

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

*The Developing Of E-Learning Media Using Edmodo  
in Monetary System Subject For Social Class of X Grade  
Students in MAN 1 Jember*

Anik Wahyuningsih, Dr. Sri Kantun, M.Ed, Titin Kartini, S.Pd, M.Pd  
Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan IPS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Jember (UNEJ)  
Email : srikantunilyas@ymail.com

**Abstrak:** Proses pembelajaran yang baik yaitu mengikuti perkembangan TI, namun di MAN 1 Jember penggunaan media pembelajaran berbasis TI masih sederhana yaitu powerpoint yang belum menarik, belum efisien, dan belum efektif. Sehingga diperlukan perbaikan terhadap media pembelajaran agar lebih menarik, lebih efisien dan lebih efektif pada materi sistem moneter untuk siswa kelas X IPS di MAN 1 Jember. Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model Four-D yang dimodifikasi menjadi 3-D dan dikembangkan oleh S. Thiagarajan *et.al*. Setelah media divalidasi oleh para ahli isi/materi dan desain, kemudian media diujicobakan sebanyak dua kali (terbatas dan luas). Uji coba terbatas dilakukan pada 10 siswa kelas gabungan dari kelas X IPS 1 dan X IPS 4 serta uji coba luas dilakukan pada seluruh siswa kelas X IPS 3. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi teknik wawancara, angket, dan tes. Teknik analisis yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif yang meliputi uji kemenarikan media, uji efisiensi media, serta uji efektifitas media. Pada uji coba terbatas media yang dikembangkan menarik dengan skor (81,00%), sedangkan pada uji coba lebih luas media yang dikembangkan sangat menarik dengan skor (91,07%). Pada uji coba terbatas media yang dikembangkan menunjukkan efisien dengan alokasi yang digunakan 3x45 menit, sedangkan pada uji coba lebih luas menunjukkan sangat efisien dengan alokasi yang digunakan 2x45 menit. Pada uji coba terbatas hasil uji beda menunjukkan efektif dibuktikan dengan  $t_{hitung} = 4.753 \geq t_{tabel},05;9 = 2,262$ , sedangkan pada uji coba lebih luas menunjukkan sangat efektif dibuktikan dengan  $t_{hitung} = 13.377 \geq t_{tabel},05;29 = 2,045$ . Selain itu peneliti menyarankan agar media yang dikembangkan dapat digunakan di sekolah menengah lainnya. Apabila dikehendaki adanya penyebaran, sebaiknya disosialisasikan terlebih dahulu dengan sekolah-sekolah terkait.

**Kata kunci:** Pengembangan, Media *E-Learning*, Edmodo, Sistem Moneter, MAN 1 Jember

**Abstract:** A good learning process is the one which follows IT development. Yet, the use of IT based learning media in MAN 1 Jember is very simple. The media is only in the form of simple, inefficient, and ineffective power point. Therefore, it is still needed to be developed so that the learning media could be more interesting, efficient, and effective especially in learning material of monetary system for Social class of X grade in MAN 1 Jember. This study uses research development model which modifies Four-D model into 3-D and developed by S. Thiagarajan *et.al*. The data are tested twice (limited and wide test) after validated by design and content/learning material experts. The limited test is applied to 10 students of Social class 1 and 4 of X grade. Whereas the wide test is applied to the whole students of Social class 3 of X grade. The data are collected by using interview, questionnaire, and test. The analysis technique uses quantitative descriptive that can be elaborated as media conspicuousness test, media efficiency test, and media effectiveness test. The limited test shows that the developed media is 81.00% in the level of interesting media while in the wider test shows that it is 91.07% in the level of very interesting media. The limited test shows that the developed media is efficient with time allocation 3x45 minutes while the wider one shows that it is very efficient with the used time allocation 2x45 minutes. The limited test shows that the media test result is effective and proved by  $t_{hitung} = 4.753 \geq t_{tabel},05;9 = 2.262$  while the wider one shows that it is very effective and proved by  $t_{hitung} = 13.377 \geq t_{tabel},05;29 = 2.045$ . Besides the result above, the writer also suggests that the developed media should be used in another Senior High School. Yet, there should be socialization with related school before the distribution.

**Keyword:** Development of E-Learning Media, Edmodo, Monetary System, MAN 1 Jember

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi (TI) yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Hal tersebut menuntut dunia pendidikan untuk menyesuaikan perkembangan TI dalam penggunaan media pembelajaran. Proses pembelajaran di MAN 1 Jember sudah mengikuti perkembangan TI yaitu menggunakan media *powerpoint* dan blog, namun penggunaan media tersebut kurang memberikan hasil yang maksimal. Hal tersebut ditunjukkan dengan sikap siswa yang cepat bosan.

Media pembelajaran berbasis TI yang efisien ditunjukkan dengan kesesuaian alokasi yang ditentukan yang ditunjang dengan pemahaman siswa, namun media yang digunakan di MAN 1 Jember kurang efisien. Hal tersebut ditunjukkan kurangnya perhatian siswa, sehingga menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan sehingga membuat guru harus mengulang kembali materi yang sudah dijelaskan. Sesuai dengan pernyataan yang disampaikan oleh guru:

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

Media pembelajaran berbasis TI yang efektif ditunjukkan dengan ketercapaian tujuan pembelajaran yang dibuktikan dengan

peningkatan hasil belajar siswa. Penggunaan media di MAN 1 Jember masih dikatakan belum efektif. Hal tersebut ditunjukkan dengan penggunaan media yang kurang membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditunjukkan dengan dokumen yang diperoleh dari guru mengenai hasil belajar siswa, rata-rata hasil ulangan harian siswa kelas X IPS 3 pada materi sistem moneter yaitu sebesar 74.

Permasalahan kurang menarik, kurang efisien dan kurang efektif terletak pada media pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu diperlukan pengembangan terhadap media yang digunakan agar lebih menarik, lebih efisien dan lebih efektif. Menurut Arsyad, 2011;28 manfaat yang dihasilkan dari penggunaan media pembelajaran tidak terlepas dari kebutuhan dalam proses pembelajaran seperti menarik perhatian siswa dan siswa menjadi lebih paham untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media yang dikembangkan perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa dan kebutuhan guru agar dalam penyampaiannya mudah dimengerti. Salah satu media pembelajaran tersebut ialah media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* pada materi sistem moneter.

Media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* merupakan media pembelajaran yang berbentuk *web* pribadi berbasis internet dan mengutamakan *privasi* siswa. Adapun kelebihan dari media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* menurut Umaroh (2012), yaitu: (1) menggunakan bahasa Inggris, (2) tampilan layar

yang familiar, (3) kompatibel dengan berbagai jenis format file, (4) dapat diakses menggunakan komputer dan handphone, (5) materi online yang dapat diakses setiap saat.

Setelah itu peneliti menawarkan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo*, dan guru mata pelajaran ekonomi menyatakan tertarik serta membutuhkan media tersebut. Hal tersebut juga didukung oleh fasilitas yang tersedia di MAN 1 Jember, bahwasannya media yang dikembangkan membutuhkan jaringan internet yang stabil karena media diakses secara online.

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

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* yang mengacu pada model pengembangan Four-D (*define, design, develop dan disseminate*) yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan *et.al.*, Dalam penelitian ini peneliti memodifikasi menjadi 3 tahap saja yaitu *define, design, & develop*. Setelah melakukan tahap validasi oleh para ahli isi/materi dan desain, kemudian diujicobakan sebanyak dua kali (terbatas dan luas). Uji coba terbatas dilakukan pada 10 siswa kelas gabungan dari kelas X IPS 1 dan X IPS 4, sedangkan uji coba luas dilakukan pada seluruh siswa kelas X IPS 3.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik wawancara untuk mendapatkan informasi dari subjek uji coba terkait efisiensi media. Angket respon siswa untuk memperoleh data berkaitan dengan kemenarikan media. Sedangkan hasil belajar siswa digunakan untuk mengetahui tingkat efektifitas media. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah deskriptif kuantitatif yang meliputi analisis uji kemenarikan media, uji efisiensi media, dan uji efektifitas media diperoleh dari hasil belajar siswa dan uji beda (uji t).

## HASIL

Adapun hasil dari penelitian pengembangan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* dijelaskan sebagai berikut.

### a. Hasil Validasi

Persentase skor yang diperoleh dari tahap I validasi isi/materi sebesar 86,35% dan validasi desain sebesar 78,56%. Skor tersebut menunjukkan media pada kategori layak, namun ada beberapa kriteria yang direvisi sesuai saran dari validator. Pada tahap selanjutnya validasi isi/materi dan desain masing-masing menghasilkan skor sebesar 100%. Skor tersebut menunjukkan media yang dikembangkan pada kategori sangat layak untuk diujicobakan.

### b. Hasil Uji Coba Terbatas



Hasil uji coba terbatas meliputi uji tingkat daya tarik, uji efisiensi dan uji efektifitas, yang akan dijelaskan sebagai berikut.

### 1. Daya Tarik Media *E-Learning* Menggunakan *Edmodo*

Berdasarkan interpretasi daya tarik media, hasil skor angket respon siswa sebesar 81,00% menunjukkan bahwa media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* sangat menarik setelah diterapkan dalam proses pembelajaran.

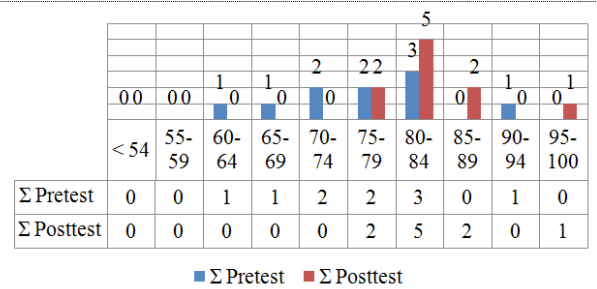
### 2. Efisiensi Media *E-Learning* Menggunakan *Edmodo*

Pada uji coba terbatas, penggunaan waktu sudah mencapai target dengan alokasi 3x45 menit. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil wawancara peneliti kepada subjek uji coba dan guru mata pelajaran ekonomi yang menyatakan bahwa 9 dari 10 siswa lebih cepat memahami materi sistem moneter dengan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* dibandingkan dengan media sebelumnya.

### 3. Efektivitas Media *E-Learning* Menggunakan *Edmodo*

Pengukuran tingkat efektifitas media dapat dilihat pada tabel 1.1 nilai *pretest* dan *posttest* yang disajikan dibawah ini.

**Tabel 1.1 Nilai *Pretest* dan *Posttest* pada Uji Coba Terbatas**



Pada tabel 1.1 dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa. Hal tersebut juga dibuktikan dengan hasil uji beda yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai *pretest* dan *posttest*, sehingga dapat dikatakan bahwa media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari  $t_{hitung} = 4.753 \geq t_{0,05,9} = 2,262$  atau nilai signifikansi  $= 0,001 < \alpha = 0,050$ . Mean sebesar  $-6,300$  menunjukkan bahwa nilai *pretest* lebih rendah dibanding dengan nilai *posttest*, yang berarti adanya peningkatan hasil belajar siswa.

### c. Hasil Uji Coba Lebih Luas

Hasil uji coba terbatas meliputi uji tingkat daya tarik, uji efisiensi dan uji efektifitas, yang akan dijelaskan sebagai berikut.

### 1. Daya Tarik Media *E-Learning* Menggunakan *Edmodo*

Rata-rata persentase perolehan skor respon siswa terhadap media adalah sebesar 91,07%. Hasil skor tersebut dikategorikan

sebagai media yang sangat menarik. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* sangat menarik apabila diterapkan dalam proses pembelajaran.

## 2. Efisiensi Media *E-Learning* Menggunakan *Edmodo*

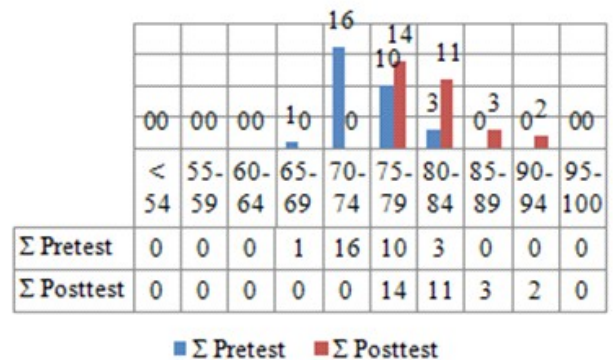
Pengukuran tingkat efisiensi media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* pada uji coba kelas luas, lebih mendekati kebenaran dan dapat mewakili data riil dilapangan karena melibatkan lebih banyak subjek uji coba, yaitu seluruh siswa kelas X IPS 3 yang berjumlah 30 orang. Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada sepuluh siswa terpilih yang dapat mewakili subjek uji coba pada uji coba menunjukkan adanya peningkatan persentase jumlah siswa yang merasa lebih cepat memahami materi sistem moneter dengan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo*, yaitu sebesar 80%. Jumlah waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran sedikit berkurang menjadi 2x45 menit, sedangkan siswa 45 menit digunakan untuk kegiatan latihan soal dan tanya jawab.

## 3. Efektifitas Media *E-Learning* Menggunakan *Edmodo*

Pengukuran tingkat efektifitas media dapat dilihat pada tabel 1.2 nilai *pretest* dan *posttest* yang disajikan dibawah ini.

**Tabel 1.2 Nilai Pretest dan Posttest pada**

## Uji Coba Luas



Pada tabel 1.2 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa. Dapat dilihat bahwa sudah tidak ditemui lagi siswa dengan nilai 6 pada garis *posttest*, serta beberapa siswa rata-rata mengalami kenaikan hasil belajar.

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

## PEMBAHASAN

Pembahasan pada penelitian pengembangan ini ialah untuk membahas hasil penelitian, bahwa peneliti berhasil menghasilkan media E-Learning menggunakan *Edmodo* yang menarik, efisien dan efektif pada materi sistem moneter untuk siswa kelas X IPS di MAN 1 Jember.

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

Media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* yang menarik merupakan media dengan desain panel navigasi sederhana dalam bentuk folder, media yang pengoperasiannya tidak perlu melewati langkah-langkah yang rumit, serta media yang dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang memberi kemudahan pengoperasian media. Siswa tidak kebingungan ataupun bergantung pada siswa lain termasuk guru dalam menggunakan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo*. Kelengkapan konten yang tersedia memberikan kemudahan siswa dalam menggunakan media sehingga berdampak pada semakin cepatnya siswa dalam memahami materi sistem moneter. Seperti yang diungkapkan

oleh salah satu siswa kelas X IPS 3 dari hasil wawancara sebagai berikut :

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

Dilihat dari tingkat efisiensi, media yang dihasilkan merupakan media yang efisien digunakan dalam proses pembelajaran di MAN 1 Jember, yang ditunjukkan dengan guru menjadi lebih cepat menyampaikan materi sistem moneter tanpa target tujuan pembelajaran. Hasil ujicoba terbatas menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* waktu belajar yang digunakan masih sesuai dengan jatah alokasi waktu dalam silabus (3 x 45 menit), dengan tanggapan siswa yang menyatakan cepat paham sebanyak 90%.

Uji tingkat efisiensi media pada ujicoba lebih luas menunjukkan bahwa pemanfaatan media yang dikembangkan semakin efisien. Hasil yang diperoleh adalah penggunaan waktu dalam proses pembelajaran berkurang hingga siswa paham yaitu 2 x 45 menit, sisa waktu yang ada dapat digunakan untuk latihan soal. Tanggapan positif siswa terhadap pemanfaatan



media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* karena membantu mereka lebih cepat memahami materi sebesar 80%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa dapat memahami materi sistem moneter dengan optimal, dengan waktu kurang dari alokasi yang ditentukan dalam silabus. Sesuai dengan pernyataan Ashyar (2011:76) bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis TI dalam proses pembelajaran dapat membantu guru dalam menghemat waktu, serta siswa juga dapat memahami materi dengan lebih mudah.

Berdasarkan pernyataan tersebut maka dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi dan membantu siswa dalam memahami materi. Seperti yang diungkapkan oleh guru mengenai efisiensi media *E-Learning* menggunakan *Edmodo*:

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

Dampak yang dirasakan oleh siswa dari efisiensi media adalah mereka dapat memahami materi

dengan mudah, seperti yang disampaikan oleh salah satu siswa dibawah ini :

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

Kemudian dilihat dari tingkat efektifitas, media yang dihasilkan merupakan media yang efektif apabila digunakan dalam proses pembelajaran di MAN 1 Jember, yang ditunjukkan dengan semakin meningkatnya rata-rata hasil belajar yang diperoleh dibanding dengan hasil belajar sebelum menggunakan media *Edmodo*. Hal tersebut didukung dengan hasil perhitungan uji beda (*paired sample t-test*). Berdasarkan hasil ujicoba terbatas dan lebih luas, menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa dengan menggunakan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* lebih tinggi dibanding dengan yang diperoleh saat menggunakan media sebelumnya.

Pada ujicoba lebih luas, diperoleh nilai  $t_{hitung} = 13.377 \geq t_{tabel,05;29} = 2,045$ .

Peningkatan yang dicapai tersebut dipicu oleh kemudahan dalam mengoperasikan media, sehingga siswa merasa senang dan antusias dalam menggunakannya, hal tersebut membuat siswa termotivasi untuk mempelajari ekonomi materi sistem moneter. Tingginya motivasi yang

dimiliki siswa membuat siswa mampu menguasai setiap indikator yang ingin dicapai pada materi sistem moneter ini. Hal tersebut membuktikan bahwa media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* efektif, karena mampu mencapai tujuan pembelajaran yang ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar siswa dari sebelumnya.

Kesimpulan dari hasil diatas menunjukkan bahwa produk final yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini merupakan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* yang terbukti menarik, efisiensi dan efektif dalam proses pembelajaran pada materi sistem moneter untuk siswa kelas X IPS di MAN 1 Jember.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Produk yang dikembangkan berupa media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* pada materi sistem moneter untuk siswa kelas X IPS di MAN 1 Jember. Pengembangan tersebut sudah melewati tahap validasi dan ujicoba untuk mencapai produk final yang menarik, efisien, dan efektif. Produk yang dihasilkan memuat beberapa konten meliputi: (1) petunjuk penggunaan media, (2) bahan ajar materi sistem moneter dalam bentuk *e-book*, (3) forum diskusi, (4) video pembelajaran dengan format HD, (5) latihan soal & tugas, berisi latihan soal da tugas dengan bentuk soal bervariasi (pilihan ganda, menjodohkan, benar-salah, isian, dan esai), serta (6) *powerpoint presentation*.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* pada

materi sistem moneter untuk siswa kelas X IPS di MAN 1 Jember, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut. (1) Hasil penelitian mengenai kemenarikan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* sangat menarik diterapkan dalam proses pembelajaran; (2) hasil penelitian keefisienan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* menunjukkan siswa lebih cepat paham dengan alokasi lebih sedikit dibandingkan dengan alokasi dalam silabus; (3) hasil penelitian keefektifan media menunjukkan bahwa media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* sangat efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* menarik, efisien, dan efektif.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan ini, saran pengembangan media *E-Learning* menggunakan *Edmodo* menurut peneliti yaitu (1) Perluasan pengguna media, tidak hanya pada satu jurusan dan sekolah. (2) Perluasan materi yang ditautkan pada media, tidak hanya sebatas materi sistem moneter, namun perlu diperhatikan kebutuhan dengan melihat karakteristik siswa dan guru.

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



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Azhar, Arsyad. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- [2] Sudjana, N, A. Rivai. 2005. Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya. Bandung: Sinar Baru.
- [3] Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- [4] Suwarna, dkk. 2006. Pengajaran Mikro, Pendekatan Praktis Menyiapkan Pendidikan Profesional. Yogyakarta; Tiara Wacana
- [5] Thiagarajan, S., Semmel, D. S & Semmel, M. I. 1974. Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.
- [6] Universitas Jember. 2012. Pedoman Penulisan Karya Ilmiah. Jember: UPT Penerbitan Universitas Jember

