning yang efektif ketika digunakan dalam proses pembelajaran di SMAN Rambipuji, 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 sampel t-test*) dan uji efektivitas. Berdasarkan hasil ujicoba terbatas dan luas menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar yang diperoleh peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *edmodo* memiliki nilai efektivitas tinggi dibanding dengan menggunakan media sebelumnya, rincian nilai hasil belajar dapat dilihat pada lampiran M (*halaman 130*)

4.3 Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Sub bab ini berisikan tentang kajian media *e-learning* dari hasil pengembangan produk media *edmodo* yang telah melalui proses perbaikan atau revisi. Produk pengembangan ini berupa media *edmodo* yang didalamnya tertautkan bahan ajar (*powerpoint*) dan video pembelajaran yang berisikan materi tentang proses masuk dan berkembangnya hindu buddha di Indonesia dan didesain untuk peserta didik kelas X SMA

4.3.1 Kajian Aspek Desain Pesan

Media *e-learning* menggunakan *edmodo* yang dikembangkan menggunakan model 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan, dkk (1974). Model pengembangan ini terdiri atas empat langkah yaitu : (1) *define* (pendefinisian), (2) *design* (perancangan), (3) *develop* (pengembangan) dan *Disseminate* (penyebaran). Keempat langkah pengembangan tersebut dilakukan secara linier.

Produk yang telah dikembangkan berkaitan dengan isi tautan yang ada dalam media *e-learning* menggunakan *edmodo* yaitu berupa buku petunjuk penggunaan media, video pembelajaran, bahan ajar (*powerpoint*), latihan soal. Berikut ini pemaparannya :

1. Buku petunjuk penggunaan media *e-learning* menggunakan *edmodo*,

Buku petunjuk media *e-learning* menggunakan *edmodo* berupa petunjuk bagi peserta didik untuk mengoperasikan medi *edmodo* dalam proses pembelajaran. berfungsi sebagai panduan bagi peserta didik dalam mengoperasikan media. Petunjuk penggunaan ini ditautkan di laman folder yang ditujukan untuk siswa yang mempunyai user dankode grup yang sudah ditentukan. Petunjuk penggunaan media ini berupa file dengan format *Portabel Dokumen Format (*pdf)* yang bisa secara langsung di download dan bisa dibuka langsung secara online.

Susunan buku petunjuk penggunaan media *e-learning* menggunakan *edmodo* terdiri atas 1) judul, 2) deskripsi buku, 3) uraian tentang media *edmodo*, 4) cara penggunaan media *e-learning* menggunakan *edmodo*, 5) kesimpulan dan saran; (6) daftar pustaka. Berikut akan dipaparkan mengenai kajian aspek desain pesan dengan alasan agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

a. Judul

Buku ini berjudul “Buku Petunjuk Penggunaan Media *E-learning* menggunakan *edmodo*”. Berdasarkan judul tersebut memberikan pesan bahwa isi dalam buku tersebut tentang petunjuk penggunaan media *e-learning* menggunakan *edmodo*.

b. Deskripsi buku

Deskripsi buku berguna sebagai bagian yang menginformasikan kepada pengguna mengenai isi buku petunjuk. Secara garis besar isi dalam deskripsi buku adalah (1) judul buku, (2) Lingkup pembahasan, (3) Prasyarat penggunaan buku petunjuk, (4) tujuan akhir.

c. Uraian tentang media *edmodo*

Uraian media *edmodo* merupakan pemaparan singkat tentang media *edmodo*

d. Cara penggunaan media *e-learning* menggunakan *edmodo*

Cara petunjuk penggunaan media *e-learning* menggunakan *edmodo* merupakan intruksi untuk pengoperasian media *edmodo* yang didalamnya berisi tentang (1) cara *sign up* pada media *edmodo*, (2) cara *log in* pada media *edmodo*, (3) cara mengakses media pembelajaran pada *edmodo*, (4) cara mengakses latihan soal, tugas dan jajak pendapat, (5) cara *logout* dari media *edmodo*.

e. Kesimpulan dan saran

Kesimpulan berisikan tentang media *edmodo* dan saran tentang media *edmodo*

f. Daftar pustaka

Daftar pustaka merupakan bagian yang berisikan sumber yang digunakan sebagai acuan. Daftar pustaka memiliki fungsi untuk memudahkan pengguna dalam mencari sumber-sumber rujukan yang digunakan peneliti.

2. Video Pembelajaran

Video pembelajaran, yang berisikan tayangan yang akan membantu peserta didik dalam memberikan gambaran mengenai materi Teori Proses Masuk dan Berkembangnya Agama dan Kebudayaan Hindu Buddha di Indonesia. Video ini

berbentuk video animasi yang diproduksi dengan aplikasi *Videoscribe*. Video bisa secara langsung di download dan bisa langsung dibuka secara online. Produk video pembelajaran ini terdiri :

- 1) halaman pembukaan berisi tentang judul materi yang akan dipelajari;
- 2) materi yang terdiri dari teori proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan hindu budha di Indonesia,
 - a) teori proses masuknya agama dan kebudayaan Hindu – Buddha di Indonesia;
 - b) perkembangan agama hindu buddha di Indonesia;
 - c) pengaruh kebudayaan Hindu Buddha di Indonesia.

3. *Powerpoint*

Powerpoint dibuat lebih rinci dari video dan bahan ajar dengan menuliskan point-pointnya saja. Hal ini untuk mempermudah siswa memahami materi. *Powerpoint* ditautkan dilaman folder dengan format *PPTX* (Format terbaru yang berbasis XML) dan *PDF*. File *powerpoint* bisa secara langsung di download dan bisa langsung dibuka secara online dengan program yang sudah ada pada media yaitu *crocodox*.

4. Latihan Soal

Latihan soal terbagi menjadi 2 tipe soal yaitu:

a) *Assignments*

Assignments yang berisi soal penugasan kepada peserta didik secara online. *Assignments* dilengkapi dengan waktu deadline, fitur attach file yang terdapat di menu *assignments* dapat digunakan peserta didik untuk mengirimkan tugas dalam bentuk file dokumen (*Pdf, Doc, xls, ppt*).

b) *Quiz*

Quiz berbentuk *Multiple Choices* berfungsi latihan soal, dan alat evaluasi untuk mengetahui pemahaman materi peserta didik. *Quiz* ini dilengkapi dengan batas waktu. *Quis* yang sudah dikirim tidak dapat kerjakan kembali. Nilai pada kuis bisa langsung dilihat oleh peserta didik setelah selesai mengerjakan. Soal *quis* yang tidak akan sama antara peserta didik satu dengan peserta didik yang lain.

4.3.2 Kajian Aspek Desain Tampilan

Kajian aspek desain tampilan memaparkan uraian aspek desain tampilan berdasarkan aplikasi *edmodo* yang digunakan

(1) Gambar

Gambar yang terdapat dalam media *edmodo* khususnya gambar di powerpoint merupakan kumpulan gambar tokoh-tokoh yang mengemukakan teori proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan hindu budha di Indonesia, selain itu juga terdapat gambar-gambar tentang peta jalur masuknya agama dan kebudayaan hindu budha. Sedangkan gambar pada media pembelajaran berbentuk animasi, media video animasi berisi ilustrasi-ilustrasi gambar animasi bergerak. Ilustrasi gambar yang dibuat menyesuaikan materi tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan hindu budha di Indonesia. Gambar dalam media bertujuan untuk memperjelas uraian materi.

(2) Warna

Variasi dan pemilihan warna pada pengembangan media *edmodo* memiliki peran yang sangat penting. Variasi dan pemilihan warna, tentunya disesuaikan dengan kebutuhan prosuk yang dikembangkan. Pengguna media *edmodo* ini adalah peserta didik kelas X, maka dalam hal ini pengembang memilih warna dasar yang lebih terang dan ringan digunakan.

Secara garis besar warna yang dipilih dalam tampilan buku petunjuk penggunaan media *edmodo* adalah putih dan biru, pada *powerpoint* warna yang dipilih orange dan biru, sedangkan pada video pembelajaran putih, merah, biru.

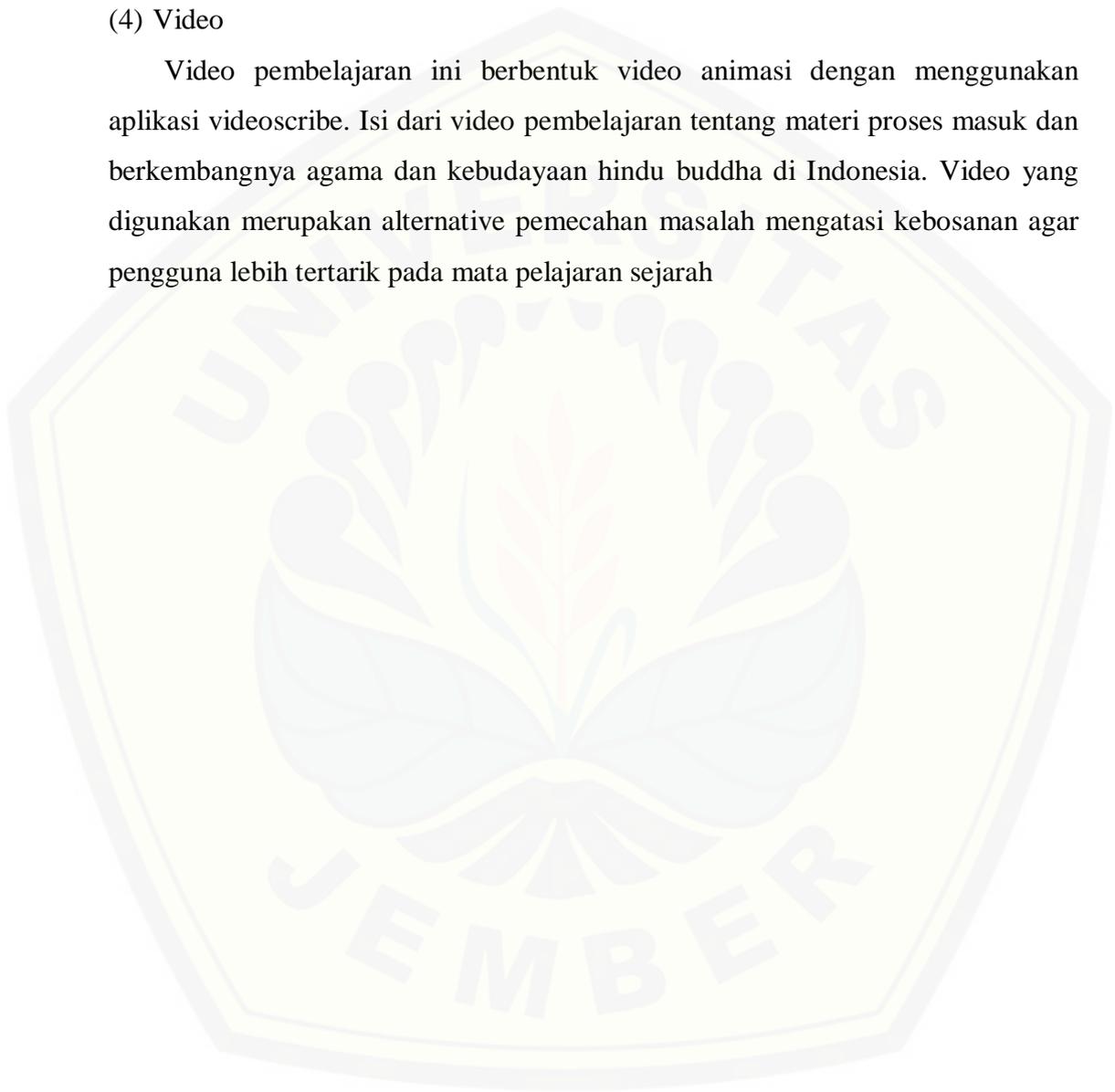
(3) Teks

Teks disajikan pada buku petunjuk penggunaan media *edmodo* dan powerpoint menggunakan *font* Times New Roman pada mayoritas isi. Pada selain itu digunakan beberapa *font* lain yang digunakan pada beberapa bagian isi *Powerpoint*, diantaranya: (1) *Calibri*, (2) *Impact*, (3) *Arial*, (4) *Comic Sans MS*, dan (5) *Brush Script MT*. Kemudian dalam pemilihan *font size*, digunakanlah ukuran *font* teks 20, 24, dan *font* 40. Sedangkan pada video pembelajaran menggunakan *fontBasic* dan *Arial* dengan ukuran font teks 12. Dipilihnya ukuran

dan jenis huruf pada modul digital ini berdasarkan prinsip kesesuaian dan keserasian. Sedangkan untuk *line spacing* adalah 1,5. Pemilihan jarak spasi ini bertujuan untuk memudahkan pengguna mencermati setiap kalimat dari materi yang dipaparkan.

(4) Video

Video pembelajaran ini berbentuk video animasi dengan menggunakan aplikasi videoscribe. Isi dari video pembelajaran tentang materi proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan hindu buddha di Indonesia. Video yang digunakan merupakan alternative pemecahan masalah mengatasi kebosanan agar pengguna lebih tertarik pada mata pelajaran sejarah



BAB 5. SIMPULAN DAN SARAN

Bab penutup memaparkan simpulan dan saran berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan.

5.1 Simpulan

Mengacu pada hasil analisis data, pembahasan terhadap proses pengembangan, dan hasil pengembangan media *e-learning* menggunakan *edmodo*, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

- 1) Media *e-learning* menggunakan *edmodo* telah tervalidasi ahli, yaitu: (1) validasi ahli materi mendapatkan nilai persentase sebesar 81% yang termasuk kategori “baik” dalam kriteria kelayakan produk, (2) validasi ahli bahasa mendapatkan nilai persentase sebesar 94% yang termasuk kategori “sangat baik” dalam kriteria kelayakan produk, dan (3) validasi ahli desain dan media mendapatkan nilai persentase sebesar 84% yang termasuk kategori “baik” dalam kriteria kelayakan produk. Selain tervalidasi ahli, media *e-learning* menggunakan *edmodo* juga tervalidasi pengguna, yang mendapatkan nilai persentase sebesar 89,5% yang termasuk kategori “sangat baik” dalam kriteria kelayakan produk.
- 2) Media *e-learning* menggunakan *edmodo* efektif dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik terhadap pembelajaran sejarah. Tingkat efektivitas media *edmodo* diperoleh dari dua uji coba yang dilaksanakan, yaitu: (1) uji coba kelompok kecil berdasarkan T_{tabel} pada tabel statistik pada signifikansi $0,05:2=0,025$ dengan derajat kebebasan (df) 8, hasil yang diperoleh sebesar **2.306**. Karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($-21,534 < 2,306$) dan signifikansi $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Hasil menunjukkan bahwa nilai *pretest* lebih rendah dibanding dengan nilai *posttest*. Kesimpulan yang dapat diambil, yaitu dengan media *edmodo* efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dapat dilihat pada hasil belajar yang meningkat uji coba lapangan berdasarkan T_{tabel} pada tabel statistik pada signifikansi $0,05:2=0,025$ dengan derajat

kebebasan (df) 30, hasil yang diperoleh sebesar 2,042. Karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($-40,043 < 2,042$) dan signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Hasil menunjukkan pula bahwa nilai *posttest* lebih tinggi dibanding dengan nilai *pretest*. Jadi dapat dikatakan bahwa dengan adanya media pembelajaran media *e-learning* menggunakan *edmodo* terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik.

5.2 Saran

Media *e-learning* menggunakan *edmodo* yang telah dikembangkan melalui proses validasi ahli bidang materi, ahli bahasa, ahli desain dan media serta uji pengembangan. Uji pengembangan meliputi uji pengguna, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Media *edmodo* layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Adapaun kelebihan media *e-learning* menggunakan *edmodo* sebagai berikut.

1. mirip *Facebook*, sehingga mudah digunakan;
2. *closed group collaboration*, hanya yang memiliki kode grup yang dapat mengikuti kelas;
3. *free*, diakses online dan tersedia untuk perangkat *smartphone*;
4. tidak memerlukan server kelas;
5. dapat diakses dimanapun dan kapanpun;
6. dapat diaplikasikan dalam satu kelas, antar kelas, antar sekolah dalam satu kota/kabupaten;
7. dapat digunakan bagi peserta didik, pendidik dan orang tua pendidik. Dalam *edmodo* orang tua diberikan akses untuk dapat memantau perkembangan belajar anaknya secara langsung melalui sistem ini dan juga untuk berdiskusi dengan pendidik dalam kelas maya tersebut;
8. dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan menggunakan model social media, *learning material* dan evaluasi;
9. *fitur badge* dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi peserta didik. (Subiyantoro, 2013:3)

Media *edmodo* yang dikembangkan selain memiliki kelebihan juga memiliki kekurangan sebagai berikut.

- 1) Media *edmodo* memiliki ruang lingkup bahasan yang sedikit dikarenakan hanya terbatas pada sub pokok bahasan “Teori Proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan hindu buddha di Indonesia ”;
- 2) dalam penggunaannya media *edmodo* harus menggunakan internet/ *wifi* dalam pembelajaran sejarah sehingga harus didukung dengan fasilitas sekolah yang memadai;
- 3) masih dibutuhkan penelitian lebih akurat lagi, sebab sumber yang digunakan cukup terbatas.

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan, saran pemanfaatan media *e-learning* menggunakan *edmodo* sebagai berikut.

- 1) media *edmodo* digunakan berdasarkan metode-metode pembelajaran kooperatif yang sesuai dengan kurikulum 2013;
- 2) peserta didik dapat secara mandiri menggunakan media *edmodo* yang dikembangkan dalam proses pembelajaran tanpa bantuan pendidik sebagai fasilitator;
- 3) pendidik diharapkan dapat menghidupkan kembali suasana belajar dikelas dengan menggunakan berbagai bahan ajar, media pembelajaran dan metode pembelajaran yang bervariasi;

Media *e-learning* menggunakan *edmodo* yang dikembangkan dengan model 4D ini melalui tahap uji coba dan dianggap mendekati sempurna sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah. Media *e-learning* menggunakan *edmodo* yang dikembangkan dalam penelitian ini, diharapkan memotivasi untuk dilakukan penelitian sejenis atau penelitian lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Aggarwal,R.M. 200. *Teaching of Histoey. New Delhi: House PVT LTD.*
- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran.* Jakarta. PT Rajagrafindo Persada
- Arsyhar, R. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran.* Jakarta: Gaung Persada Press
- Basori. 2013. “Pemanfaatan Social Learning Network Edmodo dalam Membantu Perkuliahan Teori Bodi Otomotif : PTM JPTK FKIP UNS” .*JIPTEK,*
- Effendi,Dkk. 2005. *E-Learning, Konsep dan Aplikasi,* Yogyakarta: ANDI
- Evenddy, S. 2016. *Edmodo As A Media Teach Vocabulary.* Faculty Of Education, UNTIRTA. Vol. 01, No, March 2016 (26-34)
- Darmawan, D. 2014. *Pengembangan E-learning Teori dan Desain.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Djamarah, Dkk. 2012. *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi.* Bandung. Pt Remaja Rosdakarya
- Hamzah,Dkk. 2010. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran.* Jakarta: Bumi Aksara
- Haryati, S. Research and Development (R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan. *FKIP-UTM Vol.37. No. 1: 11-26*
- Karyadi, B. 2009. *Internet sebagai Alternatif Media Pembelajaran.*
- Kochar, S.K. 2008. *Pembelajaran Sejarah “Teaching of History”* (terj: Drs. H. Purwanta,M.A., Yovita Hardiwati). Jakarta : PT Grasindo anggota Ikapi.
- Peraturan Pemerintah No. 17 Tahun 2010. *Pengelolaan & Penyelenggaraan Pendidikan. Online at [http:// www.paudni.kemdikbud.go.id](http://www.paudni.kemdikbud.go.id) [diakses tanggal 22Desember 2017]*

- Pradana, M.2010. *Teori Multimedia Instruksional Malang*: Malang: Universitas Negeri Malang
- Priowirjanto. 2013. *Simulasi Digital Versi September 2013*.
- Nugroho, et al. 2016. *Media Pembelajaran Gambar dengan Animasi Stop Motion pada mata Pelajaran Sejarah kelas X*. skripsi, Lampung, FKIP Unila
- Rahman, A. 2015. *Pengembangan Media Edmodo Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas X di SMANEGERI YOKYAKARTA*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
- Rohani, A. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rnika Cipta
- Rusman, D, Dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rusman, D. Dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (Mengembangkan Profesionalis guru)*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Rimayanti, A. 2013. *Materi Simulasi Digital: Where Learning Happens, South Asian Ministers of education Organization Regional Open Learning*
- Rosita. 2016. *Pengembangan E-Learning dengan Edmodo Sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika Pada Materi Rangkaian Arus Searah*. Skripsi. Universitas Lampung
- Sanaky, H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sadiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi belajar mengajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Sadiman, A. 2007. *Media Pendidikan*. Jkt: PT. Raja Grafindo Persada.
- Subiyantoro, E.Dkk. 2013. *Simulasi Digital Jilid 1*. Jakarta: Dirjen Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan
- Setiawan, A, B. 2014. *Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil Belajar Rencana Anggaran Biaya di SMK Negeri 3 Jogjakarta*. Skripsi. Pend Teknik Sipil, Universitas Negeri Yogyakarta
- Setyosari. H. P. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Slameto. 2003. *Belajar dan faktor yang mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sundani, E. 2013. *Pengembangan Modul Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Learning Cycle 5E dengan model ADDIE untuk peserta didik kelas X SMA*. Skripsi, Universitas Jember
- Supardi, 2013. *Sekolah Efektif: Konsep Dasar dan Praktiknya*, Jakarta: Rajawali Pers
- Suriadhi, G, Dkk. 2014. *Penegmbangan E-learning Berbasis Edmodo Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Singaraja*. Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha
- Thiagarajan, Dkk. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Expectional Children*. Mineapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.
- Tim penyusun. 2011. *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Jember: Jember University Press
- Umamah, N.2014.*Bahan Ajar Perencanaan Pembelajaran Bidang Studi*. Jember
- Warsita, B. 2008.*Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasi*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Wahyuningsih. 2015. *Pengembangan media e-learning menggunakan edmodo pada materi system moneter untuk siswa kelas X IPS di MAN 1 Jember*. Skripsi. UniversitasJember
- Yaumi, M. 2013. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta Kencana.
- Yunus, M. Dkk. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-learning Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA*. Universitas Negeri Makasar.

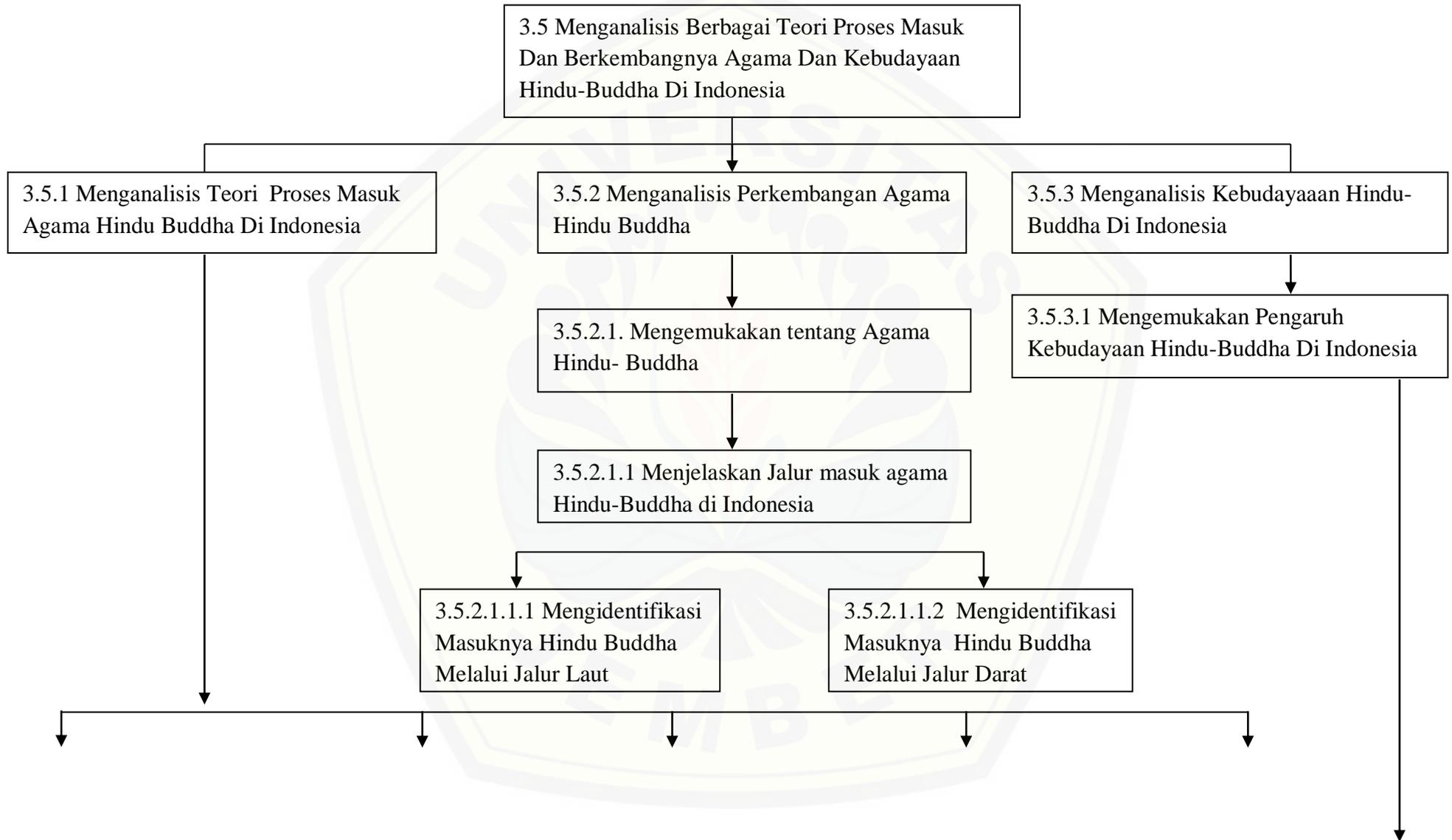
Lampiran A. Matrik penelitian

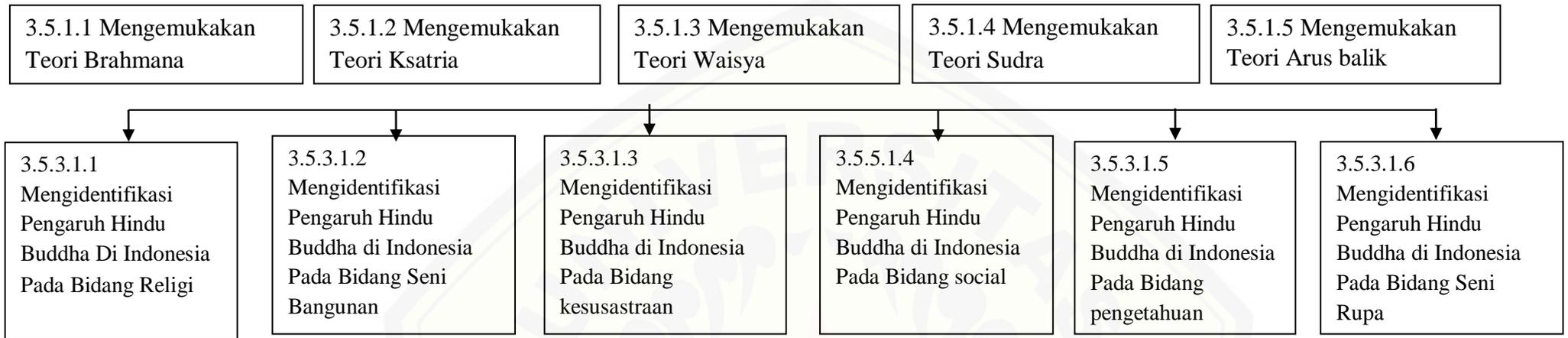
MATRIK PENELITIAN

Topik	Judul Penelitian	Jenis dan Sifat Penelitian	Permasalahan	Sumber Data	Metode pengembangan
Pengembangan media pembelajaran	Pengembangan Media E-Learning Dengan Menggunakan Edmodo Untuk meningkatkan Efektifitas pembelajaran sejarah Kelas X SMA	1. Jenis Penelitian 1.1 Penelitian pengembangan 1.2 Penelitian sejarah 2. Sifat penelitian 2.1 Penelitian Pengembangan 2.2 Penelitian kepustakaan atau studi literatur	1) Kurangnya ketertarikan peserta didik pada mata pelajaran sejarah; 2) Materi sejarah yang berupa peristiwa sering membuat para peserta didik kurang berminat terhadap pembelajaran sejarah sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mengelola materi kedalam tampilan yang menarik dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi ; 3) Bahan ajar yang digunakan peserta didik sebagai sumber	Buku pokok dan buku penunjang	Model pengembangan 4D (<i>Define, Design, Develop, Disseminate</i>)

			<p>dan media pembelajaran sejarah tentang teori masuk dan berkembangnya hindu budha di Indonesia masih menggunakan buku paket yang disediakan sekolah ;</p> <p>4) Kurangnya pemanfaatan teknologi infornasi dan komunikasi dalam pembelajaran sejarah.</p>		
--	--	--	--	--	--

Lampiran B. Analisis Instruksional





Lampiran C. Pedoman Observasi

Pedoman Observasi

Pengamatan (observasi) yang dilakukan adalah mengamati desain pembelajaran pada proses pembelajaran mata pelajaran sejarah di 3 SMA Negeri di Jember yaitu SMAN 4 Jember, SMAN Pakusari dan SMAN Rambipuji meliputi :

A. Tujuan :

Untuk memperoleh informasi dan data baik fisik maupun nonfisik dalam pelaksanaan pembelajaran di SMAN 4 Jember, SMAN Pakusari dan SMAN Rambipuji.

B. Aspek yang diamati :

1. Tujuan pembelajaran
2. Pengembangan materi pembelajaran.
3. Media pembelajaran
4. Evaluasi pembelajaran
5. Sumber belajar

Lampiran D. Hasil Pedoman Observasi

Hasil Pedoman Observasi

Pengamatan (observasi) yang dilakukan adalah mengamati desain pembelajaran pada proses pembelajaran mata pelajaran sejarah di SMAN 4 Jember, SMAN Pakusari dan SMAN Rambipuji meliputi :

A. Tujuan :

Untuk memperoleh informasi dan data baik fisik maupun nonfisik dalam pelaksanaan pembelajaran di SMAN 4 Jember, SMAN Pakusari dan SMAN Rambipuji.

B. Aspek yang diamati :

1) Tujuan pembelajaran

Ketika Proses pembelajaran berlangsung, pendidik terkadang tidak menyampaikan tujuan pembelajaran di setiapawal kegiatan pembelajaran.

2) Pengembangan materi pembelajaran

Materi yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran hanya berasal dari buku paket tanpa adanya buku penunjang lainnya.

3) Media pembelajaran

Media yang digunakan adalah Buku Paket dan Powerpoint, sehingga pembelajaran kurang bervariasi. Selain itu, karena jumlah LCD Proyektor yang tersedia disekolah tidak banyak maka dalam menggunakannya harus bergantian dengan mata pelajaran yang lain.

4) Evaluasi pembelajaran

Evaluasi pembelajaran dilakukan melalui ulangan harian apabila materi perBAB sudah selesai, ulangan tengah semester, dan ulangan akhir semester.

5) Sumber belajar

Sumber belajar yang digunakan adalah Buku Paket yang dipinjamkan dari sekolah, disalah satu sekolah bahkan buku paket yang tersedia disekolah

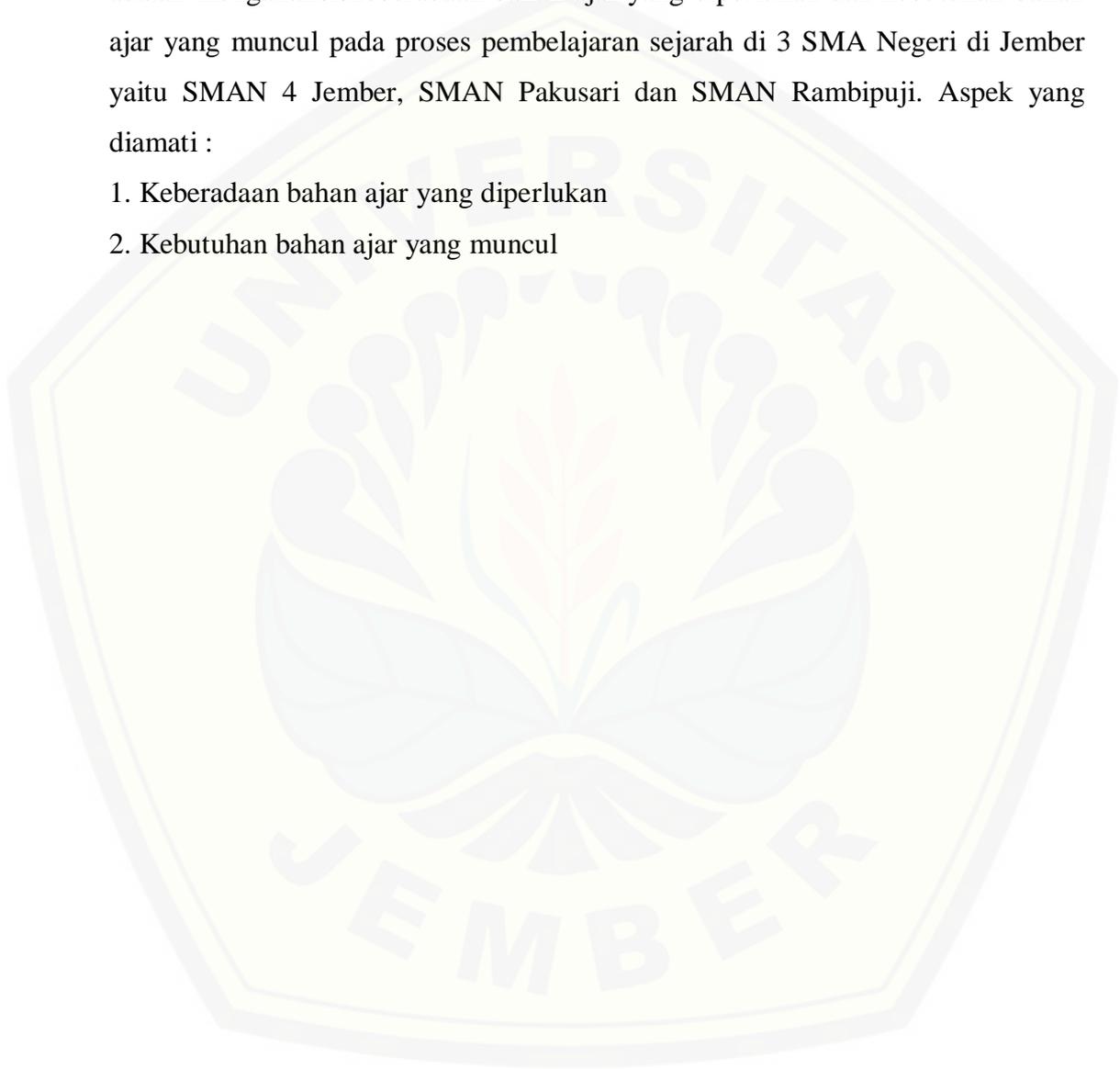
jumlahnya terbatas jadi setiap kelas harus bergantian dalam meminjam dan buku paket yang dipinjamkan sekolah tidak boleh dibawa pulang, sehingga peserta didik sering kebingungan dalam mencari sumber belajar lain dan akhirnya mereka mengakses lewat internet yang sumbernya terkadang tidak valid



Lampiran E. Pedoman Analisis Ujung Depan (Front-End Analysis)**Pedoman Analisis Ujung Depan (*Front-End Analysis*)**

Dalam analisis *front-end analysis* (analisis ujung depan) yang dilakukan adalah menganalisis keberadaan bahan ajar yang diperlukan dan kebutuhan bahan ajar yang muncul pada proses pembelajaran sejarah di 3 SMA Negeri di Jember yaitu SMAN 4 Jember, SMAN Pakusari dan SMAN Rambipuji. Aspek yang diamati :

1. Keberadaan bahan ajar yang diperlukan
2. Kebutuhan bahan ajar yang muncul



Lampiran F. Hasil Analisis Ujung Depan (Front-End Analysis)

Hasil Analisis Ujung Depan (*Front-End Analysis*)

Analisis *front-end analysis* (analisis ujung depan) yang dilakukan adalah menganalisis keberadaan media pembelajaran yang diperlukan dan kebutuhan bahan ajar yang muncul pada proses pembelajaran sejarah di tiga SMA Negeri di Jember yaitu SMAN 3 Jember, SMAN Ambulu dan SMAN Balung meliputi :

1. Keberadaan media pembelajaran yang diperlukan

Didalam kegiatan pembelajaran, media pembelajaran sangat diperlukan dalam menunjang proses pembelajaran. Di ketiga SMA Negeri yang diteliti yaitu di SMAN 4 Jember, SMAN Pakusari dan SMAN Rambipuji, mereka hanya menggunakan media Powerpoint dan buku paket yang dipinjami dari sekolah. Namun 80% pendidik hanya menggunakan buku paket pada saat proses pembelajaran, karena LCD yang tersedia di sekolah jumlahnya sangat terbatas. Penggunaan media pembelajaran tersebut dirasa kurang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran. Tersedianya fasilitas Wifi disekolah kurang di manfaatkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Sehingga diperlukan media yang berbantuan internet untuk mengoptimalkan fasilitas yang telah tersedia disekolahan tambahan media pembelajaran seperti media *e-learning*.

2. Kebutuhan media pembelajaran yang muncul

Kebutuhan peserta didik dalam media pembelajaran bisa dilihat dari media pembelajaran yang digunakan diperlukan untuk kebutuhan pembelajaran atau tidak. Penggunaan media pembelajaran tersebut untuk mengetahui peserta didik masih memerlukan media pembelajaran lain atau tidak. Media pembelajaran yang digunakan sudah membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran atau belum. Sehingga, peserta didik memerlukan media pembelajaran tambahan.

Media pembelajaran yang digunakan di SMAN 4 Jember, SMAN Pakusari, SMAN Rambipuji masih kurang dapat memenuhi kebutuhan

peserta didik terhadap materi pembelajaran. Buku Paket dan powerpoint yang digunakan dirasakan kurang mencapai tujuan pembelajaran peserta didik. Peserta didik merasa kurang tertarik dan bosan dengan media pembelajaran yang digunakan pendidik, sehingga mereka merasa pembelajaran kurang menarik. Selain itu, peserta didik terkadang merasakan kesulitan dalam memahami isi materi sehingga berdampak pada nilai mereka yang masih rendah.



Lampiran G. Angket Kebutuhan Peserta Didik

Nama :
Sekolah :
Kelas :
Tanggal :

Petunjuk pengisian angket :

1. Tuliskan data diri anda pada kolom yang disediakan dengan benar.
2. Jawablah setiap pertanyaan di bawah dengan memberi tanda (√).
3. Berikan keterangan sebagai pendukung pada atas jawaban anda.

1. Bagaimana tingkat pengetahuan anda dibidang materi pelajaran khususnya mata pelajaran Sejarah Indonesia ?

- () Sangat baik
() Baik
() Kurang baik

2. Bagaimana tingkat keterampilan anda pada saat menjalani proses pembelajaran ?

- () Sangat baik
() Baik
() Kurang baik

3. Menurut anda, apakah sejarah adalah mata pelajaran yang hanya memparkan cerita dan peristiwa sejarah sehingga terkesan membosankan?

- () Ya
() Tidak

4. Bagaimana pendapat anda mengenai proses pembelajaran Sejarah di kelas ?

- () sangat menyenangkan
() menyenangkan
() biasa saja
() kurang menyenangkan

5. Apakah anda merasakan manfaat dari proses pembelajaran Sejarah ?

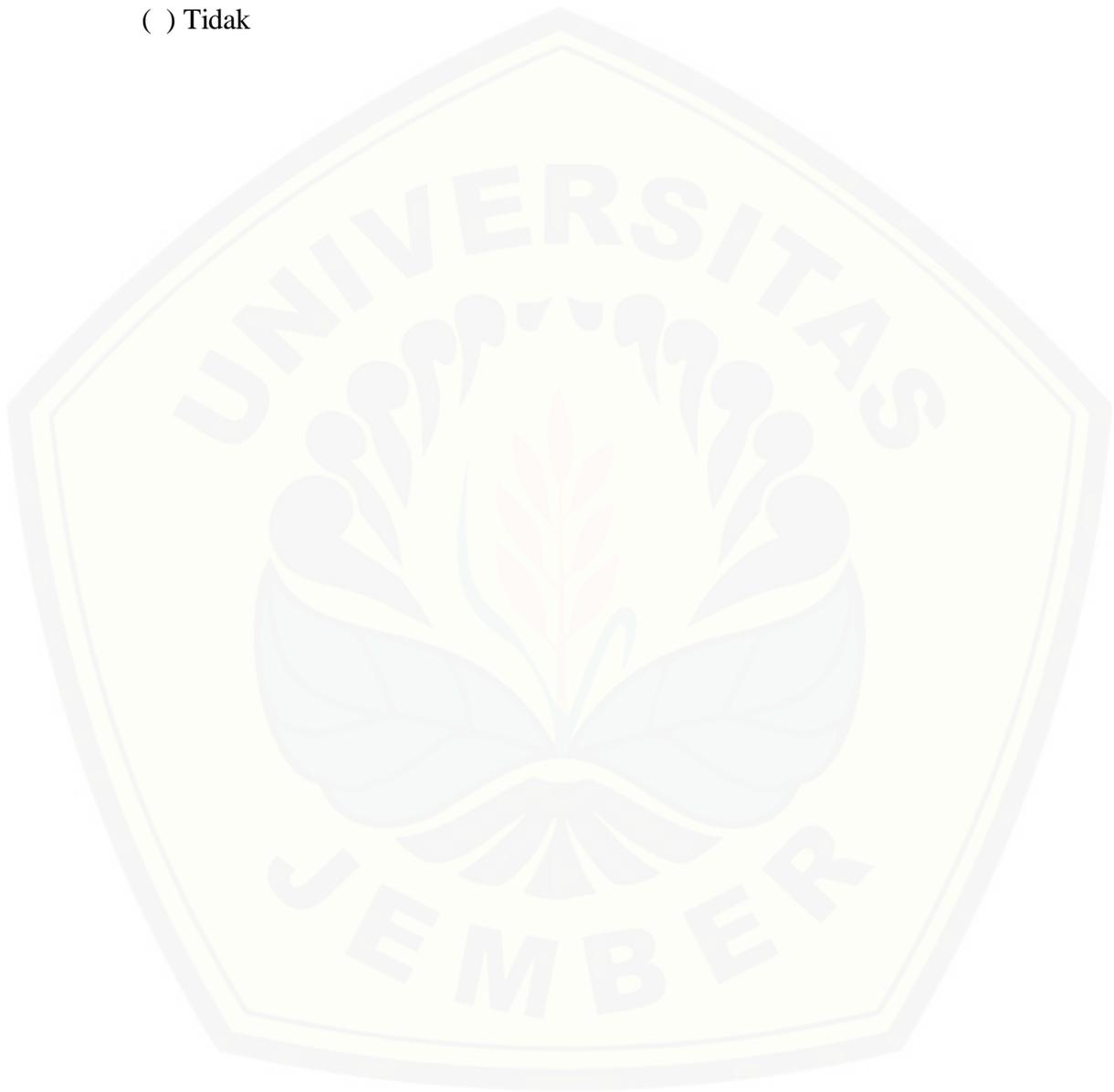
- sangat bermanfaat
 - bermanfaat
 - biasa saja
 - kurang bermanfaat
6. Sumber belajar apa saja yang anda gunakan dalam pembelajaran sejarah ?
- buku paket
 - modul
 - artiket dari majalah, Koran, dan lain-lain
 - lainnya sebutkan.....
7. Bagaimana cara anda belajar untuk memahami materi-materi pada mata pelajaran sejarah?
- menghafal
 - membaca berulang
 - memahami isi
 - Visual (gambar, peta, foto,dsb)
 - Audio (suara, rekaman, dsb)
 - Audio-visual (film,video,documenter,dsb)
 - e-learning (pembelajaran online)
 - Lainnya, sebutkan
8. Apakah anda memerlukan alat bantu media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung ?
- Sangat butuh
 - Butuh
 - Biasa saja
 - Tidak butuh
9. Media pembelajaran apa yang menurut anda anda cocok diterapkan dalam pembelajaran sejarah?
- Visual (gambar, peta, foto,dsb)
 - Audio (suara, rekaman, dsb)
 - Audio-visual (film,video,documenter,dsb)
 - e-learning (pembelajaran online)

Lainnya, sebutkan

10. Menurut anda, apakah belajar sejarah dengan menggunakan media lebih efektif lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar ?

Ya

Tidak



Lampiran H. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PERGURUAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: 0331- 334988, 330738 Faks: 0331-332475
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor **3058**/UN25.1.5/LT/2018

11 APR 2018

Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala SMAN Rambipuji
Jember

Dalam rangka memperoleh data yang diperlukan untuk menyusun Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember dibawah ini :

Nama : Suliningsih
NIM : 140210302028
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Bermaksud mengadakan penelitian tentang "Pengembangan Media *E-learning* Menggunakan *Edmodo* Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA" di sekolah yang saudara pimpin.

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

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



Lampiran I. Validasi Ahli Isi Materi

ANGKET VALIDASI ISI ATAU MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media *E-learning* Menggunakan *Edmodo* Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA

Mata pelajaran : Sejarah Indonesia

Pokok Bahasan : Teori proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan hindu Buddha di Indonesia

Kelas/Semester : X IPS / Genap

Panduan Penilaian

Kurang Sekali	Kurang	Cukup	Baik	Baik Sekali
1	2	3	4	5

UJI	KRITERIA	NILAI				
		1	2	3	4	5
Video Pembelajaran	1. Kesesuaian judul dengan materi yang dibahas				✓	
	2. Kesesuaian dengan KI, KD dan Indikator pembelajaran				✓	
	3. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
	4. Kebenaran substansi materi			✓		
	5. Urutan materi pembelajaran tersusun secara sistematis					✓
	6. Isi materi singkat, jelas dan padat				✓	
	7. Ketepatan gambar dengan materi				✓	
Power point	8. Kesesuaian judul dengan materi yang dibahas				✓	
	9. Kesesuaian dengan KI, KD dan Indikator				✓	

	pembelajaran					
	10. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
	11. Kebenaran substansi materi					✓
	12. Urutan materi pembelajaran tersusun secara sistematis				✓	
	13. Isi materi singkat, jelas dan padat				✓	
	14. Ketepatan gambar dengan materi				✓	
Nilai Total =		4				

Skor = $\frac{\text{Skor Total}}{\dots\dots\dots} \times 100\% = \dots\dots\dots$

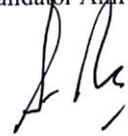
Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan media *e-learning* menggunakan *edmodo* kelas X SMA untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah.

hambangkan materi dengan
teorinya

[Signature]

Jember, 15 Mei.....2018

Validator Ahli Materi



Drs. Sumarno, M.Pd

NIP. 19520421 198403 1 002



Lampiran J. Hasil Validasi Ahli Media dan Desain

**ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA DAN DESAIN PEMBELAJARAN TERHADAP
MEDIA E-LEARNING MENGGUNAKAN EDMODO**

Judul Penelitian : Pengembangan Media *E-learning* Menggunakan *Edmodo* Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA

Mata pelajaran : Sejarah Indonesia

Pokok Bahasan : Teori proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan hindu Buddha di Indonesia

Kelas/Semester : X IPS / Genap

I. Media

ASPEK	BUTIR	NILAI				
		1	2	3	4	5
A. Kualitas Tampilan	1. Kejelasan petunjuk penggunaan media <i>edmodo</i>					✓
	2. Kemenarikan desain media				✓	
	3. Kesesuaian <i>layout</i> dalam media					✓
	4. Ketepatan penggunaan bahasa dalam media					✓
	5. Kesesuaian bentuk dan letak navigasi konsisten pada media					✓
B. Sistem Navigasi	6. Navigasi memudahkan peserta didik memilih materi					✓
	7. Kualitas media <i>edmodo</i> bekerja dengan baik saat dioperasikan					✓
	8. Kesesuaian fungsi masing-masing navigasi					✓
C. Desain Grafis	9. Kesesuaian penggunaan warna dalam media <i>edmodo</i>				✓	

	10. Ketepatan pemilihan font					✓
	11. Ketepatan pemilihan ukuran font					✓

II. DESAIN MEDIA EDMODO

ASPEK	BUTIR	NILAI				
		1	2	3	4	5
A. Desain Media Edmodo	1. Media <i>edmodo</i> dapat diterapkan pada <i>smartphone</i>					✓
	2. Media <i>edmodo</i> bisa digunakan dimana saja					✓
	3. Media <i>edmodo</i> bisa digunakan kapan saja					✓
	4. Materi dalam media <i>edmodo</i> dapat dipelajari secara berulang-ulang					✓
	5. Tampilan Media <i>edmodo</i> Menarik			✓		
	6. Media <i>edmodo</i> mampu memberi stimulus dan membantu proses pembelajaran					✓
B. Desain Media Pembelajaran	Video pembelajaran					
	7. Desain tampilan menarik			✓		
	8. Layout desain warna yang disajikan selaras			✓		
	9. Kesesuaian karakter animasi dengan materi			✓		
	10. Gambar dalam video mempermudah penyampaian			✓		

	materi					
	11. Ukuran, jenis dan warna huruf proporsional					✓
	12. Kesesuaian pemilihan backsound musik			✓		
	Powerpoint					
	13. Desain baground <i>powerpoint</i> menarik					✓
	14. Gambar dalam <i>powerpoint</i> mempermudah penyampaian materi					✓
	15. Ukuran, jenis dan warna huruf proporsional					✓
	16. Kesesuaian pemilihan gambar					✓

(Sumber: Adaptasi Wahyudi, 2017)

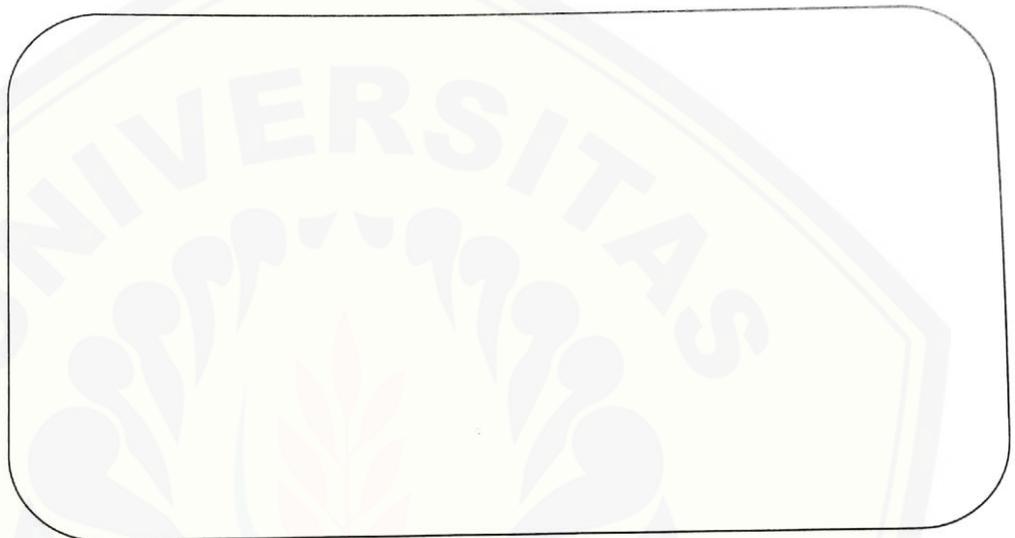
Keterangan :

- 1 Sangat Tidak Baik
- 2 Kurang Baik
- 3 Cukup Baik
- 4 Baik
- 5 Sangat Baik

$$\text{Skor} = \frac{\text{Skor Total}}{\dots\dots\dots} \times 100 \% = \dots\dots\dots$$

Saran penyempurnaan Media *Edmodo*

Kritik dan saran untuk perbaikan pengembangan media *e-learning* menggunakan *edmodo* kelas X SMA untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah



Jember , 2018
Validator Ahli Media dan Desain

M. Arief Hidayat, S. Kom, M. Kom

NIP. 198101232010121003

Lampiran K. Hasil Validasi Ahli Bahasa

ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Media *E-learning* Menggunakan *Edmodo* Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA

Mata pelajaran : Sejarah Indonesia

Pokok Bahasan : Teori proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan hindu Buddha di Indonesia

Kelas/Semester : X IPS / Genap

II. ASPEK KELAYAKAN

No	Aspek Penilaian	Aspek Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan struktur kalimat	1	2	3	4	5
2.	Keefektifan kalimat	1	2	3	4	5
3.	Kebakuan istilah	1	2	3	4	5
4.	Keterbacaan pesan	1	2	3	4	5
5.	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa	1	2	3	4	5
6.	Keruntutan dan keterpaduan antar kalimat	1	2	3	4	5
7.	Kemampuan mendorong minat baca	1	2	3	4	5
8.	Kemampuan memotivasi pesan atau informatif	1	2	3	4	5
9.	Ketepatan bahasa dengan perkembangan intelektual peserta didik	1	2	3	4	5
10.	Keruntutan dan keterpaduan antar kalimat	1	2	3	4	5
	Skor Total =					

(Sumber: Adaptasi Putri, 2016)

Keterangan :

- | | |
|---|-------------------|
| 1 | Sangat Tidak Baik |
| 2 | Kurang Baik |
| 3 | Cukup Baik |
| 4 | Baik |
| 5 | Sangat Baik |

Saran Perbaikan

→ Benih porsi latihan atau Analisis masalah terkait materi pembelajaran di media.

Jember, 2 Mei 2018

Validator Ahli Bahasa



Siswanto, S.Pd., M.A.

NIP. 19840722 201504 1 001

Lampiran L. Penyajian Hasil Respon Pengguna

ANGKET RESPON PENDIDIK TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA *E-LEARNING* MENGGUNAKAN *EDMODO* PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X SMA

Mata Pelajaran : Sejarah Indonesia
 Kompetensi dasar : Teori Proses Masuk Dan Berkembangnya Agama Dan Kebudayaan Hindu Budha Di Indonesia
 Kelas : X

I. Petunjuk

1. Mohon Bapak/ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (√) pada tiap kolom skor yang tertera
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan komentar pada halaman kritik dan saran pada angket validasi yang tersedia.

II. Penilaian

NO	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kemudahan pengoperasian media <i>e-learning</i> menggunakan <i>edmodo</i>					✓
3	Materi yang disajikan sistematis dan sesuai dengan kurikulum 2013					✓
4	Pentunjuk penggunaan media <i>e-learning</i> menggunakan <i>edmodo</i> mudah di mengerti					✓
5	Kemenarikan desain <i>edmodo</i> untuk pembelajaran sejarah				✓	
6	Pembelajaran sejarah menggunakan media <i>edmodo</i> pada mata pelajaran sejarah merupakan suatu pengembangan yang kreatif dan inovatif					✓
7	Pembelajaran sejarah menggunakan media <i>edmodo</i> dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran				✓	
8	Pembelajaran sejarah menggunakan media <i>edmodo</i> dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran					✓

9	Pembelajaran sejarah menggunakan media <i>edmodo</i> dapat menjadi sumber belajar yang menarik bagi peserta didik					✓
10	Quiz yang ada pada media <i>edmodo</i> sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai					✓
Video pembelajaran						
11	Kesesuaian materi dengan KI, KD dan Indikator pembelajaran pada kurikulum 2013					✓
12	Urutan materi pembelajaran tersusun secara sistematis					✓
13	Ketepatan gambar dengan materi yang disajikan					✓
14	Video pembelajaran yang disajikan dalam media <i>edmodo</i> menarik					✓
15	Kemenarikan audio <i>background</i> pada video pembelajaran					✓
16	Kemenarikan desain, ilustrasi gambar, warna, <i>lay out</i> dan <i>font teks</i> untuk menunjang materi pembelajaran					✓
Powerpoint						
17	Kesesuaian materi dengan KI, KD dan Indikator pembelajaran pada kurikulum 2013					✓
18	Urutan materi pembelajaran tersusun secara sistematis					✓
19	Ketepatan gambar dengan materi yang disajikan					✓
20	<i>Powerpoint</i> yang disajikan dalam media <i>edmodo</i> menarik					✓
21	Kemenarikan desain, ilustrasi gambar, warna, <i>lay out</i> dan <i>font teks</i> untuk menunjang materi pembelajaran					✓
22	Desain <i>background powerpoint</i> menarik					✓
23	Navigasi memudahkan peserta didik dalam memilih materi					✓
Total						
Persentase						

Keterangan :

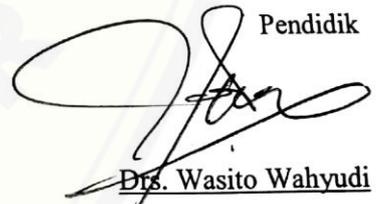
- 1 Sangat Kurang Baik
- 2 Kurang Baik
- 3 Cukup baik
- 4 Baik
- 5 Sangat baik

Saran perbaikan

*Kaitik wihul
Saran : Perlu di tingkatkan
dan di tingkatkan.*

Jember,.....

Pendidik



Drs. Wasito Wahyudi

NIP. 19670720 200012 1 002

Lampiran M. Nilai Prettest dan Posttest Uji Coba Kelompok Kecil

NO	NIS	Nama	Nilai	
			Prettest	Posttest
1	5365	Ahmad Zaini	35	83
2	6078	Dini YuliaTantri	40	85
3	3006	Ibnu Mubarok	45	88
4	6146	Michael Sandy Sugiarto	30	83
5	6149	Moch. Wilton Luqmana	50	85
6	6155	Moh. Zainul Hasan	45	83
7	6210	Novlinda Namantar	30	80
8	6244	Wardatus Solicha	60	88
9	6254	Zahra Firly Nafisah	55	85
\bar{X}			350	760
ER			38,88	84,44

(Sumber: Data primer diolah)

Lampiran N. Hasil Analisis Uji Beda Nilai Pretest Dan Posttest

(Hasil Uji Coba Kelompok Kecil)

Menggunakan Spss Ibm V.20

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	38,89	9	8,580	2,860
Pair 1 Posttest	84,44	9	2,555	,852

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pretest & Posttest	9	,909	,001

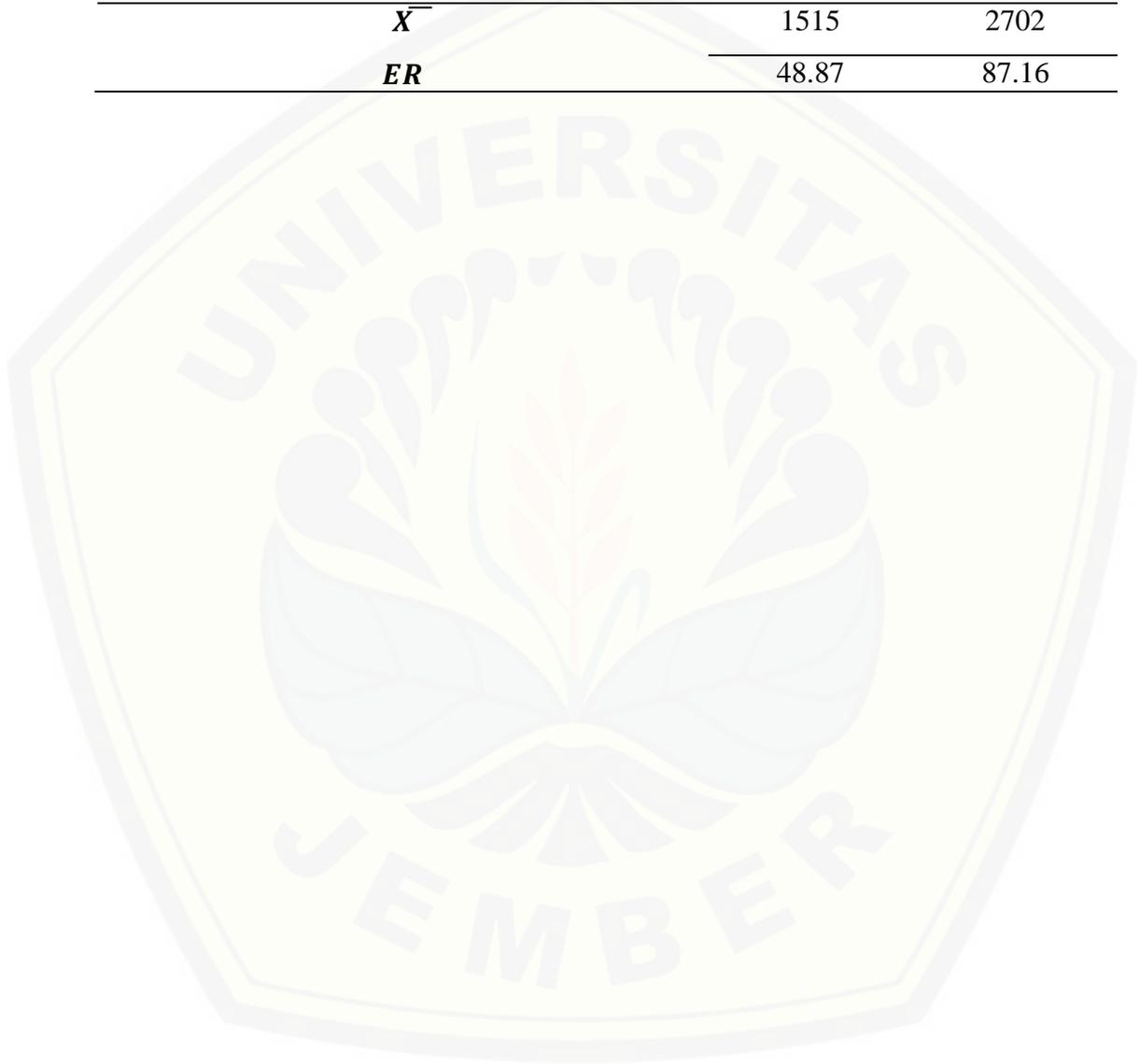
Paired Samples Test

	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	-45,556	6,346	2,115	-50,434	-40,677	-21,534	8	,000

Lampiran O. Nilai Prettest dan Posttest Uji Kelompok Besar

NO	NIS	Nama	Nilai	
			Prettest	Posttest
1	5366	Anggi Aisyah Isnaini	40	88
2	6052	Aurinda Diva Triwardani	40	83
3	5365	Ahmad Zaini	45	90
4	6052	Bagas Setiawan	55	83
5		Deni Setiawan	45	83
6	5546	Desi Safitri	65	85
7	6078	Dini Yulia Tantri	55	90
8	6105	Firmansyah Nur Nugroho	40	83
9	6108	Fransisika Dwi Yuliana	40	88
10	6112	Hikmatur Rizqi	55	88
11	3006	Ibnu Mubarak	65	90
12	6115	Iftitah Dian Masjiyati	55	90
13	6119	Indra Maulana	65	88
14	6122	Intan Dwi Wulandari	55	88
15	6144	Meilani Lailatur Rohmah	40	83
16	6146	Michael Sandy Sugiarto	65	88
17	6149	Moch. Wilton Luqmana	55	88
18	6150	Muhammad Zidan	40	90
19	6155	Moh. Zaenul Hasan	65	88
20	6167	Muhammad Farhan Naufal	55	83
21	6173	Muhammad Lutfi Alamsyah	45	88
22	6174	Muhammad Rizqi	40	85
23	6210	Novlinda Namantar	55	93
24	6191	Nur Hovivah	65	85
25	6193	Nurul Azizah	65	83
26	6210	Risda Fatimah	40	90

27	6220	Sahwah Saybani	55	88
28	6236	Toni Hariyanto	40	80
29	6243	Wahyu Arya Noer Harip	40	85
30	6244	Wardatus Solicha	65	93
31	6254	Zahra Firly Nafisah	65	95
<hr/>				
\bar{X}			1515	2702
<hr/>				
ER			48.87	87.16
<hr/>				



Lampiran P. Hasil Analisis Uji Beda Nilai Pretest Dan Posttest

(Hasil Uji Coba Kelompok Besar)

Menggunakan Spss Ibm V.20

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	48,87	31	8,338	1,497
Posttest	87,16	31	3,541	,636

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pretest & Posttest	31	,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	-38,290	5,324	,956	-40,243	-36,337	-40,043	30	,000

Lampiran Q. Dokumentasi Uji Coba Produk

1. Uji Coba Kelompok Kecil



2. Uji Coba Kelompok Besar

